

# Hostile Takeover

عدد اللاعبين المقترح: 3-4

المحتويات:

- 20 بلاطة تشمل مربعين في كل اتجاه 2×2
- 50 مبنى صغير (10 مباني لكل لاعب، 10 مباني متروكة (دون مالك)
- 25 مبنى كبير (5 مباني لكل لاعب، 5 مباني متروكة (دون مالك)
- 4 بيادق
- 4 رموز لقاعدة الانطلاق
- 4 قطع نرد ذو 12 وجه
- 1 ورقة تتبع (انظر الصفحة الأخيرة)

## طريقة اللعب

### إعداد اللعبة

#### إعدادات اللاعبين الجزء الأول

يختار كل لاعب لوناً من الألوان الأربعة المتوفرة والتي تتضمن: بيدق، وبلاطات قاعدة الانطلاق، ونرد بـ 12 وجه، وأبنية بنفس اللون. وبعد أن يقوم كل لاعب بالاختيار، يُرمى النرد لتحديد اللاعب الأول الذي يضع أول قطعة من الخريطة.

### الخريطة

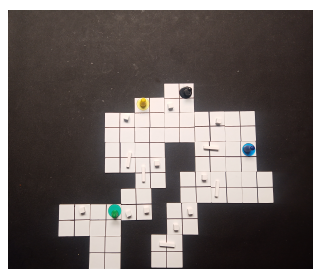
تبدأ من اللاعب الأول باتجاه عقارب الساعة، ويضع كل لاعب بلاطة ضمن مساحة اللعب بحيث يلامس كل مربع بلاطة واحدة على الأقل. يُسمح بوجود فراغات في اللوحة لكن لا يمكن تجاوزها خلال اللعب. بعد أن توضع جميع البلاطات العشرين في أماكنها، يجب على آخر لاعب يقوم بوضع بلاطة أن يضع أول مبنى لم يتم الاستحواذ عليه، ثم يأتي دور اللاعب التالي لفعل الشيء نفسه وينتقل الدور هنا بعكس عقارب الساعة. يجب أن توضع جميع المباني الصغيرة في منتصف مربع على بلاطة، بينما توضع المباني الكبيرة على مربعين.

#### إعدادات اللاعبين الجزء الثاني

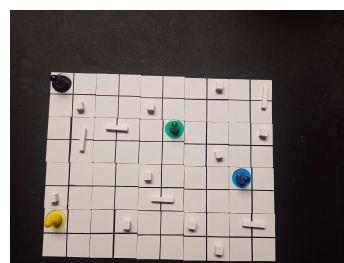
بعد وضع جميع البلاطات والأبنية في مكانها، يجب أن يختار كل لاعب موقع قاعدة الانطلاق الخاصة به. بدءاً باللاعب الأول مجدداً، سيحدد كل لاعب بدوره موقع تمرکز قاعدة الانطلاق الخاصة به. يُسمح بأن تكون نقطة الانطلاق خاصتهم ملاصقة للمباني الصغيرة، لكن يجب أن تكون بعيدة بمربع واحد على الأقل عن المباني الكبيرة. بعد أن يحدد جميع اللاعبين مواقع الانطلاق الخاصة بهم، يضعون بيادقهم فوقها. ثم تبدأ اللعبة.

