

# Hostile Takeover

ავარის კლერი

მოთამაშეთა რეკომენდირებული რაოდენობა:3-4

#### მასალები:

20 ფილა 2x2

50 პატარა შენობა (10 მოთამაშეზე, 10 ზედმეტი შენობა)

25 დიდი შენობა (05 მოთამაშეზე, 05 ზედმეტი შენობა)

04 ფიგურა

04 spawn ქეტონები

04 კამათელი d12

01 საკონტროლო სია (იხილეთ ბოლო გვერდი)

## როგორ ვითამაშოთ

### მომზადება

#### განლაგება ნაწილი 1

თითოეული მოთამაშე ირჩევს ოთხი ფერიდან ერთ-ერთს, რომელიც მოიცავს პაიკს, spawn ქეტონს, d12 და შენობებს, რომლებიც შეესაბამება ერთმანეთს. მას შემდეგ, რაც თითოეულმა მოთამაშემ გააკეთა არჩევანი, ისინი ყრიან წილისყრას, რათა დადგინდეს პირველი მოთამაშე, რომელიც ათავსებს პირველ ფილას რუკაზე.

### რუკა

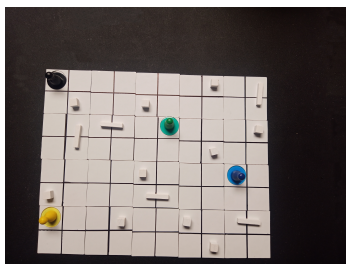
დაწყებული პირველი მოთამაშით საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე ათავსებს ფილას თამაშის დაფაზე ისე, რომ მინიმუმ ერთი უჯრედი შეეხოს მეორე ფილას. დაფაზე დაშვებულია ცარიელი ადგილები, მაგრამ თამაშში ისინი გაუვალია. მას შემდეგ, რაც 20-ვე ფილა განთავსდება, ბოლო მოთამაშე, ვინც დადო ფილა, ათავსებს პირველ მიტოვებულ შენობას, მოძრაობს საათის ისრის საწინააღმდეგოდ რუკაზე თითოეული მოთამაშისთვის. თითოეული პატარა შენობა უნდა განთავსდეს ფილაზე კვადრატის შუაში, დიდი შენობების ორი კვადრატის დაშორებით.

#### განლაგება ნაწილი 2

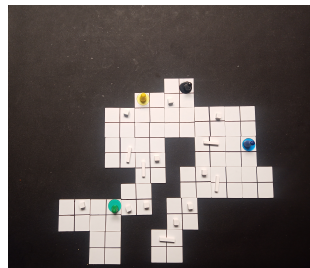
მას შემდეგ, რაც ყველა ფილა და შენობა განთავსდება, დროა ავირჩიოთ თითოეული მოთამაშის განლაგების ადგილი. პირველი მოთამაშით დაწყებული, თითოეული მოთამაშე მოათავსებს თავის ბაზას. ბაზა შეიძლება შეეხოს პატარა შენობებს, მაგრამ უნდა იყოს მინიმუმ ერთი უჯრედი დაშორებული დიდი შენობებისგან. იწყება თამაში მის შემდეგ, როდესაც თითოეული მოთამაშე ათავსებს თავის ბაზას და მასზე აყენებს თავის ფიგურას.

## განლაგების მაგალითები

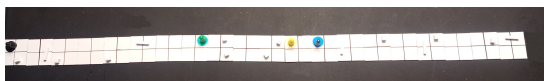
### ლეგალური განლაგება:



ძირითადი მოედანი

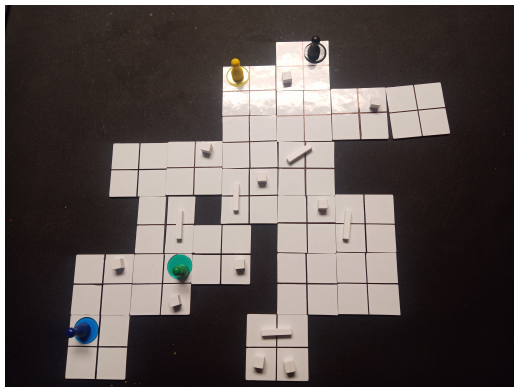


დახვეული მდინარე

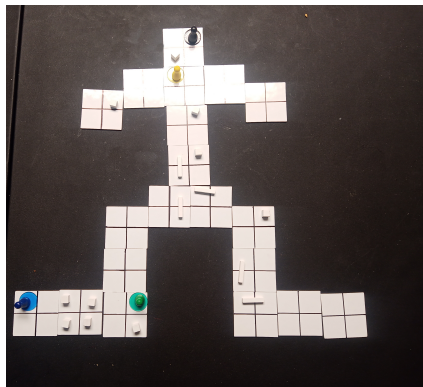


ხაზი

### არალეგალური განლაგება:



ეს განლაგება არალეგალურია, რადგან ორი შენობა სრულიად მიუწვდომელია.



ეს განლაგება არალეგალურია, რადგან მოთამაშე (ლურჯი) ვერ ახერხებს დაფის ირგვლივ მოძრაობას.

