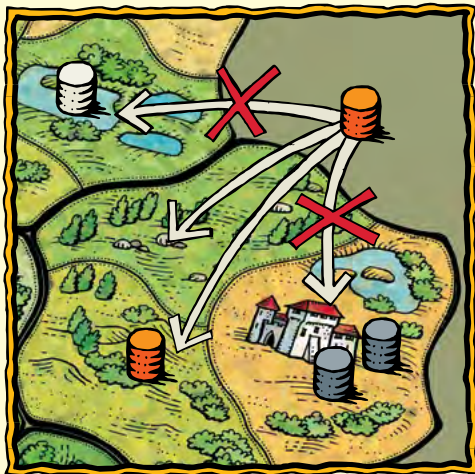
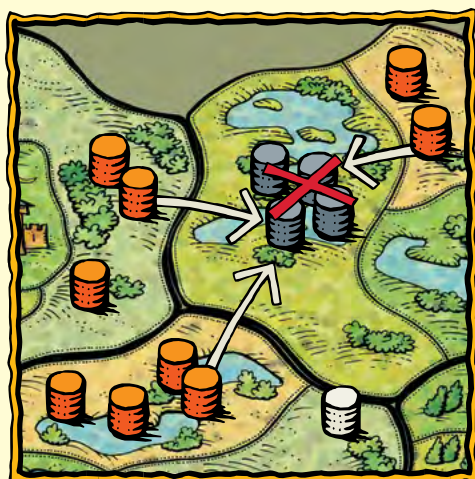


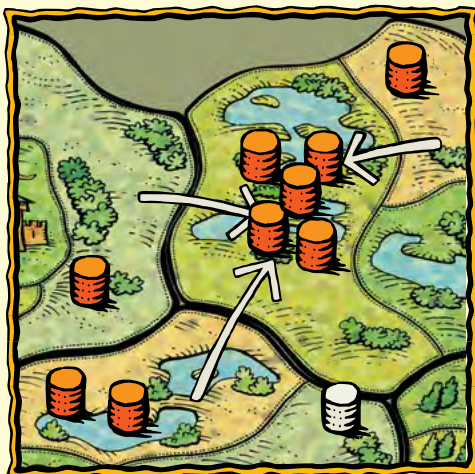
Farlander



skeem I



skeem II



skeem III

Mängu eesmärk

See on riikide vallutamise strateegiamäng

Mängu võidab see kellel mängu lõpuks kõige rohkem riike

Ettevalmistus mänguks

1) Platsi moodustamine

Sega väljaku tükid ja moodusta neist mänguväljak (vt. karbi tagakaanelt)

2) Nuppude jagamine mängijatele:

- 2 mängija puhul saab iga mängija 36 rüütlit

- 3 mängija puhul saab iga mängija 24 rüütlit

- 4 mängija puhul saab iga mängija 18 rüütlit

Mäng

Mängus on kaks etappi - asustamine ja vallutamine

1) Asustamine

- Loositakse, kes alustab asustamist.

- Mängija asetab korraga ühte riiki ühe rüütli (nupu)

- Rüütleid saab asetada ainult (skeem I):

a. asustamata riiki

b. enda rüütlitega riiki

- Riik ei tohi sisaldada rohkem kui 5 rüütlit

- Rüütlite asetamine jätkub päripäeva, kuni kõigil on rüütlid otsas

2) Vallutamine

- Loositakse uuesti, kes alustab vallutamist.

- Vallutamine:

a. Vallutada saab teise mängija riiki, kus on vähem rüütleid kui sinu riikides, mis sellega piirnevad (skeem II)

b. Ülekaalus vallutaja eemaldab vallutatud riigist kõik teise mängija rüütlid ja nihutab sinna omal valikul 1-5 rüütlit oma piirnevatest maadest (skeem III)

c. Ükski riik ei tohi jääda tühjaks või sisaldada üle viie rüütli

d. Kui mängija ei saa oma käigu ajal vallutada, jääb ta vahele

- Iga ring saab vallutada ainult ühte riiki

- Kui vallutamine on võimalik, on see kohustuslik

Mängu lõpp

Mäng kestab seni, kuni ükski mängija ei saa enam vallutada

Iga mängija loeb kokku oma riigid.

Kellel kõige rohkem riike, on mängu võitja

Kindluste lisareegel

(ainult kolme või nelja mängijaga mängus)

- Kindlus annab kaitsjale ühe rüütli jõu juurde

- Vallutajale ei anna kindlus jõudu juurde

- Mängu lõpus annab kindlusega riik kaks punkti, kindlusteta riik ühe punkti

Nipid

- Asustamise faasis kindlusta tagalat ja jälgi naaberriiki

- Jälgi, et rüütlid kotti ei jääks

- Ära ahneks mine - mida rohkem riike, seda nõrgemad riigid