

В атаку! Attack! Правила Игры.

Игровое поле.

Игровое поле представляет западное полушарие на момент 1935 года. До Второй Мировой войны остается всего несколько лет. Вся земля поделена на районы, между которыми и будет происходить перемещение, и на которых будут разворачиваться сражения. Каждый регион имеет имя. Регионы без названия не принимают участия в игре и не могут быть оккупированы войсками. Морские просторы так же поделены на области. Морские области не имеют имен и не имеют специфических особенностей. Морские области позволяют перемещать армии по воде из региона смежного с морем в другой такой же регион. Перемещение возможно только по морским путям, соединяющим сухопутные области. Некоторые морские пути не соединяются с землями, а заканчиваются посередине морской зоны. Игнорируйте такие морские пути (они используются в дополнении).

Черное море входит с область Средиземного моря. В Карибскую область входит и восточное побережье Панамы.



Подготовка к игре.

Шаг 1.

Каждый игрок выбирает желаемый игровой цвет и получает 12 фигурок пехотинцев, 6 фигурок танков, 4 пушки и 2 самолета.



Каждый игрок так же получает следующие карточки морских судов: 1 линкор, 2 эсминца и 2 подводных лодки.



Перемешайте колоду экономических карт и раздайте каждому игроку по 4 карты. Колоду положите рядом с игровым полем рубашкой вверх. В дальнейшем из колоды игроки будут вытаскивать карты.



Шаг 2.

Броском двух кубиков выясняют очередность ходов. Игрок, выбросивший на кубиках наибольшую сумму, ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке.



Шаг 3.

Начиная с первого игрока, каждый игрок располагает один свой юнит пехоты на ничейной области карты. Как только фигурка пехотинца помещается на какую-либо область, она считается принадлежащей соответствующему игроку. Повторите описанный процесс еще 3 раза. Таким образом, каждый игрок располагает на карте 4 юнита пехоты.

Дополнительное правило. Каждый игрок должен расположить по одному юниту пехоты на каждом из четырех континентов.

Шаг 4.

Начиная с первого игрока, каждый игрок может выбрать любой имеющийся у него в наличии юнит и расположить на территории, являющейся его собственностью. Повторите описанный процесс 5 раз, расположив 5 юнитов на карте.

Шаг 5.

Начиная с первого игрока, расположите фигурку столицы на одном из регионов являющейся собственностью игрока.



Теперь вы готовы к игре.

Ход.

Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке каждый из игроков совершает ход. Во время своего хода игрок может совершить три действия. Все три действия должны быть разного плана. Совершать одинаковые действия во время одного хода запрещено. Исключение составляет действие “дипломатический нажим”. Список возможных действий следующий:

Перемещение.

Перемещение юнитов и выяснение результатов сражения.

Блицкриг.

Дополнительное перемещение после того, как совершится обычное перемещение. Такое перемещение могут совершать только танки и авиация. Результаты сражения после блицкрига выясняются в конце сего действия.

Стратегическое перемещение.

Перемещение на большую дистанцию. Действие позволяет перемещать юниты с региона принадлежащего игроку в другой регион, принадлежащий этому же игроку, если оба региона соединены землями, находящимися в собственности действующего игрока. Перемещение по воде может быть заблокировано игроком, который контролирует водное пространство. Соответственно во время стратегического перемещения не может возникать сражения.

Морское сражение.

Вы можете вывести из портов ваш флот и завязать сражение за контроль морского пространства.

Дипломатический нажим.

Попытка взять под контроль нейтральную область без военного воздействия. Это действие может быть совершено несколько раз за ход.

Постройка нового юнита.

Используя очки производства, сгенерированные экономическими картами, игрок может приобрести новые военные юниты.

Торговля.

Игрок может обменивать экономические карты на другие карты.

Военные юниты.

1. Наземные юниты.

Всего четыре типа наземных юнитов:



INFANTRY



TANKS



ARTILLERY

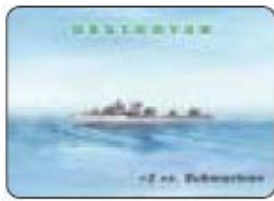


PLANES

Эти юниты предназначены для оккупации земель. Каждый регион, принадлежащий игроку, должен все время содержать хотя бы один наземный юнит. Игрок не может убрать с области, принадлежащей ему, последний наземный юнит. Каждый наземный юнит представлен двумя видами фигурок, маленькой и большой. Маленькая обозначает один юнит, большая пять юнитов. В любой момент игрок может заменить пять своих юнитов, находящихся на одной территории, на одну большую фигурку.

2. Морские юниты.

Всего четыре типа морских юнитов:



DESTROYER



SUBMARINE



BATTLESHIP



AIRCRAFT CARRIER

Эсминец, подводная лодка, линкор и авианосец.

Купив новый корабль, игрок кладет карточку юнита перед собой. Игрок, контролирующий водное пространство, располагает свои карты посередине игрового поля, в центре Атлантики.

Перемещение.

Выбрав перемещение, игрок может переместить любые или все свои наземные юниты. Любой юнит может быть перемещен в соседний регион. Танки и авиация могут переместиться на два региона от их стартовых позиций. Танки не могут перемещаться через регион, не принадлежащий действующему игроку. Авиация может переместиться через регион, не принадлежащий действующему игроку.

Перемещение по воде.

Перемещение по воде подразумевает передвижение из одного региона в другой, соединенный с начальным морским путем. Наземные юниты должны начать свое перемещение в регионе, где начинается морской путь, и закончить его в регионе, где морской путь заканчивается. Иными словами, юниты (включая танки и авиацию), намеревающиеся совершить перемещение по воде, не могут совершать сухопутное движение в это же действие ни до перемещения по воде ни после его. Области, помеченные значком якоря, позволяют совершать перемещения по ним из любой сухопутной зоны, смежной с данной областью, в любую другую сухопутную зону, так же смежную с ней. Таким образом, считайте, что из всех областей смежных с данной морской зоной ведут морские пути во все смежные сухопутные области.



