

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Для 2-5 игроков • От 8 лет и старше • 40-80 минут

Русский перевод правил: Шмариович Алексей, ООО "Стиль Жизни" ©

Компоненты

Внутри "Маленького Мира" вы найдете:

- 4 карты Маленького Мира, размещенных на паре двусторонних игровых полей, по одной для каждого варианта количества игроков



- 20 уникальных Знаков Особых Способностей, плюс один Знак для создания ваших собственных Способностей
- Нижеследующие компоненты:



10 жетонов
Логова Троллей



6 Крепостей



9 Гор



5 Лагерьей



2 Норы-
под-землей

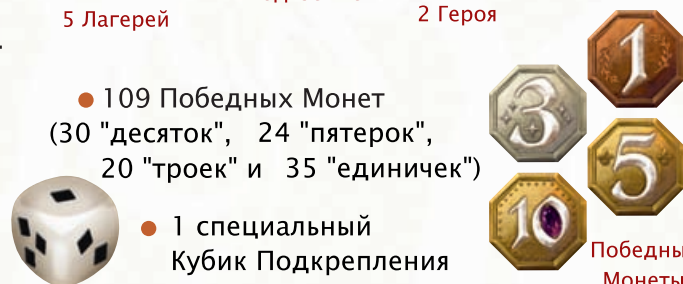


2 Героя



1 Дракон

- 6 Листов-Подсказок, по одному для каждого из участников, и еще один для определения порядка хода.
- 14 Знамен Рас с двумя сторонами: полноцветной для "Активного" положения и затененных для "Угасающего", + 1 пустое Знамя для создания вашей собственной Расы.



• 109 Победных Монет
(30 "десяток", 24 "пятерок",
20 "троек" и 35 "единичек")

- 1 специальный Кубик Подкрепления



Амазонки, "Активные" и "Угасающие"

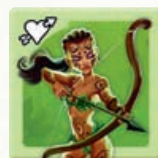
- 168 Жетонов Рас и 18 Жетонов Забытого Племени

- 1 Маркер Раундов Игры

- Правила Игры, с 1 кодом доступа к сайту Days Of Wonder



Маркер Раундов



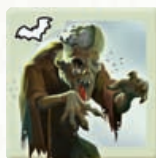
15 Амазонок



8 Гномов



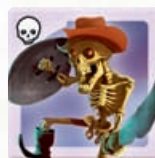
11 Эльфов



10 Вурдалаков 13 Крысолюдей



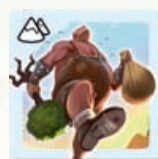
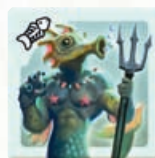
20 Скелетов



18 Колдунов



11 Тритонов



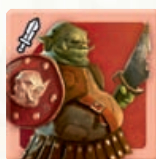
11 Гигантов



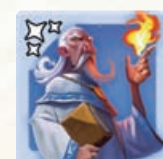
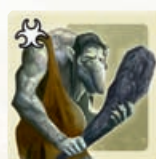
11 Халфлингов



10 Людей



10 Троллей



10 Волшебников



18 Забытых Племен

Подготовка к игре

Если вы играете в первый раз, отделите все компоненты игры от своих рамок, рассортируйте и разложите в подходящие углубления коробки. Некоторые из них располагаются в съемном лотке.

В Дополнении 1 на стр.8 подробнее рассказано о распределении компонентов в коробке.

◆ Выберите карту Маленького Мира в соответствии с количеством игроков, указанным на каждом игровом поле рядом со счетчиком раундов игры. Карту положите в центр стола.


◆ Поместите Маркер Раундов на первое деление Счетчика Раундов игры. **1** Счетчик используется для наблюдения за развитием игры. Игра заканчивается в конце раунда, в котором Маркер Раундов достиг последнего деления на Счетчике (8-го, 9-го или 10-го, в зависимости от карты).

◆ Выньте съемный лоток вместе со всеми Жетонами Рас из коробки и положите его открытым рядом с полем, чтобы все могли до него дотянуться. **2**

◆ Перемешайте все Знамена Рас, случайным образом выберите пять из них и положите лицом (полноцветной стороной) вверх одно под другим. **3**

Ниже, в одну стопку, положите оставшиеся Знамена, лицом вверх. **4** То же самое повторите со Знаками Способностей, перемешав их и положив слева от каждого Знамени Расы. Их круглый край попадет точно в выемку на Знамени. Оставшиеся Знаки положите стопкой слева от стопки Знамен Рас. **5**

Теперь у вас должно быть всего 6 видимых комбинаций из Знамен Рас и Знаков Способностей, включая лежащие на вершине стопки.

