

▶ СТАРТ

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

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

▶ ВАША ЦЕЛЬ

Ваша цель – первым выполнить 3 миссии, при этом контролируя свою столицу, либо устранить второго игрока. Прежде чем начинать игру, ознакомьтесь со списком миссий.

▶ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

- Для ознакомления с содержанием игры прочитайте листок **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ**.
- Выберите один из четырех вариантов заполнения игровой доски на листке **ПОДГОТОВКА** (путем выбора игроками или броском кубика) и подготовьте доску в соответствии с указаниями на листке. Игроки выбирают себе цвета (например, бросая кубик) и так же определяют, кто будет ходить первым.

▶ КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

- | | |
|---|---|
| 1 | В начале каждого своего хода получите дополнительные войска (см. ВОЙСКА). |
| 2 | Нападите на территории своего противника и/или нейтральные территории (см. НАПАДЕНИЕ). |
| 3 | После завершения атаки – и в случае успешного выполнения миссии – получите 1 миссию (см. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА: сторона 1). |
| 4 | Выполните перемещение войск и вытяните карточку из колоды, если имеете на это право (см. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА: сторона 2). |

▶ ПОБЕДА

Победителем признается игрок, выполнивший три миссии и контролирующий собственную столицу к концу своего хода, либо игрок, устранивший своего противника.



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



ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ

ВАША ЦЕЛЬ

Ваша цель – первым выполнить 3 миссии, при этом контролируя свою столицу, либо устранить второго игрока.

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.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Расположение городов:

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

Расположение миссий

Перемешайте 12 миссий и в произвольном порядке расположите восемь из них на доску лицевой стороной вверх. Верните четыре оставшиеся миссии в коробку.

Расположение столиц и войск:

Один игрок (выбирается произвольным образом или по договоренности) подготавливает доску исходя из следующих требований:

- каждый игрок получает 27 войск и одну столицу;
- нейтральный игрок получает 60 войск;
- нейтральный игрок получает контроль над территориями, содержащими объекты;
- на каждой территории должно быть не менее одного войска.

НАЧАЛО ИГРЫ

После того, как все армии и столицы были расставлены одним игроком, другой игрок выбирает какой армией он будет играть и кто будет ходить первым.

КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

- 1 Сначала проверьте сопротивление нейтральных войск (см. листок **ТАБЛИЦЫ: с.сторона 1**).
- 2 Затем вы можете приобрести тыловое обеспечение (см. **ТАБЛИЦЫ: сторона 2**).
- 3 Далее, наберите новые войска (см. **НАБОР ВОЙСК**).
- 4 Атакуйте своих противников (см. **НАПАДЕНИЕ**).
- 5 После завершения атаки – и в случае успешного выполнения миссии – получите 1 миссию (см. **ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА: сторона 1**).
- 6 Выполните перемещение войск и вытяните карту из колоды, если имеете на это право (см. **ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА: сторона 2**).

ПОБЕДА

Победителем признается игрок, выполнивший три миссии и контролирующей собственную столицу к концу своего хода, либо игрок, устранивший своего противника.

СОДЕРЖАНИЕ

- Игровая доска • 6 кубиков • колода из 30 карт
- 3 набора цветных воинских частей
- 9 городов • 2 столицы • листок с деталями



КВ Франция, север Франции, Бельгия, Нидерланды и Германия являются территориями. Вместе они формируют зеленый регион.

Польша соседствует с Пруссией, Литвой, Белорусью, западной Украиной, Словакией, Чешской Республикой и Германией, т.к. с каждой из этих территорий она имеет общую границу. Польша также граничит со Швецией, т.к. они соединены линией по морю.



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

ИГРОВАЯ ДОСКА

Игровая доска состоит из 30 территорий, формирующих шесть регионов: желтый, зеленый, коричневый, синий, оранжевый и пурпурный. Территории соседствуют друг с другом в случае, если они имеют общую границу или соединены специальной линией по морю.

