

ПРАВИЛА ИГРЫ

SMALLWORLD™

ПОДЗЕМНЫЙ МИР



DAYS OF
WONDER

Cui

Состав игры

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



Число игроков

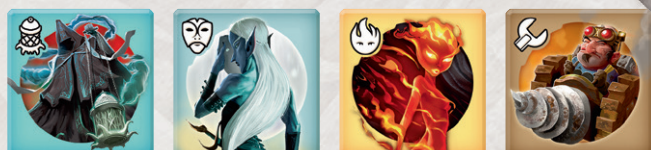
Число игроков

- 15 двусторонних знамён народов. Цветная сторона знамени показывает активный народ, обесцвеченная — народ в упадке.



Людоящеры, активные и в упадке

- 179 жетонов народов



10 культистов

9 дроу

9 детей огня

11 гномов



12 грязнолюдов



15 мумий



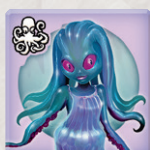
10 огров



12 мимов



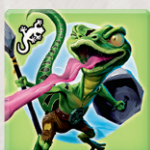
12 железных dwarves



10 кракенов



10 личей



12 людоящеров



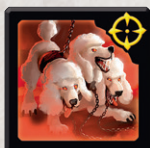
10 грибов



12 пауков



11 огоньков



14 монстров

- 6 двусторонних памяток: 5 личных для каждого игрока и 1 общая для всех.

Важно!

Если вы уже играли в базовый Small World, многие правила будут вам знакомы. В этой версии игры механика осталась прежней, добавились только несколько нововведений. Они обозначены вот таким значком:



Если это ваша первая партия, аккуратно разделите 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. 9.

- ♦ 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)



Подготовка к игре

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 2 жетона монстров на каждый регион поля, отмеченный соответствующим символом **6**. Монстры охраняют регионы подзeмeлья, в которых в начале игры находятся достопримечательности или реликвии. В игре 7 разных типов жетонов монстров: у них разные иллюстрации, но одинаковый игровой эффект.

♦ Перемешайте вместе жетоны достопримечательностей и реликвий. Не глядя возьмите столько жетонов, сколько регионов на поле занято монстрами. Получившуюся закрытую стопку достопримечательностей и реликвий расположите рядом с полем **7**. Остальные не глядя сбросьте — в этой партии они вам не понадобятся.

♦ Выложите 1 жетон чёрной горы в каждый регион с соответствующим изображением **8**.

♦ Раздайте каждому игроку 5 монет номиналом «1» **9**. Поместите все остальные монеты (всех номиналов) в банк рядом с игровым полем так, чтобы каждый игрок мог дo-тянуться **10**. Монеты играют роль денег и помогают определить победителя в конце партии.



• 21 жетон способностей



• Следующие жетоны:



1 вулкан



9 чёрных гор



9 достопримечательностей



6 реликвий



1 Великий Древний



1 Балрог



1 призрак расхитительницы гробниц



1 королева



8 грибных доспехов



4 жетона возмездия



7 серебряных молотов



1 волшебный мешок

• 106 монет



× 34



× 18



× 24



× 30



• 1 кубик подкреплений



• 1 маркер раунда

• Правила игры

Цель игры

В подземном мире ещё теснее, чем на поверхности. Как здесь построишь империю, если кругом бородатые гномы, огры, культисты, людоящеры и даже ожившие грибы? А где посвободнее, там странные монстры стерегут волшебные реликты древних цивилизаций. Придётся с боем добывать себе место, чтобы поселиться!

Вам предстоит выбрать сказочный народ и его способность, а затем постараться завоевать окружающие земли, добраться до достопримечательных мест, завладеть реликвиями 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, последним побывавший в пещере или подвале, 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.



Игрок решил начать партию мистическими грибами. Он забирает эту комбинацию и кладёт 1 монету из личного запаса на каждую комбинацию, расположенную выше.

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.



Игрок выбрал комбинацию способности и знамени «Мистические грибы». Он берёт из контейнера $4 + 5 = 9$ жетонов грибов.

Если не сказано иного (например, как в случае с грязнолюдьми и серебряными молотами железных dwarфов), 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 12 грязнолюдов, вы не сможете получить новых за счёт свойства знамени грязнолюдов. 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 (сюда относятся и регионы реки, граничащие с краем поля).

