

Вы откопали древнее сокровище. Погребенное в песках в течение столетий, эта коробка содержит все детали, которые древние воины использовали в своих смертельных боевых играх. Сдув пыль и исследуя магическое содержимое коробки вы обнаружили...

Артефакты прошлого

Вам потребуются эти предметы что бы выяснить чья цивилизация возьмёт главенство над миром.

- Книга правил
- Игровая доска Древней Земли
- Игровая доска Подземного Мира
- 5 карт пантеона
- По 60 фигурок солдат для каждой фракции (5 разных цветов)
- По 10 фигурок боевых слонов для каждой фракции (5 разных цветов)
- 12 храмов
- 5 богов войны (5 разных цветов)
- 5 богинь магии (5 разных цветов)
- 5 богов небес (5 разных цветов)
- 5 богов смерти (5 разных цветов)
- 17 карт Военных чудес (карты войны)
- 15 карт Магических чудес (карты магии)
- 17 карт Небесных чудес (карты неба)
- 17 карт Смертельных чудес (карты смерти)
- 44 карты территорий (включая 2 «диких» карты)
- 10 игральных кубиков (5 белых, 5 черных)
- 50 жетонов веры номиналом в 1 очко
- 10 жетонов веры номиналом в 5 очков
- 1 справочная карта
- 1 маркер эпохи
- 5 маркеров порядка ходов
- 5 маркеров чумы
- 1 маркер затонувшей Атлантиды
- 1 маркер водоворота

Ваша святая война

Вы – высший жрец гордого и древнего народа. Вы должны сделать всё что бы контролировать древний мир, призывая ваших богов на Землю, совершая набеги на чужие земли и крася землю цветом крови ваших врагов.

Что бы победить вы должны овладеть классическими стратегиями захвата. Вы должны выучиться призывать правильных богов в правильное время и исполнять требования этих богов. И не забывайте о тех солдатах которые сложили головы в служении тебе, и они продолжают биться за тебя в стране мертвых – и некоторые из них даже смогут вернуться на землю для битвы за тебя вновь.

Стратегия

Держите в уме 3 стратегических финта пока вы играете, добавляете солдат и укрепляетесь:

- Захватывайте целые континенты: вы заработаете больше армий и веры таким образом
- Следите за врагами: если они собирают войска на приграничных территориях, возможно они планируют нападение на вас
- Укрепляйте границы, прилежащие к вражьи для лучшей защиты если соседи попытаются вас атаковать

Атлантида

Атлантида специальный континент в этой игре. Её континентальный бонус – 3, что сравнимо с бонусом Hyrkania. Это заманчивое место для захвата, но оно рискованно.

Чудо, называемое «Море твоя гробница» (“the sea is your tomb”) затопливает Атлантиду.

Если это происходит уничтожьте все войска, находящиеся в Атлантиде и отправьте их в соответствующие небеса, изгоните всех богов из Атлантиды, уничтожьте любые храмы в Атлантиде, и закройте Атлантиду специальным маркером затопленная Атлантида, которые разрывает все связи с ней.

Правила Войны

Риск Буря богов игра кровожадного захвата, так что каждый игрок должен ознакомиться со следующими «Правилами хорошего тона»:

- Разговоры за игрой, такие как установление союзов, угрозы, принуждение, нытье, мольбы, взовы к праведному гневу ваших предков и прочие словесные тирады не только разрешены, но и добавляют игре «вкуса»
- Как только кто-то сыграл взял, использовал и сбросил карту она выходит из игры. Сброшенные карты помешаются в коробку и НЕ замешиваются обратно и НЕ используются повторно
- Сколько у игрока жетонов веры – открытая информация
- Количество и тип карт чудес – открытая информация, даже если игрок говорит обратное
- Каждый раз, когда вам необходимо поделить число в игре, округляйте вниз. К примеру, когда вы теряете армии в зараженных территориях округляйте вниз количество армий, которые вы должны потерять (т.ч. если у вас было 3 армии вы терете 1)

Если у вас остались вопросы которые не прояснила секция Risk Godstorm, проконсультируйтесь с классическими правилами Risk® на стр. 12

Приготовления к войне

Бережно выньте жетоны веры, игровую доску Подземного Мира, маркеры порядка ходов, маркер эпохи, справочную карту, маркер затопленной Атлантиды и маркер водоворота Игровые доски

Игровая доска Древней Земли представляет древнюю «плоскую землю». Она поделена на 6 «закрашенных» континентов, составленных из 42 территорий. Боковая игровая доска представляет Подземный мир и содержит 5 небес, цветом отнесённых к тому или иному пантеону богов.

Боги и верующие

Каждый из 5 пантеонов имеет по 4 бога. Каждый пантеон также имеет свою армию верующих. Армии состоят из солдат и боевых слонов (солдат 1 армия, слон – 5). Вы можете в любой момент разменивать 5 солдат на 1 слона и обратно.

Подготовка

Расположите игровое поле Древней Земли в центре игровой зоны Подземный Мир и карту справки рядом с ним. Расположите 5 карт пантеона вокруг игрового поля. Поставьте маркер эпохи на пространство «первой эпохи» справочной карты. Удалите 2 «диких карты» из колоды территорий и положите их обратно в коробку («Дикие» карты не используются в Риск буря богов, они используются только в классической игре Риск®). Разделите карты по их рубашкам так что бы у вас получилась большая стопка территорий и 4 маленьких стопки карт чудес. Перетасуйте каждую колоду. Отложите жетоны веры в стороне что бы сформировать пул веры. Отберите маркеры порядка ходов равными количеству игроков, не использованные верните в коробку. Выставьте богов на их карты пантеонов

1. Определите зараженные земли

В начале игры, 4 земли будут поражены ужасными болезнями. Переверните 4 верхних карты колоды территорий. Расположите маркеры заражения на каждую из определенных таким образом территорию (1 маркер чумы окажется не использованным). Верните карты в колоду и перетасуйте её.

Армии любого игрока могут входить в зараженные территории. Когда армия захватывает и входит в зараженную территорию, заражение уничтожает половину вторгающихся армий, округляя вниз (что значит, что одна армия может удерживать территорию без потерь). Боги которые входят в зараженную территорию автоматически изгоняются.

