

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Risk



مقدمه:

بازی ريسک يک بازی تفریحی است. 3 تا 5 نفر می توانند به طور همزمان بازی کنند و این بازی برای افراد 12 سال به بالا طراحی شده است.

آموزش پایه:

آموزش پایه بعنوان آشنایی با بازی ريسک طراحی شده است. این قسمت را آنقدر تمرین کنید تا كاملا با قوانین بازی آشنایی پیدا کنید.

اهداف:

بعنوان بازیکن باید به طور کامل به 3 هدف دست پیدا کنید و کنترل پایتخت خود را نیز در دست داشته باشید. این ربطی به فتح کامل جهان ندارد. قبل از آغاز بازی یک بار دیگر اهداف خود را مرور کنید.

### محتویات و قطعات

محتویات:

تخته بازی – 7 تاس – 42 کارت

5 ست مهره های رنگی

15 شهر – 5 پایتخت

تخته بازی:

تخته بازی به 42 قلمرو تقسیم شده است که بصورت قاره ای دسته بندی شده است: آمریکای شمالی (زرد)، آمریکای جنوبی (نارنجی)، اروپا (آبی)، آفریقا (قهوه ای)، آسیا (سبز) و استرالیا (بنفش)

بعضی از قلمروها در مجاورت یکدیگر قرار گرفته اند، یعنی مرز همجوار دارند یا یک خط دریایی آنها را به یکدیگر مرتبط می سازد.

شهرها:

شهرها بر روی تخته بازی در قلمروهای مختلف قرار می گیرند. اگر قلمرویی را فتح کنید که محتوی یک شهر باشد، در آنصورت آن شهر را نیز در کنترل خود خواهید داشت. تعداد شهرهایی که تحت کنترل شما در می آید، با تعداد قلمروهایی که تحت کنترل در می آیند، جمع می شود و این مسئله برای سربازگیری مهم است و همینطور برای رسیدن به اهداف مهم خواهد بود.

پایتخت ها:

هر بازیکن یک پایتخت دارد که در یکی از قلمروها قرار می گیرد. پایتخت هیچ نقش نظامی ندارد ولی در کنترل داشتن آنها مهم است. در هنگام بازی، پایتخت ها را نمی توانید حرکت بدهید.

سربازها:

هر بازیکن باید یک رنگ برای سربازهایی که با آن بازی می کند، انتخاب نماید. سربازها با دو پیکان (فلش) مشخص می شوند. پیکان کوچکتر نشان دهنده 1 سرباز است و پیکان بزرگتر نشان دهنده 3 سرباز است:

تاس:

در هنگام حمله و دفاع، تاس باید ریخت.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تویز

## بازی Risk



کارت ها:

بر روی تخته برای هر قلمرو، یک کارت وجود دارد و وقتی به آن هدف معین برسید، یک امتیاز به سربازانتان داده می شود. امتیازات تنها در بازی از نوع " اتاق فرماندهی " استفاده می شود.

مثال:

قلمرو برزیل همجوار با ونزوئلا، پرو و آرژانتین است، زیرا آنها دارای مرزهای مشترک هستند. همینطور برزیل همجوار با آفریقای شمالی محسوب می شود، به این دلیل که یک خط دریایی آنها را به یکدیگر متصل می سازد. گینه جدید، اندونزی، شرق استرالیا و غرب استرالیا قلمرو محسوب می شوند و این چهار قلمرو (کشور) با یکدیگر تشکیل دهنده قاره استرالیا می باشند.

### آموزش پایه

بر روی تخته بازی، اهداف جزئی ذیل را بجینید:

- کنترل هر شهر
- کنترل آمریکای شمالی
- کنترل اروپا
- کنترل آسیا

بر روی تخته بازی، اهداف عمده ذیل را بجینید:

- فتح 10 کشور یا قلمرو در یک نوبت بازی
- در دست گرفتن کنترل 2 پایتخت دشمن
- در دست گرفتن کنترل 18 قلمرو یا کشور
- در دست گرفتن کنترل 2 قاره

کارت های باقیمانده اهداف، به درون جعبه بازگردانده می شوند و در این بازی مورد استفاده قرار نخواهند گرفت.

