

# RISK

راهنمای بازی ریسک



4 PLAY METHODS

با ۴ روش بازی

CLASSIC

کلاسیک

2 PLAYERS

دو نفره

MISSION

ماموریتی

ELEMENTARY

مقدماتی

itoy

Ages | 2-5

10+





## محتویات

برد بازی - ۴۲ کارت قلمرو - ۱۲ کارت مأموریت - ۱ کارت آتش بس  
 ۵ ارتش در پنج رنگ هر کدام شامل ۴۰ سرباز ، ۱۲ سواره نظام و ۸ توپ  
 ۳ تاس قرمز برای حمله و ۲ تاس سیاه برای دفاع  
 دفترچه راهنما

## به دنیای ریسک خوش آمدید

این یک بازی مهیج و غیر قابل پیش بینی است. نبرد برای فتح دنیا! یاد گرفتن این بازی از آنچه شما فکر می کنید راحت تر است.

ریسک قوانین زیادی برای یادگیری ندارد و این آزادی را به شما می دهد تا بیشتر بر روی استراتژی خود تمرکز کنید به این علت است که این بازی بسیار سرگرم کننده است.

در این بازی شما تصمیم میگیرید که کجا سرباز خود را قرار دهید، به کجا حمله کنید، به چه کسی و چندبار حمله کنید و اگر شما بازیکن مبتدی هستید، بهتر است با بازی مقدماتی بازی را شروع کنید تا کمی با این بازی آشنا شوید. همین بازی با قوانین پیچیده تر برای بازیکن حرفه ای نیز مناسب است.

## خلاصه بازی

شما سرزمین هایی را که در اختیار دارید با گذاشتن سرباز در آن کنترل خواهید کرد. در هر نوبت تعداد بیشتری سرباز دریافت می کنید و آن ها را در قلمرو خود می گذارید. شما از سربازها برای حمله و تصرف قلمرو حریف استفاده می کنید. در پایان نوبت خود می توانید تعدادی سرباز را جابجا کنید تا از قلمرو خود دفاع کنید و ممکن است کارتی از روی دسته کارت ها بردارید.



## روش بازی

ابتدا کارت ها و سرباز ها را از کیسه ها خارج کنید. اجزاء مختلف بازی در زیر توضیح داده شده. زمین بازی شامل ۴۲ قلمرو است که توسط خطوط مرزی یا خطوط دریایی به هم متصل شده اند. در طول بازی ارتش ها از همین مرز ها به دشمنان خود حمله می کنند. قلمروها در ۶ قاره گروه بندی شده است. آمریکای شمالی (زرد)، آمریکای جنوبی (قرمز)، اروپا (بنفش)، آفریقا (قهوه ای)، آسیا (سبز) و استرالیا (ارغوانی).



اگر شما یک قاره را بطور کامل کنترل کنید، در ابتدای هر نوبت سرباز بیشتری دریافت می کنید. هر چقدر موفقیت بیشتری کسب کنید، سربازان بیشتری در قلمرو خود قرار خواهید داد. برای صرفه جویی فضا در قلمرو خود می توانید از سواره نظام که معادل ۵ سرباز پیاده است یا توپ که معادل ۱۰ سرباز است استفاده کنید.

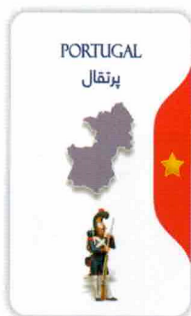
از سمت راست: سواره نظام، توپ و سرباز (پیاده نظام)



تاس قرمز رنگ جهت حمله، تاس مشکی رنگ جهت دفاع به کار می رود.



**کارت قلمرو:** هر کدام از این کارت ها یک قلمرو را نشان می دهد با ۱ یا ۲ ستاره (یا سرباز ، سواره نظام و توپ). در طول بازی شما از این کارت ها جهت دریافت سرباز در ابتدای نوبت خود استفاده می کنید.