Одиннадцать территорий имеют пересеченную местность в виде гор или болот. Пересеченная местность накладывает ограничения на количество войск, которые могут участвовать в нападении на данную территорию. Более подробное описание дано на листке **НАПАДЕНИЕ**.



На доске есть четыре территории, содержащие стратегические объекты (Швейцария, Дания, западная Украина и Норвегия). Объекты не вливают на ход фракций и не дают бонусов войскам, однако в некоторых местах требуется захватить один или несколько объектов.

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, складывается с количеством подконтрольных территорий при наборе дополнительных войск, а также учитывается при выполнении некоторых миссий.



ВОЙСКА

Каждый игрок контролирует либо красную, либо синюю армию. Войска обозначаются и дружи с трезниками. Маленькая обозначает 1 войска, а большая — 3.



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

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ВОЙСКА

На доске также присутствует третья, нейтральная армия желтого-коричневого цвета. Игроку, который не ходит во время данного хода, поручено бросать кубики, когда нейтральные армии держат оборону, а также убирать с доски их проигравшие войска. Нейтральная армия всегда защищается двумя войсками, когда имеет такую возможность.

МИССИИ

Миссии — это военные цели, которых пытаются достичь игроки.

ВЫТЯНУТЬ ВОЙСКОМ ИЛИ СЛУЖИТЕЛЕМ ЦЕРКВИ

ИСПОЛНИТЬ НЕЙТРАЛЬНОГО ИГРОКА

ВЫТЯНУТЬ ВОЙСКОМ ИЛИ СЛУЖИТЕЛЕМ ЦЕРКВИ

АЭРОДРОМЫ

В версии игры ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ игроки могут располагать свои аэродромы на доске для получения преимущества в бою.



КУБИКИ

Кубики используются при нападении и обороне территорий. У каждого игрока кубики окрашены в его цвет, так что их не нужно передавать друг другу.



Красные кубики



Синие кубики

КАРТЫ

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



ТАБЛИЦЫ

Таблицы используются в версии игры ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ. Их назначение пояснено на листке ТАБЛИЦЫ.



1

ИГРА

Расположите на доске следующие миссии:

- Захватить шведский сейф
- Взять под контроль военно-морскую базу в Дании
- Устранить нейтрального игрока
- Взять под контроль оба спутниковых центра
- Взять под контроль 6 территорий с пересеченной местностью
- Взять под контроль зеленый регион
- Взять под контроль 6 территорий, граничащих по морской линии
- Взять под контроль пурпурный регион

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

Расположите города на следующих территориях:

- | | |
|------------------|---------------------|
| • Великобритания | • Польша |
| • Север Франции | • Италия |
| • Германия | • Венгрия |
| • Швеция | • Восточная Украина |
| • Север России | |

ИГРОВАЯ ДОСКА



5 = количество войск . = город ★ = столица

2

ИГРА

Расположите на доске следующие миссии:

- Взять под контроль 2 целых региона
- Взять под контроль 6 городов
- Захватить шведский сейф
- Взять под контроль военно-морскую базу в Дании
- Взять под контроль оба спутниковых центра
- Взять под контроль 6 территорий с пересеченной местностью
- Взять под контроль зеленый регион
- Устранить нейтрального игрока

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

Расположите города на следующих территориях:

- | | |
|--------------|----------------|
| • Нидерланды | • Словакия |
| • Германия | • Пруссия |
| • Юг Франции | • Литва |
| • Словения | • Латвия |
| | • Север России |

ИГРОВАЯ ДОСКА



ВНИМАНИЕ!

- Количество войск, получаемых в начале каждого хода, определяется путем суммирования следующих значений.
- 1 Количество подконтрольных территорий и городов, разделенное на 3.
 - 2 Бонусы за контроль над регионом(-ами).
 - 3 Количество подконтрольных столиц.
 - 4 Войска, полученные за счет возврата карт.

3

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.