چیدن شهرها:

کارت شهرها را در قلمروهای ذیل قرار دهید:

- غرب آمریکا
- انتاریو
- شرق آمریکا
- برزیل
- انگلستان
- اروپای شمالی
- اروپای غربی
- اروپای جنوبی
- روسیه
- مصر
- آفریقای جنوبی
- هند
- چین
- ژاپن
- استرالیای شرقی

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Risk



توجه: تخته بازی را مانند چارت های زیر بچینید: (3 و 4 و یا 5 بازیکن)

در صورتیکه 3 بازیکن در بازی شرکت داشته باشند،  
ترتیب نوبت: 1 زرد، 2 سبز، 3 آبی  
و در این حالت، آبی بازی را با یک کارت آغاز می کند.

در صورتیکه 4 بازیکن در بازی شرکت داشته باشند،  
ترتیب نوبت: 1 زرد، 2 سبز، 3 آبی، 4 قرمز  
و در این حالت، آبی و قرمز هرکدام بازی را با یک کارت آغاز می کنند.

در صورتیکه 5 بازیکن در بازی شرکت داشته باشند،  
ترتیب نوبت: 1 زرد، 2 سبز، 3 آبی، 4 قرمز، 5 مشکی  
و در این حالت، آبی و قرمز هرکدام بازی را با یک کارت آغاز می کنند و مهره مشکی بازی را با 2 کارت  
آغاز می نماید.

### سربازگیری

توجه: تعداد سربازهایی که در ابتدای نوبت خود می گیرید، حاصل موارد ذیل است:

- 1- تعداد قلمروها (کشورها) و شهرهای تحت کنترل تقسیم بر عدد 3
- 2- به تعداد قاره ها
- 3- به تعداد پایتخت هایی که تحت کنترل دارید.
- 4- سربازهای بدست آمده در نتیجه تحویل دادن کارت ها

1- قلمروها (کشورها) و شهرها:

تعداد قلمروها و شهرهای تحت کنترل خود را بشمارید و عدد بدست آمده را بر 3 تقسیم نمایید و به تعداد  
جزء صحیح حاصل تقسیم، سرباز داده می شود. مثلا اگر عدد به دست آمده کمتر از 3 باشد (مثلا 2.78)  
آن را به عدد صحیح 3 رند کنید و به همان اندازه سرباز به شما داده می شود و این سربازان را در جلوی  
خود قرار دهید. (مثلا اگر 11 کشور داشته باشید، به شما 3 سرباز و اگر 12 کشور داشته باشید، به شما 4  
سرباز و اگر کمتر از 9 کشور داشته باشید، به شما 3 سرباز داده می شود).

2- امتیاز قاره ای:

اگر کلیه قلمروها (کشورها) در داخل یک قاره را تحت کنترل خود قرار دهید، در آن صورت شما بر آن قاره  
تسلط پیدا خواهید کرد. چارت مجاور قاره نشان می دهد که چه تعداد سرباز به شما تعلق می گیرد. این  
سربازها را در جلویان قرار دهید.

مثال کشورها و شهرها:

بازیکن سبز در آغاز نوبتش، 13 کشور و شهر را در کنترل خود دارد. در این صورت 13 را بر 3 تقسیم  
نمایید که عدد 4 حاصل می شود. پس بازیکن سبز 4 سرباز می گیرد. بازیکن آبی در آغاز نوبتش در 5  
کشور تسلط دارد ولی بر هیچ شهری تسلط ندارد و در این صورت 5 را بر عدد 3 تقسیم کنید که حاصل عدد  
1 خواهد بود (که 1 جزء صحیح می باشد).  
با اینحال بازیکن آبی 3 سرباز خواهد گرفت، زیرا هیچ بازیکنی کمتر از 3 سرباز نخواهد گرفت.

مثال مربوط به قاره:

بازیکن قرمز، استرالیا را تحت کنترل خود دارد و این بازیکن به علاوه سربازهایی که به واسطه کشورها و  
شهرهای تحت کنترل خود خواهد گرفت، 2 سرباز نیز برای کنترل استرالیا خواهد گرفت. بازیکن زرد،

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Risk



کنترل اروپا و آفریقا را دارد. پس این بازیکن بعلاوه سربازهایی که به واسطه کشورها و شهرهای تحت کنترل خود قرار خواهد گرفت، 8 سرباز نیز برای تسلط داشتن بر این دو قاره خواهد گرفت. (5 سرباز برای اروپا و 3 سرباز برای آفریقا)

3- پایتخت: برای هر پایتخت که در کنترل دارید، یک سرباز خواهید گرفت. این سربازها را در جلویتان قرار دهید.

