

ЗАВОЕВАТЕЛЬ

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

...В безбрежном океане лежит остров Альдорум, известный всему Островному Миру своими ремесленниками, певцами и художниками. Очень редко его посещали жители других островов, лежащих вдали от него. Альдорумцы жили мирно и никогда не помышляли о войне, но однажды посланцы с далекого острова Махаран принесли известие о могучих воинах, которые стали нападать на земли Островного Мира. Они захватывали острова один за другим, и никто не знал, когда падет следующий...

Про неведомых завоевателей было известно лишь то, что на кораблях у них черные паруса. Жители Альдорума молились, чтобы неведомые захватчики обошли их стороной. Но мольбы богам не спасли Альдорум, и однажды на горизонте появились корабли с черными парусами...

ЗАВОЕВАТЕЛЬ

Действие игры происходит на волшебном острове Альдорум. Игроки со своими армиями штурмуют города и крепости, добывают золото на рудниках, берут себе в союзники разных диковинных персонажей. Цель игры - первым завоевать 6 из 12 изображенных на игровом поле городов, после чего она заканчивается.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перед началом игры карточки раскладываются в стопки рядом с игровым полем. Каждый игрок выбирает себе три фишки одного цвета. На старте игрок может занять по выбору либо два города с силой 1, либо один город с силой 2, куда и ставит по одной своей фишке, получая при этом карточки этих городов. Каждый игрок получает из казны сумму денег, указанную на карточках завоеванных им городов. Оставшиеся фишки своего цвета игроки держат в запасе.

ПРАВИЛА ХОДА

Очередность хода определяется жребием. Игроки ходят по клеткам суммой очков, выпавших на двух кубиках. Правила хода свободные: можно пропускать ход, перескакивать через других игроков, отбрасывать "лишние" очки на кубике. Любой игрок в свой ход может разделить свое войско на две или на три части. При этом он объявляет об этом, и ставит еще одну или две фишки своего цвета рядом с той фишкой, которая была у него ранее. После разделения своей армии игрок ходит так же, как он ходил раньше, но сумму очков двух кубиков он может распределить между своими фишками в любом сочетании. Также можно слить две или три армии, но при условии, что они стоят в момент слияния на одной клетке. После слияния лишние фишки временно снимаются с поля. В зависимости от того, сколько армий у игрока, одна, две или три, меняется сила каждой армии.

Количество армий у игрока	Сила каждой армии
1	3
2	2
3	1

СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Сражение между игроками возможно только в случае, если оба они стоят на одной клетке. Сила каждой из сражающихся сторон определяется суммой имеющихся у игроков атрибутов (сила армии, союзника, участвующего в сражении, и города, если сражение происходит в нем) плюс очки одного кубика, который кидает каждый из игроков при сражении. Игрок, сила которого оказалась в результате меньше, теряет один из своих атрибутов, на свое усмотрение (возвращает в игру). Необходимо отметить, что в одном бою игрок может использовать только одного союзника, даже если их у него больше. Также перед сражением игрок должен объявить, использует ли он союзника, и какого именно.

ЗАВОЕВАНИЕ ГОРОДОВ

Каждый город имеет силу 1, 2 или 3. Игрок, желающий напасть на город, должен встать на одну с ним клетку. Если город никем не занят, игрок суммирует силу своей армии, осаждающей город, союзника (при его наличии и желании его использовать) и очки одного броска кубика. После этого игрок бросает кубик за город и прибавляет к очкам, выпавшим на кубике, силу города. Если в итоге сила города больше силы игрока, игрок теряет один из своих атрибутов, на свое усмотрение. Если у игрока нет атрибутов, с поля безвозвратно удаляется его игровая фишка, та, которой он напал на город. Если у игрока это была последняя фишка, он выбывает из игры и сдает карточки.

В случае если игрок нападает на город, которым владеет кто-либо из других игроков, сражение происходит так же, за исключением того, что за город кубик бросает его владелец и, если в городе на момент нападения находится его хозяин, он суммирует свои очки к силе отражения атаки.

Игрок, завоевавший или отвоевавший город (крепость), получает карточку этого города и кладет ее перед собой нужной стороной. Вместе с карточкой города игрок получает некоторую сумму денег, указанную на ней.

СОЗДАНИЕ КРЕПОСТЕЙ

Игрок может укрепить свой город и сделать из него крепость, заплатив в казну необходимую сумму денег (указана внизу карточки). Карточка города переворачивается изображением крепости вверх. Крепости завоевываются так же, как и города, с той лишь разницей, что у крепости больше сила и выше вознаграждение за ее завоевание.

СОЮЗНИКИ

Игрок может привлечь на свою сторону союзников. Для этого ему необходимо попасть на клетку нужного союзника. В зависимости от союзника, различна его сила и сумма, которую должен заплатить игрок. После уплаты игроком соответствующей суммы денег, он получает карточку этого союзника. Если союзником уже владеет какой-либо игрок, то другие игроки не могут приобрести этого союзника. Союзник сражается на стороне игрока до первого боя со своим участием, после чего он возвращается в игру (независимо от исхода схватки). Необходимо отметить, что в одном бою игрок может использовать только одного союзника, суммировать силу нескольких союзников игрок не вправе, даже если они у него есть. Также перед сражением игрок должен объявить, использует ли он союзника, и какого именно.

РУДНИКИ ГНОМОВ

В рудниках гномов игроки могут добывать золото. Для этого игроку необходимо попасть на клетку рудника. Рудники различаются по силе и по количеству золота. Каждому руднику соответствует карточка, на которой написано число очков на кубике, которое должен выбросить игрок, чтобы получить соответствующую этому руднику сумму денег. Игрок для получения

ЗАВОЕВАТЕЛЬ

золота должен стоять на клетке рудника и за каждую попытку добытия золота он пропускает ход только той фишкой, которая стоит на клетке рудника. Соответственно, игрок может одной своей фишкой добывать золото, а другими ходить в этот же ход.

Игроки также могут завоевать рудник, сражение за него происходит так же, как завоевание города. Сила рудника указана на нем и на его карточке. Игрок, владеющий рудником, может получать золото из своего рудника каждый раз, когда он выбросит на кубике очки, необходимые для получения золота в данном руднике. Для этого игроку не нужно пропускать ход, но ему необходимо в свой ход бросать лишь один кубик, а не два, как для хода. Если игрок выбросил необходимое количество очков, он получает золото из казны и в этот ход не ходит. Если же игрок пытался добыть золото, но не выбросил нужное количество очков, он может пойти своими войсками на выпавшее на этом кубике число клеток. Игрок может получать золото одновременно в нескольких рудниках.

КОМПЛЕКТНОСТЬ

1. Игровое поле	1 шт.
2. Правила игры	1 экз.
3. Фишки игроков	12 шт. (3 шт. - 4 цветов)
4. Игральный кубик	2 шт.
5. Карточки	3 листа.

ВНИМАНИЕ! В ИГРЕ ЕСТЬ МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ!

**ЦЕНТР
ПЕРСПЕКТИВНЫХ
РАЗРАБОТОК**



**CENTRE
OF PROSPECTIVE
PROJECTS**

123423, Москва, ул. Народного Ополчения, 10/1, офис 20, тел. 946-31-30
ГОСТ 25779-90 Артикул 15-11-89-23