2. Выберите пантеон

Каждый игрок выбирает пантеон бросив один из кубиков (перебросьте ничьи). Игрок с большим числом выбирает карту пантеона. Затем игрок со следующим большим числом выбирает карту пантеона, и так далее пока каждый игрок не выберет по пантеону. Каждая карта пантеона перечисляет его цивилизацию, богов которые ей правят, цвет её армий и его небеса.

Передайте армии и богов игрокам на основе их выбора пантеона:

Вавилоняне... ..синий

Кельты... ..зеленый

Египтяне... ..чайный

Греки... ..сливовый

Норды... ..красно-коричневый

3. Расположите армии, богов и храмы

Отсчитайте армии что бы сформировать стартовые силы.

2 игрока: отсчитайте 30 армий каждый (смотри подготовку для двух игроков на странице 6)

3 игрока: отсчитайте по 35 армий

4 игрока: отсчитайте по 30 армий

5 игроков: отсчитайте по 25 армий

Раздайте все карты территорий игрокам начиная с того, кто первым выбирал пантеон и далее по часовой стрелке. Когда все карты территорий будут розданы, каждый игрок располагает по армии в указанных на картах территориях, включая территории на которых лежат маркеры заражения. Далее, продолжая по порядку, каждый игрок располагает по 3 армии на территориях которые он контролирует. Все 3 армии могут быть расположены вместе, или разделены между территориями. Продолжите расположение таким образом до тех пор, пока все войска не будут расположены на игровом поле. Перетасуйте колоду территорий.

Затем, согласно порядку хода каждый игрок располагает по богу войны и по храмы на вашей территории (Они могут находится как в разных, так и в одной территории).

Не случайная подготовка

Вы можете захотеть расположить свои армии сами а не довериться случаю в виде карт территорий. Если так, доверьтесь этому правилу.

Каждый игрок кидает кубик. Игрок с высшим результатом располагает 1 армию в территории по своему желанию (перебросьте ничьи). Армии не могут быть расположены в Подземном Мире. Продолжая по часовой стрелке, игроки располагают по одной армии за раз, до тех пор, пока все территории не будут заняты, включая зараженные территории. Затем продолжая в порядке очередности игроки располагают по 3 армии за раз на территории которые они контролируют пока все армии не окажутся на игровом поле. С этого момента следуйте обычным правилам по расположению богов и храмов.

Подготовка для 2-х игроков

Вы можете играть в Риск буря богов и вдвоём используя это специальное правило подготовки.

После того как были расположены маркеры заражения, выберете случайную карту пантеона. Перетасуйте колоду территорий и раздайте на три равные стопки. Оба вы и ваш оппонент выбирают разные стопки. Оставшаяся стопка – нейтральная. Расположите по 3 армии нейтрального пантеона в каждую из этих территорий.

Эти нейтральные армии будут защищать свои территории, но не могут двигаться или брать любое другое специальное действие.

2 игрока теперь подготавливаются обычным образом используя по 30 армий каждый

4. Получение жетонов веры

Вера – это то что отражает божественную мощь ваших армия в игре. С помощью жетонов веры вы призываете богов, получаете карты чудес, творите чудеса и торгуетесь за очередность хода. Каждое из этих действий требует от вас пожертвовать жетоны веры, которые вы собрали в игре, и вернуть их в пул веры. Есть два номинала жетонов веры: 1 очковые жетоны и 5 очковые жетоны. В любой момент игры вы можете разменять один 5 очковый на пять одноочковых жетона и наоборот.

Каждый игрок начинает игру с 3 1 очковыми жетонами веры.

Цель игры

Риск буря богов играется в течение 5 эпох, в каждой из которых один пантеон будет главенствовать над человечеством. Господствующим будет пантеон который лучше комбинаторно лучше овладеет территориями, континентами и Подземным Миром (см Победа в игре на стр. 12)

Начало эпохи

Перед началом каждой эпохи игроки жертвуют жетоны веры для определения очередности хода. Вам будет необходимо количество жетонов порядка хода равное количеству игроков. Возьмите все ваши жетоны веры в руку. Тайно выберите сколько вы хотите показать и переложите их в другую руку. Вы можете пожертвовать любое количество от 0 до того что у вас имеется. Игроки одновременно показывают свои жертвы на порядок хода. Игрок кто пожертвовал большее количество веры выбирает себе жетон порядка хода, затем тоже самое делает следующий игрок, и так далее. Используйте бросок кубиков что бы разрешить ничьи. Все жетоны веры пожертвованные на порядок хода возвращаются в пул веры

Обзор хода

В ваш ход вы можете сделать некоторые или все из нижеперечисленных действий по порядку. Игрок с маркером «Порядок хода 1» ходит первым и продолжая ходы в данном порядке д последнего игрока.

1. Поднять армии и собрать веру
2. Призвать богов и построить храмы
3. Получить карты чудес
4. Сыграть карты чудес
5. Терпеть жертвы от заражения
6. Вторгаться в территории
7. Укреплять позиции
8. Высаживаться с неба
9. Вторгаться в подземный мир
10. Завершить ход

1. Поднять армии и собрать веру

В начале вашего хода поднимите дополнительные армии и соберите веру что бы поддерживать вашу святую войну. Посмотрите в справочную карту что бы определить сколько армий и веры вы получите за обладание данным количеством территорий. Вы контролируете территорию тогда, и только тогда, когда в ней у вас находится хотя бы 1

армия в ней (боги и храмы не считаются). Вы можете сохранять жетоны веры на будущие ходы.

Если вы контролируете все территории одного или нескольких континентов, вы получаете континентальный бонус в армиях и жетонах веры. Вот значения бонусов (они также указаны на игровом поле Древней Земли)

Континентальные бонусы

7	Europa
5	Germania
5	Africa
3	Asia minor
3	Atlantis
2	Hyrkania

Расположите все поднятые армии в любой(-ых) контролируемых вами территориях. Эти территории должны быть заняты как минимум одной вашей армией.

Если вы контролируете склеп в Подземном Мире, вы также можете передвинуть одну армию из территории со склепом в любую территорию с храмом, которую вы контролируете в Древней Земле, исключая тот случай, когда это единственная армия в территории со склепом (см стр. 11 для большей информации о склепах и подземном мире).

Также за каждый храм который вы контролируете вы получаете 1 дополнительный жетон веры и 1 дополнительную армию. Эти армии должны быть подняты в территории с этим храмом.