При намеренье совершить перемещение по воде игрок берет соответствующие юниты и помещает их на морской путь. После того как игрок завершил все свои перемещения, но до того, как начнется сражение, игрок, контролирующий морские пути (игрок, чьи карты судов лежат посреди поля), объявляет, позволяет он или запрещает такое морское перемещение. В случае позволения, игрок забирает фигурки юнитов с морского пути и помещает их в конечную точку перемещения. В случае запрета, игрок должен забрать свои юниты с морского пути, и поместить назад, на область, откуда начиналось перемещение. В это действие такое перемещение считается невозможным. Только перемещение авиации не может быть заблокировано подобным образом. При блокировании перемещения по воде, вы можете либо поместить авиацию назад вместе с остальными юнитами, либо переместить ее в намеченную область.

Сражения.

Сражения являются результатом вторжения войск игрока в область, принадлежащую вашему оппоненту. После перемещения всех своих юнитов начинаются сами сражения. После начала сражения вы уже не можете перемещать какие-либо свои войска.

Блицкриг.

После завершения обычного перемещения и выяснения исходов всех сражений, игрок, имея в запасе свободное действие, может выбрать в качестве такого блицкриг. Блицкриг похож на обычное перемещение, за исключением того, что перемещаться во время блицкрига могут только танки и авиация. Во время блицкрига танки и авиация могут перемещаться на один или два региона, даже если до этого они передвигались во

время обычного перемещения. Во время блицкрига нельзя перемещаться по воде. Сражения производятся обычным образом в конце перемещения всех юнитов.

Сражение.

Во время перемещения наземных войск в нейтральный регион или область, принадлежащую другому игроку, происходит битва между защитником и атакующими силами. Исход всех сражений определяется в конце всех перемещений, но до начала следующего действия.

Перед началом битвы игроки забирают все юниты, находящиеся в регионе, где вспыхнула битва, и располагают их на столе перед собой, формируя резерв. Атакующий игрок выбирает из резерва четыре юнита, которые начнут битву, и выдвигает их вперед. Затем защищающийся игрок поступает таким же образом. Если какой-либо из игроков имеет менее четырех юнитов в резерве, он должен выставить для сражения все юниты. Само сражение делится на раунды. В каждый раунд, сначала защищающийся игрок, выполняет все четыре фазы сражения, затем атакующий игрок выполняет те же четыре фазы.

Фаза пополнения.

Действующий игрок добавляет войска из своего резерва в бой. Максимальное количество юнитов, которое каждая сторона может иметь в бою, возрастает на один каждый раунд (4 в первый раунд, 5 во второй раунд, 6 в третий и т.д.). Исходя из этого правила, защищающийся игрок, не может в первый раунд боя вводить пополнение. Игрок не должен обязательно вводить пополнение до максимума, но он обязан выставлять пополнение так, что бы каждый раунд с его стороны в битве участвовал хотя бы один юнит.

Фаза броска кубиков.

Действующий игрок бросает столько кубиков атаки, сколько юнитов он имеет в бою. За каждый танковый юнит игрок бросает два кубика. Игрок не бросает кубики за войска, находящиеся в резерве. Игрок не может бросать менее чем два кубика.

Фаза определения потерь.

Каждый кубик, выпавший изображением находящегося в бою юнита действующего игрока, считается одним очком попадания. Только один раз кубик соотносится с юнитом игрока. Выпавшие изображения определяют очки попадания, но не вражеские юниты, как цели атаки!

Пример: Игрок имеет в бою один юнит пехоты и два танковых юнита, поэтому он бросает пять кубиков. Выпадает одно пустое изображение, два изображения пехоты и два изображения авиации. Игрок получает только одно очко попадания за выпавшее изображение пехоты (Выпало два изображения, но юнит такого типа в бою только один).

Фаза уничтожения вражеских юнитов.

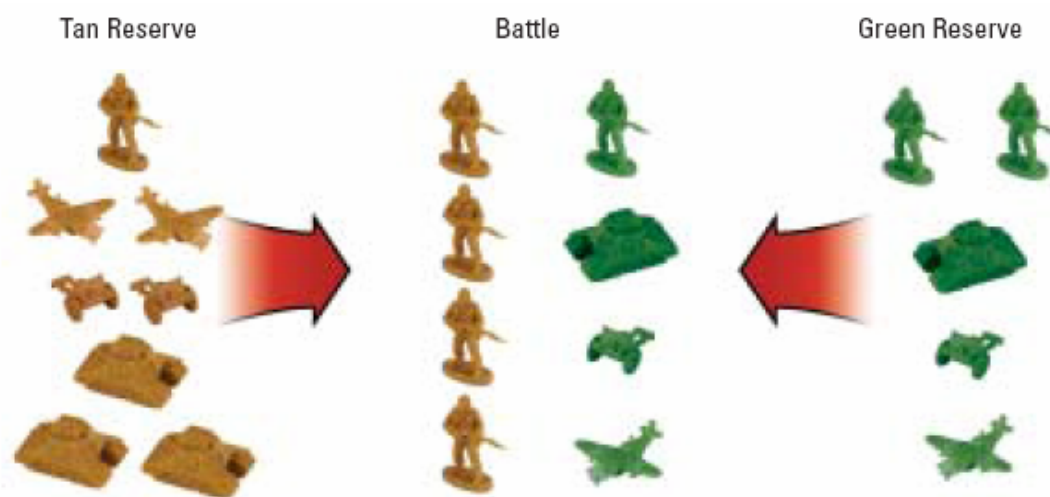
За каждое очко попадания один вражеский юнит считается уничтоженным. Юниты уничтожаются в следующей последовательности: пехота уничтожается первой, затем после уничтожения всей пехоты выбывают танки, затем артиллерия и последней уничтожается авиация.

