



**چند بار می توان حمله کرد؟**

از نظر خودتان تا هنگامی که ارتش شما قدرت کافی برای مبارزه و حمله را داراست، می توانید به قلمروهای مورد نظرتان حمله کنید؛ و فرصتی برای قوی تر شدن حریفتان ندهید. به عبارتی دیگر، هر زمان که تصمیم به حمله گرفتید، با رعایت قوانین حمله، آن را آغاز کنید.

**در نوبت خود چه کارهایی می توانید انجام دهید؟**

۱. می توانید ۲ یا ۳ سربازتان را در موقعیت حمله قرار داده و به قلمروهای جدید حمله کنید.

۲. می توانید ارتش های خود را در قلمروهای متصل به هم، جابجا کنید.

### سواره نظام و نحوه کار با آن

هنگامی که سرباز هایتان به حد مطلوبی رسید، می توانید برای خود تشکیل سواره نظام دهید. شما با بیرون گذاشتن ۷ سرباز، سواره نظام خود را برمی دارید. مزیت سواره نظام این است که در هنگام حمله، لازم نیست ۲ یا ۳ سربازتان را برای حمله در قلمرو حریف بگذارید به عبارت دیگر سواده نظام مهره ایست انفرادی و به تنهایی به نبرد می پردازد. تنها با یک سواره نظام و با انداختن ۳ تاس برای حمله، بالاترین تاس را به سواره نظامتان نسبت خواهید داد.

**مثال پیروزی سواره نظام:** ( شکل ۷)

**مثال پیروزی سواره نظام** (شکل ۷)

در این حالت، سواره نظام با ۳ تاس قرمز از ایالات متحده وارد مکزیک می شود و مدافع با انداختن ۲ تاس سفید(به تعداد سربازهایش)به دفاع می پردازد. حال تاس ها را از بالا به پایین چفت می کنیم. ۵ قرمز سواره نظام، ۴ سفید مدافع را شکست می دهد و بالاتر از تاس های مدافع قرار می گیرد. سواره نظام پیروز میدان می شود. حال ۲ سرباز مدافع از بازی خارج شده و مهاجم کارت مکزیک را از مدافع گرفته و به تعداد سربازهای کارت آن، از خارج صفحه، سرباز برداشته و در مکزیک قرار می دهد.

همچنین مهاجم می تواند به دلخواه،سواره نظام و یا چند سربازش را در آن قلمرو قرار دهد.

<span></span>	-----	<span></span>
<span></span>	-----	<span></span>
<span></span>	-----	<span></span>

**مثال شکست سواره نظام:** ( شکل ۸)

در این حالت، سواره نظام با ۳ تاس قرمز از ایالات متحده وارد مکزیک می شود و مدافع با انداختن ۲ تاس سفید به دفاع می پردازد. حال تاس ها را از بالا به پایین چفت می کنیم. ۴ قرمز سواره نظام با ۴ سفید مدافع برابر می شود. طبق قانون در وضعیت تاس برابر این مدافع است که پیروز می شود. سواره نظام محتمل شکست می شود و از صفحه بازی خارج می گردد. بازیکنی که سواره نظامش را از دست می دهد می تواند چنانچه تمایل داشت، بعد از یک دور بازی، مجدداً با دادن ۷ سرباز، سواره نظامش را وارد بازی کند.

### مثال شکست سواره نظام

در این حالت، سواره نظام با ۳ تاس قرمز از ایالات متحده وارد مکزیک می شود و مدافع با انداختن ۲ تاس سفید به دفاع می پردازد. حال تاس ها را از بالا به پایین چفت می کنیم. ۴ قرمز سواره نظام با ۴ سفید مدافع برابر می شود. طبق قانون در وضعیت تاس برابر این مدافع است که پیروز می شود. سواره نظام محتمل شکست می شود و از صفحه بازی خارج می گردد. بازیکنی که سواره نظامش را از دست می دهد می تواند چنانچه تمایل داشت، بعد از یک دور بازی، مجدداً با دادن ۷ سرباز، سواره نظامش را وارد بازی کند.

<span></span>	-----	<span></span>
<span></span>	-----	<span></span>
<span></span>	-----	<span></span>

**توپخانه و مزایای آن:**

توپخانه یک مهره بسیار کارآمد و استراتژیک نظامی است و مانند سواره نظام انفرادی عمل می کند با این تفاوت که می تواند یک قلمرو از میدان جنگ فاصله داشته باشد. هنگامی که ارتش شما به میزان کافی بزرگ شد، می توانید با خارج کردن ۱۰ سرباز، صاحب توپخانه خود شوید.با قرار دادن توپخانه در یکی از قلمروهای مناسب خود، می توانید در عین واحد چند قلمرو خود را زیر نظر داشته و حفاظت کنید. توپخانه در مواقع حمله و دفاع با جای گیری مناسب نقش بسیار موثری در پیروزی شما ایفا می کند.