2. Призвать богов и построить храмы

Теперь вы можете призвать богов которые ещё не призваны в игру. Вы должны пожертвовать 3 жетона веры для призыва каждого бога, и этот бог должен появиться в территории где есть хотя бы 1 ваша армия. Если любой из ваших богов был изгнан, вы можете вновь его призвать, если вы имеете достаточное количество веры.

Боги, идущие по земле – грозное зрелище. Они дают силу вашим армиям и позволяют вам закончить работы для сотворения чудес. Ваши боги могут существовать только в территориях в которых у вас есть хотя бы одна армия. Если все ваши армии были уничтожены (в битве или с помощью карт чудес), любые ваши боги в ней изгоняются.

Атаковать или защищаться против солдат – ниже божественного достоинства, но боги будут использовать свои силы что бы помочь вашим войскам в битве. Когда противостоящие боги встречаются при нападении происходит титаническая битва богов (см стр. 9)

Боги и их силы

Каждый бог имеет область в которой он царствует. 4 бога используют свои силы что бы противостоять чужим богам либо помогать своим армиям в наступлении.

Бог смерти

Бог смерти – страж Подземного Мира. Он приносит ужасные катастрофы такие как болезни и землетрясения. Он получает силы когда его последователи правят Подземным миром.

Божественная сила:

Когда бог смерти атакует, противостоящие войны отправляются не в Подземный мир, а обратно в резерв игрока.

Вавилоняне... ..Друага

Кельты... ..Аравн

Египтяне... ..Осирис

Греки... ..Аид

Норды... ..Локи

Заметка: Смотрите Нападение в Подземном Мире на стр. 11 для большей информации об армиях в Подземном мире

Богиня магии

Богиня магии сама контролирует судьбу. Её могущественные реликвии могут изменить самую природу войны. Она получает силы когда удача показывает вам свою улыбку

Божественная сила:

Когда богиня участвует в бою перекиньте все единицы на кубах

Вавилоняне... ..Иштар

Кельты... ..Бригитта

Египтяне... ..Изида

Греки... ..Геката

Норды... ..Фрейя

Бог неба

Бог неба правит своим пантеоном и своими последователями на земле. Его чудеса творятся когда на его земли нападают. Когда вражий бог повержен он получает силы

Божественная сила

Когда бог неба участвует в битве богов добросьте дополнительный кубик

Вавилоняне... ..Мардук

Кельты... ..Луг

Египтяне... ..Ра

Греки... ..Зевс

Норды... ..Один

Заметка: смотри Наступление на территории на стр.9 для большей информации о битве богов

Бог войны

Бог войны живёт ради битв. Он дарует разрушительные силы, когда его армии идут в атаку. Он получает силы, когда его последователи захватывают вражьи территории.

Божественная сила:

Когда бог войны атакует вы выигрываете при равенстве.

Вавилоняне... ..Гильгамеш

Кельты... ..Нуада

Египтяне... ..Сет

Греки... ..Арес

Норды... ..Тор

Храмы

Каждый храм который вы контролируете приносит вам 1 жетон веры и 1 армию во время шага поднятия армий и сбора веры. Армия должна быть расположена в территории с тем храмом который её произвел. Храм также позволяет перебрасывать единицы при любом защитном броске при наступлении на его территорию. Ни одна территория не может содержать больше одного храма.

Вы также можете строить дополнительные храмы в территориях где у вас есть хотя бы 1 армия. Вы должны пожертвовать 5 веры для строительства каждого храма. Храмы меняют хозяев, когда территории с ними захвачены. На игровой доске не может быть больше храмов чем предусмотрено игровой комплектацией, также вы не можете располагать храмы в Подземном Мире

3. Получить карты чудес

Карты чудес позволяют создать удивительные эффекты которые могут значительно изменить игру. Боги предоставляют эти чудеса если они были призваны и умиловивлены.

Существует 4 типа карт чудес; каждая стопка для своего бога. Существует 2 способа получить карты чудес:

1 Иметь соответствующего бога в игре и пожертвовать 2 жетона веры. Так можно поступить в шаг получения карт чудес

2 Иметь соответствующего бога в игре и выполнить необходимое задание, указанное на рубашке карт чудес. Вы получаете карты чудес сразу же по выполнении соответствующего задания, исключая карты чудес смерти, которые получаются на момент окончания хода при контроле склепа.

Каждый бог обладает заданиями, которые он хочет, чтобы они были выполнены его последователями. Эти задания указаны на рубашке каждой карт чуда. Если вы имеете соответствующего бога в игре (на игровом поле) и выполнили соответствующее задание, возьмите соответствующую карту чуда за его выполнение. Вы можете сохранять карты магии сколько захотите и можете сотворить чудо для того чтобы воспользоваться его некоторым мгновенным эффектом позже в игре. Чудо происходит, как только была сыграна его карта; её эффект разрешается и затем карта сбрасывается. Как исключение к этому правилу работают чудотворные реликвии богини магии, которые играют сразу же и остаются в игре до конца игры.

Вы не можете купить больше 4 карт чудес в ход, и карты могут быть получены из разных колод при условии, что в игре у вас имеются соответствующие боги. Карты, полученные за выполнение заданий, не учитываются. Как только колода чудес опустела, карты этого типа не могут быть получены. Чтение карт производится только после всей покупки карт в ход. Количество и типы карт чудес у игроков – открытая информация. Типы карт:

- *Карты смерти*

Задание: контролировать хотя бы 1 склеп на момент конца вашего хода

Эффекты: карты смерти – разрушительные и дорогие чудес

- *Карты магии*

Задание: при броске кубиков выбросить хотя бы 3 одинаковых числа

Эффекты: Магические карты – реликвии, которые сразу же выходят в игру и остаются до её конца

- *Карты неба*

Задание: Победить 1 или больше богов в ваш ход

Эффект: Карты неба – быстрые чудеса, которые играют в ход оппонента что бы его удивить

- *Карты войны*

Задание: захватить 3 или больше территорий в ваш ход

Эффект: карты войны – дешевые чудеса разных тактических назначений

На заметку: для захвата территории вам необходимо уничтожить хотя бы 1 армию в ней, Переход в незанятую территорию не идет в зачет задания бога войны.