4- کارت ها: کارت ها دارای 1 یا 2 ستاره هستند. اگر کارتی که دارید، دارای 2 یا تعداد بیشتری ستاره باشد، ممکن است بخواهید تعدادی از آنها یا تمام آنها را تحویل دهید و در مقابل سرباز بگیرید. تعداد ستاره ها مشخص می کند که چه تعدادی سرباز به شما تعلق می گیرد. شما می توانید 2 تا 10 ستاره را تحویل دهید (اصطلاحاً خورد کنید). برای دیدن اینکه چه تعداد سرباز می توانید بگیرید، به چارت بر روی تخته بازی مراجعه کنید و سربازهایی که می گیرید، در جلویتان قرار دهید.

مثال: بازیکن قرمز در ابتدای نوبت 3 کارت دارد که محتوی 4 ستاره است. او همه 3 کارت را خورد می کند و در مقابل 7 سرباز می گیرد.

بعد از سربازگیری:

بعد از گرفتن سربازها، همگی آنها را بر روی کشورهایی که تحت کنترل دارید، بچینید. شما می توانید کلیه این سربازها را بر روی یک کشور بچینید یا می توانید آنها را بر روی کشورهای تحت کنترل خود قرار دهید.

### حمله

وقتی نوبت شما می رسد، می توانید به کشورهای مجاور خود به منظور فتح آنها حمله کنید. حمله کردن اختیاری است.

- 1- یکی از کشورهای تحت کنترل خود که در آن حداقل 2 نیرو دارید را انتخاب کنید. در حین حمله باید حداقل یک نیرو در کشوری که از آن حمله می کنید داشته باشید و با بقیه نیروها می توانید به کشور دشمن حمله کنید.
- 2- انتخاب کنید که با چه تعداد نیرو می خواهید حمله کنید. شما می توانید با 1، 2 یا 3 نیرو حمله کنید در کشور شما ممکن است بیش از 3 نیرو وجود داشته باشد ولی نمی توانید با بیش از 3 نیرو حمله کنید.
- 3- مدافع انتخاب می کند که با چه تعدادی نیرو دفاع خواهد کرد: 1 یا 2 نیرو
- 4- هر بازیکن یک تاس برای هر نیرو در میدان می ریزد این بدان معنی است که مهاجم 1، 2 یا 3 تاس می ریزد و مدافع 1 یا 2 تاس خواهد ریخت.
- 5- ملاک بر دو باخت در حمله، اعداد تاس هایی است که ریخته می شود. بزرگترین رقم تاس خود را با بزرگترین رقم تاس رقیب خود مقایسه کنید. هر کدام که بزرگتر باشد برنده خواهد بود، و در این صورت مدافع باید تاس بریزد.
- 6- از بازنده 1 سرباز (نیرو) کشته می شود.
- 7- پس از آن بزرگترین عدد تاس باقی مانده خود را با عدد دوم تاس مدافع مقایسه کنید. از بازنده 1 سرباز کشته می شود.

مثال در رابطه با حمله:

بازیکن زرد 3 نیرو در آفریقای شمالی دارد و می خواهد به مصر حمله کند. این بازیکن 2 نیرو را می تواند به مصر اعزام کند و نمی تواند با تمام 3 نیرو حمله کند چون باید حداقل 1 نیرو در قلمرو خود باقی بگذارد.



Global Brand Toys

## دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

### بازی Risk

بازیکن آبی از مصر دفاع می کند و 3 سرباز در اختیار دارد، او تنها می تواند 2 نیرو را برای مقابله اعزام کند.

بازیکن سبز 10 نیرو در آفریقای شرقی دارد و برای حمله به مصر از 3 نیرو استفاده می کند. بازیکن سبز نمی تواند بیش از این تعداد نیرو اعزام کند چون در هر بار حمله فقط با 3 نیرو می توان حمله کرد و بازیکن آبی با 2 نیرو به دفاع می پردازد.

بازیکن سبز (بازیکن مهاجم) با 3 تاس (هر کدام برای هر نیرو) بازی می کند و بازیکن آبی (بازیکن مدافع) با 2 تاس بازی می کند. بزرگترین عدد تاس مهاجم (بازیکن سبز) که 6 است از بزرگترین رقم تاس مدافع (بازیکن آبی) که 5 است بیشتر می باشد. در این صورت 1 سرباز از مدافع کشته می شود.

