

СТАРТ

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

«Курс молодого бойца» – это ознакомительная версия игры РИСК. Потренировавшись на ней и ознакомившись с правилами, вы сможете перейти к версии «Пункт командования».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель – первым выполнить 3 миссии, при этом контролируя свою столицу. Перед вами не стоит задача захватить планету. Прежде чем начинать игру, ознакомьтесь со списком миссий!

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

- Для ознакомления с содержанием игры прочитайте листок **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ**.
- Подготовьте доску и игровые элементы, как показано на листке **ПОДГОТОВКА**.
- Каждый игрок бросает один кубик. Выбросивший наибольший результат первым выбирает свой цвет. Остальные игроки, по порядку уменьшения выброшенных значений, по очереди выбирают цвета из оставшихся.

КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

- 1 В начале каждого своего хода получите дополнительные войска (см. **ВОЙСКА**).
- 2 Нападите на территории своих противников (см. **НАПАДЕНИЕ**).
- 3 После завершения нападения и в случае успешного выполнения миссии получите 1 карту миссии (см. **МИССИИ**).
- 4 Выполните перемещение войск и вытяните карту из колоды, если имеете на это право (см. **ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА**).

ПОБЕДА

Победителем признается игрок, выполнивший 3 миссии и в конце своего хода контролирующий свою столицу.



© 2008 Hasbro, Все права защищены.
Эксклюзивный дистрибьютор в России: ЗАО "ПЛЭЙХАУС"
109202, Москва, Зеленодольская ул, д.18, корп 1
www.hasbro.co.uk



128450861210
070845086121 100

ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ

ВАША ЦЕЛЬ

Ваша цель – первым выполнить 3 миссии, при этом контролируя свою столицу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Расстановка городов:

Вытяните 15 произвольных карт территорий и установите по одному городу на каждой территории. Перемешайте все карты.

Расстановка миссий:

Перемешайте все карты миссий и расположите в произвольном порядке на доске 4 второстепенные и 4 основные карты лицевой стороной вверх. Верните 4 оставшиеся миссии в коробку.

Расстановка наград:

Перемешайте все жетоны наград. Расположите все второстепенные награды лицевой стороной вверх, поверх каждой из второстепенных миссий. Расположите все основные награды поверх каждой из основных миссий.

Отсчитайте войска:

Отсчитайте изначальные войска в зависимости от количества игроков.

КОЛ-ВО ИГРОКОВ	3	4	5
ВОЙСКА	30	25	20

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Для ознакомления с игровыми материалами прочитайте **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ**.

Затем внимательно прочитайте правила **КУРСА МОЛОДОГО БОЙЦА**. Тренировка на этой упрощенной версии игры поможет при игре в полноценную версию.

Расстановка столиц:

Каждый игрок бросает один кубик. Игрок, выбросивший наибольшее количество баллов, берет контроль над своей первой территорией путем расположения столицы и изначальных войск на одной из незанятых территорий. Действие продолжается по часовой стрелке. Следующий игрок располагает столицу и войско на ту или иную незанятую территорию, объявляя её своей, затем следующий, и так далее.

Распределение оставшихся территорий:

Когда очередь возвращается к начальному игроку, он ставит начальное войско на незанятую территорию, после чего игра продолжается по часовой стрелке. В конце концов, все 42 территории обретают своих владельцев, при этом во владении некоторых игроков может оказаться на одну территорию больше, чем у других.

Укрепление территорий:

Для укрепления той или иной территории следующий игрок добавляет на неё одно начальное войско. Действия по укреплению продолжается по часовой стрелке, пока все начальные войска всех игроков не окажутся на доске.

НАЧАЛО ИГРЫ

- Игроки ходят по часовой стрелке от начинающего игрока.
- Первый и второй игроки начинают игру без карт.
- Третий и четвертый игроки начинают игру с одной карт.
- Пятый игрок начинает игру с двумя картами.

