

ПРАВИЛА ИГРЫ

SMALLWORLD™

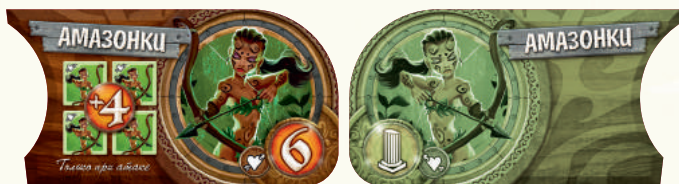
Маленький мир

Состав игры

- 4 карты маленького мира, нанесённые на 2 двусторонних игровых поля. Каждой стороне соответствует своё число игроков.



- 6 двусторонних памяток: 5 личных для каждого игрока и 1 общая для всех.
- 14 двусторонних знамён народов и 1 пустое знамя для народа, который вы придумаете сами. Цветная сторона знамени показывает активный народ, обесцвеченная — народ в упадке.

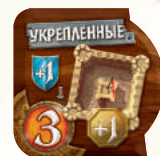


Амазонки: активные и в упадке

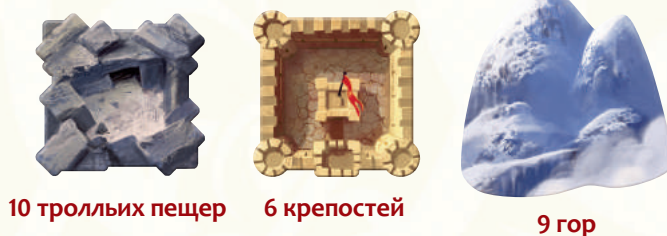
- 168 жетонов народов и 18 жетонов забытых племён:



- 20 жетонов способностей и 1 пустой жетон для способности, которую вы придумаете сами.



- Следующие жетоны:



- 1 кубик подкреплений.

- 1 маркер раунда.

- Правила игры.



Маркер раунда

Подготовка к игре

Если это ваша первая партия, аккуратно отделите игровые компоненты от картонных листов. Отсортируйте их по типу и разложите в предназначенные для них отделения органайзера, который находится в коробке с игрой. Некоторые компоненты помещаются в извлекаемый контейнер, другие — в основную часть органайзера. Подробнее о том, куда поместить тот или иной компонент, читайте на стр. 7.

- ♦ Выберите игровое поле, соответствующее числу игроков (определяется по значению рядом со счётчиком раундов), и положите его посередине стола.
- ♦ Выложите маркер раунда на первое деление счётчика раундов выбранного поля **1**. Он будет помогать вам отслеживать ход игры. Игра заканчивается в конце того раунда, на котором маркер достигнет последнего деления счётчика (8, 9 или 10 в зависимости от числа игроков).

- ♦ Возьмите из коробки контейнер с жетонами народов и поместите его рядом с полем так, чтобы каждый игрок мог дотянуться **2**.

- ♦ Перемешайте стопку знамён. Возьмите случайным образом из стопки 5 знамён и выложите их в вертикальный ряд лицевой (цветной) стороной вверх **3**. Поместите стопку оставшихся знамён лицевой стороной вверх в самый низ ряда **4**. Прodelайте те же действия со стопкой жетонов способностей: перемешайте её и выложите 1 жетон слева от каждого знамени. Жетоны способностей и знамён специально сделаны так, чтобы стыковаться. Поместите стопку оставшихся жетонов способностей слева от стопки знамён **5**. Теперь у вас на столе 6 открытых комбинаций жетонов способностей и знамён (включая верхнюю комбинацию в двух стопках).

- ♦ Выложите 1 жетон забытого племени на каждый регион поля, отмеченный соответствующим символом 6. Забытые племена — это остатки давным-давно сгинувших цивилизаций, пришедших в упадок, но по-прежнему заселяющих некоторые регионы на момент начала партии.

- ♦ Выложите 1 жетон горы на каждый регион с горой 7.

- ♦ Раздайте каждому игроку 5 монет номиналом «1» **8**. Поместите все остальные монеты (всех номиналов) в банк рядом с игровым полем так, чтобы каждый игрок мог дотянуться. Монеты играют роль денег и помогут определить победителя в конце партии.



Цель игры

Всё больше новых народов заселяет ваши земли, и всем приходится тесниться. А ведь предки завещали вам эти земли не просто так — они-то надеялись, что вы сможете построить сильную империю, которая покорит весь мир.