> Захват региона

Чтобы захватить выбранный регион, вам нужны: 2 жетона вашего народа + 1 дополнительный жетон вашего народа за каждый жетон чёрной горы, грибного доспеха, столичной цитадели, монстра или другого народа в захватываемом регионе.



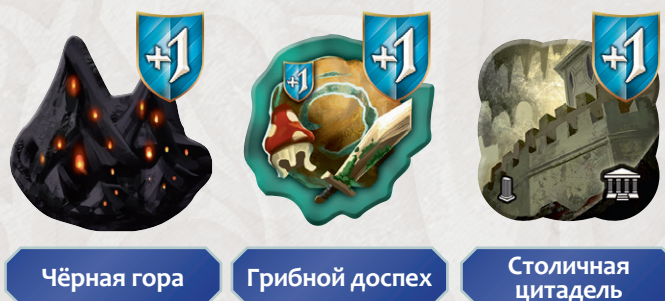
> Исключения из предыдущего правила

Чтобы захватить регион реки, нужен только 1 жетон народа. Но во время перераспределения войск (стр. 7) вы должны **освободить все регионы реки** от ваших войск (если только в описании вашей особой способности, свойства знамени, достопримечательности или реликвии не сказано иного).

Регионы с символом «кирпича» — это бездонные пропасти. Их нельзя захватить и через них нельзя вести войска. В некоторых бездонных пропастях есть символ вулкана. Он показывает, что здесь может извергнуться вулкан (см. «Дети огня» на стр. 10).



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. 7).



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.



> Захват региона, занятого монстрами

Захватив регион, занятый жетонами монстров, сбросьте этих монстров, после чего раскройте верхний жетон из стопки достопримечательностей и реликвий и поместите его в захваченный регион.

Если захваченная достопримечательность или реликвия даёт вам особое преимущество, то оно немедленно вступает в силу. Возможно, вы получите некоторые особые жетоны (подробнее на стр. 14–15).

Если не сказано иного (как в случае со столичной цитаделью), достопримечательности и реликвии не увеличивают защиту региона (т. е. не увеличивают количество жетонов народа, которое необходимо для захвата этого региона).

> 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 захвачены 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 народом в упадке (см. «Приход в упадок» на стр. 8).

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 чёрных гор не убираются с игрового поля. Они дают защиту игроку, занявшему регион с чёрными горами.



Достопримечательности всегда остаются в том регионе, в котором были найдены, и не перемещаются по игровому полю. Если регион захватывает новый народ, достопримечательность переходит под его контроль. Если не сказано иного (как в случае со столичной цитаделью), достопримечательности не увеличивают защиту региона.



Реликвии, в отличие от достопримечательностей, можно перемещать (у каждой — собственные правила перемещения). В конце хода игрока реликвия должна находиться на поле в одном из регионов. Если этот регион захватывает новый народ, реликвия переходит под его контроль. Реликвии не увеличивают защиту региона.

> 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 знамен и способности не позволяет обойти это правило).



Захватив грязевые топи, грязнолюды вторгаются на соседнюю территорию грибов (регион мистических кристаллов).

> 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.



Несмотря на все преграды, благодаря удачному броску кубика подкреплений, грязнолюды покоряют чёрные 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 грязнолюдов между своими регионами. Пользуясь свойством знамени грязнолюдов, он получает ещё 1 жетон из контейнера (1 новый жетон народа за каждый захваченный регион грязевых топей).



Если вы в свой ход захватили один или несколько регионов реки, то на этом этапе вы должны вывести из них все войска и перераспределить их по другим, неречным регионам. К концу вашего хода все регионы реки должны опустеть (если только в описании вашей особой способности, свойства знамени, достопримечательности или реликвии не сказано иного — например, в свойстве кракенов, стр. 11).

3. Получение монет

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



За 3 занятых региона мистические грибы получают 3 монеты, а также ещё 1 монету благодаря жетону способности (1 призовая монета за каждый занятый регион мистических кристаллов).

В процессе игры на игровом поле появятся жетоны, оставшиеся от вашего прошлого народа — народа, который пришёл в упадок (см. «Приход в упадок» на стр. 8).

Регионы, занятые жетонами вашего народа в упадке, тоже приносят вам по 1 монете. Однако жетон способности (или свойство знамени, реликвии или достопримечательности), относящиеся к вашему народу в упадке, уже не приносят вам никаких призовых монет, если только не сказано иное.

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.