После совершения всех фаз боя защищающимся игроком те же действия совершает атакующий игрок, после чего раунд завершается. Бой продолжается до тех пор, пока в битве не останется войско лишь одного игрока. Он считается победителем боя, и он же становится (или остается) обладателем региона. Выжившие в бою юниты располагаются в данном регионе. Игроки не могут отступать из боя. Что бы бой закончился, один из игроков должен потерять все свое войско в сражении.

Пример боя.

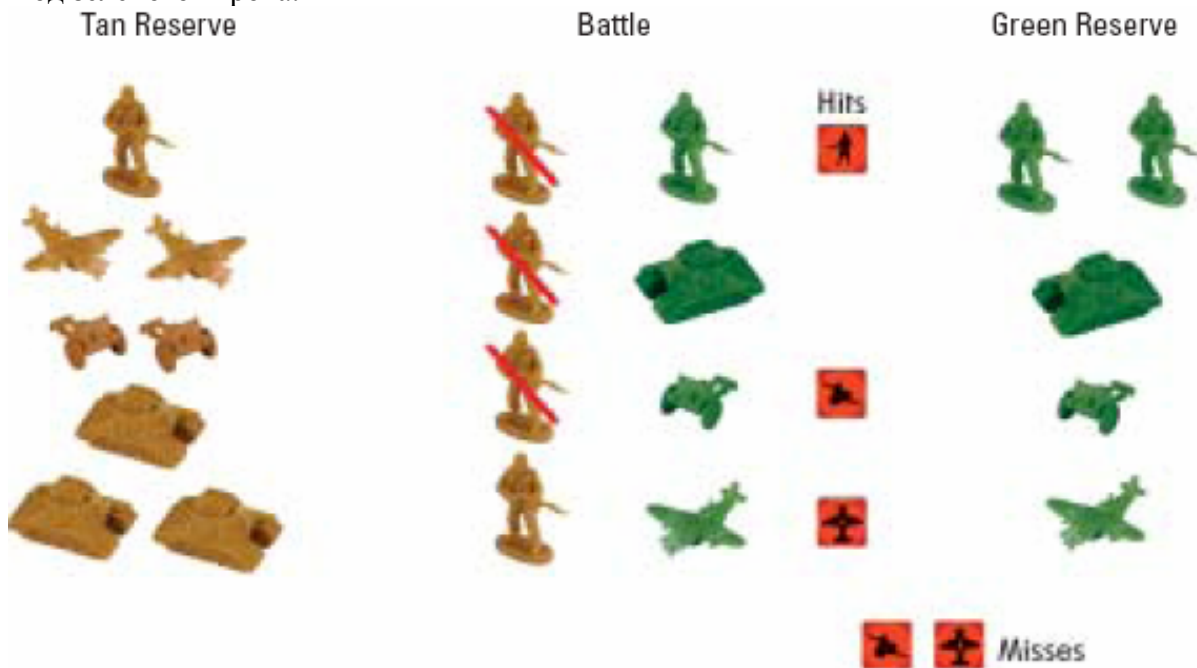


Серый игрок переместил свои войска на Украину, принадлежащую зеленому игроку. Серый игрок обладает 5 юнитами пехоты, 2 авиации, 2 артиллерии и 3 танковыми юнитами. Зеленый игрок обладает 3 юнитами пехоты, 2 авиации, 2 артиллерии и 2 танковыми юнитами.



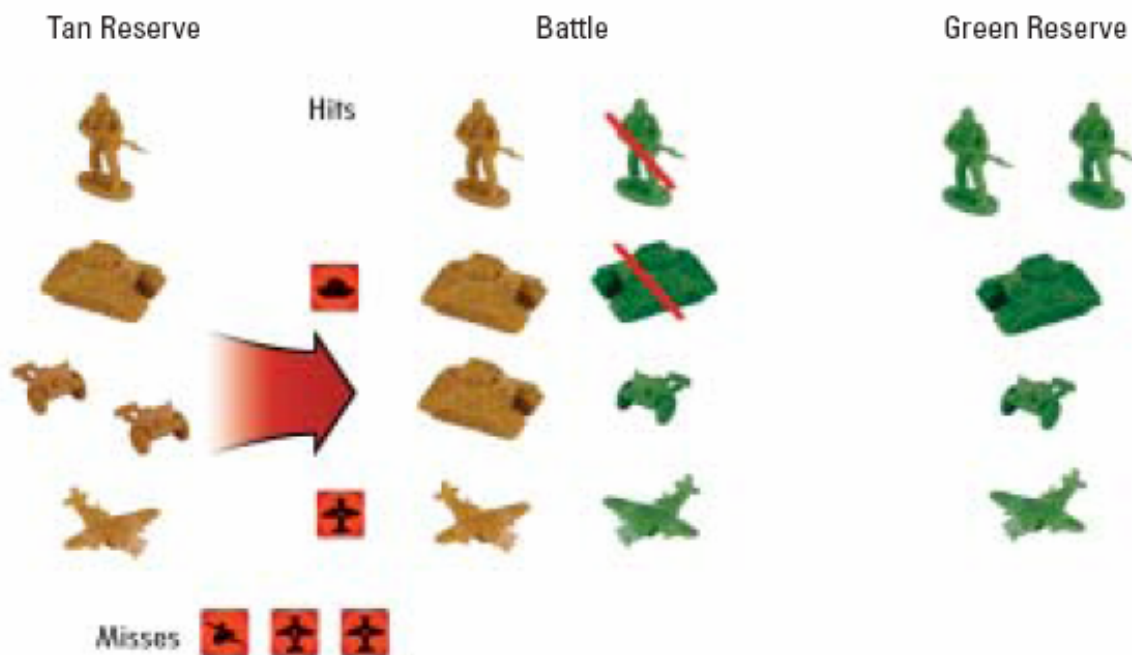
Серый игрок выставил для боя 4 юнита пехоты, а зеленый игрок по одному юниту каждого вида.

Ход зеленого игрока.