Вам предстоит выбрать сказочный народ и его способность, а затем постараться завоевать окружающие земли и получить как можно больше монет (обычно за счёт более слабых соседей). Вы получаете 1 монету за каждый регион, занятый вашими войсками (жетонами народов) к концу вашего хода. Со временем ваш народ всё шире расселится по миру (прямо как тот народ, который вы только что разбили в пух и прах), и вам придётся бросить его на произвол судьбы, чтобы встать во главе нового. Ключ к победе — понимание того, когда лучше всего привести свой текущий народ в упадок, выбрать новый и добиться с ним превосходства.

Начало игры

Участник с самыми заострёнными ушами становится первым игроком и делает первый ход. После него право хода передаётся по часовой стрелке. После того как все игроки сделали по ходу, начинается новый раунд.

Первый игрок сдвигает маркер раунда на следующее деление счётчика раундов и снова делает ход. И так далее.

Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика, игроки делают по последнему ходу и заканчивают игру. Тот, кто скопил больше монет, побеждает.

1. Первый раунд

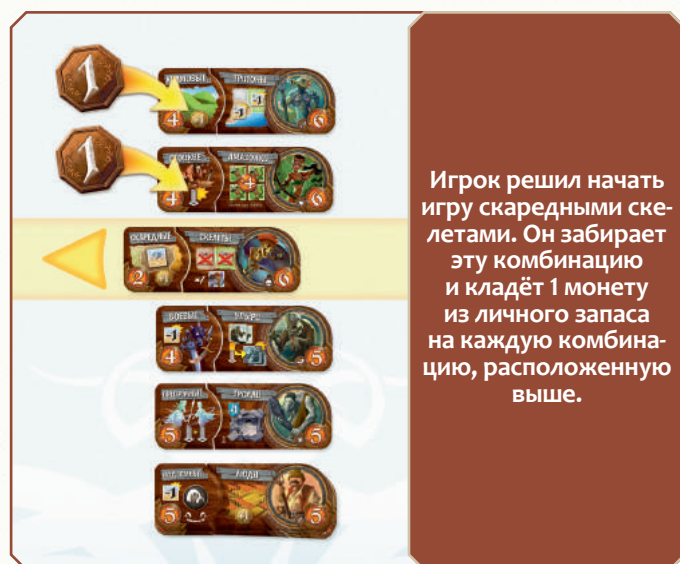
На своём первом ходу каждый игрок:

1. Выбирает комбинацию народа и способности
2. Захватывает регионы
3. Получает монеты

1. Выбор комбинации знамени и способности

Игрок выбирает одну из шести открытых комбинаций знамён и способностей (самую нижнюю комбинацию, лежащую поверх двух стопок, тоже можно выбрать).

Стоимость приобретения комбинации определяется её позицией в ряду. Первая комбинация (самая верхняя) бесплатная. Если вы решили взять другую комбинацию, то должны заплатить столько монет, сколько комбинаций находится выше выбранной. Кладите 1 монету на каждую из этих комбинаций.



Если вы выбрали комбинацию, на которой лежат монеты (их оставил кто-то из игроков чуть ранее по ходу игры), возьмите их и добавьте в личный запас. Однако вы всё равно должны положить 1 монету на каждую комбинацию, расположенную выше той, которую вы выбрали.

Выбранную комбинацию поместите перед собой. Затем возьмите из контейнера столько жетонов соответствующего народа, сколько составляет сумма чисел на только что взятых жетонах способности и знамени.

Если не сказано иного (например, как в случае с колдунами и скелетами), других жетонов этого народа вы по ходу игры не получите — придётся обходиться теми, что вы взяли на этом шаге.

Если же ваш жетон способности (или свойство знамени) позволяет получать по ходу игры дополнительные жетоны народа, вы всё равно ограничены количеством жетонов в контейнере. К примеру, если на игровом поле у вас уже

есть 18 колдунов, вы не сможете получить новых за счёт свойства знамени колдунов. Сначала вам придётся дождаться, когда освободится часть жетонов с поля.



Получив жетоны народа, обновите вертикальный ряд доступных комбинаций. Сдвиньте комбинации (вместе с монетами, если есть) на одну позицию вверх, чтобы заполнить образовавшийся пробел. Нижняя стопка при этом остаётся на месте: вы лишь сдвигаете с неё верхнюю комбинацию на одну позицию вверх, заполняя пробел, и открывается новая комбинация. На выбор игрокам снова доступны 6 комбинаций. (Сброшенные знамёна возвращаются под низ своей стопки, а сброшенные жетоны способностей перемешиваются, когда заканчивается вся их стопка.)