Кракены — единственный народ, который может оставаться в реке в конце хода и получать за неё монеты.

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.

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. 5), 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 из региона (кроме реликвий и достопримечательностей — их вы **обязаны оставить** в регионе, когда уходите из него), 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. 5).

Приход в упадок



Если вы видите, что ваш активный народ изжил себя, лишившись возможности продолжать эффективный захват новых территорий и успешно защищаться от 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 грязной, королевской или воскресающей 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.



Всё приходит в упадок, и вампирские гномы не исключение. Из занятых ими регионов убираются все жетоны, кроме одного, и эти оставшиеся жетоны переворачиваются обесцвеченной стороной вверх — как и знамя народа гномов. Жетон вампирской способности сбрасывается.

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).



Дети огня обратились в прах. Остатки их армии были выбиты с поля, и их знамя народа вернулось под низ соответствующей стопки.

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, 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 картонных 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 иллюстрации ниже 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

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) или монстра. Регион с чёрной горой, достопримечательностью или реликвией, но без монстров или народов считается пустым.

Если в регионе находится Балрог, Великий Древний, королева или призрак расхитительницы гробниц, регион считается неуязвимым и соперник не может его захватить. Никакие способности, свойства знамён, реликвий или достопримечательностей под его контролем не могут влиять на такой регион.



Совместимость с базовой игрой Small World

В игре «Small World: Подземный мир» представлены новые народы и способности, но многим опытным игрокам в базовый Small World они покажутся знакомыми. Зачастую это вариации уже существующих народов и способностей из базового Small World. А это значит, что многие компоненты двух игр можно с лёгкостью смешать: отправить подземные народы исследовать поверхность, а народы из базового Small World — покорять подземелье.

Если вы решили смешать компоненты двух игр, соблюдайте следующие правила:

- Знамёна и способности, привязанные к определённому типу местности, которого нет на поле, либо к реликвиям и достопримечательностям, которые не участвуют в партии, необходимо убрать из игры до её начала и не использовать по ходу партии.
- Там, где это возможно, свойства знамён и способности, привязанные к морям и озёрам, распространяются и на регионы реки (и наоборот).

- Горы из базовой игры и чёрные горы из «Подземного мира» равнозначны.
- Если вы хотите добавить в базовый Small World достопримечательности и реликвии, возьмите жетоны монстров в количестве $(2 \times \text{число игроков}) + 2$. Выберите регионы с символом забытого племени и поместите 2 жетона монстров в каждый такой регион. Важно, чтобы регионы, занятые монстрами, не граничили друг с другом. Если у вас остались регионы с символом забытого племени, не занятые монстрами, поместите жетон забытого племени в каждый такой регион.
- И последнее, но тоже немаловажное. Следующие типы местности и символы можно считать равнозначными:
 - ◆ Чёрные горы / Горы
 - ◆ Грязевые топи / Болота
 - ◆ Грибные леса / Леса
 - ◆ Шахты / Символы рудников
 - ◆ Мистические кристаллы / Символы источников магии

Если у вас остались вопросы по совмещению двух игр, можете смело задавать их нашему сотруднику в чате на сайте hobbyworld.ru.



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.



> Гномы

В свой ход ваши соперники не могут использовать свои способности и свойства знамён, достопримечательностей и реликвий, чтобы захватывать регионы, занятые вашими гномами (даже если воздействие этих способностей и свойств не прямое). Например, игрок, использующий Великую латунную трубу, не может атаковать регион, занятый вашими гномами, с помощью войск из не граничащего с ним региона. Балрог тоже не может захватить регион, занятый гномами.

Иммунитет гномов ко всем этим эффектам действует только в ход других игроков. В свой ход гномы по-прежнему могут использовать реликвии, достопримечательности и т. д. по обычным правилам.



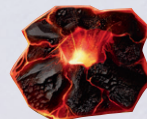
> Грязнолюды

Во время перераспределения войск берите из контейнера 1 новый жетон грязнолюдов за каждый регион с грязевыми топиями, занятый вашими грязнолюдьми. Новые жетоны добавляются к тем, которые вы перераспределяете по регионам.



> Дети огня

Выбрав этот народ, поместите жетон вулкана в один из регионов с бездонной пропастью и символом вулкана. Когда вы атакуете регион, граничащий с вулканом (или связанный с ним непрерывной цепочкой регионов, занятых вашими детьми огня), используйте столько жетонов детей огня, как если бы атакуемый регион был пустым. Дети огня вторгаются на поле через вулкан. Первым захватом вы должны захватить регион, граничащий с вулканом.



