Battles & Builders

The Gamefantry

لعبة استراتيجية لعدد 2-4 لاعبين لي عمر 9 سنوات فما فوق.

الإمبراطوريات القوية تتقاتل فيما بينها من أجل الهيمنة. يا أيها المواطنون انها معركة في بلد مفتوح تبتلع ممالك بأكملها!

تمثل البلدات المبنية على المناظر الطبيعية الجديدة معابد,آلهة وقصور لي الحكام الأقوياء. السباق مستمر من يغزو أكبر عدد من الأراضي ويبني المباني الأكثر ملحمية؟ انضم إلى اللعبة، وكن ملكًا عظيمًا بنفسك واربح Battles & Builders.

مكونات اللعبة.

100 عنصر بناء وقتالية.

25 عنصر لكل لون، كل لون يحتوي على١٢ من البناة.

4 جنود مشاة.

4 من الفرسان.

4 جيوش الرماة.

1 ملك.

34 عنصر حرب :

11 × 3 نقاط، 11 × 1 نقطة، 12 × -1 نقطة

15 نرد: 5 أخضر، 5 أصفر، 5 أحمر

8 خرائط للحدث

6 بطاقات استراتيجية

4 حصون دفاعية

1 بطاقه سيف البدايه

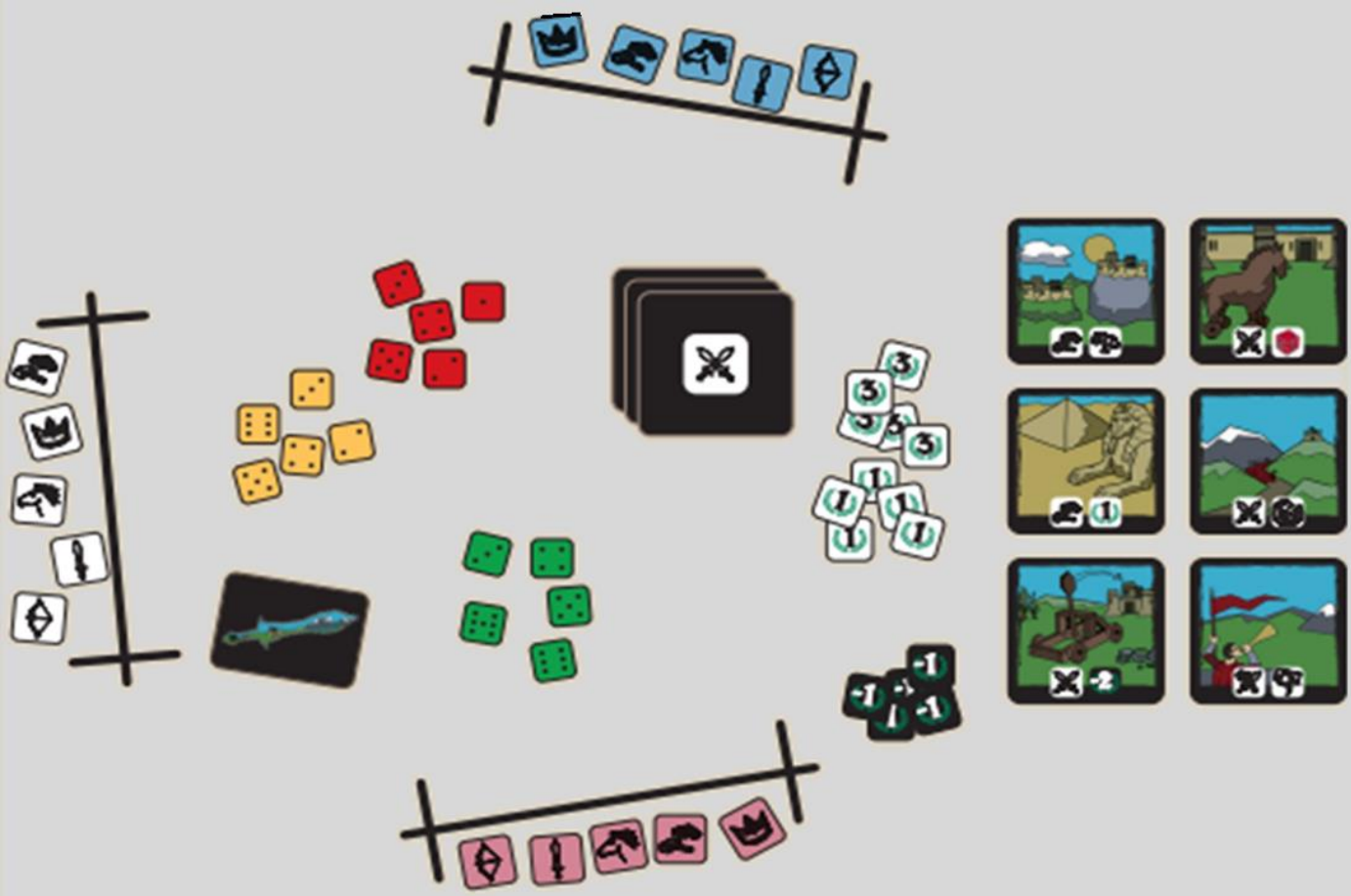
أهداف العبة

يتم لعب Battles & Builders في 8 جولات. يمكنك الفوز بنقاط الهيمنه في كل جولة من خلال بناء المباني أو عن طريق توسيع إمبراطوريتك. الشخص الذي يجمع أكبر عدد من نقاط الهيمنه بعد 8 جولات هو الفائز Battles & Builders.

يتم لعب خريطه حدث واحدة في كل جولة. يحدد خريطه الحدث موقع المعركة في كل جولة، يمكنك إما أن تقوم بتجنيد البناة للحصول على نقاط الهيمنه أو تكليف الجيوش للفوز بي خريطه الحدث. تستطيع ايضا استخذام مزيج من البنائين والمحاربين لي زياده فرصك أو حتى الفوز على كلا الجانبين. يجب عليك استخدام العناصر بأكبر قدر ممكن من الكفاءة حيث يمكنك وضع كل عنصر مرة واحدة فقط.