◆ Положите Жетон Забытого Племена  в каждый регион карты с символом Забытого Племена. **6** Забытые Племена — это остатки древних цивилизаций, переживающие упадок, но все еще населяющие некоторые Регионы в начале игры.

◆ Положите Жетон Горы в каждый регион карты с изображением горы. **7**

◆ Раздайте каждому игроку по пять Победных Монет номинала "1". **8** Отложите оставшиеся Монеты, включая все "3-ки", "5-ки" и "10-ки" в запас рядом с полем, в зоне досягаемости всех игроков. Эти Монеты будут служить вам валютой в течение игры и помогут определить победителя в конце партии.



Цель игры

В Маленьком Мире становится всё теснее. Слишком много Рас расположились на ваших землях – землях, завещанных вам предками в надежде, что вы сможете создать империю, которая сможет господствовать над всем миром!

Выбирая комбинацию Расы и Особых Способностей, вы должны использовать их уникальные расовые особенности и умения для захвата близлежащих Регионов и накопления Победных Монет – часто за счет слабых соседей. Расставляя отряды (Жетоны Рас) в разных Регионах и захватывая окружающие земли, вы получаете Победные Монеты за каждый занятый вами регион в конце своего хода. В итоге, ваша Раса станет слишком распространенной, и вам нужно будет забыть про вашу цивилизацию и развить другую. Ключ к победе – знать, когда пришло время забросить свою империю и возглавить новый поход в земли Маленького Мира!

Начало игры

Игрок с самыми остроконечными ушами начинает игру, и получает право первого хода. Затем очередность идет по часовой стрелке, от одного игрока к другому. Как только все игроки выполнили свой ход, начинается новый раунд.

Первый игрок перемещает Маркер Раунда вперед на одно деление по счетчику раундов и выполняет свой следующий ход, а за ним и остальные игроки.

Когда Маркер Раундов достиг конечной точки на счетчике раундов игры, все игроки выполняют свои действия в этом финальном раунде, и игра заканчивается.

Игрок, скопивший наибольшее количество Победных Монет, объявляется победителем.

1. Первый Раунд

Во время Первого Раунда игры, все игроки:

1. Получают комбинацию Расы и Особых Способностей
2. Захватывают некоторые регионы
3. Получают несколько Победных Монет

1. Получение комбинации Расы и Особых Способностей

Игрок выбирает одну комбинацию Расы и Особых Способностей из тех шести, которые лежат на столе (включая ту комбинацию, что лежит на вершине стопки).

Цена каждой комбинации определяется ее позицией в списке. Первая комбинация — самая верхняя — бесплатная. Каждая нижеследующая комбинация стоит на одну Победную Монету больше предыдущей. Игрок платит, кладя по одной Победной Монете на каждую комбинацию, оказавшейся выше выбранной.



Игрок, желающий получить Скелетов-Торговцев в качестве своей первой комбинации, кладет по 1 своей Победной Монете на каждую комбинацию, находящуюся выше, и забирает свой набор.

Если на выбранной комбинации уже лежат Победные Монеты (оставленные игроками, которые пропустили эту комбинацию), игрок присваивает эти Монеты себе; однако, он по-прежнему должен положить по одной Победной Монете на каждую комбинацию, расположенную выше.

Игрок кладет выбранную комбинацию перед собой лицом вверх, и берет соответствующие Жетоны Расы из запаса в количестве, равном сумме значений на Знамени Расы и Знаке Особых Способностей.

Если не указано обратное (как, например, у Скелетов и Колдунов), эти Жетоны Расы – единственные, которые этот игрок сможет использовать для этой Расы в ходе игры.

С другой стороны, если Особая Способность (или свойство Расы) позволит вам получить дополнительные Жетоны Расы из запаса в ходе игры, вы по-прежнему ограничены

числом Жетонов, находящихся в коробке с игрой. Поэтому игрок с 18 Жетонами Колдунов на поле не сможет использовать способность своих Колдунов, пока какие-то его Жетоны не станут вновь доступны.



Выбранная игроком комбинация соответствует $6+2=8$ Жетонам Расы.

Наконец, игрок заполняет список доступных комбинаций, перемещая оставшихся комбинаций (вместе с Победными Монетами на них) на одну позицию вверх, чтобы заполнить пустое место, при этом открывая новую комбинацию на вершине стопки. Таким образом, на столе всегда должны быть видны 6 комбинаций Знамени Расы и Знака Особых Способностей (конечно, это число ограничено количеством доступных в стопке Рас).