> Грибы

В конце вашего хода каждый занятый вашими грибами регион с грибными лесами приносит вам 1 призывную монету.



> Дроу

Дроу предпочитают затворничество. В конце вашего хода получите 1 призывную монету за каждый занятый вашими дроу регион, который не граничит с регионами, занятыми не дроу (сюда входят другие ваши народы, а также народы соперников, активные и в упадке, и жетоны монстров).



> Железные dwarфы и их серебряные молоты

Во время перераспределения войск каждого вашего хода берите из оргайзера 1 новый жетон серебряного молота за каждый регион с шахтами, занятый вашими железными dwarфами. Серебряные молоты кладите перед собой. На последующих ходах, до тех пор пока dwarфы не придут в упадок, вы сможете использовать эти молоты только для захвата, но не для защиты. После каждого вашего перераспределения (см. «Перераспределение войск» на стр. 7) убирайте с поля все серебряные молоты, стараясь по возможности оставить в каждом вашем регионе хотя бы 1 жетон железного dwarфа, и откладывайте их в сторону. В начале вашего следующего хода вы возьмёте молоты на руку, чтобы вновь захватывать ими регионы.



> Кракены

В конце вашего хода вам не нужно выводить войска из регионов реки, занятых вашими кракенами. Вы можете оставить их в реке и получить монеты за эти регионы — даже если ваши кракены в упадке! Само собой, любой народ, желающий пересечь реку, занятую кракенами, должен сначала отвоевать её у вас.



> Культисты

Поместите жетон Великого Древнего в первый регион, захваченный культистами. Этот регион неуязвим (не может быть захвачен соперником, и на него не действуют жетоны способностей и свойства знамён, достопримечательностей и реликвий других народов). Ваши культисты могут захватить любой регион, граничащий с Великим Древним (напрямую либо благодаря способности, свойству достопримечательности или реликвии), используя на 1 жетон культистов меньше. Тем не менее вы обязаны использовать хотя бы 1 жетон культистов. В начале каждого последующего хода вы можете переместить Великого Древнего в любой регион по вашему выбору, занятый вашими культистами.



> Личи

Если соперник захватывает регионы, занятые вашими личами в упадке, то за каждый такой регион он отдаёт вам 1 монету. Если у него нет монет, соперник не может захватить регион с вашими личами в упадке.



> Людоящеры

Людоящеры могут пересекать регионы рек (занятые или пустые), не захватывая их и не оставляя в них своих жетонов. Если людоящеры хотят за-

хватить занятый регион реки (например, кракенами), у них должны быть доступные жетоны народа в количестве, достаточном для захвата по обычным правилам. Но как только людоящеры завершат все свои захваты на текущем ходу, они должны вывести все свои войска из реки и разместить их в других своих регионах во время перераспределения войск.



> Мимы

При выборе комбинации народа и способности (стр. 4), если вы выбрали мимов, можете немедленно заменить их жетон способности на любой другой по вашему выбору (выбирайте из 5 доступных). Вы заменяете только жетоны способностей, но не забираете и не обмениваете монеты, лежащие на комбинациях жетонов (если есть).



> Мумии

Мумии повсюду, их много, но они всё время спотыкаются друг о друга и о свои повязки. Когда вы захватываете регион, вы должны использовать на 1 жетон мумий больше (даже если вы атакуете гномов).



> Огоньки

Вы можете использовать кубик подкреплений перед каждым вашим захватом региона с мистическими кристаллами или региона, который граничит с занятым вами регионом с мистическими кристаллами. Перед броском кубика подкреплений назовите регион, который хотите захватить. Независимо от результата броска, если у вас достаточно жетонов огоньков для захвата этого региона, вы должны захватить его после того, как сделан бросок.



> Огры

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



> Паукихи

При ваших захватах все регионы, граничащие с бездонной пропастью, считаются граничащими с регионами, которые заняты паукихами. Первым захватом вы можете захватить регион, граничащий с бездонной пропастью.

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.



> Авантюрные

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



> Бессмертные

Если ваш регион захвачен соперником, не возвращайте жетон вашего бессмертного народа из этого региона в контейнер (см. «Военные потери и отступление» на стр. 6), а берите все жетоны из этого региона на руку. В конце хода текущего игрока вы, как обычно, распределяете их по ещё оставшимся вашим регионам.