**کارت آتش بس:** در دسته کارت ها یک کارت آتش بس وجود دارد که فقط در نوع بازی مقدماتی استفاده می شود و در درون کارت ها قرار می گیرد. زمانی که این کارت رو شود بازی به اتمام می رسد. این کارت را فعلاً از بقیه کارت ها جدا کنید.



**کارت های مأموریتی:** در دسته کارت ها ۱۲ کارت مأموریت وجود دارد که فقط در نوع بازی مأموریتی استفاده می شوند، و هر بازیکنی که بتواند مأموریت مخفی خود را انجام دهد برنده بازی است.



## بازی مقدماتی

یاد گرفتن این بازی برای بازیکنان مبتدی ساده تر و سریع تر است. شما انتخاب های گوناگونی در طول بازی دارید پس اگر برای بار اول خود خوب بازی نمی کنید نگران نباشید.

## چینش بازی

۱. هر بازیکن یک رنگ را انتخاب می کند.
۲. تصمیم بگیرید که چه کسی بازی را شروع کند (با پرتاب تاس یا شیوه دیگر) و بازی را ساعتگرد ادامه دهید.
۳. کارت های قلمرو را بر بزنید و بین بازیکنان پخش کنید. در بازی ۴ یا ۵ نفره ۲ کارت اضافه می آید. به ۲ بازیکن آخر این ۲ کارت را بدهید.
۴. تمام بازیکنان باید با توجه به تعداد ستاره در کارت خود، در قلمرو خود سرباز قرار دهند، ۱ ستاره ۱ سرباز، ۲ ستاره ۲ سرباز. دقت کنید در این مرحله فقط باید سرباز قرار دهید. (در طول بازی می توانید آنها را با سواره نظام یا توپ جایگزین کنید)
۵. حال بعد از اتمام قرار دادن سربازها، بازیکنان باید تمام کارت ها را برگردانده و دوباره بر بزنند. کارت آتش بس را جدا کرده و مطابق عکس زیر در بین کارت ها قرار دهید.



## چگونه بازی کنید

هدف: اولین بازیکنی باشید که تعداد معینی از قلمرو را تا انتهای نوبت خود کنترل می کند، تعداد دقیق با توجه به تعداد بازیکن ها تعیین می شود. جدول زیر را ببینید.

تعداد قلمرو برای پیروزی	تعداد بازیکن ها
۲۵ .....	۳
۲۰ .....	۴
۱۵ .....	۵

کارت آتش بس: اگر این کارت از دسته کارت ها انتخاب شود بازی بلافاصله به اتمام می رسد و بازیکنی که بیشترین قلمرو را دارد برنده بازی می شود.

### در نوبت خود چه کارهایی انجام دهید

۱. قرار دادن سرباز
۲. حمله کردن
۳. دفاع کردن
۴. انتقال سرباز
۵. اگر می توانید یک کارت بردارید

### ۱. قرار دادن سرباز

اولین کاری که در نوبت خود انجام می دهید این است که بفهمید چه تعداد سرباز دریافت می کنید تا در قلمروی خود قرار دهید. همیشه ۳ سرباز دریافت می کنید و اگر در بازی موفق باشید تعدادی سرباز به عنوان پاداش دریافت می کنید

۳ راه جهت دریافت سرباز "پاداش" وجود دارد:

### راه اول: تعداد قلمرو های تحت کنترل

اگر ۱۲ تا ۱۴ قلمرو در اختیار دارید، ۱ سرباز اضافه دریافت می کنید. اگر ۱۵ تا ۱۷ قلمرو در اختیار دارید، ۲ سرباز اضافه دریافت می کنید و ... طبق جدول زیر می توانید مشاهده کنید که آیا سرباز اضافه دریافت می کنید یا خیر.

TROOPS FOR TERRITORIES					سرباز در ازای هر ناحیه				
12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-39	40-42
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

## راه دوم: کنترل کردن یک قاره

اگر شما تمامی قلمرو های یک قاره را تحت کنترل خود بگیرید، شما سرباز اضافه دریافت می کنید. (بین ۲ تا ۷ سرباز با توجه به قاره) تعداد سربازی که برای کنترل هر قاره دریافت می کنید کنار قاره نوشته شده است:



### نکته استراتژیک

کنترل کردن ۱ یا چند قاره در ابتدای نوبت بسیار مهم است. آن را به عنوان یک هدف مراحل اولیه ی بازی قرار دهید.