ЗАВОЕВАНИЕ МИРА

Чтобы играть в обновленную версию классической игры РИСК, целью которой является завоевание мир, достаточно изменить одно правило: не прекращать игру, когда один из игроков выполнит 3 миссии. Вместо этого игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не завладеет всеми территориями. Этот игрок и объявляется победителем. Победитель может потребовать от проигравших называть его «сэром» до следующей игры. И никаких шуток.

КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

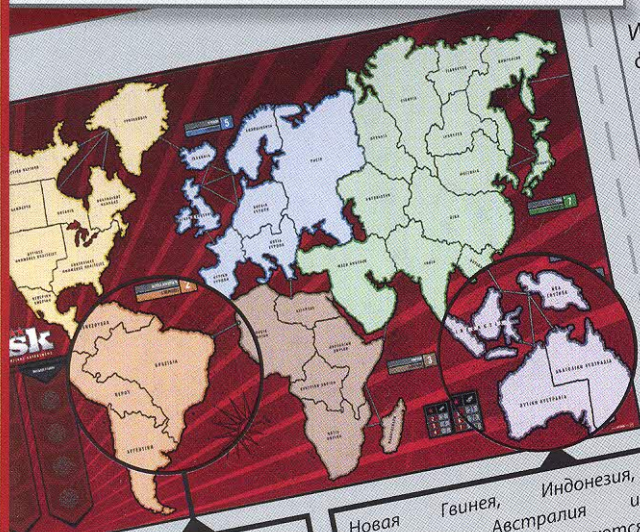
- 1 В начале каждого своего хода получите дополнительные войска (см. **ВОЙСКА**).
- 2 Атакуйте своих противников (см. **НАПАДЕНИЕ**).
- 3 После завершения атаки – и в случае успешного выполнения миссии – получите карту миссии и соответствующую ей награду (см. **МИССИИ**).
- 4 Выполните перемещение войск и вытяните карту из колоды, если имеете на это право (см. **ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА**).

ПОБЕДА

Победителем признается игрок, выполнивший 3 миссии и в конце своего хода контролирующий свою столицу.

СОДЕРЖАНИЕ

- Игровая доска • 7 кубиков • колода из 42 карт
- 5 наборов цветных воинских частей
- 15 городов • 5 столиц • листок с деталями



Территория Бразилии соседствует с Венесуэлой, Перу и Аргентиной, т.к. они имеют общую границу, а также с Северной Африкой, т.к. они соединены линией по морю.

Новая Гвинея, Индонезия, Восточная Австралия и Западная Австралия являются территориями, которые вместе формируют континент Австралия.

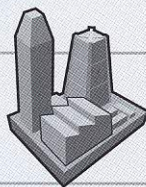
Игровая доска состоит из 42 территорий, формирующих шесть континентов: Северная Америка (желтый), Южная Америка (оранжевый), Европа (голубой), Африка (коричневый), Азия (зеленый) и Австралия (фиолетовый).

Территории соседствуют друг с другом в случае, если они имеют общую границу или соединены специальной линией по морю.

ИГРОВАЯ ДОСКА

ГОРОДА

Города располагаются на доске в пределах различных территорий. Если игрок контролирует территорию, он контролирует и город, находящийся на ней. Количество городов, находящихся под контролем игрока, суммируется с количеством подконтрольных территорий при наборе дополнительных войск, а также учитывается при выполнении некоторых миссий.



Каждый игрок имеет одну столицу, которая ставится на одну из его территорий. Столицы не выполняют военных функций, однако владение ими важно для хода игры. На протяжении игры столицу нельзя перемещать в другой город.

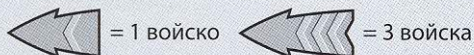
СТОЛИЦЫ

ВОЙСКА

Каждый игрок контролирует войска одного цвета.

Войска обозначаются двумя стрелками.

Маленькая обозначает 1 войско, а большая – 3.



В восточном регионе США у зеленого игрока есть 2 две маленькие стрелки (каждая по 1 войску) и 1 большая (3 войска), т.е. всего 5 войск.

КУБИКИ

Кубики используются при нападении и обороне территорий.