پس از آن بزرگترین عدد تاس باقی مانده مهاجم با عدد دوم تاس مدافع مقایسه می شود که مساوی است. از آنجاییکه مدافع تاس ریختن را در اختیار می گیرد پس 1 سرباز از مهاجم کشته می شود. عدد آخرین تاس مهاجم (بازیکن سبز) 3 می باشد ولی از آن استفاده نمی گردد چون تاس مدافع وجود ندارد که بتوان با آن مقایسه کرد.

در صورتی که مدافع همچنان نیرو در قلمرو داشته باشد:  
شما می توانید در صورت تمایل بار دیگر به همان کشورها یا کشورهای جدیدتر حمله کنید.

در صورتی که مدافع نیرویی در قلمرو نداشته باشد:  
نیروی تهاجمی خود را به داخل قلمرو اعزام کنید. همچنین می توانید تعداد بیشتری نیرو از کشور خود اعزام کنید. پس حتی می توانید تنها با 3 نیرو حمله کنید ولی می توانید بیشتر از این تعداد نیرو را به داخل کشور فتح شده اعزام کنید.  
به خاطر داشته باشید که باید حداقل یک نیرو را در قلمرو خود باقی بگذارید، در صورتیکه کشور فتح شده دارای پایتخت دشمن باشد بگذارید پایتخت در قلمرو بماند. در صورتی که مایل و قادر باشید می توانید به کشور دیگری حمله کنید.

#### حذف بازیکن:

در صورتی که می توانید بازیکنی را حذف کنید که آخرین نیروی او را بر روی تخته بازی شکست دهید. در این حالت این بازیکن حذف می گردد و به عنوان جایزه، کلیه کارت های بازیکن حذف شده به شما تعلق خواهد گرفت (در صورتی که بازیکن حذف شده کارت را در اختیار داشته باشد) این کارت ها را به کارت های قبلی خود اضافه کنید.  
بگذارید پایتخت بازیکن حذف شده بر روی تخته بازی باقی بماند.

مثال: بازیکن سبز از شرق آفریقا به مصر که بازیکن آبی یک سرباز در آن دارد حمله می کند و این حمله را با 3 سرباز انجام می دهد. بازیکن سبز در این نبرد پیروز می شود و 3 نیروی تهاجمی خود را به داخل مصر اعزام می کند، سپس بازیکن سبز 5 نیروی اضافی را از شرق آفریقا به داخل مصر اعزام می کند. او باید حداقل 1 نیرو را در داخل قلمرو خود باقی بگذارد.

### اهداف و استراتژی ها و پاداش

بعد از اتمام حمله کردن نگاهی به اهداف و استراتژی های بر روی تخته بازی بیندازید. در صورتیکه در نوبت خود به یکی از این اهداف و استراتژی ها دست پیدا کنید، شما کارت مربوطه را برداشته و در جلوی خود قرار دهید. از قراردادن کارت جدید اهداف و استراتژی بر روی صفحه خودداری کنید. همین طور که بازی ادامه پیدا می کند، اهداف و استراتژی های کمتری باقی می ماند. اگر در نوبت خود اجازه داشته باشید به بیس از یک هدف یا استراتژی دست پیدا کنید، شما تنها می توانید یک هدف یا استراتژی را انتخاب کنید، چون هر بازیکن در نوبت خود تنها می تواند



Global Brand Toys

## دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

### بازی Risk

به یک هدف برسید. همین که بازیکن به هدف خود رسید کارت مربوطه تا زمان حذف بازیکن جا به جا نمی شود. اگر شما بازیکن دیگری را حذف کنید می توانید کارت های اهداف و استراتژی او را به علاوه کارت های خود در اختیار بگیرید.

اهداف و استراتژی های جزئی:

کنترل اروپا: کنترل 7 کشور در اروپا

کنترل آمریکای شمالی: کنترل 9 کشور در آمریکای شمالی

کنترل آسیا: کنترل 12 کشور در آسیا

کنترل 8 شهر: کنترل حداقل 8 شهر و این شهرها می توانند در هر جایی بر روی صفحه بازی باشند. کنترل پایتخت دشمن: کنترل حداقل یک پایتخت دشمن، نیازی نیست که کنترل خود را در دست داشته باشید. فتح 4 شهر در 1 نوبت: بدست گرفتن کنترل حداقل 4 شهر که قبلاً در آغاز نوبت خود کنترل آنها را در دست نداشتید.