### راه سوم: معاوضه کارت ها با سرباز

در طول بازی با توجه به قلمرو هایی که فتح می کنید، تعدادی کارت دریافت می کنید. شما می توانید چند کارت را در ابتدای نوبت خود برای دریافت سرباز اضافه معاوضه کنید. اینکه شما چه تعداد سرباز دریافت می کنید به یکی از ۲ روش زیر قابل محاسبه است. شما باید یکی از این ۲ روش را از ابتدای بازی انتخاب کنید که در طول بازی قابل تغییر نیست.

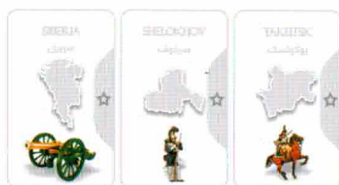


به طور مثال برای معاوضه این کارت ها با مجموع ۴ ستاره شما ۷ سرباز اضافه دریافت می کنید

روش اول: به جدول زیر توجه کنید:

سرباز در ازای ستاره		TROOPS FOR STARS	
☆	☆	☆	☆
2	2	5	10
3	4	6	13
4	7	7	17
		8	21
		9	25
		10	30

نکته استراتژیک: کارت های خود را برای یک معاوضه بزرگ ذخیره کنید تا بتوانید چندین سرباز را جهت نیروی تقویتی استفاده کنید



به طور مثال برای معاوضه این کارت ها با مجموع سرباز، سواره نظام و توپ ۱۰ سرباز دریافت می کنید

سرباز در ازای تصویر	
	4
	6
	8
	10

روش دوم: به جدول زیر توجه کنید:

با معاوضه فقط سه کارت و با توجه به جدول فوق کارت های خود را معاوضه کنید.

کارت های معاوضه شده در دسته بندی جدیدی با عنوان کارت های خرج شده قرار می گیرد.



## کجا سرباز های خود را قرار دهید؟

زمانی که سرباز اضافه دریافت کردید، تصمیم بگیرید که سرباز خود را در چه جایی قرار دهید. شما فقط می توانید سرباز را در قلمرو خود قرار دهید نه در قلمرو دشمن!!  
شما می توانید تمام سرباز ها را در یک قلمرو یا قلمروهای مختلفی که در اختیار دارید قرار دهید.

## ۲. حمله کردن

حمله کردن، یکی از کارهای اصلی است که می توانید در نوبت خود انجام دهید. شما انتخاب می کنید که چه موقع و به چه کسی و چند بار در نوبت خود به دشمن حمله کنید. یا اینکه اصلاً حمله نکنید این به تصمیم شما بر می گردد.

## انتخاب قلمرو مورد نظر جهت حمله

یک قلمرو از قلمرو هایی که در اختیار دارید انتخاب کنید، اگر قلمروی دشمن به قلمرو شما از طریق خط مرزی یا خط دریایی متصل است شما می توانید به آن حمله کنید شما در هر زمان فقط به یک قلمرو می توانید حمله کنید!  
همچنین می توانید فقط از یک قلمرو به قلمروی دیگر حمله کنید.

## حرکت دادن سرباز جهت حمله

تعداد سربازی را که می خواهید با آن حمله کنید بردارید و آنها را نزدیک خط مرزی قلمرویی که می خواهید به آن حمله کنید قرار دهید. شما با بیشتر از ۳ سرباز نمی توانید به قلمروی دشمن حمله کنید. مهم نیست که چه تعداد سرباز در قلمروی خود دارید شما می توانید با ۱، ۲ یا نهایتاً ۳ سرباز حمله کنید.

## محافظت از قلمرو

قانون مهمی که همیشه باید به خاطر داشته باشید این است که حداقل یک سرباز باید در قلمرو شما باشد تا از آن محافظت کند و شما نمی توانید قلمرو خود را خالی از سرباز باقی بگذارید!!  
زمانی که شما سربازهایی جهت حمله به جلو می برید، حداقل یک سرباز را باقی بگذارید تا از آن دفاع کند.

