

# РИСК

## (Правила игры)

### ОСВОЕНИЕ ГАЛАКТИКИ

Весь мир встревожен сообщениями об инопланетянах. Оснований отрицать их существование только потому, что отсутствуют научные данные о них, нет. Контакт с ними неизбежен.

Уровни цивилизации могут быть неодинаковыми. Логично предположить, что противоречия при таком контакте неизбежны. Их предстоит преодолеть, чтобы достигнуть взаимопонимания, чтобы осваивать космос в полном согласии со всеми его возможными обитателями.

Гуманистическими началами не ограничиваются достоинства этой фантастической игры. По своей азартности она не уступает таким популярным играм, как бридж, преферанс, покер. Ведь речь идет о проверке ваших стратегических дарований.

Привлекая на свою сторону союзников, вы предохраняете свою планету от непредсказуемых контактов. Исход игры остается неизвестным до самого последнего контакта цивилизаций.

#### Нам дано:

1. Планисфера — карта, на которую нанесены 6 планет. Каждая из них подразделяется на территории. Всего территорий — 42. Каждая территория имеет свое название.
2. Три вида фишек четырех цветов, обозначающие ЗВЕЗДОЛЕТЫ ОСВОЕНИЯ, значение каждой фишки: трехгранная — 1 звездолет, четырехгранная — 5 звездолетов, пятигранная — 10 звездолетов. Всего 31 фишка каждого цвета.
3. Игральные карточки (42 шт.), на которых обозначены территории и СПОСОБЫ ОСВОЕНИЯ. Способов освоения три:
  - военные аргументы дипломатии;
  - гражданские аргументы дипломатии;
  - научные аргументы дипломатии.На каждой карточке обозначена одна территория и один способ освоения.
4. Две карточки — джокеры, которые могут обозначать любой способ освоения.
5. 12 специальных карточек целей.
6. Кубики — 3 шт. одного цвета и 2 шт. другого. **Мы стремимся:**
  - Первыми достичь своей цели: освоить планеты, защитить их в случае необходимости.
  - Для этого получить новые звездолеты.
  - При двух игроках — привлечь на свою сторону третью силу.
  - Держать в секрете свою конкретную цель, если игроков 3 и более.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!

### ПРАВИЛА ДЛЯ 3—4 ИГРОКОВ

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый из игроков выбирает себе определенный цвет звездолетов освоения. Количество звездолетов, которое дается игрокам, в начале игры определяется по таблице. Количество играющих

| Количество играющих | Количество звездолетов (у каждого игрока) |
|---------------------|---|
| 3                   | 35  |
| 4                   | 30  |

После того, как количество звездолетов определено, карты целей отделяются от остальных карточек, перемешиваются и каждому игроку выдается одна карта цели. Оставшиеся карты целей убираются и хранятся в секрете до конца игры.

Занятие территорий.

Игральные карточки, включая джокеров, тасуются и раздаются играющим рубашкой вверх (не имеет значения, если при 3-х игроках некоторые получают на одну карту больше). На этом этапе играющие должны учитывать на полученных картах лишь территории, исключая при этом способы освоения.

Территории, обозначенные на полученных игроком карточках, считаются принадлежащими той цивилизации, которую он представляет (джокер не обозначает никакой территории). На карте-планисфере он тотчас же занимает полученные территории трехгранной фишкой, соответствующей одному звездолету. Затем игроки по своему усмотрению распределяют оставшиеся у них звездолеты

на занятых ими территориях. Когда закончено распределение звездолетов, все карточки собираются и образуют колоду, из которой можно получить новые звездолеты.

Задачей игрока является выполнение задания, указанного на карте цели, выданной ему и хранящейся в секрете от остальных играющих. Для этого ему необходимо проводить освоение территорий.

Игра разбивается на три этапа:

- освоение территорий;
- перемещения;
- получение новых звездолетов.

Все три этапа составляют ТУР игры.

## ПЕРВЫЙ ЭТАП

Очередность освоения устанавливаются сами игроки.

**Начать освоение игрок может лишь с той территории, на которой находится, по меньшей мере, два его звездолета. При этом необходимо, чтобы он всегда оставлял хотя бы один звездолет на любой занятой территории.**

Существуют 2 способа освоения территории.

а) По поверхности планеты: если осваиваемая территория имеет общую границу с территорией, занимаемой игроком, начинающим освоение.

б) По космическому пространству: осваиваются территории, находящиеся на других планетах (с какой территории можно освоить какие территории — решают играющие).

Однако, при освоении по поверхности планет следует не забывать, что планеты круглые.

В начале освоения осваивающий игрок называет территории, которые он собирается осваивать, и территорию, с которой будет производить осваивание. Игрок, занимающий территорию, которую хочет освоить соперник, является отвечающей стороной.

Осваивающий берет 3 кубика одинакового цвета, отвечающий — 2. Количество кубиков соответствует количеству используемых в освоении и защите звездолетов.

