

# RISK LEGACY. Памятка по игре

Перевод: Юрий Тапилин  
<http://www.BoardGamer.ru>

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** Первым наберите 4 красных звезды либо (что менее вероятно) уничтожьте всех остальных игроков.

## **ПЕРЕД НАЧАЛОМ САМОЙ ПЕРВОЙ ПАРТИИ**

### **Определение свойств фракций**

Возьмите карты первой партии (First Game Power cards) и выберите для каждой фракции по одному свойству из двух возможных. Переклейте наклейку с описанием свойства с карты на планшет фракции. Как только свойства всех фракций будут определены, УНИТОЖЬТЕ неиспользованные стартовые свойства.

### **«Тюнинг» колоды ресурсов**

Переклейте 12 наклеек-монет на карты территорий. Перед началом игры на одной карте территорий может быть не более 3 монет (с учётом наклеек), после первой игры количество монет на каждой карте территории может возрасти до 6.

## **ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ**

### **СТАРТОВЫЙ БОНУС**

Если вы ещё ни разу не выигрывали (не расписывались на игровом поле в разделе «победители»), вы получаете красную звезду. Если вы расписывались на поле, вы получаете по 1 ракете за каждый свой автограф.

### **КАРТЫ МЕТОК**

Перемешайте доступные карты меток и раздайте по ОДНОЙ каждой игроку. Если на всех не хватает, карт не получает никто.

## **ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПЕРВОГО ХОДА**

Разложите на столе планшеты фракций и бросьте кубики, чтобы определить кто будет выбирать фракцию первым. Тот, у кого выпал наибольший результат, берёт себе любую фракцию и получает все её войска и штаб. Штаб и 8 отрядов (ваша стартовая армия) размещаются в любой подходящей территории

*[Эти правила будут заменены дополнением «В»]*

Подходящая для старта территория: незанятая никем из игроков территория без наклеек (без меток и городов) ЛИБО незанятая никем из игроков территория с крупным городом, который вы сами основали в одной из предыдущих партий (даже если в этой территории есть метка). *Учтите: В начале игры нельзя располагать свой штаб в локации по соседству с областью, где есть вражеский штаб.*

После того, как на поле выставлены все штабы и стартовые армии, игроки записывают свои имена и стартовые локации на обороте планшета фракции. Фракции, за которые никто не играет, помечаются значком «X» напротив порядкового номера текущей партии и возвращаются в коробку с игрой.

## **КРАСНЫЕ ЗВЁЗДЫ**

Получить красную звезду можно разными способами:

- 1) Звезда достаётся в начале партии игрокам, которые ещё ни разу не победили;
- 2) Звезду приносит каждый штаб, который вы контролируете (каждый захваченный вражеский штаб приносит 1 звезду);
- 3) Звезду можно купить в начале хода за 4 карты ресурсов (сколько монет на картах – неважно);
- 4) Со временем в игре появятся новые способы получить звёзды.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

### **ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ**

Победитель записывает своё имя и дату на игровом поле. Затем он может сделать что-то одно из следующего списка:

- 1) дать имя континенту (+1 подкреплению лично вам);
- 2) основать и назвать крупный город (2 населения);
- 3) отменить метку (она уничтожается);
- 4) изменить бонус континента (навсегда +1 или -1);
- 5) укрепить город (наклеить на него наклейку укрепления, она даёт +1 к обоим кубикам в защите);
- 6) уничтожить карту территории (порвите её и выбросите).

### **ЕСЛИ ВЫ НЕ ПОБЕДИЛИ, НО ОСТАЛИСЬ В ИГРЕ**

Начиная с игрока, сидящего слева от победителя и далее по часовой стрелке, каждый (за исключением тех, кто полностью выбыл из игры) может либо основать и назвать мелкий город (население 1), либо улучшить карту территории (+1 ресурс).

## **ЗАКОНЧЕННЫЙ МИР**

После 15-й партии, когда будут розданы все награды, игрок, одержавший больше всех побед, даёт имя планете!

# RISK LEGACY. Порядок хода

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

## 1. НАЧАЛО ХОДА

**ПОКУПКА КРАСНОЙ ЗВЕЗДЫ:** Вы можете приобрести красную звезду за 4 карты ресурсов.

**КАРТЫ МЕТОК:** Некоторые карты меток используются в начале вашего хода, либо в начале хода любого другого игрока.

## 2. ВСТУПИТЕ В ВОЙНУ или НАБОР ВОЙСК

### ВСТУПИТЕ В ВОЙНУ

Если у вас нет ни одной территории, вы должны вступить в войну. Возьмите ПОЛОВИНУ вашей стартовой армии и поместите её в подходящую территорию. Новый штаб у вас не появляется.

### НАБОР ВОЙСК

Вы получаете войска (минимальное количество новых солдат: **3 штуки**) в количестве, которое складывается из:

- (Количество ваших территорий + ваше население) делённое на 3;
- Бонусы континентов;
- Войска, купленные за карты.

## 3. ЭКСПАНСИЯ И АТАКА (по желанию)

### ЭКСПАНСИЯ В НЕЗАНЯТЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Переместите как минимум 1 солдата из вашей территории в соседнюю незанятую территорию.

### ЭКСПАНСИЯ В НЕЗАНЯТЫЕ ГОРОДА

Когда ваши войска перемещаются в незанятую территорию с городом, вы теряете солдат в количестве, равном населению города (мелкий город – 1, крупный город – 2, столица – 5). *Солдаты теряются только когда вы перемещаетесь в незанятый город, если вы отбиваете его у противника, войска не теряются.*

### АТАКА

В атаку можно послать максимум 3 солдат. Защитник выставляет до 2 солдат. Оба бросают по кубику за каждого своего солдата. Кубики сравниваются попарно, от большего к меньшему. Чей результат в паре лучше, тот убивает 1 солдата врага (ничья в пользу защитника). Непарные кубики не учитываются. Один бросок – один бой, после него сразу можно начать новый. И в атаку и в защиту можно выставить новых солдат взамен убитых.

### ИЗМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКА

С помощью модификаторов можно уменьшить значение броска кубика до 1 или увеличить до 6. Это – предельные значения, сделать меньше единицы или больше шестёрки нельзя.

### УКРЕПЛЕНИЯ

*Чтобы зайти в незанятую территорию с укреплением, нужно 2 дополнительных солдата.* Укрепление даёт +1 к обоим кубикам в защите. Если на территорию с укреплением нападают 3 солдата, укрепление разрушается – после каждой такой атаки поставьте на наклейке укрепления отметку.

### РАКЕТЫ

Любой игрок (даже тот, кто не участвует в бою) может сбросить сколько угодно ракет после броска кубиков, но до того, как погибают войска. За каждую сброшенную ракету игрок может изменить результат броска на кубике на немодифицированную «6». В одном бою можно использовать любое количество ракет.

## 4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (по желанию)

Переместите сколько угодно войск из любой своей территории в любую другую свою территорию, связанную с той, откуда перемещаются войска.

## 5. КОНЕЦ ХОДА

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОК

Некоторые метки на поле срабатывают в конце вашего хода.

### НАБЕРИТЕ КАРТУ

Если вы отвоевали территорию у врага, получите карту ресурсов (если среди вскрытых карт есть карта с вашей территорией – вы берёте её). Карты выдаются только за победу в бою, за занятие пустых областей вы не получаете карт.