2

БОНУС(-Ы) ЗА КОНТРОЛЬ НАД РЕГИОНОМ

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



За контроль над всеми территориями оранжевого региона игрок получает бонус – 5 войск.

ТЕРРИТОРИИ И ГОРОДА

К началу своего хода красный игрок контролирует 19 территорий и городов. 19 разделенное на 3 равняется 6. Красный получает 6 войск.

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.

БОНУС(-Ы) ЗА КОНТРОЛЬ НАД РЕГИОНОМ

Синий игрок контролирует синий регион. В дополнение к войскам, полученным за подконтрольные территории, за контроль над синим регионом синий игрок получает 2 дополнительных войска.

Красный игрок контролирует коричневый и желтый регионы. В дополнение к войскам, полученным за подконтрольные территории и города, за контроль над коричневым (5) и желтым (3) регионами красный игрок получает в сумме 8 войск.



3 СТОЛИЦЫ

Получите по одному войску за каждую подконтрольную вам столицу, включая вашу собственную, и добавьте их в свою кучку.



4 КАРТЫ

Получение карт пояснено на листке **ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА**.

Карты имеют одну или две 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 суммарным числом звезд на картах. Сдавать можно от двух до десяти звезд. Таблица на доске показывает, сколько войск дается за различные комплекты карт. Полученные войска добавите в свою кучку. 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
★	3	4
★	4	7
★	5	10
★	6	13
★	7	17
★	8	21
★	9	25
★	10	30

ПОСЛЕ
НАБОРА ВОЙСК

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

НАПАДЕНИЕ

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

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

Выберите, сколько войск будет участвовать в нападении. Можно послать в атаку одно, два или три войска. На вашей территории при этом может быть больше трех войск, но нападать могут не более трех.

ПРИМЕЧАНИЕ: территория с пересеченной местностью могут быть атакованы не более чем двумя войсками.

Обороняющаяся сторона выбирает, сколько войск будет участвовать в бою – одно или два.

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. Затем они 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 одно войско. Если какой-либо из ваших кубиков «лишний», т.е. вы бросили на один или два кубика больше, чем ваш противник, то эти кубики не учитываются.



Красный игрок, имеющий на севере России 3 войска, намеревается напасть на Финляндию. Он отправляет в Финляндию 2 войска, т.к. не может послать все 3 – одно должно остаться «в тылу».

Синий игрок защищает Финляндию и имеет на этой территории 3 войска. Он может отправить в бой до 2 войска.



У красного игрока в Швеции расположены 10 войска, 3 из которых он отправляет в атаку на Финляндию (больше 3 послать он не может т.к. это максимальное разрешенное количество). Синий игрок защищает ее 2 войсками.

Красный игрок бросает три кубика, по одному на каждое войско; синий бросает два кубика. Самый высокий результат зеленого игрока – 6 – выше чем 5, самый высокий результат синего. Синий теряет одно из оборонявшихся войск. Второй самый высокий результат у обеих игроков одинаков. Так как в случае ничьей побеждает обороняющийся, красный игрок теряет одно нападавшее войско. Последний кубик красного игрока с результатом 3 не используется, т.к. у оборонявшегося 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. На захваченную территорию можно переместить дополнительные войска с территории, с которой велось нападение. Таким образом, нападать можно не более чем тремя войсками, но перемещать на захваченную территорию можно сколько угодно войск. Не забывайте оставлять как минимум одно войско в территории, с которой велось нападение – оставлять территорию без охраны не разрешается.

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

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

ТОЛЬКО В ВЕРСИИ ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ

В версии игры ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ проигравшие войска не помещаются сразу в кучку, а попадают в таблицу проигравших войск. Она имеется у обоих игроков, а также у нейтрального игрока. При помещении проигравших войск в таблицу заполняйте карту слева направо. Если таблица заполнилась войсками, последующие проигравшие войска помещаются прямо в кучку. О том, что происходит с проигравшими войсками, пояснено на листке ТАБЛИЦЫ.