4. Сыграть карты магии

Вы можете сыграть столько карт чудес сколько захотите на вашем ходу если вы имеете достаточное количество жетонов веры. Чтобы сыграть карту чуда вы должны пожертвовать соответствующее количество веры, указанное на карте чуда и иметь соответствующего бога в игре. Когда вы играете карту чуда вы должны зачитать вслух вашим оппонентам название карты и её эффект. Карты могут быть разыграны в любом удобном вам порядке, и каждая должна быть разрешена перед началом действия следующей сыгранной карты. Когда карты сыграна и сброшена она выводится из игры. Сброс НЕ перетасовывается и НЕ замешивается, он выходит из игры на совсем. Как только колода чудес пустеет карты данного типа больше не могут быть получены.

Если карта чуда говорит вам взять карту территорий, карта берется с верха колоды территорий. После этого карта возвращается в колоду, и колода перетасовывается. Если карта чуда позволяет вам переместить вам армии с одной территории на другую, вы должны оставить хотя бы одну армию в той территории из которой совершается переход.

Возможно, что карта чуда может уничтожить все войска на территории. Если территория становится не занятой, она перестает давать бонус своего количества или континента игроку, который последним её занимал.

Карты чудес не действуют на Подземный Мир, если только карта не говорит обратного (См. секцию 9: вторжение в подземный мир на стр. 11 для большей информации о Подземном Мире)

Если какие-либо правила на картах чудес противоречат данным правилам следуйте правилам на картах.

Карты Войны и Смерти

Эти карты могут быть сыграны сейчас если вы пожертвуете соответствующее количество веры.

Карты Неба

Карты неба не играют сейчас, но они играют в ответ на атаку другого игрока. Когда игрок объявляет атаку, количество участвующих армий и богов, используемых в атаке, вы можете сыграть 1 или больше карт неба пожертвовав соответствующее количество веры.

Карты Магии

Магические карты – реликвии, которые показываются сразу же по получении и остаются в игре до её конца. Карты магии никогда не требуют жертвоприношения верой сверх того, что требовалось для их получения. Эффект реликвии может быть задействован тогда, когда это позволяет текст карты. Если богиня магии покидает игру, все реликвии остаются в игре. Вы получаете одну из этих карт каждый раз, когда при броске кубиков выбрасываете на них хотя бы 3 одинаковых числа, включая перебросы единиц, если ваша богиня магии в игре.

Некоторые реликвии дают бонусные очки к вашим общим очкам если вы контролируете конкретные территории. К примеру, если вы контролируете Anglia и имеете карту Стоунхендж в игре, вы получаете бонусные очки.

5. Перенести заражение

Если вы имеете армии в зараженных землях, уничтожьте половину этих войск, округляя вниз (если у вас есть 3 армии в зараженной земле, вы должны уничтожить 1 армию из них в этот момент). Зараженная территория никогда не уничтожит вашу последнюю армию в ней. Этот эффект срабатывает в дополнение к тому что уничтожаются в течении вторжения в зараженные земли (см. Захват Территорий на стр. 10).

Если у вас есть какие-либо боги в зараженных землях, изгоните их сейчас.

6. Вторжение в территории

Теперь вы можете решить атаковать вражьи территории. Цель наступления на вражьи территории – их захват и захват находящихся там храмов, победив находящиеся там армии и богов. Если вы будете контролировать все территории континента к началу следующего хода, вы получите дополнительные армии и жетоны веры (см. игровую доску Древней Земли для того что бы узнать континентальные бонусы). Каждый раз, когда вы атакуете территорию из территории, это вызывает отдельные атаки даже если вы атаковали её перед этим (Атаки проводятся отдельно из каждой территории).

Вы можете атаковать территорию, только соседствующую с вашей. Вы должны иметь хотя бы 2 армии в той территории из которой производится атака (Боги не относятся к войскам но они могут быть вовлечены в нападение). Вы можете атаковать столько территорий и столько раз сколько хотите лишь бы в территории из которых производятся вторжения все также содержали не меньше 2 армий.

Территории считаются соседними если они имеют общую границу. Если водное соединение (черная пунктирная линия) соединяет 2 территории – они делят общую границу, считаются соседними и могут атаковать друг друга. Для примера, Thule или Rus могут атаковать

Varangia, а Oricalcos может быть атакована Poseidonis или Atlas, с которыми она делит соединение.

Вы не можете атаковать через горный хребет.

Объявление атаки

Первым делом объявите территории в которую и из которой производится атака. Если у вас имеются боги которых вы можете и хотите вовлечь во вторжение. Если вы взяли в битву богов и у защитника так же есть боги сначала разыграйте битву богов, а затем основное вторжение. Предполагается что все ваши боги будут атаковать вместе с войсками если вы не укажете что некоторые или все из них не участвуют в наступлении. Когда бог атакует с или защищается против захватчиков, его силы могут быть использованы как при битве богов, так и при обычной битве если возможно.

Битва богов

Когда боги представлены с обеих сторон атаки и защиты, должна быть разыграна битва богов что бы уничтожить богов на одной из сторон. Перед всеми атаками солдат, каждый оппонент выбирает бога, вовлеченного в битву, начиная с атакующего игрока. Затем каждый игрок выбрасывает 3 кубика и добавляет количество армии на стороне бога в этой битве для определения результата.

Если бог неба вовлечен в битву богов, добавьте дополнительный кубик к броску. Если вы используете другого бога в этой битве его божественная сила так же участвует. Вы можете вовлечь в каждую битву богов только одного бога, но силы остальных богов вовлеченных битвы поддерживают борца (боги могут поддерживать друг друга в битве богов)

Если вы контролируете алтарь в Подземном Мире, добавьте дополнительный кубик к броску за каждый алтарь который вы контролируете.

Если защитник контролирует храм в атакованной территории, он перебрасывает единицы на кубиках. Игрок может перебрасывать единицы до тех пор, пока на кубике(ах) не выпадет другое число.

Высший результат выигрывает битву богов, и бог с проигравшей стороны изгоняется с поля брани. В случае ничьей выигрывает защищающаяся сторона, исключая вариант, когда с атакующими восками идёт бог войны, что решает ничьи в пользу атакующего. Боги не попадают в подземный мир. Вместо этого они изгоняются и возвращаются на карту пантеона, с которой могут быть вызваны в следующие ходы.

Если до сих пор остались боги на обеих сторонах, атакующий игрок может решить атаковать вновь. Когда боги останутся только на одной из сторон тогда будет возможна битва армий. Если атакующий игрок победил хотя бы 1 бога на свой ход и имеет бога неба где-либо на игровом поле, этот игрок тянет карту неба. Вы не можете получить дополнительные карты неба за победу больше чем над 1 богом.