2. Захват регионов

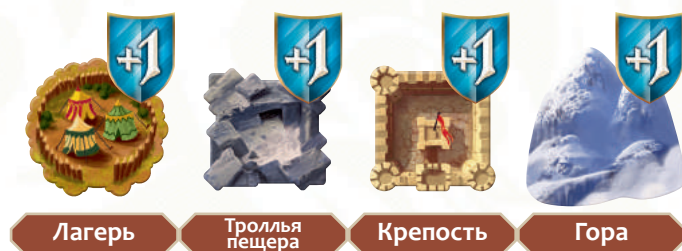
Жетоны народа нужны для захвата регионов на игровом поле. Захваченные регионы принесут вам монеты.

> Первый захват

Чтобы вторгнуться на игровое поле, народ обязан захватить один из **пограничных** регионов. Регион считается пограничным, если граничит с краем игрового поля и/или находится на берегу моря, которое граничит с краем игрового поля (при этом море может быть занято водным народом).

> Захват региона

Чтобы захватить выбранный регион, вам нужны: 2 жетона вашего народа + 1 дополнительный жетон вашего народа за каждый жетон лагеря, крепости, горы, троллей пещеры, другого народа или забытого племени в захватываемом регионе. По умолчанию моря и озёра захватить нельзя.



Захватывая регион, кладите необходимое количество жетонов народа внутрь его очерченной границы. Эти жетоны должны оставаться в регионе до начала перераспределения войск, которое вы проведёте в конце вашего хода (см. «Перераспределение войск» на стр. 5).

Важно: независимо от того, какой народ и какую способность вы выбрали, вы обязаны иметь в доступе хотя бы 1 жетон народа, чтобы начать новый захват.

> Военные потери и отступление

Если вы захватили регион, до этого занятый народом соперника, соперник должен забрать на руку все свои жетоны из этого региона, а затем:

- вернуть один из них обратно в контейнер,
- дождаться конца вашего хода и распределить жетоны, оставшиеся у него на руке, по любым регионам, всё ещё занятым его народом (если таковые ещё есть).

Регионы, в которые соперник распределит оставшиеся жетоны народа, не обязаны граничить с регионом, который вы только что захватили. Если на текущем ходу были атакованы все регионы соперника и у него остались жетоны народа на руке (а на поле — не осталось), то на своём следующем ходу он может распределить их, как если бы делал свой первый захват.

Если захваченный регион защищал всего один жетон народа, этот жетон возвращается в контейнер. Как правило, это случается, когда вы захватываете регион, занятый забытым племенем или народом в упадке (см. «Приход в упадок» на стр. 6).

Примечание: при желании вы можете захватить регион, занятый жетоном вашего собственного народа в упадке. Жетон этого народа, как обычно, выйдет из игры, зато вы, возможно, получите более выгодный для вашего активного народа регион.

Жетоны гор не убираются с игрового поля, они дают защиту игроку, занявшему регион с горами.

> Последующие захваты

Повторяйте описанные выше действия, пока ваш захватнический пыл не иссякнет. Ваши завоевания ограничены только числом доступных вам жетонов народа.

Каждый последующий захватываемый регион **должен граничить** с одним из регионов, занятых жетонами вашего активного народа (если только ваша комбинация знамени и способности не позволяет обойти это правило).



> Попытка последнего захвата. Кубик подкреплений

Довольно часто бывает, что у вас не хватает жетонов народа, чтобы сделать **последний** захват на текущем ходу. Но **если у вас остался хотя бы 1 незадействованный жетон народа**, вы можете взять кубик подкреплений и попытаться захватить регион, для завоевания которого вам не хватает 3 или меньше жетонов народа. Выбрав регион для захвата, бросьте кубик подкреплений. Обратите внимание, что вы должны **до броска** кубика объявить, какой регион хотите захватить на текущем ходу последним. Этот регион не обязан быть самым слабым из всех доступных, ведь госпожа удача может помочь вам выбросить любой результат.

Если суммы оставшихся у вас жетонов народа и точек, выпавших на кубике подкреплений, достаточно для захвата региона, вы занимаете его оставшимися жетонами народа. В противном случае вы кладёте жетоны в один из уже занятых вами регионов. Независимо от исхода ваши завоевания на текущем ходу заканчиваются.