Атакующие кубики



Обороняющиеся кубики



Призовое атакующий кубик



Призовое обороняющийся кубик

КАРТЫ

Для каждой территории на доске есть одна карта. На каждой карте имеется название и изображение территории и 1 либо 2 звезды.



МИССИИ

Миссии – это военные цели, которых пытаются достичь игроки.



НАГРАДЫ

Награды присуждаются за выполнение миссий и дают бонусы вашим войскам. Награды используются только в версии игры «Пункт командования».



РАССТАНОВКА МИССИЙ

Расположите на доске следующие второстепенные миссии:

- Установить контроль над 8 городами
- Установить контроль над Северной Америкой
- Установить контроль над Европой

Установить контроль над Азией.
Расположите на доске следующие основные миссии:

- Захватить 10 территорий за 1 ход
- Установить контроль над 2 столицами противника
- Установить контроль над 18 территориями
- Установить контроль над 2 целыми континентами

Положите оставшиеся миссии в коробку – в этой игре они не используются.

РАССТАНОВКА ГОРОДОВ

Расположите города на следующих территориях:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Западный регион США | • Россия |
| • Онтарио | • Египет |
| • Восточный регион США | • Южная Африка |
| • Бразилия | • Индия |
| • Великобритания | • Китай |
| • Северная Европа | • Япония |
| • Западная Европа | • Восточная Австралия |
| • Южная Европа | |

ВНИМАНИЕ!

Подготовьте игровую доску так, как показано на схеме ниже: (для 3, 4 или 5 игроков)

ИГРОВАЯ ДОСКА

3

КОЛ-ВО ИГРОКОВ

Очередность ходов:

1 – желтый

2 – зеленый

3 – синий

Синий игрок начинает игру с одной картой.

NO. = кол-во войск

■ = город

★ = столица



ИГРОВАЯ ДОСКА

4 ИГРОКА

Очередность ходов:

- 1 – желтый
- 2 – зеленый
- 3 – синий
- 4 – красный

**Синий и красный
игроки начинают
игру с одной
картой.**



NO. = кол-во войск 🏭 = город ★ = столица

ИГРОВАЯ ДОСКА

5 ИГРОКОВ

Очередность ходов:

- 1 – желтый
- 2 – зеленый
- 3 – синий
- 4 – красный
- 5 – черный

**Синий и красный
игроки начинают
игру с одной картой.**

**Черный игрок
начинает игру с
двумя картами**



ВНИМАНИЕ!

Количество войск, получаемых в начале каждого хода, определяется путем сложения следующих значений:

- 1 Количество подконтрольных территорий и городов, разделенное на 3.
- 2 Бонусы за контроль над континентом (-ами), если имеются.
- 3 Количество подконтрольных столиц.
- 4 Войска, полученные за счет возврата карт.

ТЕРРИТОРИИ И ГОРОДА

Подсчитайте количество подконтрольных вам территорий и городов и разделите на 3 (округлите вниз). Если число меньше 3, округлите его вверх до 3. Получите новые войска согласно вычисленному количеству и положите их перед собой.

БОНУСЫ ЗА КОНТРОЛЬ НАД КОНТИНЕНТОМ

Контроль над всеми территориями в пределах одного континента дает контроль над этим континентом. Таблица рядом с каждым из континентов показывает, сколько войск дается за такой бонус. Получите новые войска согласно вычисленному количеству и добавьте их в кучку перед собой.



За контроль над Африкой игрок получает бонус – 3 дополнительные войска.

ТЕРРИТОРИИ И ГОРОДА

К началу своего хода зеленый игрок контролирует 13 территорий и городов. 13 разделенное на 3 равняется 4 (остаток отбрасывается). Зеленый получает 4 войска.

К началу своего хода синий игрок контролирует 5 территорий и ни одного города. 5 разделенное на 3 равняется 1. Однако минимальное количество новых войск – 3, поэтому синий игрок получает 3 войска.

КОНТИНЕНТЫ

Красный игрок контролирует Австралию. В дополнение к войскам, полученным за подконтрольные территории и города, за контроль над Австралией красный игрок получает 2 войска.

