

Hostile Takeover

Avaris Clari

Recommended Players: 3-4

Hostile Takeover	1
How to Play	4
Setup	4
Player Setup Part 1	4
Map	4
Player Setup Part 2	4
Example layouts	4
Legal Layouts:	4
Illegal Layouts:	5
Gameplay	5
Turns	5
Claiming a Building	5
Combat	5
Victory	5
Credits	6
Concept and Design:	6
Art:	6
Play Testing:	6
Accessibility Help:	6
Translations:	6
Feedback:	6
Special Thanks:	6
Hostile Takeover العَرَبِيَّةُ	8
طريقة اللعب	9
إعداد اللعبة	9
الخريطة	9
إعدادات اللاعبين الجزء الثاني	9
أمثلة على طريقة ترتيب الخريطة	9
طرق قانونية	9
طرق غير قانونية	10
لعب اللعبة	10
الأدوار	10
الاستحواذ على المبنى	10
المعركة	10
الفوز	10
المساهمون	10
الفكرة والتصميم	10
الرسومات	11
اختبار اللعبة	11
المساعدة في الوصول	11
مراجعة	11
شكر خاص لـ	11
Hostile Takeover ქართული	13
როგორ ვითამაშოთ	14
მომზადება	14
განლაგება ნაწილი 1	14
რუქა	14
განლაგება ნაწილი 2	14
განლაგების მაგალითები	15
ლეგალური განლაგება:	15
არალეგალური განლაგება:	15
თამაში	15
სვლები	15
შენობის დაკავება	15
ბრძოლა	16
გამარჯვება	16
დეველოპერები	16
მზატვრული გაფორმება:	16

თამაშის ტესტირება:.....	16
ხელმისაწვდომობის დახმარება:.....	17
გამოხმარება:.....	17
მთვარე ბრუკი.....	17
კორნელიუს ჰ.	17
კალობი.....	17
განსაკუთრებული მადლობა:.....	17

Supplies:
20 2x2 tiles
50 small buildings (10 for each player, 10 unclaimed buildings)
25 large buildings (05 for each player, 05 unclaimed buildings)
04 pawns
04 spawn tokens
04 d12 dice
01 Tracking Sheet (see last page)

How to Play

Setup

Player Setup Part 1

Each player chooses from one of the four colors which include a pawn, spawn tile, d12, and buildings that match. After each player has made their choice, they roll to determine the first player, who places the first tile for the map.

Map

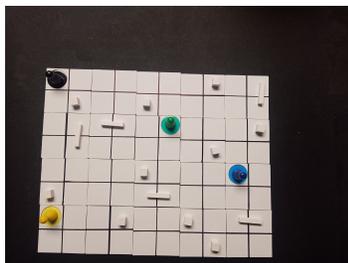
Starting clockwise from the first player, each player places a tile on the game space with at least one square touching another tile. Holes are allowed in the board, but are impassable in game play. Once all 20 tiles have been placed, the last player to place a tile places the first unclaimed building, moving counter-clockwise for each player around the map. Every small building must be laid in the middle of a square on a tile, while large buildings are laid across two squares.

Player Setup Part 2

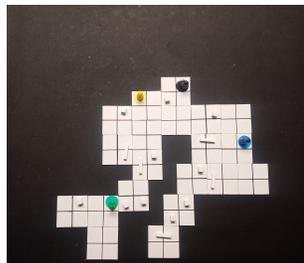
After all the tiles and buildings have been placed, it's time to choose where each player spawns in at. Starting from the first player again, each player will place their spawn point. The spawn point is allowed to touch small buildings, but must be at least one square away from large buildings. When each player places their spawn, they put their pawn on top of it. Then the game begins.