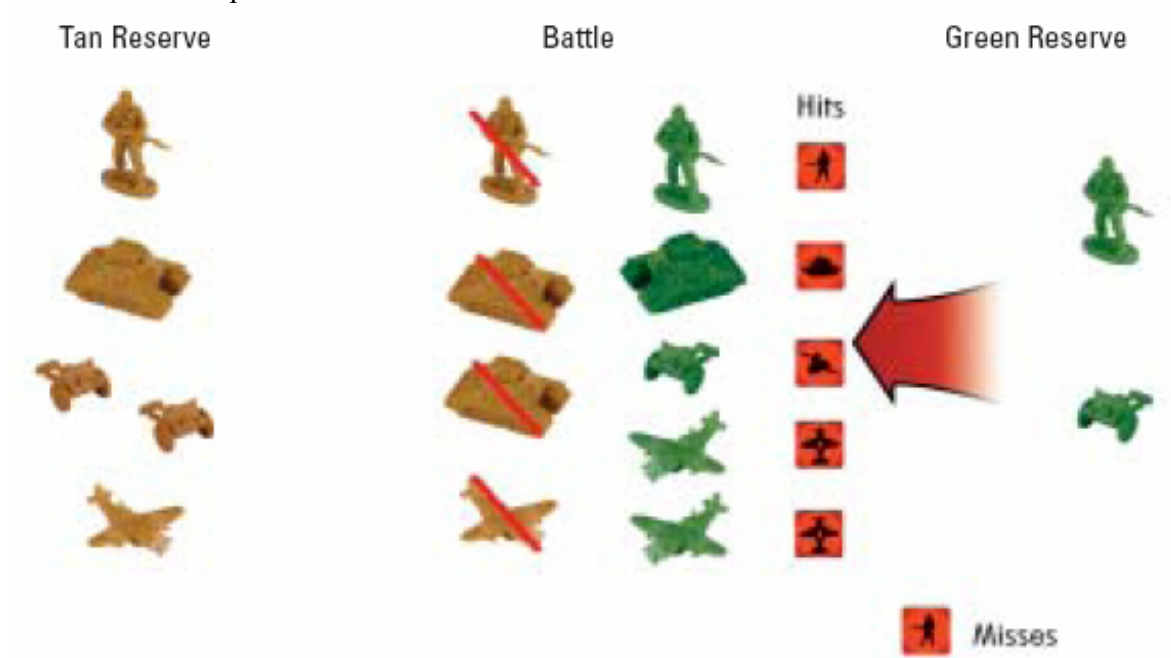
Зеленый игрок бросает 5 кубиков. Выпадает изображение пехоты, 2 изображения артиллерии и 2 изображения авиации. Таким образом, зеленый игрок получает 3 очка попадания и уничтожает 3 вражеских юнита.

Ход серого игрока.



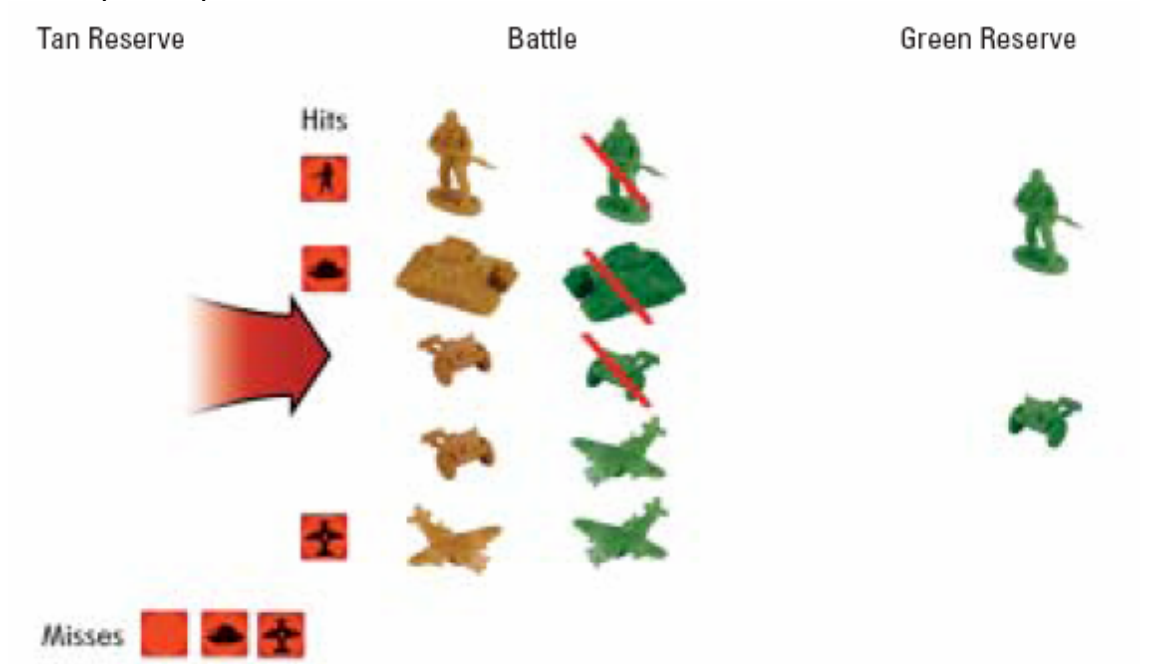
Серый игрок вводит в бой пополнение в виде двух танков и одного аэроплана. Игрок бросает 6 кубиков. Выпадет одно пустое изображение, одно изображение танка, артиллерии и 3 изображения авиации. Зеленый игрок зарабатывает два очка попадания и уничтожает пехоту и танк врага.

Ход зеленого игрока.



Зеленый игрок вводит пополнение в виде одного юнита пехоты, юнита авиации и одного танка. Начался следующий ход и с каждой стороны в битве могут принимать участие одновременно до пяти юнитов. Зеленый игрок зарабатывает пять очков попадания и уничтожает все юниты врага.

Ход серого игрока.