Промёрзнув до костей, но удачно бросив кубик подкреплений, скелеты покрывают горы. Последний захват текущего хода приносит им новый регион.

> Перераспределение войск

Совершив последний захват на текущем ходу, вы можете как угодно перераспределить ваши жетоны народа между регионами, занятыми вашим активным народом. Регионы, откуда вы берёте жетоны народа, не обязаны граничить с регионами, куда вы их кладёте. После перераспределения в каждом регионе, который вы контролируете, должен остаться **хотя бы один** ваш жетон народа.



Игрок перераспределяет скелетов между своими регионами. Пользуясь свойством знамени скелетов, он получает ещё 1 жетон из контейнера (1 новый жетон скелетов за каждые 2 пустых региона, захваченных вами на текущем ходу).

3. Получение монет

Ваш ход завершается. Получите 1 монету из банка за каждый регион на поле, занятый вашим народом. Если ваш жетон способности (или свойство знамени) приносят вам призовые монеты, вы получаете и их тоже.



За 3 занятых региона скаредные скелеты получают 3 монеты, а также ещё 3 монеты благодаря жетону способности (1 призовая монета за каждый занятый регион).

В процессе игры на игровом поле появятся жетоны, оставшиеся от вашего прошлого народа — народа, который пришёл в упадок (см. «Приход в упадок» на стр. 6).

Регионы, занятые жетонами вашего народа в упадке, тоже приносят вам по 1 монете. Однако жетон способности (или свойство знамени) уже не приносят вам никаких призовых монет, если только не сказано обратное.

Полученные монеты кладите перед собой стороной с цифрой вниз. Это ваш личный запас. Монеты не переворачиваются до конца игры. В любой момент игроки могут смотреть свои монеты и разменивать их в банке.



Благодаря холмовой способности своих тритонов — активного народа — игрок получает 1 призовую монету, поскольку тритоны занимают 1 регион с холмами. Также он получает 1 монету за каждый регион, занятый его скелетами в упадке. Скелеты уже неактивны, поэтому никаких призовых монет (за их жетон способности и свойство знамени) не приносят.

II. Последующие раунды

В начале каждого последующего раунда первый игрок сдвигает маркер раунда на следующее деление счётчика, и игроки снова по очереди делают ходы. В свой ход игрок вправе:

- **продолжить захватывать регионы активным народом**
- ИЛИ**
- **привести свой народ в упадок, чтобы выбрать новый.**

После этого игрок, как обычно, получает монеты (см. «Получение монет» на стр. 5).

Захват новых регионов

> Подготовка войск

Возьмите на руку жетоны вашего активного народа со всех занятых вами регионов, оставив в каждом из них только 1 жетон. Используйте взятые жетоны для захвата новых регионов.

> Захват

Все правила, касающиеся захвата нового региона (описанные на стр. 4), остаются в силе, за исключением правила о первом захвате, которое применяется только к народам, ещё не вторгшимся на поле.

> Уход из региона

Для захвата новых регионов вы используете только те жетоны народа, которые взяли на руку с занятых регионов. Но если вам не хватает жетонов, можете полностью увести войска из одного или нескольких регионов под вашим контролем. Если вы решили забрать последний жетон народа из региона, считается, что этот регион больше не ваш и монет не принесёт. Если вы увели войска сразу из всех ваших регионов, то свой следующий захват обязаны делать по правилам первого захвата (см. «Первый захват» на стр. 4).

Приход в упадок



Если вы видите, что ваш активный народ изжил себя, лишившись возможности продолжать эффективный захват новых территорий и успешно защищаться от нападков враждебных соседей, то в начале вашего хода можете объявить, что ваш народ пришёл в упадок, и выбрать новую активную комбинацию жетона способности и знамени из числа доступных на столе.

Для этого переверните ваше текущее знамя лицевой стороной вниз (обесцвеченной — вверх) и сбросьте текущий жетон способности, поскольку его эффекты больше не действуют (если не сказано иного, как, например, в случае с призрачной способностью).

Далее переверните жетоны пришедшего в упадок народа обесцвеченной стороной вверх и оставьте на поле 1 такой жетон в каждом регионе, который они занимали, а остальные уберите в контейнер.



У каждого игрока может быть на игровом поле только один народ в упадке. Если вы приводите в упадок новый народ, а на поле всё ещё остаются жетоны вашего предыдущего народа в упадке, то сначала уберите их в контейнер, а уже потом переворачивайте обесцвеченной стороной вверх жетоны текущего народа, который вы привели в упадок.