Если игрок в битве богов выкидывает на кубах 3 одинаковых числа (не зависимо от того сколько кубов было брошено) и имеет богиню магии где-либо на доске, этот игрок тянет карту магии и кладёт её в игру немедленно

Атака

После того как были разрешены битвы богов (если они были), вы можете атаковать броском кубиков против оппонента который держит территорию против которой производится нападение. Первым вы (нападающий) и затем ваш оппонент (защитник), заявляют сколько кубов будет брошено. Вы оба одновременно бросаете кубы. Вы (атакующий) можете бросить 1, 2 или 3 куба, но вы обязаны иметь хотя бы на 1 армию больше в захватываемой территории чем количество объявленных кубов. Защитник может бросить 1 или 2 куба – 2 только если у него есть хотя бы 2 армии в защищающейся территории.

Если в армии одной (или обеих) сторон есть богиня магии, тот игрок может перебрасывать выпадающие единицы пока на кубике (кубах) не выпадет другое число.

Если игрок с богиней магии в игре при броске выбрасывает 3 одинаковых числа в битве, этот игрок получает карту магии и кладет её сразу же в игру.

Разрешение битвы

Сравните высшие брошенные значения куба игроками. Если атакующий имеет больший бросок, защищающийся теряет 1 армию из территории. Но если защищающийся бросил больше, атакующий теряет 1 армию из территории. Если каждый из игроков бросил больше 1 одного куба тогда сравниваются значения 2 по величине выпадения кубов и повторяете процесс.

Примеры

- Атакующий выбрасывает 6, 1, 1, а защищающийся 3 – $6 > 3$ защищающийся теряет 1 армию
- Атакующий выбрасывает 6, 2, 1, а защищающийся 3, 2 – $6 > 3$ защищающийся теряет 1 армию, $2 = 2$ атакующий теряет одну армию (если у него нет бога войны в этом наступлении)
- Атакующий выбрасывает 3, 3, а защищающийся 4, 3 – $4 > 3$ атакующий теряет 1 армию, $3 = 3$ атакующий теряет ещё одну армию
- Атакующий выбрасывает 6, а защищающийся 5, 4 – $6 > 5$ защищающийся теряет 1 армию

Защищающийся побеждает при ничьих. Только если среди нападающих есть бог войны, ничья засчитывается победой атакующим. Ни одна из сторон не может потерять больше 2 армий за один бросок.

Все потерянные в битве войска направляются в небеса своей цивилизации на игровой доске Подземного мира. Пантеоны и их небеса:

Вавилоняне... ..Курнугья

Кельты... ..Авалон

Египтяне... ..Дуар

Греки... ..Элизиум

Норды... ..Вальгалла

Если атакующие войска включают бога смерти, умертвлённые войска защитника не отправляются на небеса. Они возвращаются в резерв армий игрока.

Храмы в битве

Если защитник контролирует храм в атакуемой территории, этот игрок может перебрасывать единицы на кубах. Защитник может перебрасывать пока не выкинет отличный от единицы результат.

Карты неба в битве

Карты неба играют при объявлении вторжения после того как атакующий объявит сколько армий и богов будут участвовать во вторжении. Эти чудеса происходят, как только карты была сыграна. Когда бы карта неба ни была сыграна игрок жертвует требуемое количество веры (если требуется), разрешите эффект карты, и затем удалите карту из игры.

Отзыв

Иногда вы можете объявить наступление, и оппонент может сыграть карты которые могут сделать победу при наступлении сложным или даже невозможным. После объявления наступления вы должны провести атаку хотя бы единожды прежде чем отозвать наступающих

Захват территорий

Как только вы победили последнюю обороняющуюся армию в территории вы захватываете её и обязаны её оккупировать немедленно. Что бы это сделать введите в неё хотя бы столько армий сколько вы бросали кубиков при последней атаке. Вы обязаны оставлять хотя бы 1 армии у той территории из которой производилась атака. Боги, участвующие в битве так же

перемещаются с вашими армиями. Год вовлечен в битву если его силы использовались в течении наступления. Все защищающиеся боги изгоняются с игрового поля и возвращаются на карты пантеона, и если в территории есть храм теперь он принадлежит вам.

Если вы вторгались в зараженные земли, уничтожьте половину армий, входящих в эту территорию немедленно. Если были вовлечены боги также изгоните их.

Каждая территория считается 1 победным очком в вашем финальном счете. Бонусы континентов также учитываются

В течение вашего хода, если вы захватили 3 или больше территорий у армий противника и имеете бога войны где-либо на доске, возьмите карту войны. Вы не можете получить больше 1 карты войны в ход таким способом.

Уничтожение игрока

Если в течение своего хода вы уничтожили последнюю армию на игровом поле Древней земли, этот игрок удаляется из игры. Когда такое происходит сбросьте все карты чудес данного игрока и удалите оставшиеся в подземном мире войска игрока. Если у игрока остались храмы они становятся ничейными если в их территориях нет других войск. Это происходит мгновенно, так что вы можете переместить свои войска в вакантные территории в подземном мире или в территории с неоккупированным храмом если вы решили предусмотреть такое решение ситуации (договорились на такую опцию).

7. Укрепить позиции

Как только вы объявили, что окончили все свои наступления в этом ходу, вы можете укрепить свои позиции. Для укрепления, переместите столько армий и богов сколько хотите из одной, и только одной, вашей территории в другую. Эти территории не обязаны разделять общую границу, но вы обязаны иметь непрерывный путь от начальной территории до конечной через принадлежащие вам земли. Вы обязаны оставить хотя бы 1 армию в территории из которой производится переброска.

В течение этого действия, боги могут проходить территории пройдя через зараженные земли, но они не могут окончить своё движения в зараженных землях

8. Внедриться с небес

Когда ваши войска умирают они попадают в ваши небеса на игровом поле Подземного мира. Они могут продолжить битву в Подземном мире, и отдельные счастливики смогут вернуться к жизни на Древней земле. Пантеоны и их небеса:

Вавилоняне... ..Курнугья

Кельты... ..Авалон

Египтяне... ..Дуар

Греки... ..Элизиум

Норды... ..Вальгалла

После того как вы укрепили позиции на игровом поле Древней Земли, вы можете внедриться с небес любым количеством войск.