قواعد العبة

ضع النرد وا العناصر والخرائط الإستراتيجية على الطاولة. حصون المملكه متجهة للأعلى أمام كل لاعب حتى يتمكن الجميع من رؤيتها. امنح كل لاعب حصنا دفاعيًا و٢٥ عنصر بناء وقتال حسب اللون الخاص به. يضع كل لاعب رقائقه خلف حصن دفاعه. خلط خرائط الحدث ووضعها على شكل كومة واحده بشكل غير مكشوف .يتم رمي النرد من خلال الاعبين الشخص الحاصل على أكبر رقم يستطيع بدأ العبه ويتم إعطائه سيف البداية يتم وضعها أمامه.



البدأ مع 3 لاعبين: اللعب (4/3 لاعبين)

يقوم اللاعب البادئ بي كشف خريطه حدث من إلاعلا (راجع "خرائط الأحداث"). سيقوم اللاعبون بعد ذلك بوضع

عناصر البناء /أو القتال. سيتم ذلك بالتناوب في اتجاه عقارب الساعة، بدءًا من سيف البدايه. يمكن للاعب أن يضع ما لا يقل عن 1 و5 عناصر كحد أقصى. يُسمح لك بي الاحتفاض بي العناصر وعدم وضعها ولكن لهذا سوف تحصل على بطاقه نقاط مع -1 نقطة كعقوبة. يمكنك وضع 6 رقائق فقط أحدها يجب أن يكون الملك يتم وضع العناصر المختارة أمام حصن الدفاع الخاص بك مع عدم كشفها

يمكن للاعبين رؤية كمية الرقائق التي تم وضعها ولكنهم غير قادرين على معرفة ماهيا عندما يقوم جميع اللاعبين بوضع رقائقهم، يتم قلب جميع العناصر وكشفها. ستكون العناصر الموضوعة اساس **العب الان**.

