

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Перевод A&S
printgames.ru

Маленький Мир

2-5 игроков - от 8 лет, 40-80 минут

Компоненты:

- 4 карты Маленького Мира, расположенные на двух двусторонних полях для двух, трёх, четырёх и пяти игроков.



- 1 поле рас.
- 14 двухсторонних знаков рас, серых, когда раса находится в состоянии упадка, и цветных, когда раса активна.



- 168 фигурок (квадратов с символами расы) + 18 символов забытых племён.



- 20 значков особых умений.



- 109 монет победы (30 штук по 10 монет, 24 - по 5, 20 по 3, 35 по 1 монете).



- 1 кубик. (d6, 1,2,3,0,0,0)



- 1 «маркер хода игры».
- 1 правила.



Другие части игры:



Подготовка.

- Выберите карту, соответствующую количеству игроков.
- Установите «маркер хода игры» на цифру 1 (1), это необходимо, чтобы следить за ходом игры. Игра заканчивается, когда маркер доходит до последней цифры на «дорожке» (8, 9 или 10 в зависимости от карты).
- Положите фигурки (символы рас), на предназначенное для этого поле так, чтобы все игроки могли дотянуться до них.
- Перетасуйте все знаки рас (14 штук), вытяните пять случайных и положите в столбец цветной стороной вверх (3), оставшиеся стопкой положите внизу столбца цветной стороной вверх (4). Перетасуйте значки умений и положите по одному слева от каждого большого знака расы, совместив с полукруглым отверстием в знаке (5). Оставшиеся положите слева от стопки рас в основании столбца. Так у вас получилось шесть комбинаций рас и особых умений, включая ту, которая находится наверху стопки в основании столбца.
- Поместите на карту символы забытых племён в места, отмеченные специальным знаком (+) (6). Эти племена – остатки древних вымерших цивилизаций, находящиеся в упадке, но всё ещё населяющие некоторые области.
- Поставьте значки гор, на каждый участок карты с изображением гор (7).
- Раздайте каждому игроку по пять монет номиналом «1 монета» (8). Оставшиеся монеты положите рядом с полем так, чтобы до них могли дотянуться все игроки. Деньги будут использоваться во время игры, а в конце помогут определить победителя.



Цель игры.

В Маленьком Мире становится слишком тесно. Множество племён живут на вашей земле, земле ваших предков, оставленной вам с надеждой на то, что вы сможете построить империю, которая будет доминировать над миром.

Выбирая расу и особое умение, вы должны использовать их особенности, чтобы завоевать соседние области и накопить денег, зачастую за счёт более слабых соседей. Размещая войска (фигурки расы) в различных областях и завоёвывая земли, вы получаете деньги за каждую область.

Со временем ваше племя (раса) будет разрастаться и вы будете вынуждены оставить вашу цивилизацию и искать новое место. Ключ к победе заключен в знании, когда лучше всего отправить вашу цивилизацию в упадок и основать новую, которая будет доминировать над землями Маленького Мира!

Начало игры.

Игрок с самыми острыми кончиками ушей начинает игру и делает первый ход, далее по часовой стрелке ходят остальные игроки. После того, как все походили, первый игрок передвигает «маркер хода игры» на одно деление и делает свой следующий ход.

Когда «маркер хода игры» дойдёт до последнего деления, все делают завершающий ход, и игра заканчивается. Победил тот игрок, который накопил больше денег.

1. Первый ход

В течение первого круга игры, каждый игрок:

1. Выбирает расу и особое умение.
2. Завоёвывает области.
3. Получает победные монеты.

1) Выбор расы и особого умения.

Игрок выбирает расу и особое умение из шести получившихся комбинаций (включая последнюю стопку). Цена каждой комбинации зависит от положения в столбце. Беря какую-либо комбинацию, игрок кладёт по одной монете на все комбинации выше неё. Таким образом, получается, что верхняя – бесплатная. Если выбранная игроком комбинация содержит монеты, оставленные другими игроками, то игрок забирает их себе. Однако не следует забывать, что он должен положить по одной монете на все комбинации, находящиеся выше выбранной им.

Игрок размещает выбранную комбинацию перед собой цветной стороной вверх и берёт столько фигурок расы, сколько обозначено на знаке расы и на особом умении. Если не заявлено иначе (как например, у скелетов и колдунов), игрок больше не берёт символов этой расы. Если же особое умение или преимущество расы позволяют вам брать дополнительные фигурки, то вы всё равно физически ограничены общим количеством доступных фигурок. Так, например, игрок с 18 колдунами на поле, не может использовать колдунов снова, пока не появятся доступные фигурки. В конце игрок пополняет столбец с комбинациями: комбинации (вместе со значками особых умений и монетами) передвигаются выше, чтобы заполнить пустые места, при этом сдвигается и комбинация, лежащая наверху стопки вниз столбца. Таким образом, слева от игрового поля всегда будут доступны шесть комбинаций.



2) Завоевание областей.

Фигурки используются для захвата областей карты, что приносит игроку победные монеты.

Первое завоевание.

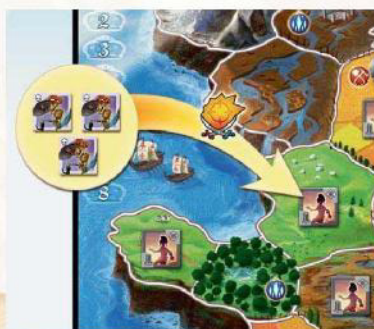
Раса, которая впервые появляется на карте, сначала должна захватить пограничную область (то есть область смежную с краем игрового поля или ту, берег которой находится в море, смежном с краем игрового поля).

Завоевание области.

Чтобы захватить область, игрок должен иметь в наличии: 2 фигурки расы + 1 дополнительная фигурка для каждого лагеря, крепости, горы или пещеры тролля + по 1 дополнительной фигурке за каждый символ забытого племени и за каждую фигурку другого игрока, уже находящегося в этой области. Моря и озёра, как правило, не могут быть завоёваны.

После завоевания, игрок должен разместить фигурки, которые он использовал, в границах этой области, они остаются там до того, пока игрок не проведёт реорганизацию армии в конце хода (см. пункт *Передислокация армии*).

Важно! Независимо от расы и/или особого умения, игрок всегда должен иметь хотя бы одну фигурку, чтобы начать новое завоевание.



Потери врата и удаления.

Если в завоёванной области находятся фигурки противника, он должен немедленно убрать их и:

- Вернуть одну фигурку обратно на поле рас;
- Все оставшиеся фигурки переместить в любую область (или области), занятую его расой (если такие есть), как завершающее действие хода текущего игрока.

Область(и), в которую перемещаются фигурки (если они вообще есть), не должна быть смежной с областью, откуда они сбежали. Если все области игрока подверглись нападению во время этого хода, и у него остались фигурки на руках, но не на игровом поле, он может во время своего хода размещать их, как во время первого завоевания.

Когда область, которую защищает одна единственная фигурка расы, захвачена, эта фигурка удаляется из игры. Это может произойти, в случае если она принадлежит забытому племени или расе, находящейся в состоянии упадка. (см. пункт «Начало упадка»)

Обратите внимание: игрок может захватить область, занятую его собственной фигуркой в состоянии упадка. Он потеряет эту фигурку, но получит доступ к новой области, которой будет выгодна для его активной расы.

Горы неподвижны и остаются на месте, горы всегда добавляют +1 к защите (как если бы в этой области была дополнительная фигурка).

Последующие завоевания.

Игрок может завоевать столько областей во время своего хода, сколько захочет, если он имеет достаточно фигурок для завоеваний. Каждая из вновь завоёванных областей должна граничить с областью, уже занятой его фигурками, если не разрешено иначе особенностями расы и/или умением.

Последнее завоевание/кубик подкрепления

Если во время последней попытки завоевания, у игрока недостаточно фигурок, чтобы захватить область напрямую, но у него всё ещё есть, по крайней мере, одна свободная фигурка, он может попытаться совершить последнее завоевание при помощи кубика подкрепления, выбрав область, для захвата которой необходимо не больше 3 фигурок. Выбрав область, игрок один раз бросает кубик. Важно, что область должна быть выбрана до того, как игрок кинет кубик. Эта область не должна быть одной из самых слабых, которую может атаковать каждый, но при условии, что её ещё можно завоевать при удачном броске кубика.

Если число, выпавшее на кубике, в сумме с количеством ваших оставшихся фигурок, достаточно для завоевания области, то игрок размещает там оставшиеся фигурки. Иначе, он размещает оставшуюся фигурку в одной из областей, завоёванных раньше. В любом случае, его завоевания на этом ходу заканчиваются сразу после этого.



Передислокация армии.

После того как игрок завершил завоевания во время своего хода, он может свободно перемещать фигурки по тем областям (не обязательно соседним), которые уже заняты его расой, при условии, что под его контролем в каждой области остаётся хотя бы одна фигурка.

3) Получение победных монет.

Когда его ход заканчивается, игрок получает по одной монете за каждую область, которая занята его фигурками. Игрок также может получить дополнительные монеты в результате особенности расы и/или умения.

В процессе игры у игрока на карте будут оставаться фигурки другой расы. Эти фигурки – остатки ранней расы, которая находится в состоянии упадка (см. пункт «Начало упадка»). Эти области также приносят по одной монете, за исключением бонусных монет, если явно не сказано иначе в особенностях расы или умения.

Игроки держат свои монеты скрытыми друг от друга до конца игры.



2. Следующие ходы.

Во время следующих ходов, первый игрок передвигает «маркер изменения игры» на одно деление вниз. Во время своего хода каждый игрок должен:

- **Расширить территорию своей расы путём новых завоеваний**
ИЛИ
- **Перевести свою расу в состояние упадка, чтобы взять новую.**

Потом игрок снова получает победные монеты (см. пункт «Получение победных монет»).

Расширение территории через завоевание.

Подготовка армии.

Оставив по одной фигурке в каждой завоеванной области, игрок может остальных забрать и использовать для завоевания новых областей.

Завоевание.

Все правила относительно завоевания областей должны соблюдаться (см. пункт «Завоевание областей»). За исключением правила первого завоевания – оно относится только к новым расам, вступающим на карту.

Отказ от областей.

Для завоевания новых областей игрок может использовать только те фигурки, которые он забрал с карты. При желании можно забрать с завоёванной области все фигурки, оставив её пустой, но тогда она становится свободной и не приносит этому игроку победных монет. Если игрок оставил все области, завоёванные им ранее, то своё завоевание он должен совершать, следуя правилу первого завоевания (см. Пункт «Первое завоевание»).

Начало упадка.

Как только игрок решит, что его раса стала слишком многочисленной, не может успешно расширяться, или защищаться от всё более угрожающих соседей, он может поместить её в состояние упадка, чтобы выбрать себе новую комбинацию расы и умения в начале следующего хода.

Для этого игрок переворачивает свой текущий знак расы серой стороной вверх, так чтобы это было видно всем игрокам и убирает особое умение, которое было с ним связано, поскольку оно становится бесполезным. (За исключением некоторых, например, «дух»). Также игрок оставляет по одной фигурке (которую также переворачивает серой стороной) в каждой области, остальные уходят из игры.

У каждого игрока одновременно может быть только одна раса в состоянии упадка. Если у игрока остались фигурки в состоянии упадка от более ранней расы, они убираются из игры, прежде чем другая раса придёт в упадок. Их знак расы убирается под низ стопки в основании столбца с комбинациями рас и умений.

Если игрок не может делать завоевания во время своего хода, его раса приходит в упадок; его ход заканчивается сразу после получения победных монет! Он получает по одной монете за каждую область, занятую его расой в состоянии упадка, но не получает бонусных монет.

В свой следующий ход игрок выбирает новую комбинацию расы и умения среди доступных ему. Потом он следует правилам первого хода в игре. Единственное отличие в том, что во время фазы получения победных монет, игрок будет получать победные монеты не только с областей, захваченных его новой расой, но и с областей, занятых расой в состоянии упадка.

В редких случаях, когда заканчиваются особые умения, они перетасовываются и возвращаются в игру для создания новых комбинаций расы и умения.

Конец игры.

Как только «маркер хода игры» достигнет последнего деления на дорожке и все игроки сделают последний ход, монеты открываются и подсчитываются. Игрок с большим количеством монет, является победителем. Если все игроки набрали одинаковое количество монет, победителем является тот игрок, у которого больше осталось фигурок на игровом поле (активных и в состоянии упадка).



Приложения

Расы и особые умения Маленького Мира

Всего в Маленьком Мире 14 рас и 20 особых умений. У каждой расы есть свой отличительный знак и фигурки для заселения расой карты при помощи особого умения.

Каждый значок особого умения даёт уникальное преимущество расе, с которой он связан. Фигурки помещаются на карту цветной стороной вверх, когда они активны и переворачиваются цветной стороной вниз, когда раса находится в состоянии упадка.

Если не заявлено иначе особое умение теряет свою силу, когда раса находится в упадке.

Область считается не-пустой, если она содержит, по крайней мере, один значок забытого племени или фигурку какой-либо расы (активной или в состоянии упадка). Область, на которой стоит маркер гор, но нет фигурок, является пустой.

Расы

Каждая раса имеет свои преимущества и определённое количество фигурок, которое вы можете взять, выбрав эту расу, оно указано на знаке расы.



Амазонки

На знаке расы амазонок указано +4. Эти 4 фигурки амазонок могут использоваться только для атаки, но не для защиты. То есть, каждый ход вы начинаете с 10 фигурками (+ дополнительный фигурки, которые могут быть добавлены особым умением). В конце каждой передислокации отряда (см. пункт «Передислокация армии»), удалите с карты 4 фигурки амазонок, оставив, если возможно, в каждой области, хотя бы по одной фигурке. Взять их можно только тогда, когда ваш отряд будет готов для завоевания новых областей (см. пункт «Подготовка армии») в начале следующего хода.



Гномы

Каждый рудник в области, захваченной вашими гномами, добавляет одну дополнительную монету в конце вашего хода.



Эльфы

Когда враг захватит одну из ваших областей, вы не удаляете фигурку из игры, а убираете их с карты для перемещения в конце этого хода (см. пункт «Потери врага и удаления»).



Вампиры

Фигурки вампиров все (вместо обычной одной) остаются на карте, когда раса находится в состоянии упадка. Кроме того, в отличие от других рас, находясь в упадке, вампиры могут продолжать завоёвывать области каждый ход так, как если бы они были активной расой. Но эти завоевания должны быть сделаны в начале хода, до того как начнёт завоевания ваша активная раса. Если пожелаете, можете вампирами в состоянии упадка атаковать вашу, в настоящее время, активную расу.



Великаны

Великаны могут завоевать любую область, смежную с горной, которую они занимают, используя на одну фигурку великана меньше, чем это обычно бы потребовалось. Но одна фигурка великана всё ещё нужна.



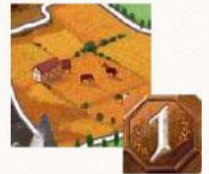
Халфлинги

Раса халфлингов может выходить на карту через любую область, необязательно, чтобы она была пограничная (граничащая с краями карты). Поместите жилища халфлингов в первые две завоёванные вами области, этим вы сделаете их неуязвимыми, защищёнными от вражеских завоеваний и от действия особых умений и расовых преимуществ. Вы убираете жилища халфлингов (и теряете их защиту в этих областях), когда раса халфлингов приходит в упадок или если вы хотите отказаться от этих областей.



Люди

Каждая занятая область с фермой добавляет в конце хода по одной бонусной монете.



Орки

Каждая занятая область, которую орк завоевал во время этого хода, добавляет по одной бонусной монете.



Крысолаки

Никаких расовых преимуществ; достаточно количества фигурок!!!



Скелеты

Во время вашей передислокации отряда (см. пункт «Передислокация армии») возьмите 1 новую фигурку скелета с поля рас за каждые две не-пустые области, которые вы завоевали во время этого хода и добавьте к своей армии, которую вы будете перемещать в конце хода. Если на поле рас не осталось скелетов, вы их не получаете.



Колдуны

Один раз за ход, могут завоевать область, заменив одну из активных фигурок противника, своей, взятой с поля рас. Если на поле рас кончились фигурки колдунов, такие завоевания вы совершать не сможете. Фигурка, которую вы собираетесь заменить фигуркой колдуна, должна быть единственной в этой области (фигурка тролля с пещерой тролля считаются за одну фигурку, аналогично крепость или гора не могут защитить одну единственную фигурку) и эта область должна быть смежной с одной из ваших завоёванных областей. Заменённую фигурку противника уберите на поле рас.



Тритоны

Тритоны могут завоёвывать прибрежные области (те, которые граничат с морем или озером), используя на одну фигурку тритона меньше, чем это обычно бы потребовалось. Но одна фигурка тритона всё ещё нужна.



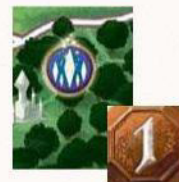
Тролли

Поместите пещеру тролля в каждую завоёванную вами область. Пещера увеличивает защиту на 1 (как если бы у вас там было на одного тролля больше) и остаётся в области, даже когда раса троллей находится в упадке. Уберите пещеру, если враг завоевал эту область или вы решили оставить её.



Маги

Каждая волшебная область, которую завоёвывают маги, добавляет в конце хода одну бонусную монету.



Особые умения

В описании значков особых умений, в случае, если написано «вы», «ваши», имеются в виду фигурки вашей расы, связанные с этим особым умением. Если не заявлено иначе, раса лишается особого умения, находясь в состоянии упадка.

Умение добавляет расе определённое преимущество и дополнительное количество фигурок, полученных при соединении значка умения со знаком расы.



Алхимик

Добавляет две бонусных монеты в конце каждого хода, если раса активна, т.е. не находится в состоянии упадка.



Берсерк

Вы можете использовать кубик подкрепления перед каждым вашим завоеванием, а не только перед последним во время вашего хода. Сначала кидаете кубик, потом выбираете область, которую хотите завоевать и помещаете туда необходимое количество фигурок (минус число, выпавшее на кубике). Если у вас недостаточно фигурок, то это была ваша последняя попытка завоевания. Как обычно, если осталась хотя бы одна фигурка, то можно попытаться совершить завоевание.



Лагерные стоянки.

Разместите 5 значков лагерей в любых ваших областях во время передислокации вашей армии. Каждый лагерь добавляет +1 защиты в каждую область (и может защитить от особого умения колдунов). Несколько лагерей могут быть помещены в одну и ту же область для усиления защиты. Каждый свой ход вы можете «сломать» лагерь и поместить его в другую область. Лагеря не исчезают во время нападения на область, а только когда раса приходит в упадок.



Коммандос

Вы можете завоевать любую соседнюю область, используя на одну фигурку меньше, чем это обычно бы потребовалось. Но одна фигурка всё ещё нужна.



Дипломат

В конце вашего хода, вы можете одного противника, на активную расу которого вы не нападали, сделать своим союзником. Вы теперь с ним находитесь в мире, и он не может напасть на вашу активную расу до следующего хода. Вы можете менять союзников каждый ход, или оставлять прежних. Вы не можете воздействовать на расы в состоянии упадка (таким образом, вампиры в состоянии упадка защищены от этого умения и могут на вас напасть).



Хозяин дракона

Один раз за ход вы можете завоевать область, используя всего лишь одну свою фигурку, независимо от числа вражеских фигурок, защищающих её. Захватив область, оставляете там дракона, теперь она защищена от вражеских набегов, преимуществ расы и особых умений пока там находится дракон. Во время каждого нового хода вы можете переместить дракона в любую область, которую хотите завоевать. Дракон исчезнет, когда раса будет в упадке, тогда уберите его из игры.



Полёт

Вы можете завоевать любую область карты, кроме морей. Эти области не должны быть смежными с теми, которые вы уже занимаете.



Лес

Получите в конце хода по одной бонусной монете за каждую лесную область, которую вы занимаете.



Крепость

Один раз за ход поместите 1 крепость в одну из своих областей. За крепость в конце хода добавляется бонусная монета, если вы не покинули эту область и если ваша раса не в состоянии упадка. Крепость увеличивает защиту области на 1 (как если бы у вас была там дополнительная фигурка), даже если находитесь в состоянии упадка. Уберите крепость, если враг завоевал эту область или если вы отказались от неё. Максимум в области может быть 1 крепость, и 6 крепостей на карте.



Героизм

В конце вашего хода разместите 2 героев в любые 2 свои области. Эти 2 области защищены от вражеских завоеваний, преимуществ расы и особых умений, пока там находятся герои. Герои исчезнут, когда ваша раса будет в состоянии упадка.



Холм

Получите в конце хода по одной бонусной монете за каждую холмистую область, которую вы занимаете.





Торговец

Получите в конце хода по одной бонусной монете за каждую область, которую вы занимаете.



Фермер

Вы можете завоевать любую холмистую область или область с фермами, используя на одну фигурку меньше, чем это обычно бы потребовалось. Но одна фигурка всё ещё нужна.



Разбойник

За каждую не-пустую область, которую вы завоевали во время этого хода, в конце хода получаете по 1 бонусной монете.



Мореход

Вы можете считать моря и озёра за три пустых области, которые можно завоевать. Даже если вы находитесь в состоянии упадка, эти области приносят вам монеты по числу ваших фигурок, расположенных там.



Духи

Когда ваша раса связана с духами, она может войти в состояние упадка, даже если у вас уже есть раса, находящаяся в состоянии упадка. Таким образом, вы можете закончить ход, имея 2 расы в состоянии упадка и получить монеты за области, занятые этими расами. Если третья ваша раса приходит в упадок, духи остаются на карте, а одна из рас, ранее пришедшая в упадок, исчезает. Другими словами, духи никогда не покидают карты, но расы, ранее пришедшие в упадок, исчезнут, когда новая раса придёт в упадок.



Стойкость

Вы можете приводить расу в упадок в конце хода после завоеваний и получения денег, вместо того, чтобы тратить на это весь ход.



Болото

Получите в конце хода по одной бонусной монете за каждую область с болотом, которую вы занимаете.



Подземный мир

Вы можете завоевать область с пещерой, используя на одну фигурку меньше, чем это обычно бы потребовалось. Но одна фигурка всё ещё нужна.

Все области с пещерами считаются между собой соседними.



Богатство

Получите семь монет один раз, после первого вашего хода.