Когда внедряетесь с небес и если вы не контролируете любое пространство в Подземном Мире, ваши армии могут входить в подземный мир только через пространства содержащие врата (территории, отмеченные изображением проема). Если все из территорий с вратами контролируются армиями оппонентов, вы должны напасть на одну из этих территорий что бы внедриться с неба в подземный мир. Если вы контролируете одну или несколько территорий в подземном мире, вы можете переместить любое количество ваших войск именно из небес в любую(ые) контролируемую вами территорию, не используя врата.

Каждые небеса имеют доступ ко всем 3 вратам

Вы не двигаете не одно из контролируемых здесь территории войск эти войска могут двигаться, когда захватывают подземный мир и атакуют прилегающие войска противника.

9. Вторжение в подземный мир

Вы можете вторгаться в территории подземного мира вашими армиями следуя тем же правилам что и при вторжении в территории Древней Земли. Вы также можете вторгаться в территории врат, не зависимо от того контролируете ли вы какую-либо территорию подземного мира или нет. Помните так же, как и при вторжении на древней земле вы обязаны оставлять хотя бы 1 армию в территории из которой производится вторжение, исключая небеса. Когда армия побеждена в подземном мире она удаляется из подземного мира. Она не появляется вновь в небесах. Она не выводится из игры, но возвращается в резерв армий игрока и может быть поднята в шаг подъема армий и сбора жетонов веры. Пространство в подземном мире

Пространства в подземном мире не считаются территориями. Они не считаются для подъема армий и получения жетонов веры. Они не имеют континентального бонуса. Они не идут в зачет 3 территорий при выполнении задания бога войны. Боги не могут быть призваны в подземный мир. Чудеса и реликвии не имеют эффекта в подземном мире, если только они специально этого не говорят. Вы не можете размещать храмы в подземном мире. Также не можете производить атаку через огненные границы либо атаковать небеса другого игрока.

Алтари

Контролирование алтаря позволяет вам бросить дополнительный кубик при каждой битве богов за каждый контролируемый вами алтарь.

Каждый алтарь который вы контролируете в конце игры приносит вам дополнительное очко к вашему финальному счету.

Склепы

Контролирование склепов позволяет вам воскресить армию в этом месте из мертвых. В течение фазы подъема армий и сбора жетонов веры, вы можете переместить 1 армию из каждого склепа который вы контролируете любому(-ым) храмам которые вы контролируете, если только это не последняя армия в территории со склепом.

В конце вашего хода, если вы контролируете хотя бы 1 склеп в подземном мире и имеете бога смерти в игре вы можете получить карту чуда смерти

Каждый склеп который вы контролируете добавит 1 очко к вашему финальному счету

10. Завершить ваш ход

Теперь вы можете собрать карту смерти если ваш бог смерти в игре и вы контролируете склеп. Теперь игра переходит к игроку со следующим маркером очередности хода. Если все игроки сделали свой ход, пройдите к Концу Эпохи

Конец Эпохи

Как только все игроки закончили свои ходы, эпоха завершается. Передвиньте маркер эпохи на следующее деление и проконсультируйтесь со Стартом Эпохи

Когда с последним маркером завершил свой ход и маркер эпохи стоит на Пятой эпохе, игра завершается.

Победа в игре

К концу пятой эпохи, подсчитывается финальный счет. Каждый игрок в порядке хода делает следующее:

- Сосчитайте все контролируемые вами территории. Вы получаете по 1 победному очку за каждую
- Посчитайте континентальные бонусы и прибавьте их к счету
- Добавьте по 1 очку за каждый алтарь или склеп который вы контролируете в подземном мире
- Добавьте 1 очко к вашему счету за каждую реликвию с территориальным бонусом который вы имеете если вы контролируете эту территорию

Это ваш финальный счет. Игрок с высшим счетом выигрывает и изгоняет остальные пантеоны с земли

В случае ничьей:

- Если возникает ничья выигрывает игрок с большим количеством жетонов веры
- Если всё ещё ничья, выигрывает игрок с большим количеством храмов
- Если всё ещё ничья, тогда выигрывает игрок с наибольшим количеством богов в игре
- Если всё ещё ничья, тогда выигрывает игрок с наибольшим количеством армий в древней земле
- Если всё ещё ничья, тогда игра решается в ничью и оба игрока делят власть над миром

Классические правила риска® игры глобальной доминации

Введение и стратегические финты

В этой классической игре «глобального доминирования» военной стратегии, вы сражаетесь что бы захватить мир. Для того что бы победить вы должны свирепо атаковать, защищать себя со всех фронтов, зачищать обширные континенты смелостью и храбростью. Но помните опасности как инагады будут высоки. Как только вы будете считать что мир в ваших руках, ваши оппоненты могут нанести ответный удар и разрушить вашу империю

Стратегия

Во всех играх серии Риск держите эти три стратегических финта в уме пока играете, добавляете армии и укрепляетесь

1. Захватывайте целые континенты: вы заработаете больше армий таким способом
2. Следите за вашими врагами. Если они собирают силы у ваших границ они могут планировать атаку на вас. Остерегайтесь!
3. Укрепляйте границы прилегающие к территориям врага для лучшей защиты если соседи решат атаковать вас.

Снаряжение

Должно быть одна игровая доска древней земли 5 кубов (3 черных для атакующего и 2 белых для защитника), 44 Карты территории и 5 наборов армий (каждая разного цвета).

Игровая доска

Игровая доска – карта с 6 континентами поделенными на 42 территории. Каждый континент отличается цветом и содержит от 4 до 12 территорий.

Армии

Есть 5 наборов армий состоящих из 2 типов фигур: солдат (отражает 1 армию на игровом поле) и боевой слон (стоит 5 армий). Начните игру расположив солдат; позже в игре вы можете разменять 5 солдат на боевого слона

44 карты территорий

42 карты отмечены территорией и картинкой черепа клинка или сферы. Также есть 2 карты отмеченные всеми 3 символами но не отмеченные территорией

Цель игры

Захватить мир оккупировав каждую территорию на игровой доске, уничтожив всех ваших оппонентов

Подготовка

В отличии от большинства игр, Риск зависит от кропотливо составленного плана перед тем как начнется сама игра. Расстановка войск определяет какие в дальнейшем будут битвы.

Перед тем как начать, отложите в сторону игровое поле подземного мира, богов, храмы, карты чудес, жетоны заражения, маркеры ходов, маркер эпохи, маркер водоворота, и маркер затопленной атлантиды. Они используются только в игре Риск буря богов.