Знамя народа, теперь уже бесследно исчезнувшего, кладётся под низ стопки знамён народов (либо на самую нижнюю пустую позицию вертикального ряда, если стопки уже нет). Те же действия выполняются, когда с игрового поля убирается последний жетон пришедшего в упадок народа (если кто-то захватил последний занятый этим народом регион).



Нельзя захватывать регионы во время хода, на котором ваш народ пришёл в упадок: ваш ход заканчивается сразу же после получения монет. Вы получаете 1 монету за каждый регион, занятый вашим только что пришедшим в упадок народом. Если не сказано иного, вы не получаете монеты за свойство знамени пришедшего в упадок народа и за его сброшенный жетон способности.

В ваш следующий ход вы выбираете новую комбинацию знамени и способности из числа доступных и делаете ход по правилам первого раунда игры. Но на этот раз при получении монет вы будете учитывать не только регионы,



Всё приходит в упадок, и холмовые тритоны не исключение. Из занятых ими регионов убираются все жетоны, кроме одного, и эти оставшиеся жетоны переворачиваются обесцвеченной стороной вверх — как и знамя народа тритонов. Жетон холмовой способности сбрасывается.

захваченные вашим новым народом, но и регионы, занятые вашим народом в упадке, что может оказаться хорошим подспорьем для будущей победы.

В редком случае, когда у вас заканчивается стопка жетонов способностей и вы не можете собрать новые комбинации способностей и народов, перемешайте все сброшенные жетоны способностей и сложите их новой стопкой.

Конец игры

Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика, игроки делают по последнему ходу, после чего открывают и подсчитывают накопленные ими монеты.

Игрок с наибольшим результатом становится победителем. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, чьи жетоны народов (активного и в упадке) на игровом поле больше.



Приложения

I. Хранение компонентов в органайзере

Изначально в коробке с игрой вы обнаружите несколько картонных листов, лежащих между органайзером и верхней крышкой. После извлечения из них картон-

ных компонентов пространство, которое они занимали в коробке, останется пустым. Если вы храните настольные игры вертикально, то получившаяся пустота может привести к тому, что компоненты вылетят из предназначенных для них отсеков органайзера.



Чтобы избежать этого, рекомендуем следующее. Отделив картонные компоненты от листов, сложите эти листы на столе одной стопкой. Осторожно вытащите органайзер из нижней части коробки. Будьте особенно аккуратны, поскольку тонкий пластик органайзера легко ломается. Сложите стопку картонных листов на дно коробки и вставьте органайзер поверх неё. Теперь органайзер приподнят на достаточную высоту, чтобы картонные компоненты оказались плотно прижаты игровыми полями и крышкой коробки. Вы сможете хранить игру вертикально, не опасаясь, что перед началом партии вам придётся собирать компоненты по всей коробке.

На предыдущей странице показано, в какие отсеки необходимо поместить те или иные жетоны, маркеры и монеты. Для удобства использования во время игры та часть органайзера, в которой хранятся жетоны народов, сделана извлекаемой. Некоторые отсеки этого контейнера имеют одинаковые габариты, поэтому необязательно класть в них именно те жетоны народа, которые указаны. Все прочие компоненты, маркеры и монеты хранятся в основной части органайзера. Правила игры, листы-памятки и игровые поля кладутся на органайзер.

II. Знамёна народов и способности

В состав игры входят 14 народов и 20 способностей.

Каждому народу соответствует своё знамя и набор жетонов народа, количество которых позволяет скомбинировать этот народ с любой способностью.

Каждая способность даёт игроку особое преимущество в гонке за победой.

Пока народ остаётся активным, его жетоны кладутся на игровое поле цветной (лицевой) стороной вверх. Как только народ приходит в упадок, его жетоны переворачиваются обесцвеченной стороной вверх.

Если не сказано иного, преимущества, которые дают знамя и способность, суммируются и перестают действовать, как только народ приходит в упадок.

Регион считается **непустым**, если в нём находится хотя бы один жетон народа (активного или в упадке) либо жетон забытого племени. Регион с жетоном горы, но без жетонов забытых племён или жетонов народа считается пустым.

Народы

Ниже описываются преимущества каждого знамени народа. Числом в круге на изображении того или иного народа отмечено, сколько его жетонов вы получите, выбрав его своим активным народом.