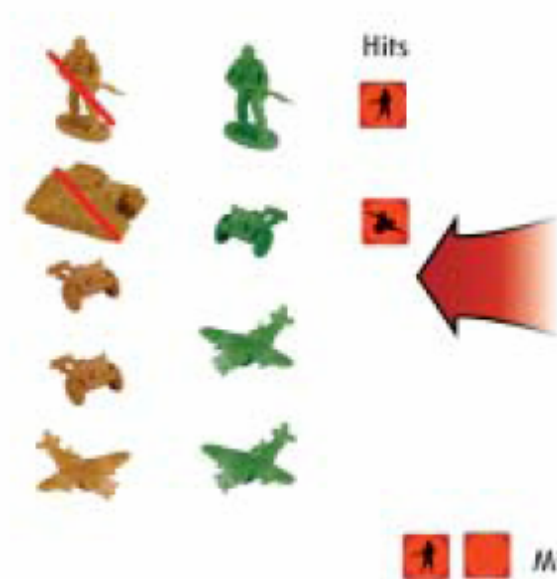
Серый игрок вводит в бой все оставшиеся войска. Броском кубиков он уничтожает у врага пехоту, танк и артиллерию.

Ход зеленого игрока.

Tan Reserve

Battle

Green Reserve



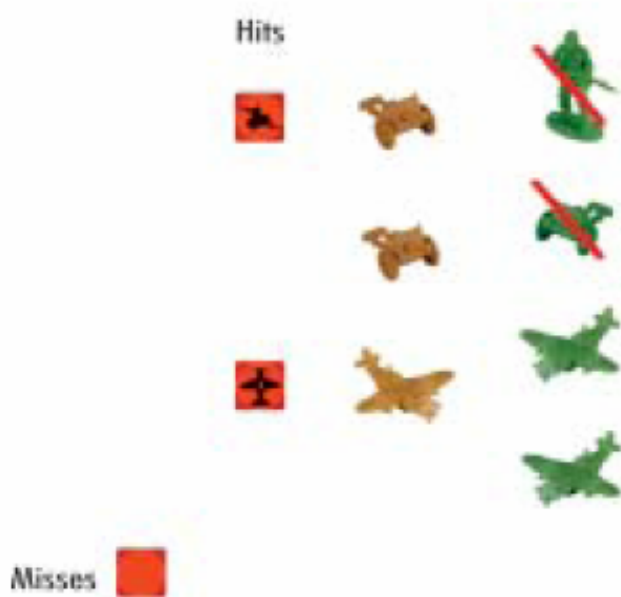
Зеленый игрок вводит в бой все оставшиеся свои юниты. Броском четырех кубиков он зарабатывает два очка попадания и уничтожает пехоту и танк противника.

Ход серого игрока.