Начальная расстановка войск состоит из следующих шагов

1. Выберите цвет и в зависимости от количества игроков, отсчитайте количество армий необходимое для начала игры

- 2 игрока: см. инструкцию на стр. 15
 - 3 игрока: каждый игрок отсчитывает 35 солдат
 - 4 игрока: каждый игрок отсчитывает 30 солдат
 - 5 игроков: каждый игрок отсчитывает 25 солдат
2. Киньте один из кубиков игрок выкинувший большее число на кубе берет 1 армию и ставит её на одну из территории, тем самым получая эту территорию
 3. Начиная с игрока сидящего слева от первого игрока, каждый по ходу располагает по 1 армии на незанятую территорию. Продолжая пока все 42 территории не будут заняты
 4. После того как все 42 территории были заняты каждый игрок располагает дополнительного солдата на территорию которую он уже занимает. Продолжая таким образом пока у всех не закончатся армии. Не существует ограничения на количество находящихся в территории армий

Для завершения подготовки:

5. Отложите 4 жетона веры. Они отмечают значение следующей группы сыгранных карт
6. Перетасуйте все 44 карты территорий и расположите их лицом вниз в стопку рядом с игровым полем. Так вы сформируете колоду РИСК.
7. Расположение первой армии занимает первый ход. Игра дальше идет налево

Игра

На вашем ходу попытайтесь захватить территории победив армии опонента. Но будьте осторожны: выигрывание битв зависит от осторожного планирования, быстрых решений и смелых ходов. Вы должны расположить ваши войска с умом, атаковать в правильное время и укреплять свои позиции против всех ваших врагов

Каждый из ваших ходов состоит из 3 шагов в таком порядке:

- Получение и расположение новых армий
- Атаки если вы решитесь бросая кубы
- Укрепление позиций

Получение и расположение новых армий

В начале каждого хода, рассчитайте как много новых армий вы добавите к вашим территориям базируясь на следующем:

- Количество территорий которые вы занимаете
- Значение континентов которые вы контролируете
- Значение сыгранных групп карт территорий
- Специфичные территории написанные на сыгранных картах

Территории

В начале вашего хода (включая первый), посчитайте количество территорий которые вы занимаете затем разделите это число на 3 (отбрасывая знаки после запятой). Как результат вы получите число армий которые вы получите. Вы можете найти эту таблицу на справочной карте.

Расположите новые армии на любой(-ых) территории вы уже контролируете

Пример:

11 территорий = 3 армии

14 территорий = 4 армии

17 территорий = 5 армии

Вы всегда будете получать как минимум 3 армии на вашем ходу даже если у вас меньше 9 территорий

Континенты

В дополнение в начале вашего хода вы получаете бонус за каждый континент вы контролируете. (Для контроля континента вы должны контролировать все его территории к

началу вашего хода). Для определения сколько армий вы получите за контроль над континентом посмотрите в таблицу на игровом поле Древней земли.

Карты Риск

Получение карт

В конце каждого хода, в который вы захватили хотя бы 1 территорию, вы получаете 1 (и только 1) карту территорий. Вы стараетесь получить группу карт в лбой из предложенных ниже комбинаций

- 3 карты с одним символом (череп, клинок или сфера)
- По одной карте с каждым символом
- Любые два символа и дикая карта

Если вы собрали группу из 3 карт территорий вы можете их сыграть в начале вашего хода, либо можете подождать, но если у вас 5 или 6 карт вы обязаны сыграть хотя бы одну группу; вы можете сыграть вторую группу если она у вас есть.

Игра карт для получения армии

В начале последующих ходов, вы можете сторговать подходящие группы карт и получить дополнительные войска в количестве групп уже сыгранных карт.в начале игры это число 4.

Каждый раз когда кто-нибудь играет группу карт значение следующей группы увеличивается

- Сыграна первая группа – 4 армий
- Сыграна вторая группа – 6 армий
- Сыграна 3 группа – 8 армий
- Сыграна 4 группа – 10 армий
- Сыграна 5 группа – 12 армий
- Сыграна 6 группа – 15 армий

после того как сыграна 6 группа каждая следующая группа стоит 5 дополнительных армий. К примеру, если вы сыграли 7 группу, вы получаете 20 армий; если вы сыгрываете 8 группу – 25армий; и так далее. Номер группы определяется не вашим личным зачетом а –общим. Т.е. если вы сыгрываете 3 группу вы получаете 8 армий даже если это ваша первая собранная группа.

Каждый раз когда группа карт сыграна добавьте жетоны веры что бы отметить за сколько армий будет сыграна следующая группа (добавляйте по 2 жетона после каждой группы пока не будет сыграна 5, в этом случае добавьте 3 и далее по 5). Эти жетоны отмечают сколько армий вы получите за сыгранную группу. Кладите сыгранные группы лицом вниз в дно колоды.

Окупированные территории. Если любая из сыгранных карт содержит территорию которую вы занимаете, вы получаете 2 дополнительные армии, вы получаете обе эти армии именно на этой территории.

На заметку: В один ход вы не можете получить больше чем 2 дополнительных армии сверх того, что вы получили за совпадение территории, даже если у вас больше одной совпадающей карты. В таком случае определите какая из территорий получит бонусные войска.

Финт: Не зависимо от того сколько армий вы получаете в начале вашего хода, призывайте их аккуратно – не зависимо от того с какой целью атаки или защиты вы это делаете. Это хорошая стратегия двигать ваши армии к сильно укрепленному фронту который граничит с вражьими землями.

Атака

После расположения ваших войск в начале вашего хода, решите хотите ли вы атаковать в этом ходу. Цель атаки захватить территорию уничтожив противостоящие армии, находящиеся в территории. Борьба ведется броском кубов. Оглядите игровое поле на секунду. Хотите ли вы атаковать?

Если вы не собираетесь производить атаку передайте кубы игроку сидящему слева. Вы всё ещё можете укрепить свои позиции, если хотите (см. след. стр.)

Если вы решились атаковать вы должны следовать следующим правилам:

- Вы можете атаковать только территорию которая прилегает к одной из ваших или которая соединена водным сообщением (черная пунктирная линия) Для примера, Thule или Rus могут атаковать Varangia, а Oricalcos может быть атакована Poseidonis или Atlas, с которыми она делит водное сообщение
- Вы обязаны иметь хотя бы 2 армии в территории из которой производится атака
- Вы можете продолжать атаковать территорию до тех пор, пока не уничтожите все армии в ней. Либо вы можете перенести атаку в другую территорию атакуя так часто как вы того пожелаете и столько территорий сколько желаете в течении хода.