> Амазонки

Как указано на знамени, вы получаете 4 дополнительных жетона амазонок, которые можно использовать только для захвата, но не для защиты. Таким образом, в начале самого первого хода у вас 10 жетонов амазонок (плюс ещё сколько-то благодаря жетону способности, скомбинированному с амазонками). После каждого своего перераспределения (см. «Перераспределение войск» на стр. 5) убирайте с поля 4 жетона, стараясь по возможности оставить в каждом своём регионе хотя бы 1 жетон, и откладывайте их в сторону. В начале вашего следующего хода во время подготовки войск (см. «Подготовка войск» на стр. 6) вы возьмёте их на руку, чтобы вновь захватывать ими регионы.



> Великаны

Ваши великаны могут захватить любой регион, граничащий с занятым ими регионом с горой, используя на 1 жетон великанов меньше. Тем не менее вы обязаны использовать хотя бы 1 жетон великанов.



> Волшебники

В конце вашего хода каждый занятый вашими волшебниками регион с источником магии приносит вам 1 призывную монету.



> Дварфы

В конце вашего хода каждый занятый вашими дварфами регион с рудником приносит вам 1 призывную монету. Это свойство действует, даже когда дварфы в упадке.



> Колдуны

В течение хода вы можете применить свойство колдунов один раз против каждого соперника. Ваши колдуны могут захватить регион, подменив один из жетонов **активного** народа соперника жетоном колдунов, взятым из контейнера. Если в контейнере больше не осталось жетонов колдунов, вы не можете применить это свойство. Вы можете захватить регион таким способом, только если он занят единственным жетоном народа соперника и только если с ним граничит регион, занятый вашими колдунами. При желании вы можете захватить регион с 1 жетоном троллей, несмотря на троллю пещеру, или регион с 1 жетоном народа в крепости или на горе; жетоны пещер, гор и крепостей не защищают чужие народы от свойства колдунов. Подменённый жетон народа противника возвращается в контейнер, даже если этот народ — эльфы.



> Крысолюды

Знамя этого народа не даёт никаких преимуществ, зато вы получаете много жетонов народа... очень много!



> Люди

В конце вашего хода каждый занятый вашими людьми регион с пашнями приносит вам 1 призовую монету.



> Орки

Каждый захваченный вашими орками на текущем ходу непустой регион приносит вам 1 призовую монету в конце вашего хода.



> Полурослики

Ваши полурослики могут вторгнуться на поле через любой регион, а не только через пограничный. Выложите по 1 жетону норы на первые 2 региона, которые захватили. Эти регионы не могут быть захвачены соперником, и на них не действуют жетоны способностей и свойства знамён других народов. Норы убираются из регионов (и регионы теряют защиту, которую им давали норы), если ваши полурослики приходят в упадок или вы решаете увести все войска из регионов с норами.



> Скелеты

Во время перераспределения войск (см. стр. 5) берите из контейнера 1 новый жетон скелетов за каждые 2 непустых региона, захваченных скелетами на текущем ходу. Новые жетоны добавляются к тем, которые вы перераспределяете по регионам. Если в контейнере больше не осталось жетонов скелетов, вы не получаете дополнительные жетоны.



> Тритоны

Ваши тритоны могут захватить любой прибрежный регион (граничащий с морем или с озером), используя на 1 жетон тритонов меньше. Тем не менее они обязаны использовать хотя бы 1 жетон.



> Тролли

Кладите жетон троллей пещеры в каждый регион, который занимают ваши тролли. Тролль пещера увеличивает защиту региона на 1 (как если бы в регионе был на 1 жетон троллей больше) и остаётся в регионе даже после того, как тролли приходят в упадок. Тролль пещера убирается из региона, если вы выводите из него всех троллей или если его захватывает соперник.



> Упыри

Когда ваши упыри приходят в упадок, на игровом поле остаются **все** их жетоны народа, а не только по одному на регион. Также, в отличие от других народов, ваши упыри могут захватывать регионы в последующих ходах, даже находясь в упадке, как если бы продолжали быть активным народом. Однако все свои новые захваты упыри должны проделать в начале вашего хода, до того как к захвату приступит ваш активный народ. При желании вы даже можете атаковать пришедшими в упадок упырями ваш активный народ.



> Эльфы

Если ваш регион захвачен соперником, не возвращайте жетон эльфов из этого региона в контейнер (см. «Военные потери и отступление» на стр. 4), а берите все жетоны эльфов из этого региона на руку. В конце хода текущего игрока вы, как обычно, распределите их по ещё оставшимся вашим регионам.