( برای مثال اگر شما ۳ سرباز دارید، فقط می توانید با ۲ سرباز حمله کنید. )

در نظر داشته باشید، در مقابل هر حمله، بازیکنی که به قلمرو او حمله شده است از قلمرو خود دفاع می کند که نتیجه پیروز شدن هریک از طریق ریختن تاس در قسمت بعدی توضیح داده شده است.

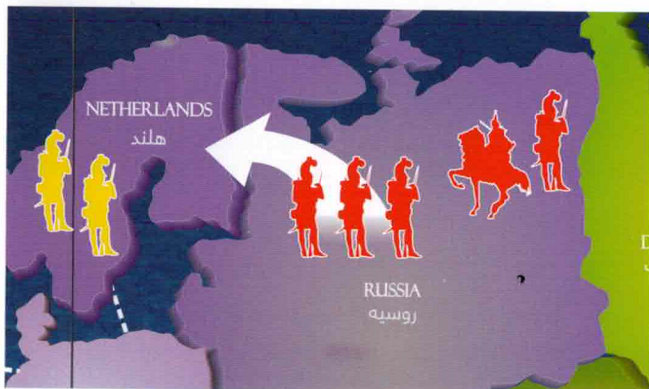




### ۳. دفاع کردن

بازیکن دفاع کننده می تواند با ۱ یا ۲ سرباز از قلمرو خود دفاع کند اگرچه سربازهای بیشتری در قلمروی خود داشته باشد.

برخلاف حمله کننده ، دفاع کننده می تواند آخرین سرباز خود را جهت دفاع از قلمرو در نبرد شرکت دهد. حال شما ۱، ۲، یا ۳ حمله کننده دارید که با ۱ یا ۲ دفاع کننده مواجه می شوید. نبرد آغاز می شود. به مثال زیر دقت کنید:



روسیه با ۳ سرباز به هلند حمله می کند و هلند با ۲ سرباز دفاع می کند.

### ریختن تاس

به عنوان حمله کننده به ازاء هر سربازی که حمله می کنید یک تاس قرمز باید بندازید و شخصی که دفاع می کند باید یک تاس سیاه به ازاء هر سرباز بیاندازد. تمامی تاس ها باید در یک زمان ریخته شوند.

### تعیین برنده نبرد

تاس های خود را از زیاد به کم مرتب کنید. سپس برای هر جفت تاس به طریق زیر عمل کنید :  
اگر تاس حمله (قرمز) از تاس دفاع (سیاه) بیشتر باشد یک سرباز دفاع کننده باید از نبرد حذف شده و از زمین کنار گذاشته شود.

اگر تاس دفاع مساوی یا بیشتر از تاس حمله باشد ، یک سرباز حمله کننده باید از نبرد حذف شده و از زمین بازی کنار گذاشته شود. (در حالت مساوی همیشه دفاع کننده برنده است.)  
زمانی که تکلیف تمام جفت تاس ها معلوم شد . نبرد به اتمام رسیده .



روسیه ۳ تاس قرمز می اندازد (۱ تاس به ازاء هر سرباز مهاجم) هلند ۲ تاس سیاه می اندازد (۱ تاس به ازاء هر سرباز مدافع).

تاس ها از صعودی به نزولی مرتب می شوند. سپس هر جفت تاس با هم مقایسه می شوند:

### تاس های روسیه

### تاس های هلند



۶ از ۴ بیشتر است. هلند یک سرباز از دست می دهد.

۳ از ۲ بیشتر است. هلند یک سرباز از دست می دهد.

تاس سوم در نظر گرفته نمی شود. (گاهی اوقات تعداد تاس بیشتر حمله کننده نسبت به دفاع کننده شانس بیشتری برای پیروزی در حمله به او می دهد)

نتیجه نبرد: روسیه ۲ سرباز هلند را حذف می کند و برنده نبرد می شود.