Tan Reserve

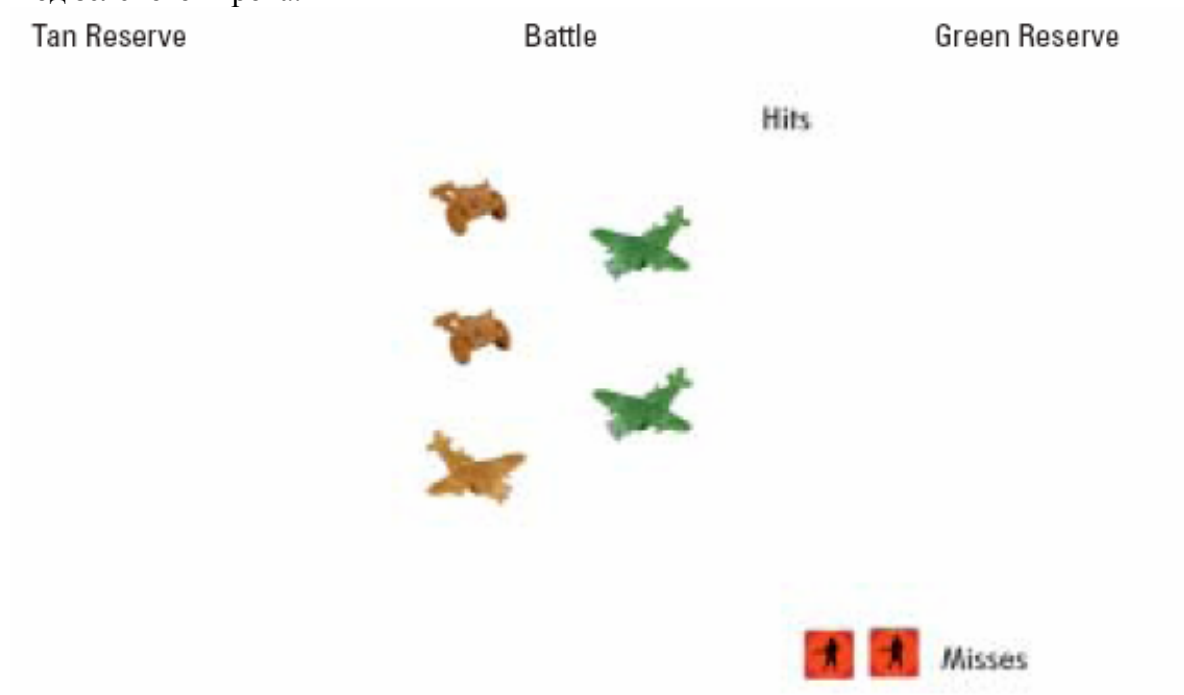
Battle

Green Reserve



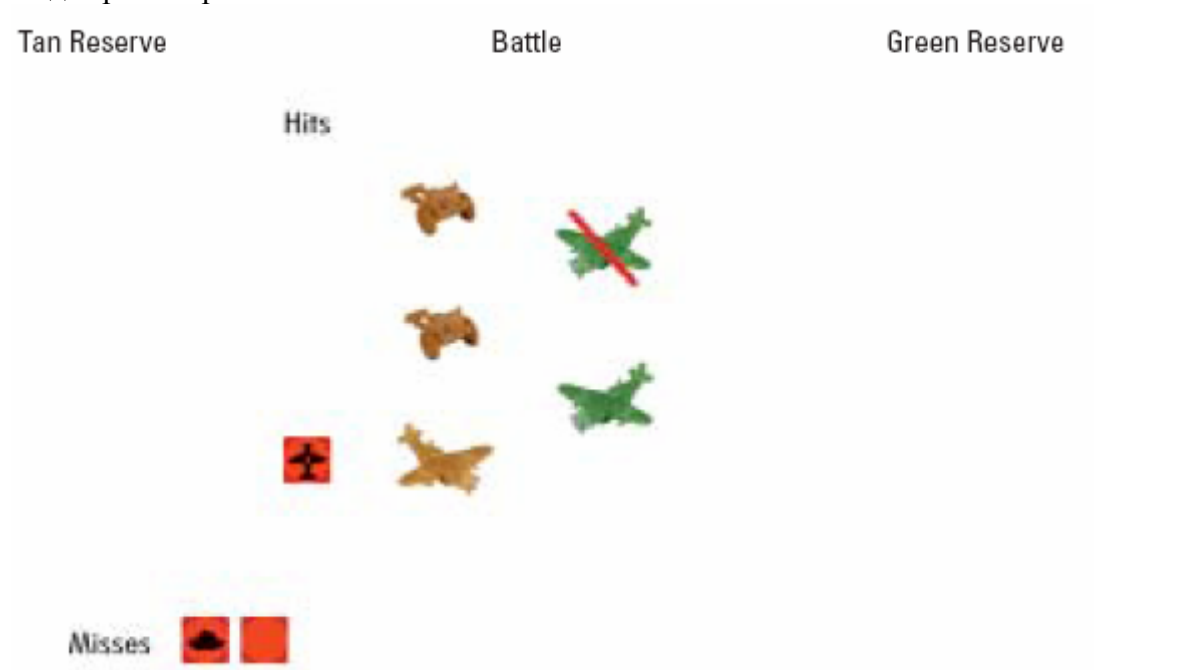
У серого игрока нет больше пополнения. Он бросает три кубика и уничтожает два юнита врага.

Ход зеленого игрока.



Зеленый игрок так же не имеет пополнения. Он бросает два кубика и не зарабатывает ни одного очка попадания.

Ход серого игрока.



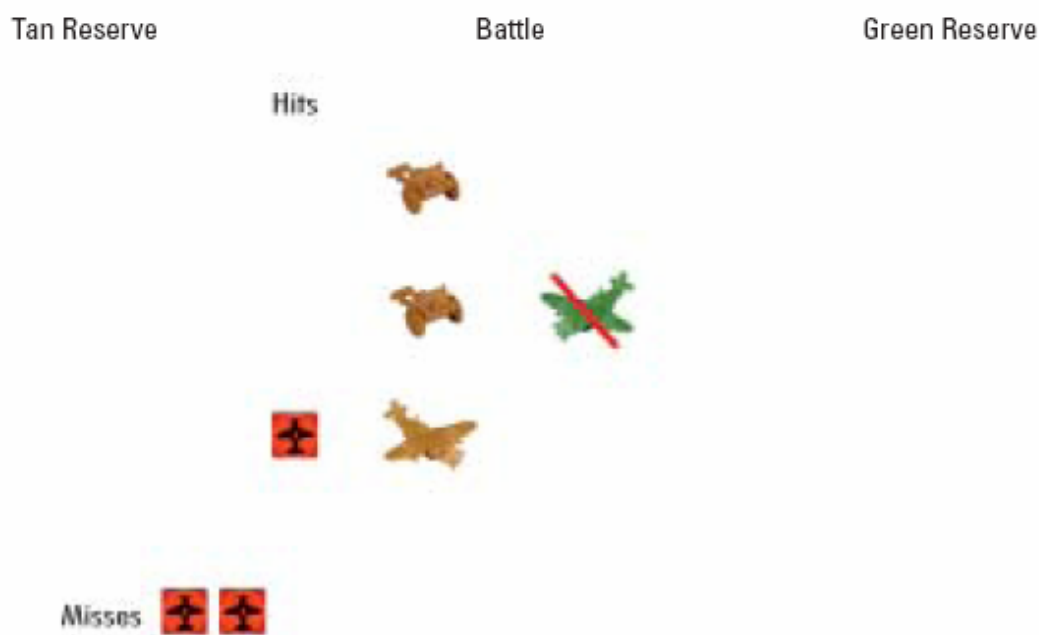
Серый игрок броском трех кубиков уничтожил авиацию врага.

Ход зеленого игрока.



Зеленый игрок броском двух кубиков (два кубика - минимум) вновь промахивается.

Ход серого игрока.



Серый игрок броском трех кубиков уничтожает последний юнит врага, выигрывает битву и захватывает Украину.

Контроль морских путей.

Только один игрок может контролировать морские пути. Игрок, контролирующий морские пути, располагает свои карты морских судов посреди игрового поля, В центре Атлантического Океана. Когда игрок впервые за игру выбирает действие “морское сражение” он автоматически получает контроль над морскими путями, так как в начале игры нет сил, контролирующих моря. В этой ситуации игрок просто кладет все свои карты морских судов в центр игрового поля.

Когда игрок выбирает действие “морское сражение” и уже какой-либо другой игрок контролирует морские пути, то корабли этих двух игроков должны сойтись в сражении. Игрок, контролирующий морские пути, до начала боя может либо вступить в сражение, либо отвести свои силы. Если он выберет отступление, то должен забрать карты своих судов с поля и положить их перед собой, а действующий игрок кладет свои карты на поле. Теперь он считается игроком, контролирующим морские пути. Если игрок выберет бой, то победитель сражения станет контролировать моря. Игрок, контролирующий морские пути, решает, кто из игроков может совершать перемещения своих юнитов по воде, а кто не может. Он так же может блокировать торговлю между двумя игроками, если их территории не соприкасаются.

Морское сражение.