> Пустое знамя народа

В состав игры входит одно пустое знамя народа, на основе которого вы можете создать свой собственный народ. Рассчитывая, какое число жетонов народа на нём указать, учитывайте, что знамя должно хорошо сочетаться с любой способностью. Не берите числа больше 10, иначе вам может не хватить всех жетонов, которые должны были бы достаться вам в процессе игры.



Решив сыграть с созданным вами народом, возьмите жетоны какого-то другого народа с таким же или большим числом жетонов. Только не забудьте перед началом игры убрать в коробку знамя народа, который вы заменили собственным.

Способности

Под понятиями «ваш регион» и «занятый вами регион», которые встретятся вам в описании жетонов способностей, мы подразумеваем регион, занятый жетонами вашего народа, скомбинированного с описываемой способностью. Если это не оговорено особо, то мы не рассматриваем жетоны вашего народа, пришедшего в упадок.

Ниже описываются преимущества, которые даёт каждая способность. Числом в круге отмечено, сколько жетонов народа вы получите, выбрав знамя в комбинации с этой способностью.



> Богатые

В конце вашего первого хода вы получаете 7 призовых монет (всего один раз за игру).



> Боевые

Вы можете захватить любой регион, используя на 1 жетон народа меньше. Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон.



> Болотные

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с болотами приносит вам 1 призовую монету.



> Верховые

Вы можете захватывать регионы с холмами и пашнями, используя на 1 жетон народа меньше. Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон.



> Водные

До тех пор пока ваш народ не пришёл в упадок, вы можете захватывать моря и озёра, считая их обычными пустыми регионами (на каждом поле таких 3). Даже когда ваш народ пришёл в упадок, эти регионы остаются вашими и продолжают приносить монеты, пока на этих регионах лежат жетоны народа. Только водные народы могут занимать моря и озёра.



> Героические

В конце вашего хода поместите 2 жетона героя в 2 разных занятых вами региона. Пока там находятся герои, эти регионы не могут быть захвачены соперником

и на них не действуют жетоны способностей и свойства знамён других народов. Герои покидают игру, когда ваш народ приходит в упадок.



> Драконовластные

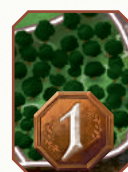
Раз в ход можете захватить регион всего одним жетоном народа независимо от того, сколько жетонов соперника его защищают. Захватив регион таким способом, выложите на него жетон дракона.

Пока дракон в регионе, регион не может быть захвачен соперником и на него не действуют жетоны способностей и свойства знамён других народов. В каждый последующий ход вы можете перемещать дракона в новый регион, который хотите захватить. Дракон покидает игру, когда ваш народ приходит в упадок: уберите его жетон с игрового поля обратно в органайзер.



> Лесные

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с лесами приносит вам 1 призовую монету.



> Летучие

Вы можете захватывать любые регионы на поле (за исключением морей и озёр). Эти регионы не обязаны граничить с уже занятыми вашим народом регионами.



> Лютые

Вы можете использовать кубик подкреплений перед каждым вашим захватом региона, а не только перед последним. Бросайте кубик, после этого выбирайте регион, который хотите захватить, а затем кладите на него необходимое количество жетонов народа (минус число точек, выпавшее на кубике). Если у вас не хватает жетонов народа, значит, это был ваш последний захват на текущем ходу. Как обычно, для захвата необходим хотя бы 1 жетон народа.



> Мирные

В конце вашего хода вы можете назвать своим союзником одного из соперников, чей активный народ вы не атаковали на текущем ходу. Теперь у вас с ним мир, и до начала вашего следующего хода этот соперник не сможет атаковать ваш активный народ. Вы можете менять союзника каждый ход или продлевать союз с одним и тем же соперником. Эта способность не влияет на народы в упадке (и, например, на вас могут напасть упыри в упадке, управляемые союзником).



> Подземные

Вы можете захватить любой регион с подземельем, используя на 1 жетон народа меньше. Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон. При захвате все регионы с подземельем считаются граничащими друг с другом.



> Стойкие

Вы можете привести активный народ в упадок в конце вашего хода, после получения монет, вместо того чтобы тратить на это весь следующий ход.