## روش سرعتی

از آنجایی که در هر بار ریختن تاس حداکثر دو سرباز از بین می رود گاهی برای مشخص شدن پیروز نبرد میبایستی چندین بار تاس ریخت هر چند شما نمیتوانید نبرد را بدون پیروزی کامل متوقف کنید.

اگر بخواهید سریعتر برنده و یا بازنده هر نبرد را مشخص کنید میتوانید به روش زیر عمل کنید:  
پس از ریختن تاسها ضمن رعایت قوانین تعداد تاسهای هر طرف،

اگر مجموع تاسهای قرمز نسبت به مجموع تاسهای سیاه

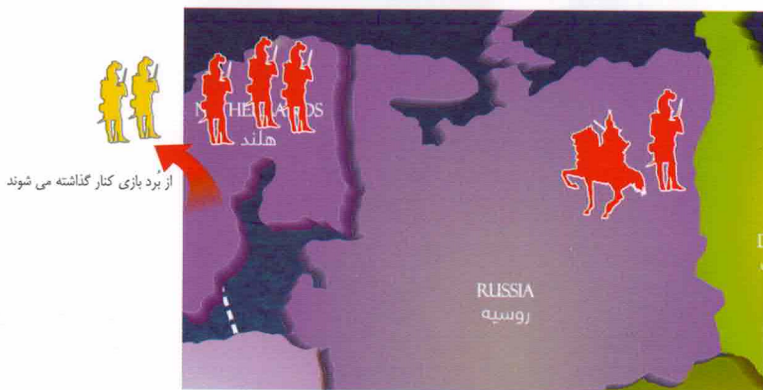
**بیشتر باشد:** به میزان تفاوتشان از سربازان مدافع حذف شده و در صورتی که سربازان مدافع صفر شوند، قلمرو تسخیر می شود.

**کمتر باشد:** به میزان تفاوتشان از سربازان مهاجم حذف می شود. (همواره حداقل ۱ سرباز مهاجم در حمله شرکت نمی کند)

**مساوی باشد:** مهاجم ۱ سرباز از دست می دهد.

## حذف کردن سرباز

بازیکن مدافع در هلند هر ۲ سرباز خود را از دست می دهد و از آنجایی که هیچ سربازی در قلمرو خود ندارد مهاجم روسی این قلمرو را به تصرف خود در می آورد.



## چه کسی قلمرو را کنترل می کند؟

اینکه چه اتفاقی می افتد بستگی به تعداد سرباز های باقی مانده در قلمرو مدافع دارد.

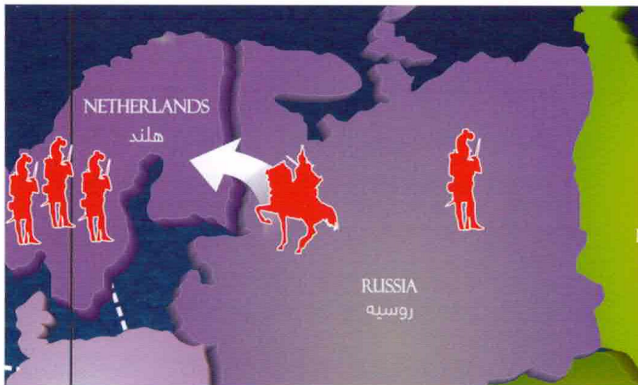
اگر مدافع یک یا چند سرباز در قلمرو خود داشته باشد، او قلمرو را حفظ می کند و تمامی سربازان مهاجم به قلمرو خود باز می گردند.

اگر مدافع هیچ سربازی نداشته باشد، شما برنده نبرد هستید و قلمرو را به تصرف خود در می آورید. در این لحظه شما باید تمامی سربازهایی را که در جنگ شرکت داشته اند (حداکثر ۳ سرباز) را به قلمروی جدید انتقال دهید. البته می توانید سربازهای بیشتری را از قلمرو قبلی به قلمرو جدید انتقال دهید.

برای مثال اگر شما ۱۵ سرباز در قلمروی خود داشته باشید فقط می‌توانید با ۳ سرباز حمله کنید. شما نبرد را می‌برید و باید تمام سربازهای باقی‌مانده در جنگ را به قلمروی جدید انتقال دهید. اما شما همچنان ۱۲ سرباز در قلمروی قبلی خود دارید و می‌توانید ۱۱ سرباز از آنها را نیز به قلمروی جدید انتقال دهید و یک سرباز را در قلمرو قبلی نگه دارید تا از آن محافظت کند.