> Вампирские

В течение хода вы можете применить вампирскую способность один раз против каждого соперника. Ваш вампирский народ может захватить регион соперника, граничащий с вашим, подменив один из жетонов активного народа соперника жетоном вампирского народа, взятым из контейнера (или с руки, если в контейнере не осталось). Вы можете захватить регион таким способом, только если он занят единственным жетоном народа соперника. При желании вы можете захватить регион, в котором, помимо одного жетона народа, есть столичная цитадель, чёрная гора или грибной доспех — такие жетоны не защищают от вампирской способности. Зато гномы защищены от вампирской способности, как и от любой другой. Подменённый жетон народа противника возвращается в контейнер, даже если этот народ — бессмертный.



> Вздорные

В конце вашего хода каждое отдельное скопление регионов (т. е. скопление, не имеющее общей границы с другим скоплением), занятых вашим вздорным народом, приносит вам 1 призовую монету. Если все регионы, занятые вашим народом, образуют единое неразрывное скопление, вы получите 1 призовую монету; если они делятся на 2 скопления, то 2 монеты; и так далее...



> Волшебные

Волшебный мешок копирует свойство 1 реликвии, в данный момент находящейся в игре. Каждый ход вы решаете, какую реликвию будет копировать мешок. Мешок нельзя использовать в том регионе, в котором применяется свойство реликвии, которое он копирует. Если вы вывели войска из региона с мешком или этот регион захвачен соперником, вы забираете мешок на руку, а не оставляете в этом регионе.



> Ворующие

В конце вашего хода заберите 1 монету у каждого игрока, у которого есть жетон(ы) активного народа в регионах, граничащих с вашим ворующим народом.



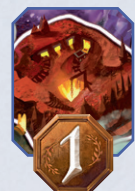
> Воскресающие

Как только ваш воскресающий народ пришёл в упадок, в начале каждого вашего следующего хода вы можете убрать жетоны вашего воскресающего народа из 1 или 2 регионов и поместить в эти регионы по 1 новому жетону вашего активного народа (берите их из контейнера или с руки, если в контейнере не осталось).



> Горнодобывающие

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



> Грязные

В конце вашего хода каждый занятый вашим народом (даже в упадке) регион с грязевыми топиями приносит вам 1 призовую монету.



> Защитные

За каждый регион с грибными лесами, который ваш народ занимает в конце вашего этапа захвата регионов, возьмите из органайзера на руку 1 жетон грибного доспеха. Во время вашей фазы перераспределения войск разместите эти грибные доспехи в любых ваших регионах. Каждый доспех, размещённый в регионе, увеличивает защиту этого региона на 1, даже если ваш народ в упадке. Доспехи не считаются жетонами народа (таким образом, грибные доспехи не защитят единственный жетон вашего народа от вампирской способности). Если хотите, можете разместить в одном регионе несколько грибных доспехов, чтобы



ещё больше увеличить его защиту. Если регион с грибным доспехом захватывает соперник или вы выводите все войска из этого региона, жетон грибного доспеха возвращается в органайзер. Иначе он остаётся в регионе до тех пор, пока ваш защитный народ находится на игровом поле.



> Злопамятные

Каждый игрок, который в свой ход атаковал любой из ваших народов, получает от вас 1 жетон возмездия. Во время вашего следующего хода вы можете захватить любой регион, занятый народом (активным или в упадке) игрока с жетоном возмездия, используя на 1 жетон народа меньше. Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон вашего народа. В конце вашего хода заберите на руку все жетоны возмездия у игроков, которым вы их ранее выдали.



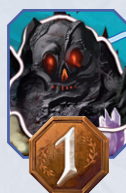
> Исчезающие

Когда ваш исчезающий народ приходит в упадок, уберите с поля все его жетоны и получите 2 монеты вместо 1 за каждый регион, который они занимали.



> Каменные

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



> Королевские

В конце вашего хода поместите жетон королевы в любой регион, занятый вашим королевским народом. Этот регион неуязвим (не может быть захвачен соперником, и на него не действуют жетоны способностей и свойства знамён, достопримечательностей и реликвий других народов). Если ваш народ пришёл в упадок, королева остаётся в регионе, и на него продолжают действовать все вышеуказанные ограничения, но перемещать королеву больше нельзя.