اهداف و استراتژی های عمده:

به کنترل گرفتن 10 کشور در یک نوبت: در دست گرفتن کنترل حداقل 10 کشور که در آغاز نوبت خود کنترل آنها را در دست نداشته اند.

کنترل دو پایتخت دشمن: در دست داشتن کنترل حداقل دو پایتخت دشمن، نیازی نیست که کنترل پایتخت خود را در دست داشته باشید.

کنترل 18 کشور: در دست گرفتن کنترل حداقل 18 کشور در هر جایی بر روی صفحه بازی.

کنترل 2 قاره: در دست گرفتن کنترل کلیه کشورها در 2 قاره جداگانه

کنترل کل قاره در یک نوبت: کنترل یک قاره در جایی که هیچ کشوری را در آغاز نوبت خود تحت کنترل نداشته اید.

کنترل 11 شهر: کنترل حداقل 11 شهر، این شهرها می توانند هر جایی بر روی صفحه بازی باشند.

پاداش:

در بازی نوع اطاق فرماندهی، بدست گرفتن کارت هدف و استراتژی به شما اجازه می دهد پاداشی نیز دریافت کنید. این جایزه را در جلوی خود قرار دهید تا همیشه در خاطرتان باشد که جایزه دریافت کردید. اگر بازیکن دیگری را حذف نمایید شما نمی توانید پاداش آن بازیکن حذف شده را بگیرید چون آن پاداش ها با آن بازیکن حذف می شوند.

پاداش های جزئی:

فرودگاه: ژتون فرودگاه را بردارید و بلافاصله آن را بر روی هر کشوری که تحت کنترل دارید بگذارید. تا وقتی که فرودگاه را در اختیار دارید عدد یک را به بالاترین عدد تاس خود برای هر نبردی که در آن کشور یا در کشور مجاور رخ می دهد اضافه کنید. این روش در حمله و دفاع اعمال می شود. اگر شما کنترل کشوری که دارای فرودگاه است را از دست بدهید در آن صورت فرودگاه نابود می گردد (ولی همچنان هدف مربوطه را در اختیار خواهید داشت). اگر شما دو فرودگاه را بر روی یک قلمرو قرار دهید، شما تنها می توانید از مزایای یک فرودگاه بهره مند شوید.

آغاز جا به جایی نیرو: در آغاز نوبت خود بعد از قراردادن نیروها ولی قبل از حمله اول خود اقدام به جا به جایی نیرو می کنید.

جا به جایی بیشتر نیرو: در خلال مرحله جا به جایی، نیروهای بیشتری را می توانید جا به جا کنید.

کارت تضمین: در پایان نوبت خود یک کارت به صورت تضمین خواهید گرفت، چه کشوری را فتح کرده باشید یا نکرده باشید یا کارت هدف و استراتژی را گرفته باشید یا نگرفته باشید.

پاداش های عمده:

فرودگاه: همانند قسمت فوق

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تویز

## بازی Risk



تاس حمله: از تاس حمله به عنوان پاداش استفاده کنید. در هنگام حمله شما می توانید این تاس پاداش را به علاوه تاس سیاه معمولی خود بریزید. بعد از تاس ریختن پایین ترین عدد تاس مشکی را با عدد تاس پاداش تعویض کنید، مگر آنکه عدد تاس پاداش کمتر از تاس معمولی باشد.

تاس دفاع: از تاس دفاع به عنوان پاداش استفاده کنید. در هنگام دفاع کردن شما می توانید تاس دفاع پاداش را به علاوه تاس قرمز رنگ معمولی بریزید. بعد از تاس ریختن کمترین عدد تاس معمولی قرمز رنگ را با تاس پاداش تعویض کنید مگر آنکه عدد تاس پاداش کمتر باشد.

در هر دفعه سربازگیری شما دو نیروی بیشتر خواهید گرفت.

### در پایان نوبت

توجه: در پایان نوبت خود شما دو کار باید انجام دهید:

- 1- جا به جایی نیرو
- 2- برداشتن کارت

جا به جایی نیرو:

جا به جایی نیرو اختیاری است. هر تعداد نیرو که بخواهید می توانید از یکی از کشورهای خود برداشته و آن را به کشور مجاور دیگری اعزام کنید. بخاطر داشته باشید که حداقل باید یک نیرو را در قلمرو خود باقی بگذارید.