### انتقال سرباز به قلمرو تصرف شده

مهاجم باید سربازهایی که در نبرد شرکت کرده اند را، به قلمرو تصرف شده انتقال دهد. و بعنوان مثال میتواند ۵ سرباز را از قلمرو قبلی به قلمرو جدید انتقال دهد و ۱۰ سرباز را جهت دفاع در قلمرو قبلی نگه دارد.



### اگر تمایل دارید دوباره حمله کنید

چه شما برنده نبرد باشید چه بازنده، شما می‌توانید دوباره حمله کنید. شما می‌توانید به همان قلمرو که حمله کردید نیز دوباره حمله کنید اگر آن قلمرو کماکان تحت کنترل دشمن است البته می‌توانید به قلمروی دیگری هم حمله کنید.

هر زمان تصمیم به حمله گرفتید باید قوانین حمله را دنبال کنید.

### چند بار می‌توانید حمله کنید؟

این سوالی است که بسیاری از بازیکنان تازه کار می‌پرسند. جواب این است که این کاملاً به شما بستگی دارد. شما می‌توانید اصلاً حمله نکنید! شما می‌توانید به یک قلمرو فقط یک بار حمله کنید یا حمله به آن را ادامه دهید. یا می‌توانید به قلمروهای مختلف هر چند بار که می‌خواهید حمله کنید. زمانی شما نمی‌توانید حمله کنید که فقط ۱ سرباز در هر قلمرو خود داشته باشید.

## اگر شما آخرین قلمرو خود را از دست دهید چه اتفاقی می افتد؟

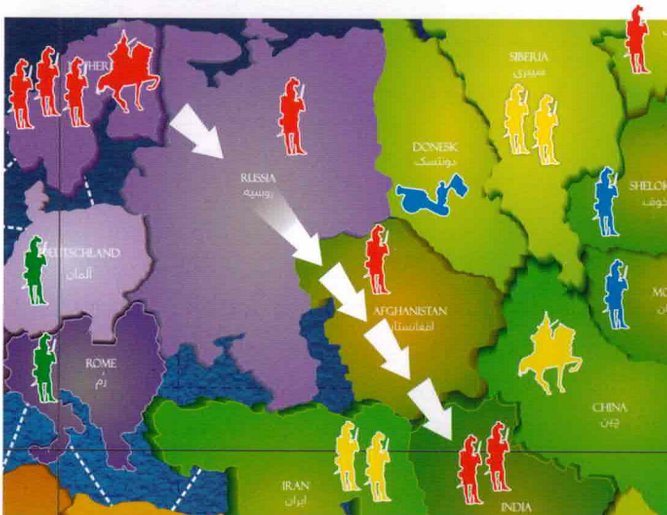
این اتفاق زمانی می افتد که شما بدشانس هستید یا برنامه ریزی بدی داشته اید یا کم تجربه اید. اگر این اتفاق برای شما بیفتد شما از بازی حذف می شوید. اگر کارتی در دست دارید باید آن را به بازیکنی که شما را حذف کرده بدهید. (به عنوان جایزه آن بازیکن) امیدواریم دفعه بعد خوش شانس باشید.

### ۴. انتقال سرباز

شما تصمیم می گیرید که دیگر حمله نکنید و الان فرصت آن است که سربازان خود را در قلمروهای خود به مکان بهتری انتقال دهید. شما می توانید آنها را به مکان هایی ببرید تا در برابر حملات بازیکنان بعدی، دفاع قوی تری داشته باشند یا به قلمرویی جابجا کنید که در نوبت بعد بتوانید از آن حمله ی بزرگتری ترتیب دهید. زمانی که شما تجربه بیشتری کسب می کنید، از این مرحله از بازی استفاده بهتری خواهید کرد.