يجب على اللاعبين معرفة ما إذا كان قد تم وضع الملك. على اللاعب الذي وضع الملك على الفور اختيار بطاقه استراتيجية . إذا تم وضع عدة ملوك، فيمكن لكل لاعب بعد ذلك اختيار بطاقه إستراتيجية. يتم ذلك في اتجاه عقارب الساعة لكل لاعب يتم البدأ من عند لاعب سيف البداية. بعد استخدام الملك، يقرر اللاعبون من الذي وضع أكبر عدد من البنائين. اللاعب مع أكبر عدد من البناة سيحصل على 3 نقاط هيبة. إذا قام العديد من اللاعبين بوضع نفس المستوى من عدد البناة، سيحصل كل منهم على نقطة هيبة واحدة. إذا لم يقم أحد بوضع أي بناة، لايحصل اي احد على أي نقاط هيبة. اللاعبون الذين يحصلون على نقاط الهيبة يجب عليهم وضعها أمامهم حتى تكون مرئية للجميع. يتم وضع جميع البناة المستخدمين جانبًا ولن يعود إلى اللعبة.

ثم تحل الجيوش الموضوع أخيرًا. يستخدم اللاعبون النرد بألوان مختلفة اعتمادًا على لون العنصر الجيش في خريطه الحدث (راجع "خريطه الحدث"). لكل عنصر جيش موضوعة، يتم اختيار نرد أخضر/أصفر/أحمر.

هناك 5 النرد من كل لون. يهدف اللاعبون إلى رمي النرد في نفس الوقت. ومع ذلك، يجب على العديد من اللاعبين رمي 3 نردات صفراء على سبيل المثال، وسوف يقومون برمي النرد بالتناوب (في اتجاه عقارب الساعة، بدءًا من اللاعب الذي يحمل سيف البدايه). من يحصل على أعلى الدرجات (درجة كل نرد هي مضافًا إلى الإجمالي) يفوز بالخريطة ويضع الخريطه بالقرب منه. إذا كان هناك تساوي يقوم اللاعبون بإعادة رمي النرد اللعب حتى يكون هناك فائز. إذا لم يقم أحدهم بوضع عنصر الجيش لن يحصل اي احد على خريطه الحدث. سيتم وضعها جانبا . تنتهي الجولة بتمرير سيف البداية إلى اللاعب التالي (في اتجاه عقارب الساعة).يفتح هذا اللاعب خريطه جديدة عن طريق قلب خريطه حدث جديده. يكرر هذا في كل مرة يتم لعب جولة.

نهاية اللعبة: تنتهي اللعبة عندما يتم لعب جميع الجولات الثمانية. قم بإضافة جميع نقاط الهيبة التي تم الفوز بها.ثم ضع قم بي احتساب نقاط خريطه الحدث الذي تم الفوز به. اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من النقاط المرموقة يفوز في Battles & Builders.

٢لاعبين

في لعبة ثنائية اللاعبين، يتم إضافة لاعب خيالي، ضع 24 عنصر بناء وقتال لهذا اللاعب الخيالي. مواجهة الأسفل على الطاولة (جميع الرقائق ذات لون واحد باستثناء الملك) وخلطها. هذا لاعب خيال لا يحتاج اللاعب الخيالي إلى حصن دفاعي، حيث سيضع هذا اللاعب 3 رقائق في كل جولة. اللاعب البادئ هوالشخص الذي يضع هذه الرقائق ويرمي النرد للاعب الخيالي. يتغير سيف البداية من بين اللاعبين عدا الاعب الخيالي . القواعد الأخرى هي نفس صيغة اللاعب 4/3.

خرائط الأحداث:

تحتوي خرائط الأحداث على عدد من نقاط الهيمنة التي يمكن الفوز أو الخسارة بها، وهذه النقاط موجودة في الزاوية العلوية اليمنى من خريطة الحدث. هذه النقاط هي نقاط الهيمنة التي يمكن الفوز أو الخسارة بها فقط باستخدام الجيوش. اللاعب الذي يرمي أعلى مجموع بالنرد يحصل على خريطة الحدث ونقاطها. في حالة التعادل، يقوم اللاعبون بإعادة رمي النرد نفسه حتى يتم العثور على فائز.

