

Вождь Семи Земель

Українська версія земельного шашки

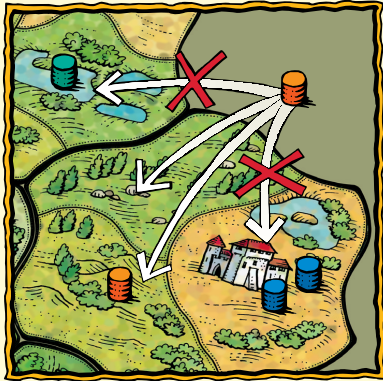


схема 1

ЦІЛЬ ГРИ

Перед Вами стратегічна гра освоєння нових територій та завоювання земель. Переможцем стає той, хто заволодів найбільшою кількістю земель та фортець.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1) формування ігрового поля

Приєднай всі деталі ігрового поля згідно малюнка на задній стороні коробки.

2) Розподілення фішок між гравцями:

- якщо грають двоє, кожен отримує по 36 фішок (коричневого та жовтого кольорів)
- якщо грають троє, кожен отримує по 24 фішки (коричневого, жовтого та зеленого кольорів)
- якщо грають четверо, кожен отримує по 18 фішок (коричневого, жовтого, зеленого та синього кольорів)

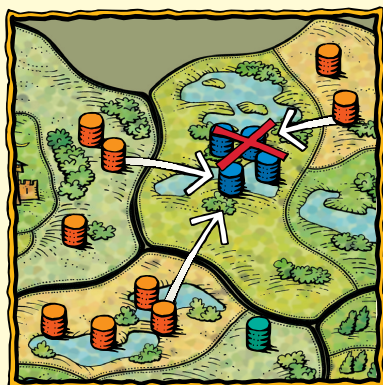


схема 2

ХІД ГРИ

Кожна гра містить 2 фази: заселення територій та завоювання.

1) Заселення територій

- Жеребкуванням обирається гравець, якому надається право першого ходу в цій фазі гри;
- Під час ходу гравець має поставити одну фішку на будь-яку вільну територію;
- Фішку встановлюють тільки (схема 1) :

А) на вільній території

Б) на території, де є Ваші фішки

- На одній території не може бути встановлено більше 5 фішок;

- Заселення територій відбувається по черзі за стрілкою годинника, доки всі фішки не займуть відповідні місця на ігровому полі.

2) Завоювання

- Жеребкуванням обирається гравець, якому надається право першого ходу в цій фазі гри;
- Атака:

А) Для завоювання певної території можна використовувати фішки з усіх власних територій, які мають спільні з нею кордони. Загальна кількість фішок атакуючого гравця на цих територіях має бути більшою за кількість фішок на території, яку атакує гравець (схема 2).

Б) Атакуючий гравець прибирає всі фішки суперника з території, яку він завоював та переміщує свої від 1 до 5 фішок зі своїх суміжних територій (схема 3).

- Перевірте, щоб жодна територія не залишилась без фішок або кількість фішок не перевищувала 5;

- Якщо гравець має на всіх своїх територіях по одній фішці, він не може атакувати, бо не має фішок, які зможе перемістити на нову територію;

- Гравець, який не може атакувати, пропускає хід;

- За один хід можна завоювати тільки одну територію;

- Якщо гравець має змогу атакувати, він повинен скористатись цим правом обов'язково.

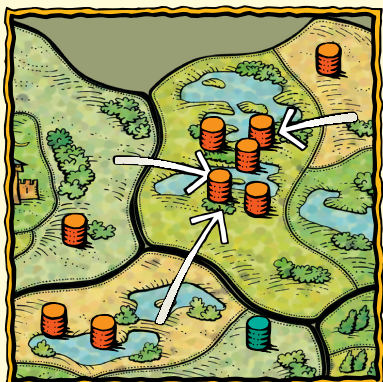


схема 3

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра продовжується, доки залишаються гравці, які мають право атакувати території суперників. Гравець, який заволодів найбільшою кількістю територій, стає переможцем.

ПРАВИЛО ЩОДО ФОРТЕЦІ

(діє тільки для 3-4 гравців)

- Територія з фортецею при обороні отримує додатково силу однієї фішки.
- При завоюванні, наявність на території фортеці не дає гравцю жодної переваги.
- Наприкінці гри територія з фортецею додає гравцю 2 бали, решта територій – по 1 балу.

ПОРАДИ

- Під час першої фази гри – Заселення – слідкуйте за оточенням, укріплюйте тили;
- Не дозволяйте заганяти свої фішки в кут;
- Не будьте жадібними - володіння великою кількістю територій робить їх слабкими.