کشورها در صورتی به یکدیگر مرتبط و متصل هستند که کلیه کشورهای میانی نیز تحت کنترل شما باشند. شما نمی توانید از میان کشورهای دشمن بگذرید. این یک حمله قلمداد نمی شود بلکه تنها جا به جایی نیرو از یکی از کشورهای خود به کشور دیگری جهت پشتیبانی جبهه یا جهت قرار گرفتن در موقعیتی برای انجام اقدام بعد.

برداشتن کارت:

اگر حداقل در نوبت خود یک کشور دشمن را فتح کنید شما یک کارت دریافت خواهید کرد. آن را از بالای دسته کارت ها برداشته و به کارت های قبلی خود اضافه کنید. شما تنها یک کارت خواهید گرفت چه یک کشور یا چهل کشور را فتح کنید. اگر شما کارت هدف و استراتژی را برداشته باشید، آن وقت نمی توانید در آن نوبت کارت فوق را بردارید. اگر دسته کارت دیگری باقی مانده باشد کارت های قبلی را بر بزنید تا دسته کارت جدیدی در اختیار داشته باشید.

### اطلاق فرماندهی

اهداف:

اولین بازیکنی باشید که 3 هدف را به اتمام رسانیده باشید و پایتخت خود را تحت کنترل داشته باشید.

قرار دادن شهرها:

**15** کارت کشور را به صورت تصادفی بردارید و یک شهر را بر روی هر کشوری قرار دهید. کارت ها را بر بزنید.

قرار دادن اهداف:

کلیه کارت های اهداف را بر بزنید و به طور تصادفی 4 کارت اهداف جزئی و 4 کارت اهداف عمده را بر روی جعبه قرار دهید. بقیه کارت ها را که 4 عدد می باشند، به داخل جعبه باز گردانید.

قرار دادن کارت های پاداش:

کلیه ژتون های پاداش را بر بزنید، کارت های پاداش جزئی را بر روی هر یک از کارت های اهداف جزئی قرار دهید و کارت های پاداش عمده را بر روی هر یک از کارت های اهداف عمده قرار دهید.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Risk



شمارش نیرو:

نیروی آغاز بازی را شمارش نمایید و این مطابق تعداد بازیکنان خواهد بود. به طور مثال 3 بازیکن مساوی با 30 سرباز، 4 بازیکن مساوی با 25 سرباز، 5 بازیکن مساوی با 20 سرباز.

قرار دادن پایتخت:

هر بازیکن یک تاس می ریزد. هر کدام که بالاترین عدد تاس را بیاورد کنترل اولین کشور خود را به عهده خواهد گرفت که این همراه با گرفتن پایتخت و یکی از نیروهای خود و قرار دادن آن ها بر روی کشور دشمن می باشد. سپس بازی در جهت عقربه های ساعت ادامه پیدا می کند. بازیکن بعدی یک پایتخت و سرباز را در قلمرو خالی قرار می دهد و آن را فتح شده اعلام می نماید.

مالکیت باقی کشورها:

وقتی نوبت بازیکن شروع کننده می رسد، آن بازیکن یک نیرو را در داخل قلمرو خالی خواهد گذاشت و بازی در جهت عقربه های ساعت ادامه پیدا خواهد کرد. سرانجام کلیه 42 کشور فتح خواهد شد. بعضی بازیکنان ممکن است کنترل یک کشور بیشتری را نسبت به دیگران در اختیار داشته باشند.

تقویت کشورها:

بازیکن بعدی، کشوری را با قرار دادن یک نیرو در داخل کشور کنترل شده تقویت خواهد کرد. تقویت کشورها به این صورت ادامه پیدا خواهد کرد تا اینکه کلیه نیروهای آغاز کننده در موضع خود قرار گرفته باشند.

آغاز بازی:

بازی در جهت ساعت از بازیکن آغاز کننده ادامه پیدا می کند. اولین و دومین بازیکن بدون کارت بازی را آغاز می کنند. سومین و چهارمین بازیکن با یک کارت بازی را شروع می کنند. پنجمین بازیکن با دو کارت بازی را آغاز می کند.

پیروزی:

در صورتی پیروز خواهد شد که به سه هدف رسیده باشید و در پایان نوبت خود بر پایتخت خودتان کنترل داشته باشید.