انتقال بدین گونه می باشد:

هر تعداد سربازی که می خواهید می توانید به قلمرویی که به مکان کنونی شما متصل هستند انتقال دهید. منظور از اتصال، زنجیره ای از قلمروهای تحت کنترل شماست که به همدیگر از مرز زمینی و یا دریایی وصل شده اند. نمی توانید جهت جابجایی سربازان از مرزهای دشمن عبور کنید.



مثال:

مهاجم تصمیم میگیرد که دیگر حمله نکند و می خواهد سربازهای خود را جابجا کند. بخاطر ترس از حمله ویتنام، تصمیم می گیرد سربازان را به هند انتقال دهد تا دفاع کنند. از آنجایی که هلند، روسیه، افغانستان و هند تحت کنترل او هستند (که تمامی آنها به هم دیگر متصل اند)، او ۶ سرباز را از هلند به هند انتقال می دهد.

## ۵. اگر می‌توانید کارت بردارید

اگر شما یک یا چند قلمرو را در نوبت خود تصرف کنید می‌توانید از دسته کارت‌ها یک کارت را بردارید و به کارت‌های خود اضافه کنید. (کارت‌های خود را از دید دیگران پنهان کنید)  
اگر شما هیچ قلمرویی را تصرف نکرده‌اید هیچ کارتی دریافت نمی‌کنید. شما نمی‌توانید بیش از یک کارت بردارید حتی اگر چندین قلمرو تصرف کرده‌اید.  
نکته استراتژیک: سعی کنید در هر نوبت حداقل یک قلمرو را تصرف کنید تا در انتها یک کارت به شما تعلق بگیرد.  
معاوضه کارت‌ها در ابتدای نوبت می‌تواند سربازان اضافه‌ای به شما بدهد.

## چگونه برنده شوید؟

اگر در انتهای نوبت خود تعداد تعیین شده‌ای از قلمرو تحت کنترل داشته باشید برنده بازی هستید. جدول زیر را مشاهده کنید.

تعداد قلمرو برای پیروزی	تعداد بازیکنان
۲۵ .....	۳
۲۰ .....	۴
۱۵ .....	۵

یا....

اگر کارت آتش بس در انتهای نوبت رو شود، بازی بلافاصله به اتمام می‌رسد و شخصی که بیشترین قلمرو را در اختیار دارد برنده بازی است.  
در صورت مساوی بودن تعداد قلمروها بازیکنی که بیشترین سرباز را در زمین داشته باشد برنده بازی است. اگر تعداد سربازها هم مساوی بود، بازیکنان پیروزی را تقسیم می‌کنند.



## بازی کلاسیک (۳ تا ۵ نفره)

بازی کلاسیک همانند مقدماتی است به غیر از تفاوت هایی که در زیر ذکر شده است:

### چینش بازی

در نوع کلاسیک شما قلمرو اولیه خود را مشخص می کنید برخلاف آن که قلمرو را به شما بدهند. باتوجه به تعداد نفراتی که در بازی شرکت می کنند بازیکنان تعداد معینی سرباز دریافت می کنند، به جدول زیر توجه کنید:

تعداد بازیکن ها	تعداد سرباز برای شروع بازی
۳	۳۵
۴	۳۰
۵	۲۵

### روش بازی

بازیکنان تاس می اندازند تا چه کسی بازی را شروع کند و به صورت ساعتگرد بازی را ادامه می دهند. در ابتدا هر کس در نوبتش یک سرباز از رنگ خود را در قلمروی خالی دلخواه قرار می دهد و این کار ادامه پیدا می کند تا هر ۴۲ قلمرو پر شود. بعد از آنکه قلمروی هر بازیکن مشخص شد، بازیکنان سربازان فعلی خود را به نوبت و در هر نوبت فقط یکی را درون قلمرو قرار می دهند تا نیروی بیشتری داشته باشند. شما می توانید تمام سربازهای خود را فقط در یک قلمرو یا به طور مساوی بین قلمروهای دیگر خود تقسیم کنید. (یا به هر صورت که دوست دارید) زمانی که بازیکنان تمام سربازهای خود را در قلمرویشان قرار دادند، بازی شروع شده و اولین بازیکن نوبتش را آغاز می کند. کارت آتش بس را از دسته کارت خارج کنید زیرا در نوع کلاسیک استفاده نمی شود.