Обновление списка комбинаций Рас и Особых Способностей

2. Захват регионов

Жетоны Расы игрока используются для захвата Регионов на карте, благодаря этому он получит Победные Монеты.

>Первое завоевание

Раса игрока, впервые размещающая свои отряды на карте, должна начать с захвата крайних Регионов (то есть Регионов, находящихся у края игрового поля или Регионов на побережье моря, находящегося у края поля, даже если оно занято водоплавающей Расой).

>Захват Региона

Для захвата Региона, игрок должен иметь доступными для размещения на поле 2 Жетона Расы, + 1 дополнительный Жетон Расы для каждого Лагеря, Крепости, Пещеры Троллей или Горы; + 1 дополнительный Жетон Расы для каждого Жетона Забытого Племена или каждого Жетона Расы другого игрока, уже присутствующего в данном Регионе. Как правило, Моря и Озера нельзя захватить.



Лагерь

Логово Троллей

Крепость

Гора



Чтобы ступить на землю через этот Регион с холмами, занятый Забытым Племенем, игрок должен использовать 3 своих Жетона Расы.

При захвате Региона, игрок должен разместить свои Жетоны Расы в пределах границ Региона. Эти Жетоны должны оставаться в регионе до момента, когда игрок будет перегруппировать свои войска в конце хода (см. Перегруппировка отрядов, стр.5)

Важное замечание: невзирая на свойства Расы или Особых Способностей, игрок всегда должен иметь хотя бы один Жетон Расы, чтобы начать новое завоевание.

>Поражение противника и отступление

Если Жетоны Расы другого игрока оказались в захваченном Регионе, этот игрок должен немедленно убрать свои Жетоны и:

- Убрать один Жетон Расы из игры обратно в лоток;
- Оставить остальные Жетоны в своей руке, и поставить их в любые Регионы, все еще принадлежащие ему (если такие есть) в конце хода действующего сейчас игрока.

Регионы, в которые размещаются оставшиеся Жетоны Расы, не обязаны быть соседними с теми Регионами, с которых Жетоны были сняты. Если все Регионы игрока подверглись атаке в этот ход, и у него осталось несколько Жетонов Расы в руке, но не на поле, он может ввести их на поле на следующий ход, как если бы он делал первое завоевание.

Если захвачен Регион, в котором находился только один Жетон, этот Жетон убирается из игры. Обычно, это касается Забытых Племен и Угасающих Рас (см. Угасающие Расы, стр.6).

Замечание: игрок может выбрать для захвата Регион, занятый его собственной Угасающей Расой, если захочет: он потеряет этот Жетон, но может занять Регион, более выгодный для его Активной Расы.

Горы всегда неподвижны и используются для увеличения защиты Региона от захватчиков.

>Последующие завоевания

Действующий игрок может повторять захватывать новые Регионы в течение своего хода, если у него есть достаточное количество Жетонов Расы для успешного осуществления завоеваний.

Каждый новый захваченный Регион должен быть соседним (соприкасаться границами) с Регионом, где уже расположены Жетоны Расы этого игрока, если не указано обратно в свойствах комбинации Расы и Особых Способностей.



После успешного захвата холмов, эти прожженные до костей негодяи решились напасть на соседние эльфийские фермы.

> Последняя попытка Захвата\ Бросок Кубика Подкрепления

Во время последней попытки захвата в свой ход, игроку может не хватить Жетонов Расы для захвата еще одного Региона. Если у него есть хотя бы еще один неиспользованный Жетон Расы, игрок может предпринять последнюю попытку захвата в свой ход, выбрав Регион, для захвата которого не хватает 3 Жетона или меньше. После выбора, игрок бросает Кубик Подкрепления. Заметьте, что Регион нужно выбирать до броска кубика. Этот Регион не обязан быть самым малозащищенным, при условии, что его можно захватить удачным броском кубика.

Если сумма результата броска и неиспользованных Жетонов Расы достаточна для захвата Региона, игрок кладет эти Жетоны в Регион. В обратном случае, он выставляет Жетоны в один из Регионов, уже захваченных им.

В любом случае, завоевания на этот ход прекращаются.



Благодаря удачному броску кубика, игрок Расы Скелетов захватывает эти Горы в качестве последнего завоевания на этот ход.

> Перегруппировка Отрядов

По окончании завоеваний, игрок может свободно переместить свои Жетоны Расы на поле из одного Региона в другой свой Регион (они не обязаны быть соседними), учитывая, что в каждом Регионе должен остаться хотя бы один Жетон Расы.