Морское сражение возникает, когда действующий игрок выбирает действие “морское сражение” и игрок, контролирующий морские пути в данный момент, отказывается отступить. Перед началом боя каждый игрок берет свои карты морских судов в руки. Бой состоит из раундов. Каждый раунд состоит из следующих шагов:

Шаг 1.

Оба игрока кладут свои карты судов на стол, картинками вниз, располагая каждую карту напротив карты оппонента, образуя пары карт. Игроки должны выложить так много карт, сколькими они располагают, но не более восьми. Первым свою карту располагает атакующий игрок. Эта карта образует с картой оппонента первую пару и считается началом эскадры. Остальные карты атакующий игрок кладет по правую сторону от первой пары.

Шаг 2.

Все карты одновременно переворачиваются лицом вверх. Карты, лежащие напротив друг друга, составляют пары в бою. По количеству пар столько, каким наименьшим количеством кораблей обладает одна из сторон. Корабль, не имеющий пары, не считается автоматически победившим в схватке.

Шаг 3.

Для каждой пары, начиная с первой, выясняется результат боя. Каждая из сторон бросает два обычных кубика и добавляет к результату различные модификаторы. Сторона с наибольшей суммой получает одно очко попадания. При равенстве ни одна из сторон не получает очка. Совершив бросок за одну пару, игроки переходят к следующей паре. Очко попадания немедленно применяется к кораблю игрока, проигравшего данную схватку. Очко применяется к кораблю, находящемуся в начале эскадры. Исключением является случай, когда в паре оказываются два авианосца. Тогда в результате сражения между этими кораблями очко попадания распределяется на авианосец, а не на корабль в начале эскадры.

Если корабль, к которому применено очко попадания, подводная лодка, эсминец или авианосец, то такой корабль считается уничтоженным и покидает игру. Верните карту в колоду кораблей. Если кораблем, получившем повреждение, является линкор, то только при наличии двух очков попадания этот корабль идет ко дну. При наличии одного повреждения просто переверните карту линкора.

Шаг 4.

Любой поврежденный линкор удаляется из сражения. Он не может принимать более участия в бою, но будет отремонтирован и введен в строй до следующей морской битвы.

Шаг 5.

Оба игрока собирают карты кораблей выжавших в бою, добавляют к ним карты кораблей, не участвовавших в сражении, и повторяют вновь все шаги. На этом этапе любой из игроков может пожелать отступить, с целью сохранить свои оставшиеся корабли. В этом случае сражение заканчивается.

Победитель морского сражения теперь может контролировать морские пути, а проигравший игрок забирает свои карты кораблей и кладет на стол перед собой.

Модификаторы.

Если в паре ваш линкор оказался против эсминца противника, добавьте к сумме, выпавшей на кубиках, 2 очка.

Если в паре ваша подводная лодка оказалась против линкора противника, добавьте к сумме, выпавшей на кубиках, 2 очка.

Если в паре ваш эсминец оказался против подводной лодки противника, добавьте к сумме, выпавшей на кубиках, 2 очка.

Если в паре ваш авианосец оказался против любого корабля противника, исключая его авианосец, добавьте к сумме, выпавшей на кубиках, 1 очко.

Если ваш корабль любого типа оказался смежным с вашим же авианосцем, добавьте к сумме, выпавшей на кубиках, 1 очко за каждый такой авианосец (всего можно добавить максимум два очка подобным образом).

Все модификаторы складываются между собой и не исключают друг друга.

Пример морского сражения.

Серый игрок контролирует морские пути и имеет эскадру, состоящую из линкора, эсминца и подводной лодки. Зеленый игрок решает отнять у серого игрока контроль над морскими путями. В своем распоряжении он имеет 1 линкор, 2 эсминца, 1 подводную лодку и 1 авианосец.

Tan Player's Fleet



Green Player's Fleet



Раунд 1.

Игроки выкладывают свои карты и образуют три пары.



В первой паре противостоят линкор зеленого игрока и подводная лодка серого игрока. Зеленый игрок получает модификатор +1, так как его линкор смежен с его же авианосцем. Серый игрок получает модификатор +2, так как подводная лодка имеет превосходство над линкором. Зеленый игрок выигрывает схватку. Одно очко попадания применяется к подводной лодке, находящейся во главе эскадры. Она считается потопленной.



Во второй паре противостоят авианосец зеленого игрока и линкор серого игрока. Зеленый игрок получает модификатор +1 за превосходство авианосца над линкором. Зеленый игрок вновь выигрывает схватку, и вражеский линкор получает одно повреждение. Карта линкора поворачивается на 90 градусов.



В третьей паре противостоят друг другу два эсминца. Зеленый игрок получает модификатор +1 за смежный к эсминцу авианосец. Данное сражение выигрывает серый игрок. Линкор зеленого игрока получает одно повреждение, его карточка поворачивается на 0 градусов.



Дипломатический нажим.

Выбирая данное действие, игрок называет нейтральный регион, который он пытается взять под свой контроль дипломатическим путем и бросает два обычных кубика. Если нейтральный регион смежен с землями, контролируруемыми игроком, то игрок должен выбросить на двух кубках 8 или более. Если нейтральный регион не смежен с землями игрока, то игрок должен выбросить на двух кубках 9 или более. Смежными считаются так же регионы связанные морскими путями.

В случае успеха игрок получает один юнит пехоты и располагает его в области, которая приняла сотрудничество игрока. В случае провала броска все остальные игроки бросают два кубика. Если какой-либо из игроков получит при броске на двух кубиках сумму 9 или более, то он получает один юнит пехоты и располагает его в данной области. Если более одного игрока выбрасывают на кубиках 9 или более, то игрок с наибольшей суммой получает регион. В случае равенства сумм, игроки перекидывают кубики. Игрок, получивший новый регион подобным образом, так же берет одну карту из экономической колоды карт. Дипломатический нажим может быть применен более одного раза за ход. Дипломатический нажим не может быть применен к землям, принадлежащим другому игроку.

Нейтральные регионы.