### مثال پیروزی با توپخانه

در این حالت، مهاجم از چین، قصد شلیک به قزاقستان را دارد. مهاجم می بایست ۳ تاس قرمز خود را بریزد. بالاترین تاس قرمز متعلق به توپخانه است که در اینجا تاس ۵ است. دو تاس دیگر توپخانه خنثی هستند، مدافع نیز به تعداد حداکثر ۳ سرباز خود در جنگ، ۳ تاس سفیدش را می ریزد. (اگر ۲ سرباز در قزاقستان بود، مدافع باید ۲ تاس سفید می ریخت) مهاجم و مدافع بالاترین تاس خود را در کنارهم چفت می کنند. ۵ قرمز توپخانه، ۴ سفید مدافع را درهم می کوید. بهیارتی شلیک توپ موفقیت آمیز بوده و ۳ سرباز قزاقستان از صفحه بازی خارج شده و تنها یک سرباز می ماند.

<span></span>	-----	<span></span>
<span></span>	-----	<span></span>
<span></span>	-----	<span></span>

**مثال پیروزی:** ( شکل ۹)

### مثال شکست: ( شکل ۱۰)

**تذکر ۱)** همیشه توپخانه را در صورت داشتن سرباز کم، در قلمروهای عقب تر نگه دارید و چنانچه در قلمروهای خط مقدم نگه می دارید؛ سربازان محافظ را در کنارش بگذارید، زیرا در صورت حمله به قلمرویی که دارای توپ است، بازیکن می تواند ابتدا سربازان آن قلمرو را درگیر کند. در این حالت چنانچه سربازان دشمن به قلمرویی شامل توپخانه حمله کنندکه فاقد سرباز است و توپخانه در نبرد، تاس کمتری بیاورد، توپخانه نابود شده و از صفحه بازی خارج می گردد. **(لازم بذکر است، اگر مایل بودید که مجدداً توپخانه را بکار بگیرید، می بایست دوباره ۱۰ سرباز خود را از قلمروهایتان خارج نمایید.)**

**تذکر ۲)** چنانچه توپخانه ها و یا سواره نظام رو در روی یکدیگر قرار بگیرند، پیروز میدان کسی خواهد بود که از بین ۳ تاس، خودش بالاترین تاس را بیاورد.

**توپخانه و بُرد آن :**

همانطور که قبلاً گفته شد، مزیت توپخانه در این است که همیشه می تواند، یک قلمرو از صحنه نبرد فاصله داشته باشد بنابراین در صورت شکست در نبرد، توپخانه آسیبی نمی بیند و در عین حال شما با داشتن توپخانه می توانید چند قلمرو اطرافتان را تحت پوشش داشته باشید( شکل ۱۱). بعنوان مثال فرض کنید توپخانه شما در قلمرو تحت کنترلتان در قزاقستان مستقر است.

مناطق تحت پوشش توپخانه شما (چه قلمروهای خودی یا دشمن) مطابق نقشه زیر و بنا بر قانون برد توپخانه، عبارتند از روسیه، غرب روسیه، مغولستان، چین و خاورمیانه که در شکل زیر با نقاط قرمز رنگ مشخص شده اند. بنابراین برد توپخانه شما نمی تواند تهدیدی برای قلمروهایی نظیر اکراین، شرق روسیه و یا ژاپن باشد.

### مثال مناطق تحت پوشش توپخانه ( بُرد توپخانه)

**مثال مناطق تحت پوشش توپخانه ( بُرد توپخانه)** (شکل ۱۱)

**مثال مناطق تحت پوشش توپخانه ( بُرد توپخانه)** (شکل ۱۱)

**نکته مهم:** چنانچه در قلمرویی نیروهای مختلفی وجود داشت و آن قلمرو قصد دفاع در برابر حمله داشته باشد؛ این مالک قلمرو است که باید قبل از دفاع اعلام کند که به کدام نیرویش فرمان دفاع داده است و با قرار دادن آن مهره جلوتر از نیروهای دیگر، در واقع این فرمان را مشخص می کند.

بعنوان مثال؛ مهاجم از غرب روسیه وارد روسیه شده است و مدافع با قراردادن سواره نظام روبروی آنها مشخص می کند که مهاجم می بایست درابتدا با سواره نظام روبرو شود (بجنگد) و با ریختن تاس و قوانین مربوط به نبرد با سواره نظام، وارد نبرد می شوند.

**نحوه سربازگیری در مواقع اضطراری:**

در طول بازی، شما ممکن است با کمبود نیرو مواجه شوید. اینک تنها یک راه دارید و آن این است که با بیرون گذاشتن یکی از کارتهای قلمرو تحت تصرف خود، می توانید به تعداد سربازهای آن کارت، سرباز گرفته و در قلمروهای دیگرتان قرار دهید. البته با بیرون گذاشتن کارت قلمرو خود دیگر مالک آن قلمرو نیستید و آن قلمرو برای تصرف، شامل قانون قلمروهای بدون مالک می شود.

**جابجایی نیروها در مسیرهای آبی چگونه است؟** جابجایی نیروها در مسیرهای آبی فقط از طریق خطوط دریایی ( نقطه چین) امکان پذیر است.

### پایان و برنده بازی:

**بازیکنان در ۲ حالت برنده می شوند:**

۱. هنگامی که هر بازیکن زودتر از حریفش ۲۰ قلمرو از ۳۸ قلمرو موجود را تصرف کند، برنده بازی است.

۲. هنگامی که بازیکنی تمام قلمروهایش را از دست بدهد، شکست خوده و حریفش برنده بازیست.

**در صورت هر گونه اشکال یا نیاز به توضیح بیشتر، در ساعات اداری با شماره تلفن ۰۲۲۵ ۱۴۰ ۷۷۴ تماس حاصل فرمایید**