Игрок переставляет свои отряды Скелетов в своих Регионах. При этом, он получает еще один Жетон Скелетов по свойству своей Расы (1 Жетон за каждые 2 "не пустых" Региона, захваченных в этот ход)

3. Получение Победных Монет

Ход игрока теперь завершен, и он получает 1 Победную Монету из запаса за каждый Регион на карте, занятый его Жетонами, и может получить дополнительные Монеты, если у его Расы и/или Особой Способности есть подходящие свойства.



Заняв 3 Региона, Скелеты-Торговцы получают 3 Победных Монеты, плюс 3 Монеты дополнительно из-за своей Способности (1 Монета за каждый занятый Регион).

В ходе игры, игроки, вероятно, будут иметь на поле несколько Жетонов другой Расы. Эти Жетоны — остатки его прежней Расы, которую он решил забросить ранее (см. Раса становится Угасающей, стр.6)

Регионы, занятые Угасающей Расой, также приносят игроку 1 Победную Монету, но свойства этой Расы и её Способность не приносят ничего, если не указано обратное.

Игрок держит Победные Монеты одной стопкой, и их достоинства — всегда секрет для остальных игроков; подсчет очков не ведётся до конца игры. Если нужно, игрок может в любое время произвести обмен Победных Монет на Монеты из запаса.



Способность Тритонов "Холмы" активна, и их хозяин получает одну дополнительную Монету, так как Тритоны заняли один Холмистый Регион. Скелеты-Торговцы того же игрока неактивны, поскольку являются Угасающей Расой. Игрок получает 1 Монету за Регион, но без бонуса.

2. Последующие Раунды

В следующие раунды, первый игрок передвигает Маркер Раундов на одно деление вперед на Счетчике Раундов, и игра продолжается по часовой стрелке. В свой ход, игрок должен:

- Расширить владения своей Расы за счет новых завоеваний

ИЛИ

- Забросить свою Расу и выбрать новую.

Затем, игрок вновь получает Победные Монеты (см.Получение Победных Монет, стр.5).

Новые завоевания

>Подготовка Отрядов

Оставляя в каждом занятом Регионе по одному Жетону Расы, игрок может забрать с поля все остальные Жетоны Активной Расы и использовать их в этот ход.


>Захват

Всё проходит по правилам захвата нового Региона (см. Захват Регионов, стр.4), за исключением правила для Первого Захвата — оно применяется только для новых Рас на поле.

>Покидание Региона

Только те Жетоны Рас, которые вы забрали с поля, могут быть использованы для захвата. Если игрок хочет использовать больше Жетонов, он может полностью освободить один или несколько Регионов, забрав оттуда все Жетоны, но в этом случае, покинутые Регионы больше не будут ни принадлежать ему, ни приносить Победных Жетонов. Если игрок решил покинуть все Регионы, которые занимал прежде, его следующий Захват проходит по правилам Первого Захвата.

Раса становится Угасающей

 Когда игрок решит, что его Раса стала слишком распространенной и больше нет смысла расширять или защищать свои территории, он может сделать Расу Угасающей, выбрав новую комбинацию Расы и Особых Способностей из тех, которые будут доступны в следующий ход игрока.

Для этого, игрок переворачивает его Знамя Расы затененной стороной вверх и сбрасывает Знак Особой Способности, связанный с этим Знаменем, если не указано обратное (как, например, у Способности "Дух").

Также, он переворачивает по одному своему Жетону Расы затененной стороной вверх в каждом своем Регионе и удаляет все остальные Жетоны с поля, убирая их в запас.



Каждый игрок может иметь только одну Угасающую Расу. Если у игрока остались Жетоны от заброшенной ранее Расы, они тут же снимаются с поля и убираются в запас, перед тем, как переворачивать новые Жетоны.

Знамя Расы, которая теперь уже исчезла, кладется под низ стопки Знамен Расы, или на самое нижнее пустое место в списке. Тоже самое происходит, если последний Жетон Угасающей Расы удаляется с поля по результатам захвата Региона.



Эти Скелеты-Торговцы прогнили до костей! Их остатки убираются с карты, а Знамя их Расы возвращается под низ стопки.

Игрок не может совершать завоевания в ход, когда его Раса становится Угасающей; ход заканчивается сразу после получения дохода! Он получает 1 Победную Монету за каждый Регион, занятый Жетонами его Угасающей Расы, но не получает дополнительных Монет по свойствам Расы или сброшенного Знака Особых Способностей, если не указано обратное.