Пример: Инициатор освоения имеет на одной территории 10 звездолетов. Он может начать освоение либо тремя, либо двумя, либо одним звездолетом. Например, он действует тремя звездолетами.

Защищающийся может использовать или один, или 2 звездолета, даже если он имеет на территории 3 звездолета и больше. Например, он действует 2 звездолетами.

Кидаются кубики. Выпавшие значения кубиков противников оцениваются между собой, начиная с более высокого количества очков (т. е. большее значение сравнивается с большим, второе по величине со вторым).

Выигрывает тот, на чьем кубике выпало большее количество очков. При равенстве очков выигрывает защищающийся.

Теперь приведем правила исхода освоений.

Осваивающий использует три звездолета. Отвечающий использует один звездолет.

Первый игрок бросает кубики и у него получается: 6, 3, 1. Второй выкидывает — 6.

Результат отвечающего сравнивается с максимальным результатом осваивающего. При равенстве очков побеждает защищающийся. Звездолет инициатора освоения считается уничтоженным и снимается с игрового поля.

Инициатор действует тремя звездолетами. Отвечающий двумя.

Очки инициатора: 5, 4, 2. Очки защищающегося 6, 3. Сравнимые очки:  $5 < 6$ ,  $4 > 3$  Каждый игрок теряет по одному звездолету.

Инициатор действует одним звездолетом, отвечающий — двумя.

Очки инициатора: 5. Очки защищающегося: 4, 3. Сравнимые очки:  $5 > 4$ . Защищающийся теряет один звездолет.

Инициатор действует двумя звездолетами, защищающийся тоже двумя.

Очки инициатора: 6, 2. Очки защищающегося: 3, 1. Сравнимые очки:  $6 > 3$ ,  $2 > 1$ . Защищающийся теряет два звездолета.

Освоение территории идет до тех пор, пока на осваиваемой территории есть звездолеты защищающегося, либо пока на территории, откуда ведется освоение, останется только один звездолет инициатора. Однако, инициатор, если посчитает нужным, может в любой момент прекратить освоение. Территория считается освоенной, если на ней не осталось звездолетов защищающегося. Инициатор занимает эту территорию теми звездолетами, которые были у него при последнем броске кубика, и берет одну игральную карту из колоды. Каждый раз, когда играющий осваивает одну территорию, он получает из колоды одну игральную карту. После этого инициатор имеет право на освоение другой территории.

В дальнейшем он может использовать освоенную территорию в качестве исходной точки для нового освоения. В случае если звездолеты осваивающего были уничтожены или он отказывается от последующих освоений в этом туре игры, то право освоения передается следующему игроку. Когда пройдет полный круг освоений, то наступает

## ВТОРОЙ ЭТАП

Принимал ли участие в освоении играющий или не принимал (в то время когда была его очередь) он имеет право перемещать свои звездолеты с одной территории на другую, смежную и ему принадлежащую.

Он имеет право осуществить лишь одно перемещение и должен всегда оставить минимум один звездолет на каждой своей территории. После этого опять наступает третий этап.

## ТРЕТИЙ ЭТАП

К полученным в начале игры звездолетам игрок может получить новые дополнительные звездолеты перед каждым туром игры, если он освоил целиком одну или несколько планет.

Если он освоил:

|                                      |                 |
|--------------------------------------|-----------------|
| планету Ягдес-5 (вместе с Лувером) — | 2 звездолета    |
| —»— Габа-2                           | — 2 звездолета  |
| —»— Трон-3                           | — 3 звездолета  |
| —»— Тариэль-7                        | — 4 звездолета  |
| —»— Кандер-Даг «5»                   | — 5 звездолетов |
| —»— Раендеж «2»                      | — 7 звездолетов |

### **Игральные карты, полученные за освоение территорий, нужны для получения новых звездолетов.**

Когда у игрока накапливается не менее трех карт, он стремится образовать из них комбинацию, которая позволит ему получить новые звездолеты освоения. Теперь игрок смотрит в игральных картах на способы освоения. При комбинации:

3-х военных аргументов дипломатии он получает 4 звездолета;

3-х гражданских аргументов дипломатии он получает 6 звездолетов;

3-х научных аргументов дипломатии он получает 8 звездолетов.

При комбинации, где присутствует по 1-му аргументу каждого способа — 10 звездолетов. При 1-м джокере и 2-х одинаковых аргументах получает 12 звездолетов.

Обмен карт на звездолеты всегда осуществляется до начала освоения. Карты, которые были обменены, откладываются. Когда колода исчерпана, «отслужившие карты» мешают и складывают в новую колоду. Новые звездолеты расставляются по желанию игрока.

## ПОБЕДИТЕЛЬ

В случае полной ликвидации звездолетов играющего, он выходит из игры. Его карты переходят к тому, кто уничтожил его последний звездолет.