## თამაში

### სვლები

პირველი მოთამაშით დაწყებული და საათის ისრის მიმართულებით მოძრაობით, თითოეულ მოთამაშეს შეუძლია გადაადგილოს თავისი ფიგურა, სცადოს შენობის ხელში ჩაგდება, ან გამოაცხადოს ბრძოლა. თუ მოთამაშე შეეცდება გადაადგილდეს შენობაში, რომელზეც უკვე პრეტენზია აქვს, მას შეუძლია გადავიდეს ნებისმიერ სივრცეში, რომელსაც შენობა ეხება. მოთამაშეებს შეუძლიათ იმოძრაონ მათ ირგვლივ ნებისმიერ 8 სივრცეში, თუმცა მოთამაშეებს არ შეუძლიათ დაიკავონ ერთი და იგივე სივრცე ან შენობა.

### შენობის დაკავება

როდესაც მოთამაშეს ფიგურა შენობის მახლობლად არის, მას შეუძლია სცადოს მისი ხელში

ჩაგდება.პრეტენზია ეფუძნება კოჭის გაგორებას,ერთი გაგორება ერთდ სვლაში.პატარა შენობები იწყება 10 ქულიდან,ხოლო დიდი შენობები 25 ქულიდან. როდესაც ისინი ზარალდებიან, რიცხვი იკლებს მანამ, სანამ არ მიაღწევს ნულს. როდესაც შენობა მიაღწევს ნულოვან ქულას, მას ცვლის მოთამაშის შესაბამისი შენობა სრული ქულებით.ვინც ბოლო არტყამს,პირველი აცხადებს პრეტენზიას და ყოველ შენობას რბოლის ადგილად აქცევს. შენობზე პრეტენზია ასევე არ არის მუდმივი; ყველა შენობა შეიძლება მიიტაცოს სხვა მოთამაშეებმაც, ასე რომ ფრთხილად იყავით!

**ბრძოლა**

თუ ორი მოთამაშე ერთმანეთის გვერდით არის, მათ შეუძლიათ ჩაერთონ ბრძოლაში. ბრძოლა მარტივია: მოთამაშე აცხადებს, რომ თავს ესხმის სხვა მოთამაშეს, შემდეგ თითოეული მოთამაშე აგორებს კამათელს და იმარჯვებს ის მოთამაშე,რომელსაც უფრო მაღალი რიცხვი აქვს, ხოლო ის, ვისაც ნაკლები რიცხვი აქვს, ბრუნდება საწყის პოზიციაზე და კარგავს სიცოცხლეს. თუ მაღალი რიცხვი თავდამსხმელს აქვს,ის იკავებს მცველის ადგილს,ხოლო მცველი რჩება ადგილზე იმ შემთხვევისთვის,თუკი ისინი გაიმარჯვებენ. თუმცა, იშვიათ შემთხვევებში, როდესაც ფრეა, არც ერთი მოთამაშე არაფერს აკეთებს. თუ სხვა მოთამაშე ამჟამად იმყოფება წაგებული მოთამაშის ბაზაზე, მოთამაშე, რომელიც იკავებს ბაზას, უნდა გადავიდეს მიმდებარე მოედანზე. თითოეულ მოთამაშეს აქვს 3 სიცოცხლე თამაშიდან გასვლამდე, მაგრამ თუ ის გამოეთიშა თამაშს, ეს არ ნიშნავს რომ წააგო. ყველა დაპყრობილი შენობა მოთამაშეს უნარჩუნდება.

**გამარჯვება**

როდესაც მხოლოდ ერთი მოთამაშე რჩება, თამაში მთავრდება. თითოეული მოთამაშე ითვლის ქულების რაოდენობას იმის მიხედვით,თუ რომელი შენობები დაიპყრო.დიდი შენობები იმსახურებენ 3 ქულას, პატარა შენობები -1 ქულას. ბოლო დარჩენილი მოთამაშე იღებს ბონუსს 5 ქულით.

მაგალითად, ერთ მოთამაშეს აქვს 2 დიდი შენობა და 5 პატარა შენობა, მათ ექნებათ 11 ქულა, ხოლო მეორე მოთამაშეს აქვს 1 დიდი შენობა, 2 პატარა შენობა და ის იქნება ბოლო დარჩენილი მოთამაშე, მას ექნება 10 ქულა. ბოლო დარჩენილი მოთამაშე ყოველთვის არ იძლევა გამარჯვების გარანტიას.

შეფასება	
პატარა შენობები	1 ქულა
დიდი შენობები	3 ქულა
ბოლო დარჩენილი მოთამაშე	5 ქულა

**დეკლოპერები**

**კონცეფცია და დიზაინი:**

ავარის კლარი

**მზატვრული გაფორმება:**

ავარის კლარი

**თამაშის ტესტირება:**

ავარის კლარი

ჯეიმი ფიში

ჯოშუა ვესტერფილდი

ა. ართერ იორკი



## ხელმისაწვდომობის დახმარება::

თეილერ\_მუნსაჟე (DOTS RPG პროექტი)

## გამოხმაურება:

მთვარე ბრუკი

კორნელიუს ჰ.

კალობი

## განსაკუთრებული მადლობა:

კონსტანტინოს დიმოპულოსი

ისმაი

მეგან მაკკეი

კვანტური შიფი

ნოე შარონი

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1

Building Points: \_\_\_\_\_

Remaining Lives: 3 2 1