Example layouts

Legal Layouts:



The Basic Square

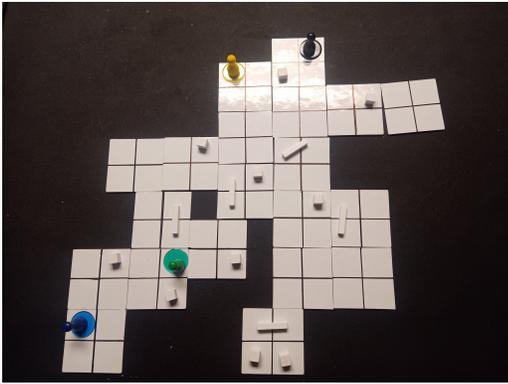


Winding River

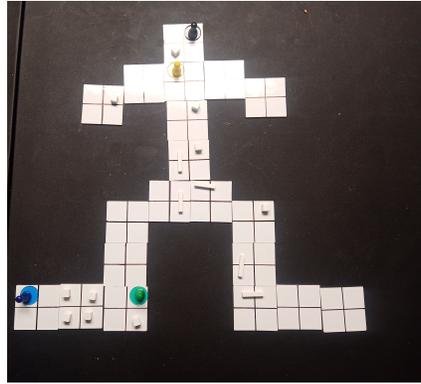


The Line

Illegal Layouts:



This layout is illegal because there are two buildings that are completely inaccessible.



This layout is illegal because a player (blue) is unable to proceed around the board.

Gameplay

Turns

Starting with the first player and going clockwise, each player can either move their pawn one space, attempt to claim a building, or declare combat. If a player is attempting to move around a building they already claimed, they can move to any space that building touches. Players can move in any of the 8 spaces around them, however no player is allowed to occupy the same space as another player, nor can they occupy a building space.

Claiming a Building

When a player's pawn is adjacent to a building, they can attempt to claim it. Claiming is based on die rolls, with one roll per turn. Small buildings start with 10 points and large buildings start with 25. As they take damage, the number drops until it reaches zero. When a building reaches zero points, it is replaced by the player's matching building with full points. Whoever strikes last claims first, making each building a race to the roll. Building claims aren't permanent either; each building can be stolen by other players as well, so watch out!

Combat

If two players happen to be adjacent to each other, they can enter combat. Combat is simple: a player declares they are attacking another player, then each player rolls their dice and the higher roller wins while the low roller is sent back to spawn and loses a life. If the high roll is the attacking player, they take the spot of the defending player, while the defending player stays in place if they win. However, on the rare chance of a tie occurring, neither player does anything. If another player happens to currently be on a losing player's spawn point, the player occupying the spawn must move to an adjacent square. Each player has 3 lives before they're out of the game, but just because they're out doesn't mean they lose. Any claimed buildings stay claimed by that player.

Victory

When only one player remains, the game is over. Each player tallies up the number of points they have based on what buildings they claimed. Large buildings are worth 3 points, small buildings are worth 1 point. The last remaining player gets a bonus of 5 points.

For example, one player has 2 large buildings and 5 small buildings, they would have 11 points, while another player has 1 large building, 2 small buildings, and was the last remaining player, they would have 10 points. Being the last remaining player won't always guarantee a victory.

	Value
Small Buildings	1 point
Large Buildings	3 points
Last Remaining Player	5 points

Credits

Concept and Design:

Avaris Clari

Art:

Avaris Clari

Play Testing:

Avaris Clari

Jamie Fish

Joshua Westerfield

A. Arther York

Accessibility Help:

Tyler_MoonSage (DOTS RPG Project)

Translations:

Roqayya (Arabic translation)

lamzira (Georgian translation)

Feedback:

Moon Brooke

Cornelius H.

Kalobi

Special Thanks:

Konstantinos Dimopoulos

Ismay

Megan McKay

Quantum Sheep

Noé Charron

Building Points:
Remaining Lives: 3 2 1

Hostile Takeover

عدد اللاعبين المقترح: 3-4

المحتويات:

20 بلاطة تشمل مربعين في كل اتجاه 2×2

(مباني متروكة (دون مالك 10 ،مباني لكل لاعب 10) مبني صغير 50

25 مبني 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

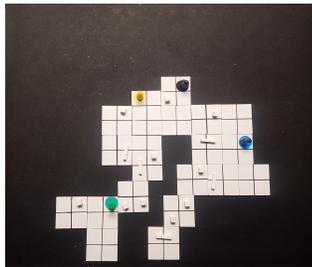
تبدأ من اللاعب الأول باتجاه عقارب الساعة، ويضع كل لاعب بلاطة ضمن مساحة اللعب بحيث يلامس كل مربع بلاطة واحدة على الأقل. يُسمح بوجود فراغات في اللوحة لكن لا يمكن تجاوزها خلال اللعب. بعد أن توضع جميع البلاطات العشرين في أماكنها، يجب على آخر لاعب يقوم بوضع بلاطة أن يضع أول مبني لم يتم الاستحواذ عليه، ثم 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

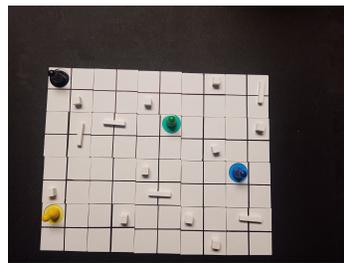
بعد وضع جميع البلاطات والأبنية في مكانها، يجب أن يختار كل لاعب موقع قاعدة الانطلاق الخاصة به. يبدأ باللعب الأول مجدداً، سيحدد كل لاعب بدوره موقع تمركز قاعدة الانطلاق الخاصة به. يُسمح بأن تكون نقطة الانطلاق خاصتهم ملاصقة للمباني الصغيرة، لكن يجب أن تكون بعيدة بمربع واحد على الأقل عن المباني الكبيرة. بعد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

أمثلة على طريقة ترتيب الخريطة

طرق قانونية



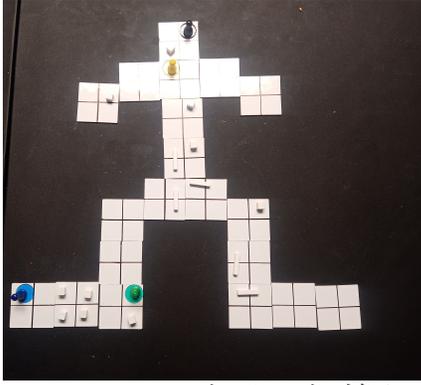
المربع الأساسي



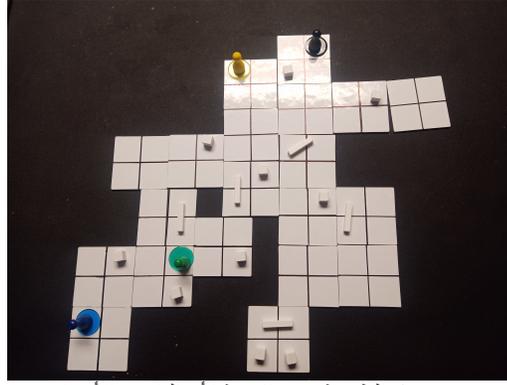
النهر المتعرج



الخط



هذه الطريقة غير قانونية بسبب وجود مبنين
لا يمكن الوصول إليهما مطلقاً



هذه الطريقة غير قانونية لأن اللاعب الأزرق
لا يمكنه متابعة الحركة على لوحة اللعب

لعب 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 لضرب 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 بوجه 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 نرده 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 بشكلٍ 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 متبقٍ على مكافأة قدرها 5 نقاط.

على سبيل المثال، يمتلك لاعب واحد مبنين كبيرين وخمس مبانٍ صغيرة، فسيكون لديه 11 نقطة، بينما يمتلك لاعب آخر مبنى كبير واحد ومبنين صغيرين، وكان آخر لاعب متبقٍ، سيحصل على 10 نقاط. لذا لا يضمن لك كونك آخر لاعب متبقٍ الفوز دوماً.