В следующий свой ход, игрок выбирает новую комбинацию Расы и Особых Способностей из списка доступных для него сейчас. Затем он следует правилам для первого хода игры. Единственное, но весьма ощутимое отличие в том, что игрок в фазу получения Победных Монет теперь получает Монеты и за свою новую Расу, и за оставшиеся Жетоны его Угасающей Расы.



Для Тритонов Холмов пришло время стать Угасающей Расой. Их Жетоны убираются, кроме одного в каждом занятом Регионе, который переворачивается; Знамя Расы также переворачивается, и ее Знак Особых Способностей сбрасывается.

Если вам не хватило Знаков Особых Способностей в стопке для комбинации с новой Расой, перемешайте прежде сброшенные Знаки и добавьте в стопку.

Конец игры

Когда Маркер Раундов достиг конечной точки на счетчике раундов игры и все игроки выполнили свои действия в этом раунде, игроки открывают и подсчитывают свои Победные Монеты.

Побеждает самый богатый игрок.

При ничьей, побеждает участник с наибольшим числом Жетонов Рас (Активных и Угасающих) на игровом поле.



Дополнение

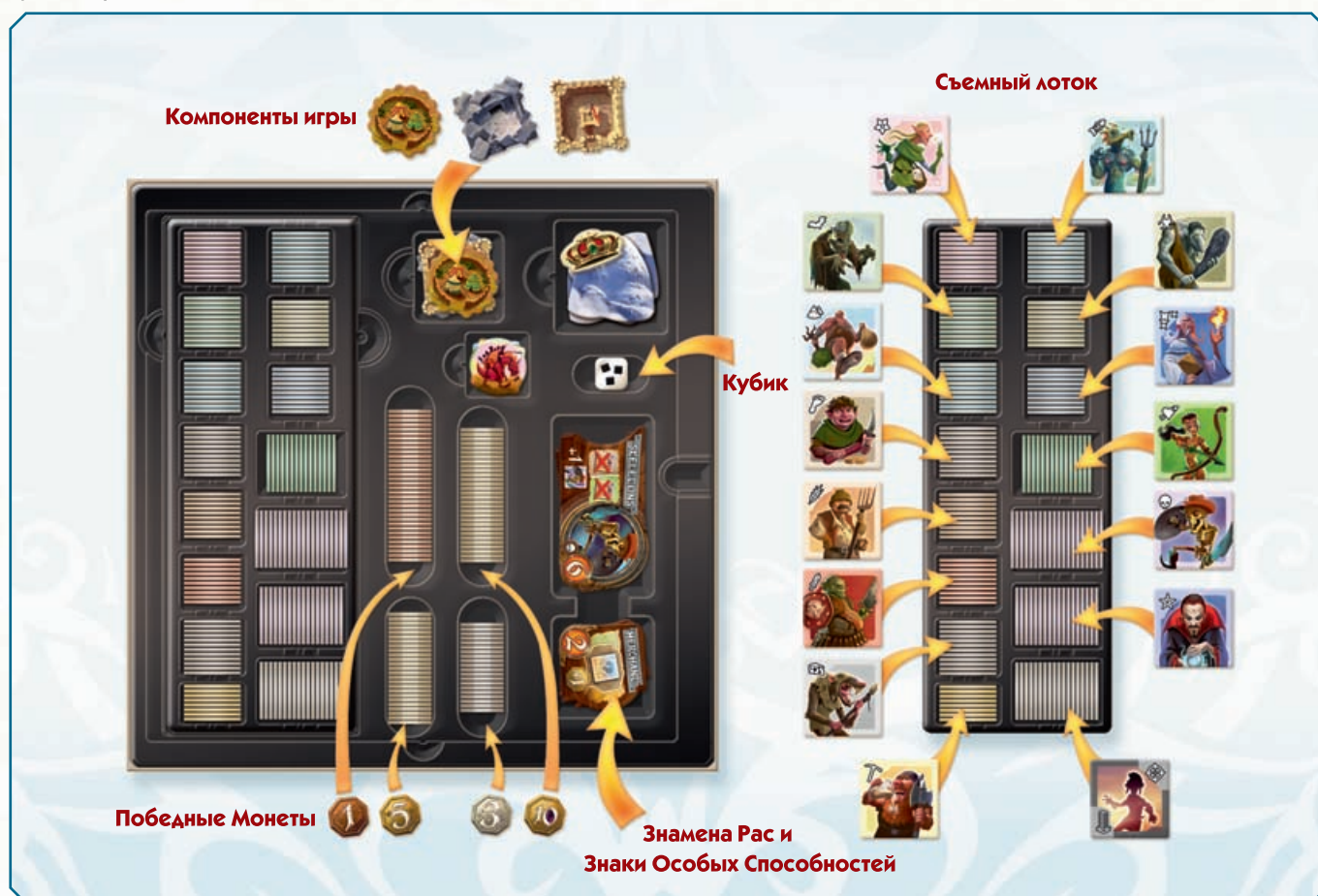
I. Организация Компонентов

Поскольку "Маленький Мир" содержит много рамок с компонентами, после того, как вы отделите все жетоны и монеты от рамок, у вас останется большой промежуток между лотком для компонентов и крышкой коробки. Если вы храните игры в вертикальной позиции, все ваши компоненты могут выпасть из своих углублений и перемешаться.