Красный игрок атакует 3 войсками с территории Швеции, нападая на Финляндию, принадлежащую своему игроку и обороняемому одним войском.

Красный выигрывает сражение и перемещает в Финляндию 3 напавших войска. Затем он перемещает со Швеции в Финляндию четыре дополнительных войска. Однако он должен оставить в Швеции как минимум одно войско.



ВНИМАНИЕ!

В версии игры **ПУНКТ КОМАНДОВАНИЯ** перед каждым ходом игроку необходимо пройти два дополнительных этапа. В распоряжении игрока имеются две таблицы, которые помогают ему пройти данные этапы. Как было пояснено в **НАПАДЕНИИ**, проигравшие войска не помещаются сразу в кучку, а попадают в таблицу проигравших войск. Нейтральные войска переходят в таблицу нейтральных войск, а войска игроков – в соответствующие таблицы. В этом листке поясняется, каким образом данные войска участвуют в игре.

1 СОПРОТИВЛЕНИЕ НЕЙТРАЛЬНЫХ ВОЙСК

Посмотрите, сколько нейтральных армий потерпели поражение во время хода другого игрока. Посмотрите, какое количество указано под последним войском (крайнее справа). Бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или больше числа, находящегося под войском, возьмите половину войск на карте (при делении на два округлите вверх) и поместите их на любую территорию или территории, на которых присутствуют нейтральные войска. Другую половину проигравших нейтральных войск положите обратно в коробку.

Если выпавшее число меньше числа под крайним правым войском, положите проигравшие нейтральные войска обратно в коробку.

Данный этап не является обязательным. При желании вы можете вернуть все нейтральные войска в коробку.

К началу хода синего игрока в таблице проигравших нейтральных войск находится 7 нейтральных войск. Синий игрок бросает два кубика и в сумме выбрасывает 9. Он берет из таблицы 7 войск, 3 из них кладет обратно в коробку, а 4 – обратно на доску на нейтральные территории. Если бы у него выпала сумма 5 или меньше, все войска были бы помещены обратно в коробку.

**ПРОИГРАВШИЕ
НЕЙТРАЛЬНЫЕ
ВОЙСКА**

② ТЫЛОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ВОЙСК

Войска в таблицах игроков можно вернуть в кучку войск, чтобы «приобрести» специальные возможности и преимущества, указанные на карте. Специальные возможности различаются по стоимости, выражаемой в войсках. В начале своего хода можно купить столько специальных возможностей, сколько вам хочется (при наличии войск), либо сохранить их для использования во время следующих ходов. Одну и ту же возможность можно покупать более одного раза.

К началу хода красного игрока у него в таблице проигравших войск имеется 12 войск. Он возвращает 3 из них в свою кучку войск и покупает «упредительный маневр». Он сразу же войска и покупает «упредительный маневр». Затем он возвращает еще 8 войска в кучку и покупает «спецназ». Это позволяет ему во время этого хода выводить на территорию с пересеченной местностью 3 войска. Он оставляет последнее войско в таблице, так как не может его использовать.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Развед. миссия. Стоимость = 2. При нападении на объект один из кубиков не может дать 1 – его нужно перебросить, пока не будет выброшен больший результат (другие кубики при этом могут давать 1). Эту возможность можно купить несколько раз, гарантируя при этом большему числу кубиков результаты выше 1.

Упредительный маневр. Стоимость = 3. Позволяет немедленно совершить маневр, т.е. переместить войска на доске.

Восстание. Стоимость = 6. Выберите вражескую территорию, соседствующую с нейтральной территорией, на которой есть не менее двух войск. Эти нейтральные войска будут нападать на вражескую территорию, пока не захватят её или не потеряют в битве хотя бы одно войско. Если атака нейтральных войск завершается успехом, на вражескую территорию перемещаются только участвовавшие в нападении войска (одно, два или три войска).