Победителем считается тот, кто первым достигнет поставленной цели. Он подтверждает свою победу, показывая ранее «засекреченную» карту цели противникам.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРАЮЩИХ

Основные положения правил не меняются, но при двух играющих создается третья сила, которая поочередно может быть использована одним и другим играющим. Игроки выбирают цвета, и каждый получает по 40 звездолетов. Союзнические силы составляют из 28 звездолетов другого цвета.

Джокеры из колоды убираются. Каждый игрокполучает по 14 карт. На 14-ти своих территориях он располагает свои звездолеты. Занято 28 территорий. Оставшиеся 14 территорий отдаются «союзнику». Звездолеты «союзника» распределяются по 2 на каждой территории. Карты и джокеры возвращаются в колоду.

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Для получения новых звездолетов нужно придерживаться указаний раздела «Первый этап». Что касается «союзника», он усиливается следующим образом: предположим, что играющий выиграл 9 звездолетов (которые он по своему усмотрению располагает на своих территориях). «Союзник» автоматически получает из этого количества половину:  $9:2=4$ . Эти четыре звездолета располагаются защищающимся на его союзнических территориях.

## ОСВОЕНИЯ

Исход освоеный определяется кубиками. Инициатор может осваивать либо территорию противника, либо «союзника». Во втором случае, другой игрок кидает кубики обороны за «союзника».

### ОПЕРАЦИИ, СВЯЗАННЫЕ С «СОЮЗНИКОМ»

Например, имеется два играющих «А» и «В». В наличии также имеется «союзник» — «С». Осваивает «А». Например, он получает 9 звездолетов, которые дислоцируют на своих территориях. После этого идут три этапа действий.

«А» осваивает или нет территорию своего противника и перемещает свои звездолеты.

В этом же туре «В» размещает 4 звездолета, которые «союзник» получает косвенным путем (см. раздел «Подкрепления»). Он размещает их на союзнических территориях по своему выбору. Он может сразу контратаковать игрока «А» союзническими силами, а может подождать, пока они усилятся еще больше в следующих турах. «В» может начать освоение своими звездолетами.

Когда «В» закончил свое наступление, начинает играть «А», чтобы начать освоение или еще раз переместить свои собственные силы.

«В» играет в свою очередь по тем же правилам.

### УТОЧНЕНИЯ

Никогда нельзя осваивать свои собственные территории союзническими звездолетами. Каждый может использовать размещенные оппонентом союзнические звездолеты, чтобы осуществлять контросвоение.

Карты территорий нельзя получать через посредство «союзника». Всякий раз, когда осваивается территория «союзника», из колоды берется одна карта.

### ПОБЕДИТЕЛЬ

Если звездолеты «союзника» разбиты, то они уже не могут получать подкрепления. Игра в этом случае продолжается между двумя игроками по обычным правилам. Победителем считается тот, кто освоил все территории своего соперника.

### ВАРИАНТ ДЛЯ 3-х ИГРАЮЩИХ (усложненный)

Опытные игроки могут играть несколько иначе, но с таким же захватывающим интересом. У них общая цель: освоить всю галактику. Карты целей здесь не нужны.

Основные положения правил — прежние. Отличие в получении новых звездолетов. С помощью игральные карты игрок получает подкрепления.

### РАЗРЕШЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ КОМБИНАЦИИ

1. Три одинаковых аргумента освоения.
2. Три различные карты (1 военный аргумент, 1 гражданский, 1 научный) .
3. Два одинаковых аргумента и 1 джокер.

Число звездолетов, которое получает игрок в обмен на эти комбинации, меняется в зависимости от момента, когда он захочет предъявить свои права:

Первый, кто меняет карты, получает 4 звездолета.

|            |     |                |
|------------|-----|----------------|
| Второй,    | —»— | 6 звездолетов. |
| Третий,    | —»— | 8 звездолетов  |
| Четвертый, | —»— | 10 звездолетов |
| Пятый,     | —»— | 12 звездолетов |
| Шестой,    | —»— | 15 звездолетов |
| Седьмой,   | —»— | 20 звездолетов |

И так далее с добавлением 5 звездолетов к каждому последующему разу.

Таким образом, чем дольше игрок выжидает обмена, тем больше он получает звездолетов.

Как и в предыдущем варианте, владение какой-нибудь одной планетой дает право на дополнительные звездолеты.

### ПОЯСНИТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Где я должен группировать свои звездолеты? Ответ: На территории или территории, откуда вы намереваетесь начать освоение, или там, где вы собираетесь защищаться. Не теряйте из виду вашу секретную цель, она и должна определять вашу стратегию.

Вопрос: Должен ли я сразу же обменивать на звездолеты ту или те комбинации, которые у меня образовались?

Ответ: Нет. Вы можете не спешить. **Но когда у вас накопится 5 карт (и более) вы обязаны поменять эти карты на звездолеты.**

Вопрос: Имеет ли смысл начинать действия большим количеством звездолетов, бросая максимум кубиков?

Ответ: С тремя кубиками у вас больше шансов выиграть, чем с двумя. Это очевидно. Но, ограничивая количество брошенных кубиков, вы также снижаете и риск уничтожения своих звездолетов.