> Мистические

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



> Могильные

Когда ваш могильный народ приходит в упадок, вы можете оставить на игровом поле все ваши жетоны народа, а не только по одному на регион. Вы можете перераспределить их в последний раз, прежде чем перейти к получению монет. Если соперник захватил регион, в котором находится ваш могильный народ в упадке, то в конце хода этого соперника вы можете перераспределить те жетоны могильного народа, которые остались после того, как вы понесли военные потери (см. «Военные потери и отступление» на стр. 6), как если бы ваш могильный народ был активен. Если же вашему могильному народу некуда отступить (не осталось больше регионов, занятых могильным народом), вы уже не сможете перераспределить их. В этом случае они для вас потеряны.



> Мудрые

После того как ваш мудрый народ пришёл в упадок, получайте 2 призовые монеты в конце любого вашего хода, если на поле остаётся хотя бы 1 жетон вашего мудрого народа (в том числе в конце того хода, в котором ваш мудрый народ пришёл в упадок).



> Мученические

Получайте из банка 1 призовую монету каждый раз, когда соперник захватывает регион, занятый вашим мученическим народом.



> Пугливые

В конце вашего хода каждый занятый вами регион, в котором находится 3 или больше жетонов вашего народа, приносит вам 1 призовую монету.



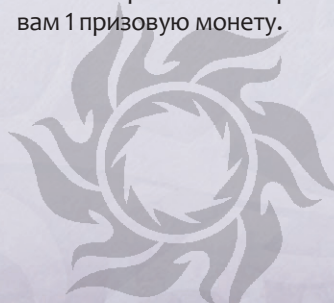
> Рыбачкие

В конце вашего хода каждая пара прибрежных регионов, занятых вашим народом, приносит вам 1 призовую монету. Прибрежный регион — тот, который граничит с рекой. Регион реки не считается прибрежным.



> Стадные

В конце вашего хода, если все занятые вашим народом регионы образуют неразрывное скопление, получите 2 призовые монеты. «Неразрывное скопление» означает, что все ваши регионы должны граничить друг с другом. Если вы играете за стадных пауков, у которых своё правило граничащих регионов, то стадная способность всё равно будет выполняться и вы получите призовые монеты.





III. Реликвии и досто- примечательности

В игре 6 реликвий и 9 достопримечательностей. У каждой свой собственный уникальный жетон.

Захватив регион, занятый монстрами, вы немедленно берёте верхний жетон из стопки достопримечательностей и реликвий и кладёте его в этот регион.

Игрок, занимающий регион с таким жетоном, может пользоваться его уникальным свойством. Другой игрок может захватить регион с жетоном достопримечательности или реликвии, и тогда уникальное свойство перейдёт к нему.

Достопримечательности неподвижны. Они всегда остаются в том регионе, в котором были найдены. Реликвии мобильны. Применив свойство реликвии, переложите её в тот регион, в котором вы его применили.

Если вы увели войска из региона, в котором находится достопримечательность или реликвия, она остаётся в этом регионе. Если вы захватываете регион с реликвией или достопримечательностью, вы можете немедленно начать пользоваться её особым свойством.

Реликвии и достопримечательности (за исключением столочной цитадели) никогда не увеличивают защиту региона, в котором находятся.

Если в свойстве достопримечательности или реликвии говорится о призовом жетоне народа, берите его из контейнера или же с вашей руки, если в контейнере нужных жетонов нет.

Свойство достопримечательности или реликвии вступает в силу немедленно после того, как вы раскрыли её жетон, зачистив регион от охранявших её монстров.

Если в регионе с достопримечательностью или реликвией находится только один жетон народа, этот жетон считается единственным жетоном в регионе.

Если в регионе находится Балрог, Великий Древний, королева или призрак расхитительницы гробниц, соперник не может его захватить. Этот регион считается **неуязвимым**. Никакие способности, свойства знамён, реликвий или достопримечательностей под его контролем не могут повлиять на такой регион.



Реликвии

Если не сказано иного:

- Использовать свойство реликвии можно по желанию.
- Народ, находящийся в упадке, не может использовать свойство реликвии.
- В конце хода реликвия остаётся в том регионе, в котором была использована в последний раз.
- Если в свойстве реликвии говорится о призовом жетоне народа, берите его из контейнера или же с вашей руки, если в контейнере нужных жетонов нет.