3 дополнительных войска. Стоимость = 7. Три новых войска можно поместить на любые подконтрольные вам территории на доске.

Спецназ. Стоимость = 8. Во время этого хода при нападении на территорию с пересеченной местностью вы можете послать влёт до трех войск вместо обычных двух.

Карта из колоды. Стоимость = 9. Вытните карту и добавьте её к своим картам.

Постройка аэродрома. Стоимость = 10. 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 при атаке, так и в обороне, но не при бросании кубиков за нейтральные войска. Если территория с аэродромом выходит из-под вашего контроля, аэродром уничтожается (но может быть позже отстроен заново). Каждый игрок может иметь одновременно только один аэродром.

КАК ПОЛУЧАТЬ МИССИИ

Завершив нападение, проверьте миссии, лежащие на доске лицевой стороной вверх. Если во время своего хода вы выполнили одну из них, вы можете 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.



МИССИИ

**ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ
ЖЕЛТЫЙ РЕГИОН**

Установить контроль над всеми территориями в желтом регионе.

**ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ
ОРАНЖЕВЫЙ РЕГИОН**

Установить контроль над всеми территориями в оранжевом регионе.

**ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ
ФИОЛЕТОВЫЙ РЕГИОН**

Установить контроль над всеми территориями в пурпурном регионе.

**ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ
ЗЕЛЕНЫЙ РЕГИОН**

Установить контроль над всеми территориями в зеленом регионе.

**ВЗЯТЬ ПОД
КОНТРОЛЬ 2
ЦЕЛЬХ РЕГИОНА**

Установить контроль над двумя различными регионами.

**ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ
6 ТЕРРИТОРИЙ,
ГРАНИЧАЩИХ ПО
МОРСКОЙ ЛИНИИ**

Установить контроль над 6 территориями, граничащими по морской линии. (Великобритания, Ирландия, Норвегия, Швеция, Польша и север Франции).

**УСТРАНИТЬ
ЦЕНТРАЛЬНОГО
ИГРОКА**

Разбить все войска центрального игрока.

**ВЗЯТЬ ПОД
КОНТРОЛЬ
6 ТЕРРИТОРИЙ С
ПЕРЕСЕЧЕННОЙ
МЕСТНОСТЬЮ**

Установить контроль над любыми шестью территориями с пересеченной местностью.

**ВЗЯТЬ ПОД
КОНТРОЛЬ 6
ГОРОДОВ**

Установить контроль над любыми шестью городами на доске.

**ВЗЯТЬ ПОД
КОНТРОЛЬ ОБА
СПУТНИКОВЫХ
ЦЕНТРА**

Установить контроль над обоими спутниковыми центрами. (Норвегия и западная Украина).

**ЗАХВАТИТЬ
ШВЕЙЦАРСКОЕ
ХРАНИЛИЩЕ**

Установить контроль над сейфом (Швейцария).

**ВЗЯТЬ ПОД
КОНТРОЛЬ ВОЕННО-
МОРСКУЮ БАЗУ
В ДАНИИ**

Установить контроль над военно-морской базой. (Дания).

ВНИМАНИЕ!

В конце своего хода можно сделать две вещи:

- 1 переместить свои войска;
- 2 вытянуть карту из колоды (в зависимости 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.

За один ход разрешается совершать одно перемещение войск.



В конце своего хода вы можете переместить войска из Германии через Польшу и Беларусь на юг России, т.к. все эти территории находятся под вашим контролем.

Это возможно благодаря тому, что Германия и юг России соединены цепочкой ваших же территорий.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ

Если во время своего хода вы завоевали по меньшей мере одну из вражеских территорий, вы получаете одну карту. Возьмите из колоды верхнюю карту и добавьте её к своим картам. Независимо от количества захваченных территорий, будь их 28 или 1, вы получаете ровно 1 карту.

Вам **не** разрешается брать карту из колоды, если вы завоевали только нейтральные территории.

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.