سيتم توفير نرد واحد لكل جيش موضوع. لون النرد يعتمد على الموقع ونوع الجيش. النرد الأخضر له متوسط نقاط 5، والنرد الأصفر له متوسط نقاط 4، والنرد الأحمر له متوسط نقاط 3. الجزء السفلي من خريطة الحدث يشير إلى اللون الذي يجب استخدامه لكل نوع مختلف من الجيش.

مثال: اللاعبون يتنافسون في ساحة مفتوحة. امير :- قام بوضع 2 من جيش الفرسان و جندي واحد من جيش المشاة و جندي واحد من الرماة. سيحصل على نردين أخضرين ونرد أصفر ونرد أحمر. يتم رمي النردين الأخضرين والنردين الآخرين في نفس الوقت.

المعركة مع الوحوش البارباربة تُلعب بشكل مختلف عن المعارك الأخرى. يشارك في المعركة مع الوحوش البارباربة كل لاعب حتى إذا لم يقم أحد من اللاعبين بوضع أي جيوش. اللاعب الذي يرمي أقل نقاط في المعركة مع الوحوش البارباربة سيحصل على خريطة الحدث بعقوبة نقاط -2.

إذا لم يقم أحد من اللاعبين بوضع أي جيوش، فلن يحصل اي احد على أي عدد لي حجر النرد وسيحصل على صفر من النقطة. سيحصل أيضًا تلقائيًا على خريطة المعركة مع الوحوش البارباربة. في حالة التعادل، لا يتم إعادة رمي النرد وجميع اللاعبين في التعادل سيحصلون على عقوبة نقاط -2. لاعب واحد سيأخذ خريطة المعركة مع الوحوش البارباربة بعقوبة -2 عليها. وسيحصل اللاعبون الآخرون الذين شاركوا في التعادل على عقوبة نقاط -2 في نقاط الخرائط الاستراتيجية.

خرائط استراتيجية:

هناك 6 خرائط استراتيجية مختلفة. يمتلك كل لاعب ملكًا ويمكنه اختيار خريطة استراتيجية واحدة فقط في اللعبة. هذا يعني أن بعض خرائط الاستراتيجية ستظل غير مستخدمة. إذا قمت باختيار خريطة استراتيجية، قم بوضعها أمامك واتبع الإجراءات المتعلقة بها. لا يمكن للاعبين الآخرين اختيار هذه الخريطة الاستراتيجية. الاستثناء هو "المدفع"، حيث يتم وضعه أمام الاعب الاخر.

1."مطالبه 3 نقاط هيبة":

سوف تحصل على 3 نقاط هيبة بدلاً من نقطة واحدة إذا كان هناك عدة لاعبين قد وضعوا نفس العدد من البناة وكنت واحدًا منهم. الآخرين لن يحصلوا على أي شيء. يمكنك اختيار هذه الخريطة إذا كنت قد وضعت على الأقل بناء واحد بالإضافة إلى الملك.

2."نقطة هيبة إضافية":

ستحصل على نقطة هيبة إضافية إذا كنت اللاعب الذي وضع أكبر عدد من البناة. يشير ذلك بـ "1+" على الخريطة. سيتم إضافة هذا إلى نهاية نقاطك. يمكنك اختيار هذه الخريطة إذا كنت قد وضعت على الأقل بناء واحد بالإضافة إلى الملك.

3."المدفع":

إذا قمت باختيار هذه الخريطة، يمكنك منحها لاعبًا آخر من اختيارك. سيتلقى هذا اللاعب عقوبة نقاط -2. يشير ذلك بـ "-2" على الخريطة. سيقوم اللاعب الذي تلقى هذه الخريطة بخصم 2 نقطة عقوبة من نهاية نقاطه. يمكنك اختيار هذه الخريطة إذا كنت قد وضعت على الأقل قرص جيش واحد بالإضافة إلى الملك.

4."حصان تروجان":

إذا قمت باختيار هذه الخريطة، يمكنك إضافة نرد أحمر إضافي إلى مجموعة النرد الحالية الخاصة بك. يمكنك اختيار هذه الخريطة إذا كنت قد وضعت على الأقل عنصر جيش واحد بالإضافة إلى الملك.