Чтобы избежать этого, мы предлагаем следующее решение: после того, как вы выдавили все компоненты, вместо того, чтобы выбрасывать пустые рамки, сложите их стопкой на столе.

Аккуратно выньте лоток из коробки, так, чтобы не повредить тонкий пластик. Затем положите пустые рамки на дно вашей коробки, а на них разместите пластиковый лоток. Теперь он стал одной высоты с краем коробки за счет пустых рамок и можно хранить игру вертикально, не опасаясь, что все элементы рассыпаются.

Иллюстрация ниже показывает, куда подходят разные игровые компоненты. Съёмный лоток используется только для Жетонов Рас, с выемками, подходящими для каждой из Рас. Монеты, Жетоны и Маркеры лежат в своих углублениях в коробке. Поле, Подсказки и Правила лежат наверху.



II. Расы и Особые Способности в "Маленьком Мире"

В "Маленьком Мире" есть 14 Рас и 20 разных Особых Способностей.

У каждой Расы есть своё особое Знамя Расы, и Жетоны в достаточном количестве для любого варианта Особых Способностей.

Каждый Знак Особых Способностей даёт уникальные возможности Расе, с которой он находится в комбинации.

Жетоны Рас размещаются на поле полноцветной стороной вверх, когда Раса Активная, и цветной стороной вниз, если Раса Угасающая.

Если не указано обратное, возможности, которые дают Знамя Расы и Знак Особых Способностей, всегда суммируются и больше не применяются, если раса стала Угасающей.

Регион считается "не пустым", только если в нем есть хотя бы один Жетон Забытого Племени или Расы (Активной или Угасающей). Регион, содержащий жетон Горы, без Жетонов Забытого Племени или Расы, является пустым.

>Расы

Нижеследующий список подробно описывает свойства каждой Расы. Количество соответствующих Жетонов Расы, получаемых при выборе Расы, указано в виде числа на Знамени.



Амазонки

Четыре ваши Жетона Амазонок могут быть использованы только для захвата, не для защиты, как указано (+4) на Карточке. Таким образом, вы начинаете свой первый ход с 10 Жетонами Амазонок (плюс еще несколько, которые вы можете получить за счет Знака Особых Способностей в вашей комбинации). В конце каждой Перегруппировки (см. Перегруппировка отрядов, стр.5), удалите 4 жетона с поля, убедившись, что в каждом вашем Регионе остался хотя бы один Жетон Расы. Вы можете вновь использовать эти 4 жетона лишь при Подготовке Отрядов (см. Подготовку Отрядов, стр.6) в следующий ваш ход.



Гномы

Каждый Шахтерский Регион, занятый вашими Гномами, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода. Это свойство действует, даже если Гномы — Угасающая Раса.



Эльфы

Когда противник захватывает один из ваших регионов, оставьте все Жетоны Эльфов в руке для перегруппировки в конце данного хода, вместо того, чтобы убирать 1 Жетон из игры. (см. Поражение противника и отступление, стр.4)



Вурдалаки

Все ваши Жетоны Вурдалаков остаются на карте, когда Раса становится Угасающей, вместо обычного предела в один Жетон на Регион. В дополнение, сделанные однажды Угасающими, ваши Вурдалаки могут продолжать захватывать Регионы в последующие ходы, как если бы они были Активной Расой. Однако эти завоевания должны выполняться в начале вашего хода, до завоеваний вашей Активной Расы. Вы даже можете атаковать Угасающими Вурдалаками вашу Активную Расу, если пожелаете.



Гиганты

Ваши Гиганты могут захватывать любой Регион со скидкой в один Жетон Гиганта, если этот Регион — соседний с Горным Регионом, уже занятым Гигантами. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Гиганта.



Халфлинги

Ваши Жетоны Халфлингов могут вводиться на поле с любого Региона карты, не только с крайних. Положите Нору-в-земле в первые два Региона, которые вы захватите. Эти Регионы имеют иммунитет к захвату, так же как и к свойствам Расы и Особых Способностей. Удалите Нору-в-земле(и лишитесь защиты в этих Регионах), когда ваши Халфлинги становятся Угасающей Расой, или если вы решите покинуть Регион, в котором находится Нора-в-земле.



Люди

Каждый Фермерский Регион, занятый вашими Людьми, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода.



Орки

Каждый "не пустой" Регион, захваченный вашими Орками в этот ход, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода.



Крысолюди

У них нет особых свойств: одного количества их Жетонов достаточно!



Скелеты

Во время вашей Перегруппировки, возьмите 1 нового Скелета из запаса за каждые 2 "не пустых" Региона, захваченные вами в этот ход, и добавьте их к отряду, которые вы переместили в конце хода. Если Жетонов Скелетов в запасе больше нет, вы не получаете дополнительные Жетоны.



Колдуны

В ваш ход, по разу против каждого оппонента, ваши Колдуны могут захватить Регион, заменив один Активный Жетон вашего противника на один ваш собственный, взятый из запаса. Если в запасе больше нет Жетонов, вы не можете захватывать Регионы таким образом. Жетон, заменяемый вашими Колдунами, должен быть единственным в этом Регионе (одиноким Тролль с со своим Логовом является при этом единственным, так же как и Жетоны в Крепости или в Горах), и Регион должен быть соседним с вашими Колдунами. Верните замененный Жетон Расы противника в запас. Если Эльф заменяется Колдуном, Эльфы отправляют свой Жетон в запас.



Тритоны

Ваши Тритоны могут захватывать прибрежные Регионы (с общей границей с морем или озером), со скидкой в 1 Жетон Тритона. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Тритона.



Тролли

Положите Логово Тролля в каждый Регион, занятый вашими Троллями. Логово Тролля увеличивает защиту вашего Региона на 1 (как если бы там лежал еще один ваш Жетон Тролля), и остаются на поле, даже если Тролли становятся Угасающей Расой. Удалите Логово Тролля, если вы покинули этот Регион или он был захвачен противником.



Волшебники

Каждый Магический Регион, занятый Волшебниками, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода.



Пустое Знамя Расы

Мы добавили вам одно пустое Знамя Расы, которую вы можете использовать для создания своей собственной Расы. При создании такой Расы и выборе соответствующего числа Жетонов Расы, помните, что она должна сочетаться с каждой возможной Особой Способностью. Никогда не используйте числа больше 10, иначе вам может не хватить Жетонов Расы.

Если вы хотите сыграть с придуманной вами Расой, используйте Жетоны другой Расы (с таким же или большим числом Жетонов) как замену Жетонам вашей новой Расы – и убедитесь, что убрали соответствующее Знамя Расы из игры перед началом партии!



>Особые Способности

В описании Особых Способностей, мы будем говорить "вы" и "ваш", подразумевая Жетоны вашей Расы, которая связана с Особой Способностью. Если не указано обратное, обычно это исключает Жетоны ваших Угасающих Рас.

Ниже подробно описываются свойства каждой Способности. Количество соответствующих Жетонов Расы, получаемых при выборе Способности, указано в виде числа в круге.



Алхимик

Получите 2 Победных Монеты в конце вашего хода, в котором ваша Раса еще не стала Угасающей.



Берсерк

Вы можете использовать Кубик Подкрепления перед каждым вашим завоеванием, вместо единственного раза в конце хода. Сперва киньте Кубик, затем выберете Регион для захвата и положите туда необходимое количество Жетонов Расы (отняв результат броска кубика). Если у вас оказалось недостаточно Жетонов, то это была последняя попытка захвата в этот ход. Как обычно, по-прежнему требуется хотя бы один Жетон для захвата.



Поселенец

Разместите 5 своих Жетонов Лагеря в одном или нескольких Регионах, во время Перегруппировки Отрядов. Каждый Лагерь считается за 1 Жетон Расы при защите Региона, в котором он находится (таким образом можно защитить одинокий Жетон от свойства Колдуна). Несколько Лагерьей могут находиться в одном Регионе, для обеспечения лучшей защиты. Каждый ход вы можете переместить Лагерь в любой другой занятый вами Регион. Лагеря не убираются при атаке на этот Регион: они перемещаются в конце текущего хода. Когда Раса, связанная с этой Способностью, становится Угасающей, лагеря исчезают.



Коммандос

Вы можете захватывать любой Регион со скидкой в 1 Жетон. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Расы.



Дипломат

В конце вашего хода, вы можете выбрать одного противника, чью Активную Расу вы не атаковали в этом раунде, в качестве союзника. У вас теперь перемирие, и он не может атаковать вас до вашего следующего хода. Вы можете менять союзников каждый ход, или сохранять мир с одним оппонентом. Жетоны Угасающей Расы не учитываются (поэтому Угасающие Вурдалаки могут по-прежнему атаковать вас).



Хозяин Дракона

Раз в ход, вы можете захватить Регион, используя один Жетон Расы, независимо от количества Жетонов-защитников. Положите Жетон Дракона в захваченный Регион. Регион имеет иммунитет к захвату, так же как и к свойствам Расы и Особых Способностей, пока Дракон не переместится. В следующий ход, вы можете переместить Дракона в другой регион, которых хотите захватить. Дракон исчезает, если Раса становится Угасающей; уберите его с доски обратно в запас.



Полёт

Вы можете захватывать любые Регионы на карте, кроме Морей и Озёр. Эти Регионы не обязательно должны быть соседними с уже занятыми вами.



Лес

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Лесной Регион, который вы занимаете.



Укрепление

Раз в ход, пока ваша Раса с Укреплением Активна, вы можете положить 1 Крепость в занятый Регион. Крепость приносит 1 Победную Монету в конце хода, пока Раса Активна. Также, Крепости увеличивают защиту Региона на 1, даже если Раса Угасающая. Удалите Крепость, если вы покинули Регион или если противник захватил его. Максимум в каждом Регионе может быть лишь 1 Крепость, и всего 6 на поле.



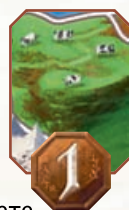
Героизм

В конце вашего хода, положите 2 Жетона Героя в 2 разных Региона, занятых вами. Эти Регионы имеют иммунитет к захвату, так же как и к свойствам Расы и Особых Способностей, пока Герои не переместятся. Герои исчезают, если Раса становится Угасающей.



Холм

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Холмистый Регион, который вы занимаете.



Торговец

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Регион (любой), который вы занимаете.



Конный

Вы можете захватывать Холмистые и Фермерские Регионы со скидкой в один Жетон. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Расы.



Мародёр

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый "не пустой" Регион, который вы захватили в этот ход.



Водоплавающий

Пока ваша Водоплавающая Раса Активна, вы можете захватывать Моря и Озёра, считая их за 3 пустых Региона. Вы удерживаете эти Регионы, даже если Раса становится Угасающей, и получаете Монеты за них, пока там лежат ваши Жетоны Расы. Только Водоплавающие Расы могут занимать Моря и Озёра.



Дух

Когда Жетоны Расы, связанной с этой Способностью, становятся Угасающими, они являются исключением из правила о единственной Угасающей Расе на поле (стр.6). Вы можете иметь две Угасающие Расы на поле и получать Победные Монеты с каждой из них. Если Угасающей становится третья ваша Раса, ваши Духи остаются на поле, а другая Угасающая Раса исчезает, как обычно. Другими словами, ваши Угасающие Духи никогда не покидают карту (если только не потерпят поражение при чужих завоеваниях), хотя другие Угасающие Расы могут исчезнуть, когда Угасающей становится новая Раса.



Стойкий

Вы можете сделать Расу Угасающей в конце обычного хода завоеваний, после получения Монет, вместо того, чтобы тратить на это целый ход.



Болото

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Болотный Регион, который вы занимаете.





Подземелье

Вы можете захватывать Регионы с пещерой со скидкой в один Жетон. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Расы.

Также, для вас и ваших завоеваний, все Регионы с пещерами являются соседними.



Пустой Знак Особых Способностей

Мы добавили вам один пустой Знак Особых Способностей, который вы можете использовать для создания своей собственной Способности.

При создании такой Способности и выборе соответствующего числа Жетонов Расы, помните, что она должна сочетаться с каждым возможным Знаменем Расы. Никогда не используйте числа больше 5, иначе вам может не хватить Жетонов Расы.



Богатый

Получите 7 Победных Монет, но лишь один раз, в конце вашего первого хода.



...created? Or curious to see what new Races and Special Powers fellow gamers have
play certain combos in different player configurations?
...where we host a number of online versions of our games.

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra

Thanks first and foremost to the very dedicated play-testing crew of Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Additional thanks to Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes play groups, and the attendees of the Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE and Rubrouck game conventions.

And a special thanks to Xavier Georges and Alain Gotcheiner for their suggestions and contributions.

Last, but not least, Days of Wonder wishes to thank Bruno Cathala for calling our attention to this gem.



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 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