> Вонючие тролльи носки

Раз в ход, если вы контролируете вонючие тролльи носки, можете захватить 1 регион, используя столько жетонов вашего народа, как если бы захватываемый регион был пустым. Соперник, чьи жетоны находились в этом регионе, в конце хода перераспределяет их по другим своим регионам (или забирает на руку, если у него на поле не осталось войск).



> Коврик-самолёт

Раз в ход, если вы контролируете коврик-самолёт, можете захватить любой регион на поле, даже не граничащий с вашим, используя для захвата необходимое число жетонов вашего народа. Положите коврик-самолёт в этот новый регион. Если захват не удался, коврик остаётся в том регионе, где он находился до этого.



> Кольцо Фрогго

В конце вашего хода, если вы контролируете кольцо Фрогго, можете выбрать регион, занятый вашими жетонами, и положить в него кольцо Фрогго. Заберите 1 монету у каждого игрока, у которого есть жетон(ы) активного народа в регионах, граничащих с кольцом Фрогго. Если у соперника нет монет, вы ничего не забираете, но всё равно можете положить кольцо в граничащий с его войсками регион.



> Меч кролика-убийцы

Раз в ход, если вы контролируете меч кролика-убийцы, можете захватить 1 регион, используя на 2 жетона вашего народа меньше.



> Сияющая держава

Раз в ход, если вы контролируете сияющую державу, можете захватить граничащий с вами регион, подменив единственный жетон активного народа соперника в этом регионе призовым жетоном вашего народа. Свойство сияющей державы работает по тому же принципу, что и вампирская способность (см. стр. 12).



> Скипетр алчности

В конце вашего хода перед получением монет, если вы контролируете Скипетр алчности, можете выбрать регион, занятый вашими жетонами народа, и положить в него Скипетр алчности. Скипетр удваивает число монет, которое вы получаете в этот ход за этот регион. Поскольку дварфы не любят, когда их называют жадными, Скипетр алчности не действует в регионе, в котором находится Шахта потерянных дварфов. Скипетр также не действует, если монеты вы получаете не из банка, а забираете у других игроков (за счёт свойства личей, кольца Фрогго и ворующей способности).



Достопримечательности

Достопримечательности неподвижны. Они всегда остаются в том регионе, в котором были найдены. Кроме того, если не сказано иного:

- Использовать свойство достопримечательности можно по желанию.
- Народ, находящийся в упадке, не может использовать свойство достопримечательности.
- Если в свойстве достопримечательности говорится о призовом жетоне народа, берите его из контейнера или же с вашей руки, если в контейнере нужных жетонов нет.



> Алмазные поля

В конце вашего хода, если вы контролируете алмазные поля, получите 1 призовую монету за занятый вами регион с алмазными полями и за каждый другой регион того же типа местности, занятый тем же самым вашим народом. Свойство алмазных полей действует, даже если ваш народ, занимающий регион с алмазными полями, находится в упадке.



> Алтарь душ

В конце каждого вашего хода после получения монет, если вы контролируете Алтарь душ, можете сбросить (убрать в контейнер) один ваш жетон народа в упадке из любого региона на ваш выбор, чтобы получить 3 призовые монеты. Свойство Алтаря действует, даже если ваш народ, занимающий регион с Алтарём, находится в упадке.



> Великая латунная труба

Если вы контролируете Великую латунную трубу, то для вас все регионы того же типа местности, что и регион с Великой латунной трубой, считаются граничащими друг с другом.



> Зловещая пентаграмма

Найдя Зловещую пентаграмму, немедленно призовите Балрога и отправьте его в соседний регион (имеющий общую границу с регионом, где находится пентаграмма) по вашему выбору. Если этот регион был занят, Балрог его немедленно захватывает; при этом военные потери игрока, занимавшего регион, составляют 2 жетона народа (если столько было в регионе) вместо 1. Регион с Балрогом неуязвим для всех (не может быть захвачен ни одним игроком, включая вас, и на него не действуют жетоны способностей и свойства знамён, достопримечательностей и реликвий других народов). Регион с Балрогом не приносит монет никому из игроков, включая вас. Во время последующих ходов игрок, контролирующий Зловещую пентаграмму, может один раз за ход переместить Балрога в другой соседний с пентаграммой регион по своему выбору и повторить вышеописанный процесс. Балрог может захватывать и занимать регионы реки.