5. "مجندين جدد":

إذا قمت باختيار هذه الخريطة، يمكنك إعادة رمي أي عدد من النرد بعد الرمية الأولى، ولكن يمكنك القيام بذلك مرة واحدة فقط. يمكنك اختيار هذه الخريطة إذا كنت قد وضعت على الأقل عنصر جيش واحد بالإضافة إلى الملك.

6."رجوع القرصان":

إذا قمت باختيار هذه الخريطة، يمكنك استرجاع بين 1 و 3 عنصر (باستثناء الملك) على الفور ووضعهم خلف جدار الدفاع الخاص بك. هذه العناصر لا تحسب في عدد البناة في هذه الجولة ولا تحصل على أي نرد لها. يمكنك اختيار هذه الخريطة إذا كنت قد وضعت على الأقل عنصر واحدًا آخر بالإضافة إلى الملك.هيمنة.

مثال رقم ١.

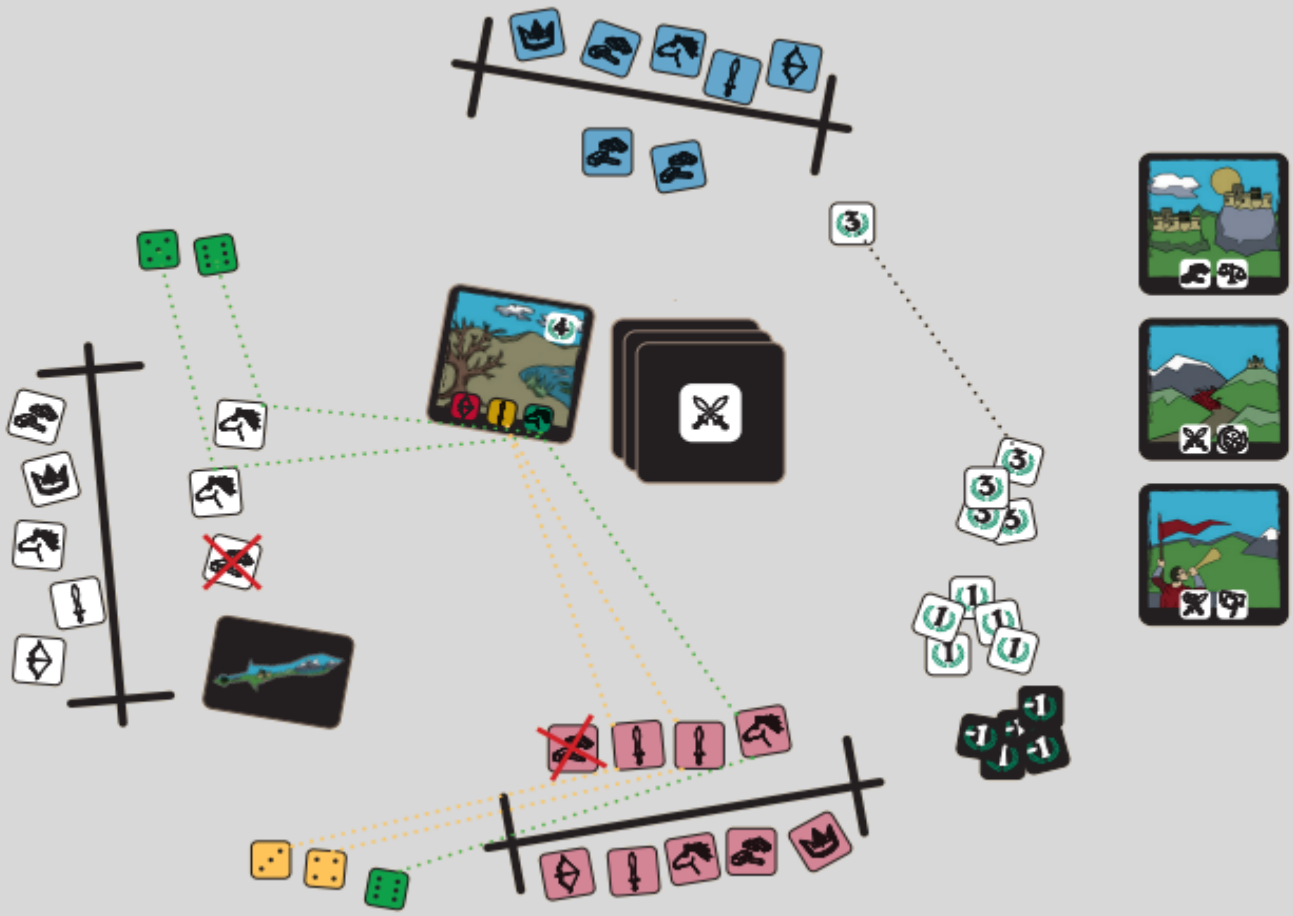
اللاعب الأبيض هو اللاعب البادئ ويقوم بقلب أعلى خريطة حدث ووضع 3 عناصر بناء. اللاعب الأزرق يضع 2 عناصر واللاعب الوردي يضع 4 عناصر.