Желтый игрок контролирует Европу и Африку. В дополнение к войскам, полученным за подконтрольные территории и города, за контроль над Европой (5) и Африкой (3) красный игрок получает в сумме 8 войск.

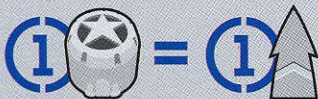
ИГРОВАЯ ДОСКА



3

СТОЛИЦЫ

Во время призыва за каждую столицу под вашим контролем вы получаете одно войско. Добавьте их в кучку перед собой.



4

КАРТЫ

Получение карт пояснено на листке **Завершение хода**.

Все карты имеют 1 или 2 звезды. Если у вас есть карты с общей суммой звезд две или более, вы можете сдать их для получения новых войск. Количество получаемых войск определяется числом звезд на картах. Сдавать можно от 2 до 10 звезд. Таблица на доске показывает, сколько войск дается за различные комплекты карт. Добавьте полученные войска в кучку перед собой.

При получении войск, территории на картах не имеют значения.

К началу хода красного игрока у него имеются 3 карты с 4 звездами. Игрок сдает все три и получает 7 войск.



★	☞	★	☞	★	☞
2	2	5	10	8	21
3	4	6	13	9	25
4	7	7	17	10	30

ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ ВОЙСК

После получения войск расположите их ВСЕ на подконтрольных вам территориях. Можно расположить все войска на одной-единственной территории или распределить их по многим.

ВНИМАНИЕ!

Если вы знакомы с правилами прежних версий игры РИСК, этот раздел можно пропустить – правила нападения не изменились.

НАПАДЕНИЕ

Во время вашего хода вы можете нападать на соседние с вашими территории в попытке их захватить. Нападение – необязательное действие.

Выберите одну из ваших территорий, содержащую не менее 2 войск. Оставьте 1 войско «в тылу», чтобы оно охраняло эту территорию. Оставшиеся войска могут участвовать в нападении на территорию противника.

Выберите, сколько войск будет участвовать в нападении. Их может быть 1, 2 или 3. Таким образом, на вашей территории может быть более 3 войск, но нападать могут не более трех.

Обороняющаяся сторона выбирает, сколько войск будет участвовать в бою – 1 или 2.

Каждая сторона бросает по одному кубику на каждое войско, участвующее в бою. Атакующий может бросать 1, 2 или 3 кубика, а обороняющийся – 1 или 2.

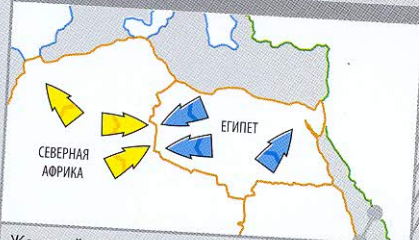
Обе стороны упорядочивают свои кубики от наибольшего результата к наименьшему.

Стороны сравнивают свои наибольшие результаты. Выигрывает тот, у кого результат выше. В случае ничьей побеждает обороняющийся.

Проигравший в сражении удаляет одно войско с территории.

Затем стороны сравнивают вторые результаты. Проигравший удаляет 1 войско.

Если какой-либо из ваших кубиков «лишний», т.е. вы бросили на 1 или 2 кубика больше, чем ваш противник, то эти кубики не учитываются.



Желтый игрок, имеющий в Северной Африке 3 войска, намеревается напасть на Египет. Он отправляет в Египет 2 войска, т.к. не может послать все 3 – одно должно остаться «в тылу». Синий игрок защищает Египет и имеет на этой территории 3 войска. Он может отправить в бой до 2 войск.



Зеленый игрок имеет на территории Восточной Африки 10 войск и отправляет 3 из них на захват Египта (больше 3 послать он не может, т.к. это максимальное количество). Синий игрок защищается 2 войсками. Зеленый игрок бросает три кубика, по одному на каждое войско; синий бросает два кубика. Самый высокий результат зеленого игрока – 6 – выше чем 5, самый высокий результата синего. Синий теряет одно из оборонявшихся войск. Второй самый высокий результат у обоих игроков одинаков. Т.к. в случае ничьей побеждает обороняющийся, зеленый игрок теряет одно нападавшее войско. Последний кубик зеленого игрока с результатом 3 не использует, т.к. у обороняющегося нет третьего кубика.