> Укрепленные

До тех пор пока ваш народ не пришёл в упадок, в каждый свой ход вы можете выкладывать 1 жетон крепости в любой ваш регион. Если ваш народ не в упадке, то в конце хода каждая крепость приносит вам 1 призовую монету. Также крепость увеличивает защиту региона на 1 (как если бы в регионе был на 1 жетон народа больше), даже если вы в упадке. Уберите крепость, если уводите из региона все войска или если его захватывает соперник. В регионе не может быть больше 1 крепости, а на игровом поле не может быть больше 6 крепостей.



> Походные

Во время вашей фазы перераспределения войск разместите 5 жетонов лагерей в любых ваших регионах. При защите региона каждый лагерь считается 1 дополнительным жетоном народа, занимающим регион (таким образом, лагерь защитит единственный жетон походного народа от свойства колдунов). Если хотите, можете разбить в одном регионе несколько лагерей, чтобы ещё больше увеличить его защиту. В каждый свой ход вы можете разбивать лагерь в разных своих регионах. Если регион с лагерем захватывает соперник, жетон лагеря возвращается вам на руку, и в конце хода соперника вы сможете перераспределить его куда-то ещё. Все лагеря убираются с поля, когда ваш народ приходит в упадок.



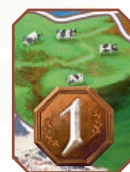
> Учёные

Если ваш народ ещё не пришёл в упадок, получайте 2 призовые монеты в конце каждого вашего хода.



> Холмовые

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с холмами приносит вам 1 призовую монету.



> Призрачные

К вашему пришедшему в упадок призрачному народу никогда не применяется правило о том, что на игровом поле у игрока не может быть больше одного народа в упадке (см. «Приход в упадок» на стр. 6). Таким образом, к концу хода у вас может оказаться одновременно два народа в упадке, и оба принесут вам монеты. Если пришёл в упадок третий ваш народ, призрачный народ по-прежнему остаётся на поле, а второй народ убирается из игры по обычным правилам. Призрачный народ покинет игровое поле, только если завоевания игроков не оставят ни одного жетона этого народа (при этом другие ваши народы в упадке будут исчезать при приходе в упадок более поздних).



> Пустой жетон способности

В состав игры входит один пустой жетон способности, на основе которого вы можете создать свою собственную способность. Рассчитывая, какое число жетонов народа на нём указать, учитывайте, что способность должна хорошо сочетаться с любым знаменем. Не берите числа больше 5, иначе вам может не хватить всех жетонов, которые должны были бы достаться вам в процессе игры.



> Разбойные

В конце вашего хода каждый захваченный вами на текущем ходу непустой регион приносит вам 1 призовую монету.



> Скарёдные

В конце вашего хода каждый занятый вами регион приносит вам 1 призовую монету.



Создатели игры

Разработчик: Филипп Кейарт
Художник: Мигель Коимбра
Графический дизайн: Сирилль Дожан

В первую очередь благодарим специальную команду, собранную для тестирования этой игры. В неё вошли: Бернар Жорьон, Тома Ларош, Венсан Пьебёф, Ив Доонь, Стефан Рембер, Дом Вандаэль, Фред Дье, Бено Кюстер и Алексис Кейарт.

Также благодарим Седрика Комона, Тома Провоста, Бенжамина Слингера, Жан-Пьера Эрнотта, Стефани ван Эсбек, Ирис Фостье, членов Repos, Tripot, Gang of Our и игровые группы Alpaludismes, а также посетителей игровых выставок Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE и Rubrouck.

Особая благодарность Ксавье Жоржу и Алену Готшенеру за их вклад и предложения.

Наконец, издательство Days of Wonder благодарит Бруно Катала за то, что обратил наше внимание на это сокровище.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. And copyrights © 2009-2015 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Александр Петрунин
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

Days of Wonder Online

**Ваш код доступа к сайту
Days of Wonder Online:**



Вы придумали жетон способности или знамя народа, которым по праву гордитесь? Вам любопытно, какие народы и способности придумали другие игроки? Вы хотели бы поделиться советами, как лучше всего играть той или иной комбинацией при определённом количестве игроков?

Что ж, тогда приглашаем вас присоединиться к нашему сообществу на сайте Days of Wonder Online, где, помимо прочего, вы сможете найти онлайн-версии наших игр.

Чтобы воспользоваться вашим кодом доступа к сайту Days of Wonder Online, добавьте его к вашей существующей учётной записи или создайте новую: перейдите на www.smallworld-game.com, кликните по кнопке New Player Signup («Регистрация нового игрока») и следуйте дальнейшим указаниям.

Узнайте больше об издательстве Days of Wonder и его играх, перейдя по ссылке:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