النقاط	
مبنى صغير	نقطة واحدة
مبنى كبير	نقاط 3
آخر لاعب متبقٍ	نقاط 5

المساهمون

الفكرة والتصميم

أفارييس كلاري

الرسومات:

أفريس كلاري

اختبار اللعبة:

أفريس كلاري

جيمي فيش

جوشوا ويسترفيلد

أ. آرثر يورك

المساعدة في الوصول:

تايلر مونسيج (DOTS RPG Project)

مراجعة:

مون بروك

كورنيلوس إتش

كالوبي

شكر خاص لـ:

كونستانتينوس ديموبولوس

إسماي

ميجان مكي

كوانتيوم شيب

نوي تشارون

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1
نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

نقاط المبني: _____

الأرواح المتبقية: 3 2 1

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

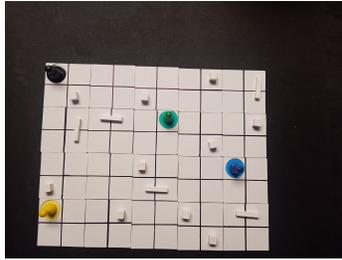
დაწყებული პირველი მოთამაშით საათის ისრის მიმართულებით, თითოეული მოთამაშე ათავსებს ფილას თამაშის დაფაზე ისე, რომ მინიმუმ ერთი უჯრედი შეეხოს მეორე ფილას. დაფაზე დაშვებულია ცარიელი ადგილები, მაგრამ თამაშში ისინი გაუვალია. მას შემდეგ, რაც 20-ვე ფილა განთავსდება, ბოლო მოთამაშე, ვინც დადო ფილა, ათავსებს პირველ 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

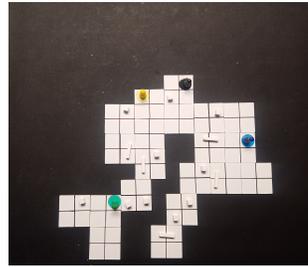
მას შემდეგ, რაც ყველა ფილა და შენობა განთავსდება, დროა ავირჩიოთ თითოეული მოთამაშის განლაგების ადგილი. პირველი მოთამაშით დაწყებული, თითოეული მოთამაშე მოათავსებს თავის ბაზას. ბაზა შეიძლება შეეხოს პატარა შენობებს, მაგრამ უნდა იყოს მინიმუმ ერთი უჯრედი დაშორებული დიდი შენობებისგან. იწყება თამაში მის შემდეგ,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

განლაგების მაგალითები

ლეგალური განლაგება:



ძირითადი მოედანი

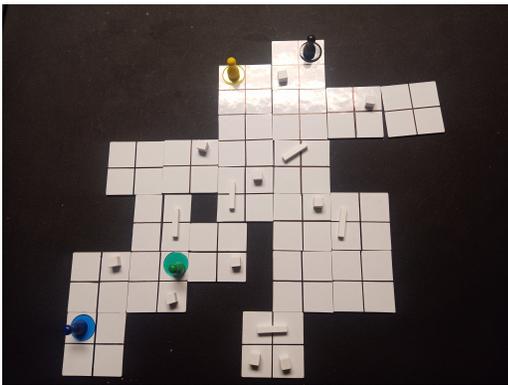


დახვეული მდინარე

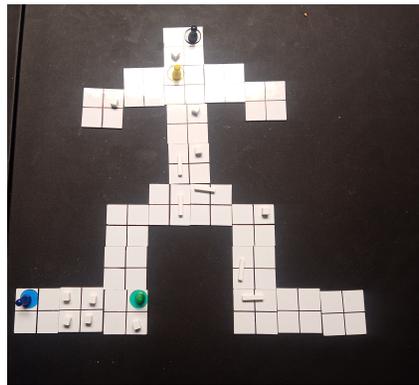


ხაზი

არალეგალური განლაგება:



ეს განლაგება არალეგალურია, რადგან ორი შენობა სრულიად მიუყვდომელია.



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

დეველოპერები

კონცეფცია და დიზაინი:

ავარის კლარი

მზატვრული გაფორმება:

ავარის კლარი

თამაშის ტესტირება:

ავარის კლარი

ჯეიმი ფიში

ჯოშუა ვესტერფილდი

ა. ართერ იორკი

ხელმისაწვდომობის დახმარება::

თელიერ_მუნსაჟე (DOTS RPG პროექტი)

გამომცემი:

მთვარე ბრუკი

კორნელიუს ჰ.

კალოზი

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