مثال للجولة الأولى:

بعد قلب العناصر، يبدو أن اللاعب الأزرق قد وضع أكبر عدد من عناصر البناء. سيحصل على عناصر هيبة بقيمة 3 نقاط. اللاعبان الأوردي والأبيض لا يحصلان على شيء عن عناصر البناء التي وضعوها. سيتم وضع جميع عناصر البناء الموضوعة جانبًا.

اللاعبان الوردي والأبيض سيخوضان معركة من أجل خريطة الحدث التي تبلغ قيمتها 4 نقاط. اللاعب الأبيض يرمي 2 نرد أخضر، بفضل عناصر جيش الفرسان، ويحصل على درجة 11. اللاعب الوردي يرمي 1 نرد أخضر و 2 نرد أصفر بفضل عناصر جيش الفرسان و 2 عناصر جيش المشاة. يحصل على درجة 13 ويفوز بالمعركة.

اللاعب الوردي سيحصل على خريطة الحدث ويضعها بوضوح أمام جدار الدفاع الخاص به. سيتم وضع جميع عناصر الجيش الموضوعة جانبًا. تمر البداية إلى اللاعب الأزرق الذي سيبدأ الجولة الجديدة.



مثال رقم ٢ :

اللاعب الأزرق هو اللاعب البادئ ويقلب أعلى خريطة حدث ويضع 4 رقائق. اللاعب الوردي سيضع أيضًا 4 عناصر واللاعب الأبيض سيضع 3.بعد قلب العناصر، يبدو أن اللاعبين الأزرق والوردي قد وضعوا ملك. اللاعب الأزرق يمكنه اختيار بطاقه استراتيجية أولاً لأنه اللاعب البادئ. يختار بطاقه الاستراتيجية "الحصول على 3 نقاط هيبة" لأنه يرى أنه قد وضع نفس عدد عناصر البناء مثل اللاعب الأبيض. اللاعب الوردي يختار بطاقه الاستراتيجية "استرداد العناصر". يضع عناصر جيش المشاة خلف جدار الدفاع الخاص به.

اللاعبين الأزرق والأبيض قد وضعوا أكبر عدد من عناصر البناء ولكن اللاعب الأزرق يأخذ نقاط الهيبة لأنه اختار بطاقه الاستراتيجية "الحصول على 3 نقاط هيبة". اللاعب الأبيض لن يحصل على نقاط هيبة بسبب ذلك. جميع عناصر البناء تُوضع جانبًا.

اللاعب الوردي لديه قوة واحدة بها يفوز بخريطة الحدث. لا يجب عليه أن يرمي نرد أصفر لأن لم يقم أحدًا بي وضع عناصر جيش. اللاعب الوردي يضع خريطة الحدث أمام جدار الدفاع الخاص به حيث يمكن للجميع رؤيتها. ثم يضع عناصر الجيش المستخدمه جانبًا بالإضافة إلى رقائق الملك.تم تمرير سيف بداية الجولة إلى اللاعب الذي سيبدأ الجولة الجديدة.