Если у обороняющейся стороны остаются войска на территории:

При желании и наличии сил вы можете вновь напасть – как на ту же территорию, так и на другие.

Если у обороняющейся стороны больше нет войск на территории:

Переместите нападающие войска на территорию. С территории, с которой велось нападение, можно переместить на захваченную дополнительные войска. Таким образом, нападать можно не более чем 3 войсками, но перемещать на захваченную территорию можно сколько угодно войск. Не забывайте оставлять как минимум одно войско на территории, с которой велось нападение – оставлять территорию без охраны не разрешается.

Если на захваченной территории расположена вражеская столица, оставьте её на месте.

В этот же ход вы можете напасть снова, если хотите и имеете для этого силы.

УСТРАНЕНИЕ ДРУГОГО ИГРОКА

Когда вы побеждаете последнее войско другого игрока, он выбывает из игры. В награду за устранение игрока вы получаете его карты, если таковые имеются, и они становятся вашими. Столица выбывшего игрока остается на доске.



Зеленый игрок атакует 3 войсками с Восточной Африки, нападая на Египет, принадлежащий синему игроку и обороняемый 1 войском. Зеленый выигрывает сражение и перемещает в Египет 3 нападавших войска. Он также перемещает в Египте 5 дополнительных войск, и должен оставить в Восточной Африке не менее одного войска.

**КАК ВЫПОЛНЯТЬ
МИССИИ**

Завершив нападение, проверьте миссии, лежащие на доске лицевой стороной вверх. Если во время своего хода вы выполнили одну из них, можете отложить одну из имеющихся у вас карт и забрать себе карту выполненной миссии. Не выставляйте новые миссии на доску взамен взятой. По мере продвижения игры на доске будет оставаться все меньше миссий.

Если за один ход вы выполнили несколько миссий сразу, выберите одну из них. Не разрешается получать более одной миссии за ход.

Выполненные миссии не переходят к другому игроку, только если обладающий ими игрок не выбывает из игры. Если игрок выбывает из игры, устранивший его игрок забирает миссии выбывшего вместе с остальными имевшимися у него картами.

УСТАНОВИТЬ КОНТРОЛЬ НАД ЕВРОПОЙ
**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
ЕВРОПОЙ**

Возьмите под свой контроль все 7 территорий Европы.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
СЕВЕРНОЙ АМЕРИКОЙ**

Возьмите под свой контроль все 9 территорий Северной Америки.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
АЗИЕЙ**

Возьмите под свой контроль все 12 территорий Азии.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
8 ГОРОДАМИ**

Возьмите под свой контроль как минимум 8 городов. Их расположение на доске не имеет значения.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
ВРАЖЕСКОЙ СТОЛИЦЕЙ**

Возьмите под свой контроль как минимум одну вражескую столицу. При этом необязательно удерживать контроль над собственной столицей.

**ЗАХВАТИТЬ
4 ГОРОДА ЗА 1 ХОД**

Захватите как минимум 4 города, которые не принадлежали вам к началу текущего хода.

ЗАХВАТИТЬ 10 ТЕРРИТОРИЙ ЗА 1 ХОД
**ЗАХВАТИТЬ
10 ТЕРРИТОРИЙ
ЗА 1 ХОД**

Захватите как минимум 10 территорий, которые не принадлежали вам к началу текущего хода.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД 2
ВРАЖЕСКИМИ
СТОЛИЦАМИ**

Возьмите под свой контроль как минимум 2 вражеские столицы. При этом необязательно удерживать контроль над собственной столицей.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
18 ТЕРРИТОРИЯМИ**

Возьмите под свой контроль как минимум 18 территорий (их расположение на доске не имеет значения).

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ
НАД 2 ЦЕЛЫМИ
КОНТИНЕНТАМИ**

Возьмите под свой контроль все территории двух разных континентов.