К атаке

Первым анонсируйте обе территории атаковую и атакуемую. Затем киньте кубы против оппонента которые удерживает атакуемую территорию

- Перед бросанием, оба (вы и ваш оппонент) должны анонсировать количество кубов, которое вы бросите, и вы оба должны сделать бросок одновременно
- Вы, как атакующий, можете бросить 1, 2 или 3 черных куба. Вы должны иметь хотя бы на 1 или больше армии в атакующей территории чем количество бросаемых кубов. Финт: чем больше кубов бросаешь тем выше шансы выиграть. Но так же чем больше кубов бросаешь, тем больше армий ты можешь потерять и можешь быть вынужден занять территорию
- Защитник может бросить 1 или 2 белых куба. Что бы бросить 2 куба он обязан иметь хотя бы 2 армии в защищающейся территории. Финт: чем больше кубов бросаешь тем выше шансы выиграть, но и большее количество армий можно потерять

Примеры

- Атакующий выбрасывает 6, 1, 1, а защищающийся 3 – $6 > 3$ защищающийся теряет 1 армию
- Атакующий выбрасывает 6, 2, 1, а защищающийся 3, 2 – $6 > 3$ защищающийся теряет 1 армию, $2 = 2$ атакующий теряет одну армию
- Атакующий выбрасывает 3, 3, а защищающийся 4, 3 – $4 > 3$ атакующий теряет 1 армию, $3 = 3$ атакующий теряет ещё одну армию
- Атакующий выбрасывает 6, а защищающийся 5, 4 – $6 > 5$ защищающийся теряет 1 армию

Решение битвы

Сравните высшие значения брошенных кубов ваших и защитника. Если ваш (атакующего) выше, защитник теряет 1 армию из территории под атакой. Но если защитник выбросил больше вы теряете 1 армию в территории из которой производится атака и должны вернуть её в свой резерв. Если оба бросили больше одного куба вы должны сравнить вторые высшие результаты и повторить процесс.

- В случае ничьей выигрывает защищающийся
- Ни одна из сторон не может потерять больше 2 армий за бросок

Захват территорий

Как только вы уничтожили последнюю обороняющуюся армию вы захватываете эту территорию и должны занять её немедленно. Что бы так сделать переместите в неё как минимум столько же армий сколько кубов вы бросили в последнем броске. Помните: В большинстве случаев продвижение как можно больше армий к фронту дает преимущество; оставленные позади армии не могут помочь вам в битве. Так же помните: вы должны всегда оставлять хотя бы 1 армию позади в территории из которой производилась атака.

Завершение атаки

Вы можете завершить атаку(-и) в любой момент. Если вы захватили хотя бы 1 территорию, первым делом возьмите 1 карту из стопки территорий (не зависимо от того сколько конкретно территорий вы захватили на ходу вы всё равно получаете только 1 карту).

Последним шагом в вашем ходу вы укрепляете свои позиции если желаете (см. ниже). И наконец передайте кубы

Уничтожение оппонента

Если в течении вашего хода вы уничтожили оппонента уничтожив его последнюю армию на доске, вы выигрываете все его карты территорий.

- Если выигрыш дает вам 6 или больше карт вы должны немедленно сыграть достаточное количество групп что бы у вас осталось 4 или меньше карт, но как только ваша рука уменьшена до 4, 3 или 2 карт вы обязаны остановиться их сторговывать
- Если вы получили меньше 6 карт вы должны подождать начала вашего следующего хода что бы их сыграть

Заметьте: когда вы берете карту из колоды в конце вашего хода (за захват территории) и так у вас становится 6 укарт на руке, вы должны дождаться начала своего следующего хода что бы их сыграть.

Укрепление позиций

Для укрепления ваших позиций, передвиньте так много армий сколько хотите из одной (и только одной) территории в одну (и только одну) соседнюю территорию. При перемещении армий из территории в территорию вы обязаны оставить хотя бы 1 армию в покидаемой территории.

Победа

Победителем становится тот кто сможет уничтожить остальных оппонентов захватив все 42 территории на игровом поле

Классические правила RISK® для 2 игроков. Сначала прочтите полные правила RISK® "Global domination".

Эта версия игры играется как и классический RISK® с одним важным изменением: как армии вас и вашего оппонента на доске так же есть нейтральные войска играя роль буфера между вами и вашим оппонентом. Это изменение дает игре на 2 игроков те же стратегические возможности что и обычной игре RISK

Цель игры

Таже что и в классическом риске

Снаряжение

Тоже что и в классическом Риске

Подготовка

Расположение начальных армий

- Вы и ваш оппонент берут полный комплект войск. Затем один из вас берет третий комплект который назначается «нейтральным». Возьмите по 30 армий из каждого комплекта и получите территории следующим образом:
- Удалите 2 диких карты из колоды территорий
- Хорошо перетасуйте колоду территорий и раздайте их на 3 равных стопки. Оба вы и ваш оппонент берете разные стопки. Оставшаяся стопка – «нейтральная»
- Расположите по одной армии в каждой из 14 территорий из полученных вами карт. Ваш оппонент делает тоже самое. Затем разместите по 1 нейтральному войску в нейтральные территории
- После того как все территории на игровом поле были захвачены вы и ваш оппонент берете ходы размещая ваши оставшиеся войска: располагайте по 2 войска в одну или две оккупированные вами территории. Затем располагайте 1 нейтральную армию в

нейтральную территорию по вашему усмотрению, располагая их так что бы заблокировать движение вашего оппонента по направлению

Для завершения игровой подготовки

После того как расстановка завершена затасуйте две диких карту в колоду территорий и начните играть

Атака

На вашем ходу вы можете атаковать любую территорию примыкающую к вашей. Когда вы атакуете нейтральную территорию ваш оппонент делает броски за нейтральные войска.

Нейтральные войска никогда не атакуют и не могут получать подкрепления в течение игры

Подкрепления

Если вы иссыкли в войсках вашего цвета вы можете использовать войска того цвета который не используется в игре для укрепления вших позиций

Победа

Что бы победить станьте первым кто уничтожит все войска оппонента на его территориях.

Вам не обязательно уничтожать нейтральные войска. Не переживайте если все нейтральные войска были уничтожены до завершения игры. Игра продолжается до тех пор пока один из игроков не победит другого.