### برنده بازی کلاسیک

شما زمانی برنده هستید که تمامی ۴۲ قلمرو موجود بر روی برد را کنترل کنید. این بدین معنی است که شما تمامی بازیکنان را از بازی حذف کرده اید. (میتوانید برای تسریع در بازی، از ابتدا شرط تصرف ۳ قاره را برای اتمام بازی در نظر بگیرید) در این نوع از بازی به دلیل اینکه بازی زمان بیشتری طول می کشد ممکن است دسته کارت ها به انتها برسد. اگر این اتفاق افتاد کارت های خرج شده را مجدداً بر بزنید و دسته جدیدی تشکیل دهید.

### بازی مأموریتی

در این روش قوانین بازی و چینش اولیه مشابه بازی کلاسیک ۳ تا ۵ نفره می باشد، اما برای کاهش زمان بازی هر بازیکنی که زودتر بتواند مأموریت مخفی خود را به انجام برساند برنده بازی خواهد بود.

### روش بازی

در ابتدای بازی به هر بازیکن یک کارت مأموریت (از ۱۲ کارت مأموریت) به صورت تصادفی داده می شود، به نحوی که بازیکنان از مأموریت یکدیگر بی خبر بمانند. هر بازیکن که بتواند مأموریت مخفی خود را انجام دهد، برنده بازی است و در اینصورت کارت مأموریت خود را رو می کند تا دیگران ببینند.

## بازی ۲ نفره

اول از همه با وجود اینکه ۲ بازیکن در بازی هستند، شما ۵ ارتش در زمین بازی دارید. هر بازیکن یک ارتش را کنترل می کند و ۳ ارتش بی طرف باقی می ماند. ارتش های بی طرف در جایگاه خود باقی می ماند و حکم یک مانع را برای بازیکنان دارند. زمانی که می خواهید از آنها دوری کنید یا به آنها حمله کنید، تمامی قوانین ۳-۵ نفره به کار می رود.

## چینش بازی

هر بازیکن یک رنگ را انتخاب می کند. رنگ های دیگر در ارتش بی طرف باقی می ماند. کارت آتش پس را از دسته کارت ها حذف کنید، به هر بازیکن ۱۲ کارت بدهید و با توجه به تعداد ستاره هایی که بر روی کارت قرار دارد، سرباز در قلمرو بر روی برد قرار دهید. (۱ سرباز برای یک ستاره، ۲ سرباز برای ۲ ستاره) به هر کدام از ۳ ارتش بیطرف ۶ کارت اختصاص دهید. با توجه به تعداد ستاره های روی کارت ۱ یا ۲ سرباز در قلمروی آنها قرار دهید. تمامی کارت ها را جمع آوری کرده و مجدداً بر بزنید.

یک سرباز از هر ارتش بی طرف کنار زمین قرار دهید و ۳ کارت قلمرو به پشت در زیر آنها بگذارید



بازیکنان تاس می اندازند تا ببینند چه کسی بازی را شروع می کند.

## روش بازی

در شروع نوبت خود برخلاف بازی چند نفره، یک کار اضافه باید انجام دهید. ۳ سرباز به یکی از ارتش های بی طرف اضافه کنید. این ۳ سرباز در یکی از ۶ قلمرو که توسط ارتش بی طرف کنترل می شود، باشند. شما نمی توانید به بیش از یک ارتش سرباز اضافه کنید.

## حذف کردن ارتش بی طرف

اگر شما موفق شوید آخرین قلمرو از ارتش بی طرف را تصرف کنید و آن را از بازی حذف کنید، ۳ کارتی را که در زیر سرباز آن ارتش قرار دارد به شما تعلق می گیرد. آن کارت ها را به کارت های قبلی خود اضافه کنید.

## برنده بازی ۲ نفره

اولین بازیکنی باشید که ۳۰ قلمرو را تحت کنترل خود در می آورید یا بازیکن حریف را حذف کنید.