> Склеп расхитительницы гробниц

В конце вашего хода, если вы контролируете склеп, можете поместить жетон призрака расхитительницы гробниц в любой регион, кроме того, где находится склеп. Этот регион неуязвим. Если ваш народ пришёл в упадок, призрак остаётся в регионе и на него продолжают действовать все вышеуказанные ограничения, но перемещать призрака больше нельзя. Если соперник захватил регион со склепом, призрак немедленно уходит из региона, который он защищал; теперь призрака контролирует новый игрок.



> Столичная цитадель

В конце вашего хода, если вы контролируете столичную цитадель, получите 1 призовую монету. Кроме того, цитадель увеличивает защиту региона, в котором она находится, на 1. Свойство цитадели действует, даже если ваш народ, занимающий регион с цитаделью, находится в упадке.



> Стоунхедж

Если вы нашли Стоунхедж, возьмите случайный жетон из стопки жетонов способностей. До конца игры эта способность будет считаться свойством Стоунхеджа. Учитывается только сама способность; количество жетонов народа, указанное на жетоне способности, игнорируйте.

Как и в случае с другими достопримечательностями, использовать свойство Стоунхеджа можно по желанию. Например, если Стоунхедж получил исчезающую способность, вы не обязаны применять эту способность сразу же после того, как нашли Стоунхедж. Если Стоунхедж получил способность, которая действует только на народ в упадке («мудрые», «воскресающие»), вы сможете использовать свойство Стоунхеджа, только когда ваш народ придёт в упадок. Если Стоунхедж получил могильную способность, то жетоны вашего народа в упадке не исчезнут все мгновенно, если вдруг вы потеряете контроль над регионом со Стоунхеджем.



> Фонтан молодости

В начале вашего хода, если вы контролируете фонтан молодости, получите 1 призовую жетон вашего народа (при условии что в контейнере ещё остались жетоны).



> Шахта потерянных dwarфов

В конце вашего хода, если вы контролируете Шахту потерянных dwarфов, получите 2 призовые монеты. Свойство Шахты действует, даже если ваш народ, занимающий регион с Шахтой, находится в упадке. Скипетр алчности не действует на регион с Шахтой потерянных dwarфов.

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: Алексис Кейарт, Бенуа Кюстер, Бернар Жорьон, Дом Вандаэль, Эрик Ханю, Ирис Фостье, Жан-Поль Режинстер, Йоаким Томе, Йоан Жюво, Лоран Демиль, Микаэль Куке, Натан Клессе, Нико Деов, Стефан Римбер, Стефан ван Эсбек, Тимотей Пледбёф, Тома Ларош, Валери-Анн Дельво, Винсен Пледбёф, Ксавье Бенуа, Иоланда Эльсен, Янн Векеманс, Ив Доонь и посетители Belgoludique.

Автор также благодарит сообщество Small World на Boardgamegeek и в особенности Криса Мелленберга, Эрик Бриджа и Нейтана Тейлора. Их идеи и предложения сильно повлияли на эту игру.

Наконец, издательство Days of Wonder хочет поблагодарить активное сообщество игроков в Small World по всему миру, вдохновившее нас на это подземное приключение.

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 © 2009-2017 Days of Wonder, Inc. All rights reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

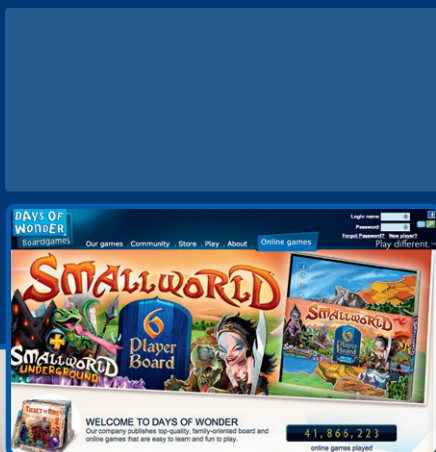


**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Days of Wonder Online

**Зарегистрируйте
вашу игру:**



Зарегистрируйте вашу игру на сайте www.daysof wonder.com и получите онлайн-скидки. Также вас ждут дополнительные народы и способности Small World, а ещё — всевозможные советы по стратегии.

Просто нажмите кнопку New Player и следуйте инструкциям.

А если у вас есть iPad, обязательно скачайте Small World для iPad, лучшую стратегическую игру 2011 года по версии Pocket Gamer Award!



WWW.DAYSOFWONDER.COM

**DAYS OF
WONDER**

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно