

SMALLWORLD™

Маленький мир

ХОД ИГРЫ

Участник с самыми заострёнными ушами становится первым игроком и делает первый ход. После него ход передаётся по часовой стрелке. Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика, игроки делают по последнему ходу и заканчивают игру. Тот, кто скопил больше монет (или жетонов народов на поле, если ничья), становится победителем.

I. Первый раунд

1. Выбор комбинации знамени и способности (стр. 3)

- Выберите комбинацию и положите 1 монету на каждую комбинацию, лежащую выше.
- Возьмите выбранную комбинацию вместе с монетами, лежащими на ней (если есть).
- Возьмите столько жетонов выбранного народа, сколько составляет сумма чисел на взятых жетонах способности и знамени.

2. Захват регионов (стр. 4)

- **Первый захват:** если вы играете не за полуросликов и не за летучий народ, то первым должны захватить регион, граничащий с краем игрового поля либо с одним из двух морей.
- **Все захваты:** новый регион (как правило) должен граничить с одним из ваших. Вам понадобится: 2 жетона вашего народа + 1 за каждый жетон народа соперника, забытого племени, лагеря, крепости, горы или троллелье пещеры в захватываемом регионе. *Если в регионе были жетоны соперника, он теряет 1 жетон, а остальные возвращает на руку до конца текущего хода (они отступают).*
- **Последний захват:** при попытке последнего захвата на текущем ходу можете 1 раз бросить кубик подкреплений, после того как выберете регион для захвата. Каждая точка на кубике считается за 1 жетон народа.

Минимум 1 жетон: независимо от народа, способности или результата броска, при захвате региона вы обязаны использовать как минимум 1 жетон вашего народа.

- **Перераспределение войск:** в конце хода можете как угодно перераспределить ваши жетоны между вашими регионами, оставив как минимум 1 жетон в каждом. Соперники могут распределить по своим регионам жетоны войск, отступивших при ваших захватах.

3. Получение монет (стр. 5)

- Получите 1 монету за каждый регион на поле, занятый жетонами вашего народа (активного или в упадке).
- Получите монеты, которые приносит вам жетон способности или свойство знамени (как правило, только для активного народа).
- Полученные монеты держите перед собой стороной с цифрой вниз.

II. Последующие раунды

Захват новых регионов (стр. 6)

- **Подготовка войск:** возьмите на руку жетоны вашего активного народа со всех ваших регионов, оставив в каждом из них только 1 жетон. При желании можете полностью увести войска из одного или нескольких ваших регионов в этой фазе, но тогда вы не получите за них монеты (и, возможно, вам придётся снова следовать правилу первого захвата).
- **Захват:** захватите новые регионы (как правило, граничащие с вашими) по правилам захвата.

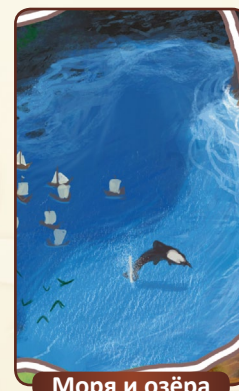
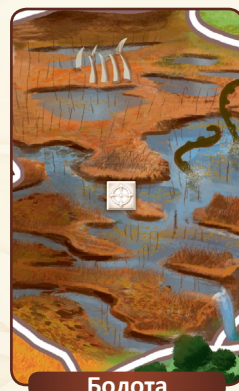
ИЛИ

Приход в упадок (стр. 6)

- Переверните ваше знамя обесцвеченной стороной вверх и сбросьте ваш жетон способности.
- Переверните жетоны пришедшего в упадок народа обесцвеченной стороной вверх и оставьте на поле 1 такой жетон в каждом вашем регионе, а остальные сбросьте.
- Если у вас уже был на игровом поле другой народ в упадке, сбросьте его жетоны и положите его знамя под низ стопки знамен.
- Следующий ход играйте, как если бы это был ваш первый ход.

В любом случае в конце вашего текущего хода получите монеты.

Типы местности



Символы на карте

Подземелье



Источник магии



Рудник



НАРОДЫ МАЛЕНЬКОГО МИРА



АМАЗОНКИ: при захватах можете использовать 4 дополнительных жетона амазонок.



КРЫСОЛЮДЫ: никаких преимуществ, только численное превосходство.



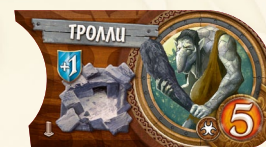
ТРИТОНЫ: захватите любой регион, граничащий с морем или озером, используя на 1 жетон тритонов меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон тритонов.



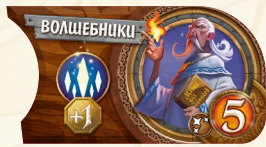
ВЕЛИКАНЫ: захватите любой регион, граничащий с вашим регионом с горой, используя на 1 жетон великанов меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон великанов.



ЛЮДИ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с пашнями приносит вам 1 призывную монету.



ТРОЛЛИ: кладите жетон тролльей пещеры в каждый ваш регион, чтобы увеличить его защиту на 1. Пещера остаётся в регионе, даже если тролли в упадке.



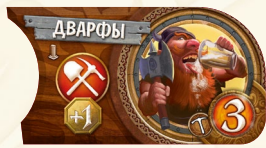
ВОЛШЕБНИКИ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с источником магии приносит вам 1 призывную монету.



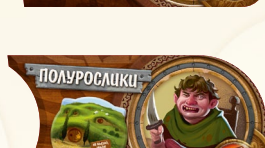
ОРКИ: каждый захваченный вашими орками на текущем ходу непустой регион приносит вам 1 призывную монету в конце вашего хода.



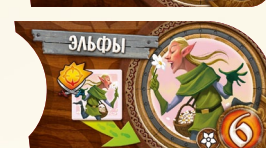
УПЫРИ: когда упыри приходят в упадок, все их жетоны остаются на поле. Они могут захватывать регионы в последующих ходах.



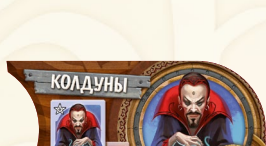
ДВАРФЫ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с рудником приносит вам 1 призывную монету (даже если дварфы в упадке).



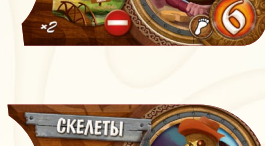
ПОЛУРОСЛИКИ: ваш первый захват может быть в любом регионе. Выложите по 1 жетону норы на первые 2 региона, которые захватили. Теперь эти регионы нельзя захватить и на них не действуют жетоны способностей и свойства знамен других народов.



ЭЛЬФЫ: если ваш регион захвачен, вы не несёте потерь. Все ваши войска отступают (возвращаются к вам на руку).



КОЛДУНЫ: свойство применяется один раз в ход против каждого соперника. Захватите регион, подменив жетон активного народа соперника жетоном колдунов из контейнера. У соперника не должно быть других жетонов народа в захватываемом регионе, а регион должен граничить с вашим.



СКЕЛЕТЫ: во время перераспределения войск берите из контейнера и кладите на поле 1 новый жетон скелетов за каждые 2 непустых региона, захваченных скелетами на текущем ходу.



СПОСОБНОСТИ



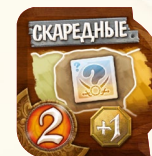
БОГАТЫЕ: в конце вашего первого хода получите 7 призовых монет (всего один раз за игру).



ГЕРОИЧЕСКИЕ: в конце вашего хода поместите 2 героев в 2 разных ваших региона. Пока герои в регионах, эти регионы не могут быть захвачены соперником и на них не действуют жетоны способностей и свойства знамен других народов.



МИРНЫЕ: в конце каждого вашего хода можете выбрать 1 соперника, чей активный народ вы не атаковали на текущем ходу. Этот соперник не сможет атаковать ваш активный народ до начала вашего следующего хода.



СКАРЕДНЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион приносит вам 1 призывную монету.



БОЕВЫЕ: захватите любой регион, используя на 1 жетон народа меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон народа.



ДРАКОНОВЛАСТНЫЕ: раз в ход можете захватить регион всего одним жетоном народа с помощью дракона. Пока дракон в регионе, регион нельзя захватить и на него не действуют жетоны способностей и свойства знамен других народов.



ПОДЗЕМНЫЕ: захватите любой регион с подземельем, используя на 1 жетон народа меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон народа. При захвате все регионы с подземельями считаются граничащими друг с другом.



СТОЙКИЕ: вы можете прийти в упадок в конце вашего хода, после получения монет.



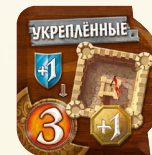
БОЛОТНЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с болотами приносит вам 1 призывную монету.



ЛЕСНЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с лесами приносит вам 1 призывную монету.



ПОХОДНЫЕ: разместите 5 жетонов лагерей в любых ваших регионах. При защите каждый лагерь считается 1 дополнительным жетоном народа.



УКРЕПЛЕННЫЕ: раз в ход кладите 1 жетон крепости в занятый вами регион, чтобы увеличить его защиту на 1 и получить 1 призывную монету в конце хода (только пока народ активен). Крепости остаются на игровом поле, даже если народ приходит в упадок.



ВЕРХОВЫЕ: захватите любой регион с холмами или пашнями, используя на 1 жетон народа меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон народа.



ЛЕТУЧИЕ: вы можете захватывать не только регионы, которые граничат с вашими.



ПРИЗРАЧНЫЕ: к вашему пришедшему в упадок призрачному народу не применяется правило «не больше одного народа в упадке на игровом поле».



УЧЁНЫЕ: пока вы не в упадке, получайте 2 призовые монеты в конце каждого вашего хода.



ВОДНЫЕ: пока ваш народ активен, можете захватывать моря и озёра, считая их обычными пустыми регионами. Эти регионы остаются вашими, даже если народ пришёл в упадок.



ЛЮТЫЕ: вы можете использовать кубик подкреплений перед каждым вашим захватом региона.



РАЗБОЙНЫЕ: в конце вашего хода каждый захваченный вами на текущем ходу непустой регион приносит вам 1 призывную монету.



ХОЛМОВЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с холмами приносит вам 1 призывную монету.