## أمثلة على طريقة ترتيب الخريطة

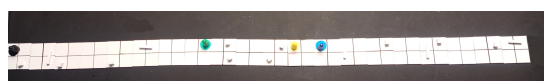
### طرق قانونية



المربع الأساسي

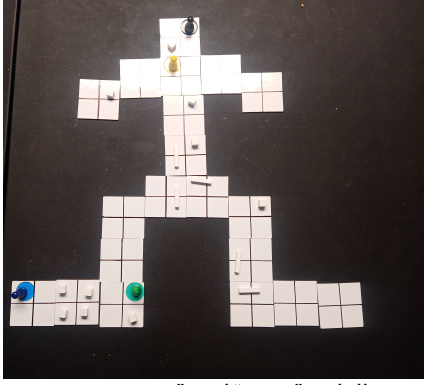


النهر المتعرج



الخط

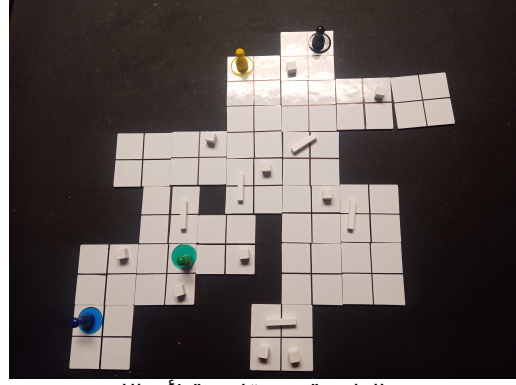
## طرق غير قانونية



هذه الطريقة غير قانونية بسبب وجود

مبيين

لا يمكن الوصول إليهما مطلقاً



هذه الطريقة غير قانونية لأن اللاعب

الأزرق

لا يمكنه متابعة الحركة على لوحة اللعب

## لعبة اللعبة

### الأدوار:

يسير دور اللعب مع عقارب الساعة بدءاً بأول لاعب، يمكن لكل لاعب بدوره أن يحرك بيدقه خطوة واحدة، أو يحاول الاستحواذ على مبنى، أو يعلن عن معركة. إذا كان اللاعب يريد التحرك حول مبنى سبق له الاستحواذ عليه، فيمكنه التحرك إلى أي موقع من اللوحة يلامسه المبنى. يمكن للاعبين الحركة في أي من الفراغات الثمانية المحيطة بهم، لكن لا يحق لأي لاعب أن يحتل نفس الموقع الذي يحتله لاعب آخر كما لا يمكنهم احتلال موقع مبنى.

### الاستحواذ على المبنى

عندما يكون بيدق اللاعب مجاوراً لمبنى، يمكنه محاولة الاستحواذ عليه. يتم الاستحواذ بناءً على رمية النرد، حيث يُمنح كل لاعب رمية واحدة في كل دور. تبدأ المباني الصغيرة بـ 10 نقاط والمباني الكبيرة تبدأ بـ 25. وكلما تعرضت لضرر أكبر (كلما كان الرقم على النرد أعلى) تنخفض قيمتها حتى تصل إلى الصفر. عندما تصل نقاط المبنى إلى الصفر، يُستبدل المبنى بمبنى مطابق خاص باللاعب الذي استحوذ عليه بالنقاط الكاملة. من يوجه الضربة الأخيرة للمبنى يستحوذ عليه، مما يخلق سباقاً مستقلاً للاستحواذ على كل مبنى بعينه. الاستحواذ على الأبنية ليس نهائياً؛ إذ يمكن أن يسرق اللاعبون الآخرون أي مبنى، لذا احترس!

### المعركة

إذا كان هناك لاعبان متجاوران، فيمكنهما الدخول في معركة. المعركة بسيطة: يعلن اللاعب أنه يهاجم لاعباً آخر، ثم يقوم كل لاعب برمي نرد واحد ويفوز صاحب الرقم الأعلى بينما يفقد اللاعب صاحب الرقم الأصغر حياةً ويعود إلى نقطة البداية الخاصة به. إذا كان اللاعب المهاجم هو صاحب الرقم الأعلى في رمية النرد، فإنه يحتل مكان اللاعب المدافع، بينما يبقى اللاعب المدافع في مكانه إذا فاز. لكن في حال حدوث التعادل، لا يفعل أي من اللاعبين أي شيء. إذا حدث أن يكون هناك لاعب آخر في نقطة البداية الخاصة باللاعب الخاسر، فيجب أن ينتقل اللاعب الذي يحتل موقع البداية الخاص باللاعب الخاسر إلى مربع مجاور. لدى كل لاعب 3 أرواح ويخرج من اللعبة بخسارتها كلها. لكن خروجه من اللعبة لا يعني خسارته بشكل مؤكد، لأن أي مبنى كان قد استحوذ عليه قبل خروجه من اللعبة يبقى ملكاً له.

### الفوز

تنتهي اللعبة عندما يبقى لاعب واحد فقط. يقوم كل لاعب بجمع عدد النقاط التي حصل عليها بناءً على المباني التي استحوذ عليها. تبلغ قيمة المباني الكبيرة 3 نقاط، بينما تبلغ قيمة المباني الصغيرة نقطة واحدة. يحصل آخر لاعب متبقى على مكافأة قدرها 5 نقاط.

على سبيل المثال، يمتلك لاعب واحد مبيين كبيرين وخمس مباني صغيرة، فسيكون لديه 11 نقطة، بينما يمتلك لاعب آخر مبنى كبير واحد ومبيينين صغيرين، وكان آخر لاعب متبقى، سيحصل على 10 نقاط. لذا لا يضمن لك كونك آخر لاعب متبقى الفوز دوماً.

النقاط	
مبنى صغير	نقطة واحدة

مبنى كبير	نقاط3
آخر لاعب متبق	نقاط5

## المساهمون

### الفكرة والتصميم

أفارييس كلاري

### الرسومات:

أفارييس كلاري

### اختبار اللعبة:

أفارييس كلاري

جيمي فيش

جوشوا ويسترفيلد

أ. آرثر يورك

### المساعدة في الوصول:

تايلر مونسيج (DOTS RPG Project)

### مراجعة:

مون بروك

كورنيليوس إتش

كالوبي

### شكر خاص لـ:

كونستانتينوس ديموبولوس

إسماي

ميجان مكي

كوانتيوم شيب

نوي تشارون



نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3

نقاط المبنى: \_\_\_\_\_

الأرواح المتبقية: 1 2 3