**ЗАХВАТИТЬ
ЦЕЛЫЙ КОНТИНЕНТ
ЗА 1 ХОД**

Захватите континент, ни одна территория которого не принадлежала вам к началу текущего хода.

**УСТАНОВИТЬ
КОНТРОЛЬ НАД
11 ГОРОДАМИ**

Возьмите под свой контроль как минимум 11 городов. Их расположение на доске не имеет значения.

НАГРАДЫ (версия «Пункт командования»)

В версии игры «Пункт командования» выполнение миссии вознаграждается присуждением награды. Если не оговорено иное, просто положите награду рядом с собой, чтобы она напоминала вам о ваших достижениях.

Если игрок выбывает из игры, его награды не передаются устранившему его игроку – они выбывают из игры вместе с ним.

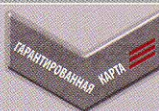
ВТОРОСТЕПЕННЫЕ НАГРАДЫ



Аэродром: получив жетон «аэродром», поставьте его на любую из подконтрольных вам территорий. Пока аэродром стоит на этой территории, при ведении боев на ней или соседних с ней к вашему наибольшему результату на кубике прибавляется 1. Этот бонус действует как в нападении, так и в обороне. Если территория с аэродромом выходит из-под вашего контроля, аэродром уничтожается (но карта миссии, за которую вы получили награду «аэродром», остается у вас). Если на соседних территориях установлено по аэродрому, которые могут оказать влияние на одну и ту же территорию, бонус засчитывается не более чем от одного.



Дополнительный маневр: вы получаете возможность дополнительного, второго перемещения войск на этапе маневрирования.



Гарантированная карта: вы гарантированно получаете одну карту из колоды по завершении своего хода, даже если не захватили ни одной вражеской территории или получили карточку миссии.



Упреждающий маневр: вы получаете возможность перемещения своих войск перед ходом – после расположения полученных войск и перед нападением.

ОСНОВНЫЕ НАГРАДЫ



Аэродром: Этот аэродром действует точно так же, как аэродром, присуждаемый в качестве второстепенной награды.



Атакующий кубик: вам дается призовой атакующий кубик. При нападении вы бросаете его вместе с обычными черными кубиками. Если наименьший результат на черных кубиках ниже результата на атакующем, замените его на атакующий и заново упорядочьте кубики.



Обороняющийся кубик: вам дается призовой обороняющийся кубик. При обороне вы бросаете его вместе с обычными красными кубиками. Если наименьший результат на красных кубиках ниже результата на обороняющемся, замените его на обороняющийся и заново упорядочьте кубики.



2 войска: при получении новых войск вы получаете 2 дополнительных войска.

ВНИМАНИЕ!

В конце хода можно сделать две вещи:

- переместить свои войска;
- вытянуть карту из колоды (зависит от достижений во время хода).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Перемещение войск – необязательное действие.

Возьмите желаемое количество войск с **одной** из ваших территорий и переместите их на **одну** другую, соединенную с ней (не забудьте оставить на территории как минимум одно войско – оставлять территорию без охраны не разрешается).

Территории считаются соединенными, если от одной к другой ведет цепочка подконтрольных вам территорий. Пересекать территории противника не разрешается.

Такой маневр не является нападением – это просто тактическое передвижение, нацеленное на укрепление фронта или на подготовку удара в следующий ход.



В конце своего хода вы можете переместить войска из Индонезии через Юго-Восточную Азию, Индию и Афганистан в Россию, т.к. все эти территории находятся под вашим контролем. Это возможно благодаря тому, что Индонезия и Россия соединены цепочкой ваших же территорий.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ

Если во время своего хода вы захватили хотя бы 1 вражескую территорию, вы получаете 1 карту. Возьмите из колоды верхнюю карту и добавьте её к своим картам. Независимо от количества захваченных территорий, будь их 40 или 1, вы получаете ровно 1 карту.

Если вы получили карту миссии, в этот же ход запрещается получать карту из колоды.

Если колода пуста, перемешайте отложенные карты и составьте из них новую колоду.