Регионы, не принадлежащие ни одному из игроков, называются нейтральными. Армии игроков не могут передвигаться по этим регионам без вступления в бой с нейтральными войсками (исключение составляет авиация, которая может перемещаться над нейтральными регионами). Игроки могут перемещать свои армии в нейтральные регионы, с целью их завоевания.

При атаке нейтрального региона игрок берет одну карту из экономической колоды. Эту карту игрок заберет себе, если выиграет битву и захватит нейтральный регион. Юниты, против которых игрок должен драться, указаны в нижней части карты. Любой из оставшихся игроков может на время взять командование над нейтральными силами в битве, однако по большей части это должен быть человек, которому выгодно уничтожить как можно больше войск вторгшегося на нейтральную территорию игрока. Если более одного игрока изъявили желание контролировать нейтральные силы, то они должны бросить два кубика и игрок с наибольшим результатом берет контроль в свои руки. Игрок, руководящий сражением за нейтралов, в бою временно использует свои фигурки. Если нейтральные войска побеждают в бою, то все их юниты убираются с доски, экономическая карта кладется назад в колоду и колода перемешивается. При атаке этой территории снова новая экономическая карта берется из колоды.

Экономические карты.

Каждый игрок начинает игру с четырьмя экономическими картами на руках (по одной карте за каждый начальный регион). Во время игры игрок получает дополнительные экономические карты в следующих случаях:

- 1) При атаке нейтрального региона и его захвате.
- 2) При атаке региона, принадлежащего другому игроку и его захвате. В этом случае победитель тянет из рук побежденного игрока случайным образом одну экономическую карту. Если проигравший игрок не имеет на руках карт, то победитель не может тянуть карту из рук игрока.
- 3) При удачном дипломатическом нажиме и присоединении к своим территориям новой нейтральной области. В этом случае игрок берет одну карту из экономической колоды.
- 4) При торговле с другими игроками. В результате торговли может случиться, что игрок будет иметь на руках количество карт большее или меньшее, чем количество регионов, находящихся у него в подчинении.

Каждая экономическая карта имеет свой тип и вес. Тип карты указан сверху, а вес ниже и в нижнем правом углу карты.



Вес карты говорит о том, как много очков продуктивности стоит эта карта. Всего пять типов экономических карт: население, нефть, минералы, заводы, железные дороги. При выборе действия “постройка нового юнита” игрок складывает вес всех своих экономических карт и получает количество очков продуктивности, которое он может потратить на производство новых юнитов. Каждый набор карт удваивает очки продуктивности с этих карт. В набор входят четыре карты по одной каждого типа за исключением населения, т.е. нефть, минералы, заводы и железные дороги. Карта населения не входит в набор.

Столица.

Игрок не может переносить или уничтожать столицу во время игры. Регион, содержащий вражескую столицу, и захваченный игроком приносит дополнительную экономическую выгоду. Во время постройки новых юнитов, игрок получает дополнительные 10 очков продуктивности за каждую столицу в своем владении.

Торговля.

Во время своего хода игрок может пожелать обменять свои экономические карты с картами иного игрока, для составления новых наборов карт. Игрок должен выбрать действие “торговля”, что бы обменять любое количество своих экономических карт на любое количество карт иного игрока. Нет ограничения в количестве обменных карт. Торговля заканчивается при начале нового действия. Обсуждение торговых сделок или заблокированная третьим игроком торговля не считаются выполненным действием. В дополнении к картам игроки могут торговаться сделками и договорами, не запрещенными правилами. Юниты и корабли, регионы и очки продуктивности не могут быть объектами торговли.

Если земли игроков, участвующих в сделке, смежные друг с другом, то для такой сделки нет преград. В ином случае торговая сделка может быть заблокирована игроком, контролирующем морские пути. Никакие торговые сделки не могут быть совершены в пределах 30 минут до конца игры, если вы играете на время.

Постройка новых войск.

При выборе этого действия игрок в первую очередь подсчитывает свои очки продуктивности, а затем тратит их на закупку и размещение войск. Игрок получает 10 очков за каждую столицу, суммирует вес своих экономических карт и удваивает вес карт, входящих в набор.

Пример: игрок имеет следующие карты на руках и одну столицу.



Игрок получает 10 очков за столицу, 18 за один набор карт и 9 очков за остальные карты, и того в сумме 37 очков продуктивности.

После подсчета очков продуктивности игрок немедленно их должен потратить. Не потраченные очки сгорают и не сохраняются на следующие ходы. При постройке того или иного юнита или корабля вычтите соответствующее количество очков, возьмите фигурку или карту и положите ее перед собой.

COST OF LAND UNITS	
Infantry	5 PP's
Tank	10 PP's
Artillery	8 PP's
Plane	15 PP's

COST OF NAVY CARDS	
Destroyer	5 PP's
Submarine	5 PP's
Battleship	10 PP's
Aircraft Carrier	20 PP's

Новые наземные юниты должны быть помещены на поле до начала следующего действия. Игрок может помещать новые наземные юниты на любых наземных областях, принадлежащих ему в любом порядке. Нет ограничения на количество юнитов размещаемых в одном регионе. Игрок, контролирующий морские пути, размещает новые корабли в центре поля, рядом со своим флотом. Иные игроки размещают карты кораблей перед собой.

Совет: выгодно создавать армию, содержащую в себе все типы наземных войск. В этом случае игрок увеличивает вероятность попадания по врагу.

Конец игры.

Игра немедленно заканчивается, если один из игроков оказывается уничтоженным. Как только игрок теряет все свои наземные юниты, он покидает игру и считается уничтоженным.

Игра так же может вестись на время. Игроки заранее договариваются о времени игры, и ход в истекшее время считается последним. Все игроки должны совершить действия в этот ход, прежде чем игра закончится.

Победителем считается игрок, контролирующий наибольшее количество территорий. Если несколько игроков имеют одинаковое количество территорий, то игрок в дополнении к этому обладающий наибольшим количеством наземных юнитов считается победителем.

Если игроки согласны, то они могут играть игру до полного уничтожения. Игрок, победивший всех остальных считается победителем игры.