

Правила игры

SMALLWORLD™

Новые измерения



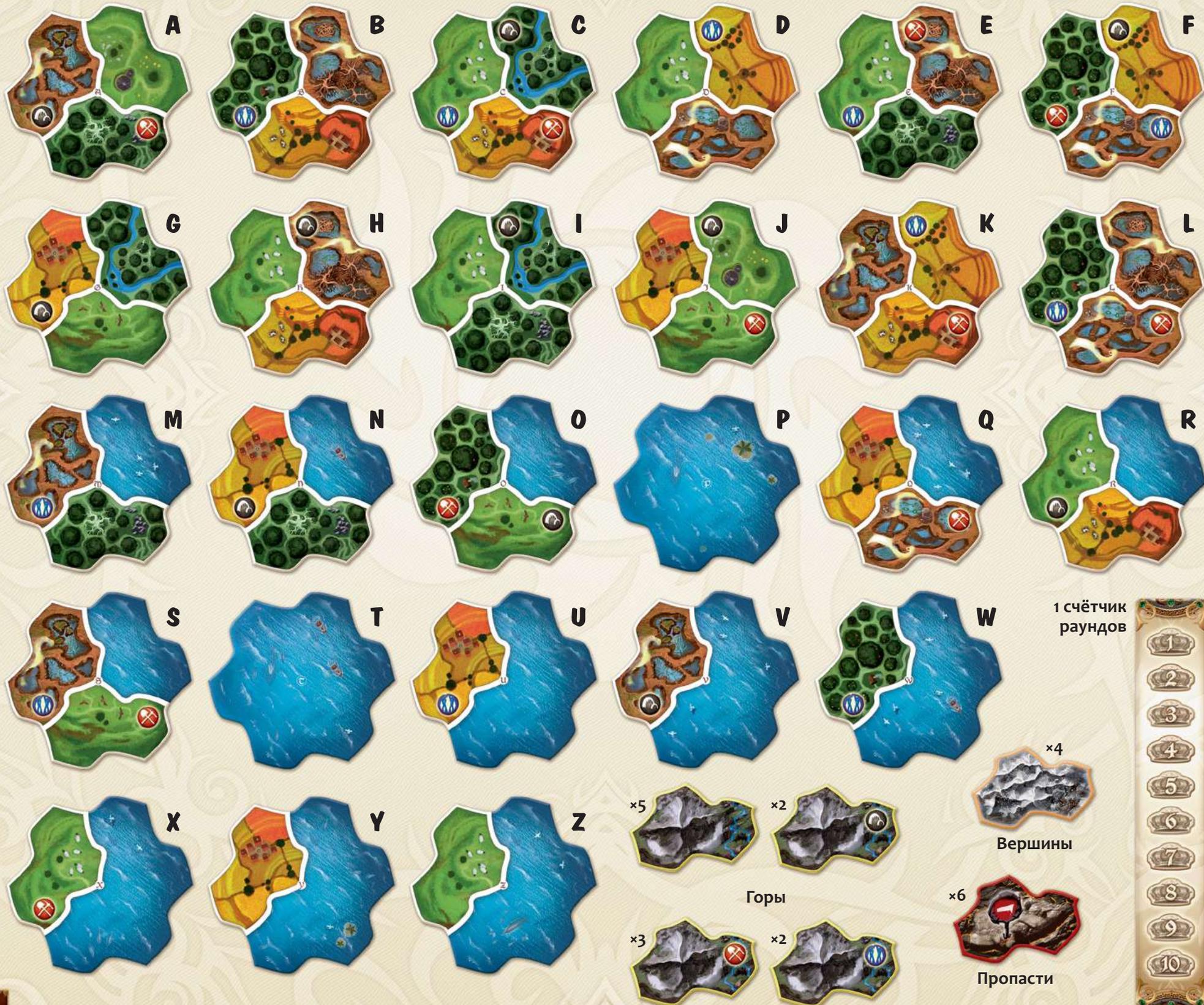
DAYS OF
WONDER

Состав игры

SMALLWORLD

26 больших фрагментов поля

6 указателей границ рек

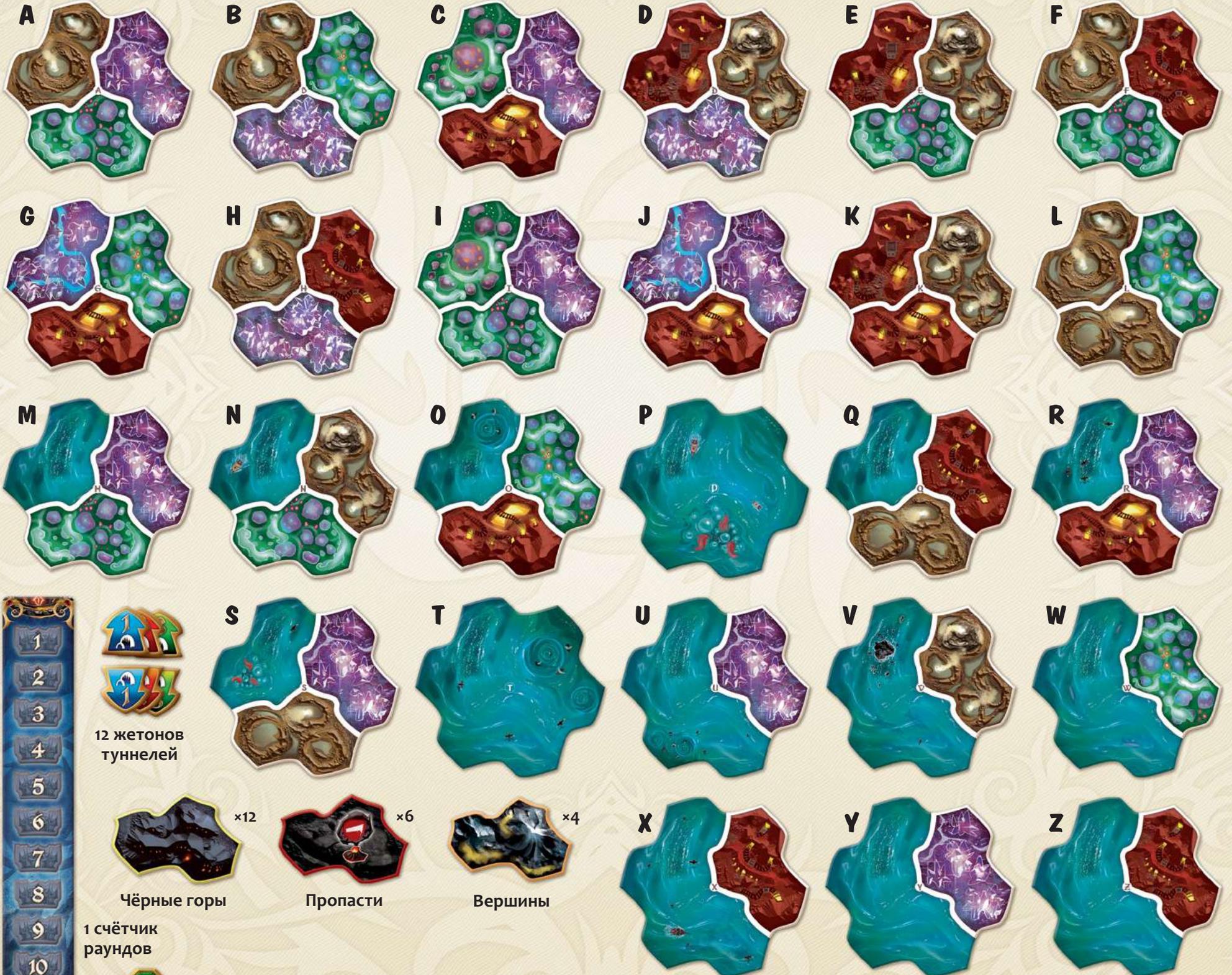


Состав игры



1 ржавый трон и 7 различных жетонов для создания собственных сценариев

SMALL WORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР



12 жетонов туннелей



x12

Чёрные горы



x6

Пропасти



x4

Вершины



10 жетонов монетных рудников

Small World Новые измерения

Большие фрагменты поля

С помощью больших фрагментов поля, а также жетонов гор, пропастей и вершин из этого дополнения вы можете создать множество различных карт измерений — игровых полей для партий в Small World. Все эти фрагменты поля — двусторонние и позволяют исследовать новые измерения как на поверхности, так и под землёй. Используя туннели, вы даже сможете объединить два этих мира.

Фрагменты с водными регионами могут обозначать реки, моря или озёра в зависимости от сценария, в который вы играете.

Как и в базовой игре Small World, жетон горы кладётся поверх региона с горой, создавая дополнительный уровень защиты для того, кто его занимает. А теперь на горах также могут находиться вершины, добавляющие ещё 1 уровень к обороне региона. Поверх регионов, отмеченных определёнными символами, по возможности кладите горы с такими же символами.

Пропасти нельзя захватить и через них нельзя вести войска. По своим игровым свойствам они похожи на бездонные пропасти, представленные в «Small World: Подземном мире».

Подготовка к игре

«Small World: Новые измерения» предлагает два новых варианта игры: прохождение готовых сценариев, приведённых далее в правилах, или создание и прохождение своих собственных сценариев и новых измерений.

Какой бы вариант вы ни выбрали, сначала поместите счётчик раундов на стол и выложите маркер раунда на его первое деление: как и в базовой игре Small World, партия вдвоём или втроём длится 10 раундов, партия вчетвером — 9, а партия впятером или вшестером — только 8 раундов.

Создание собственного измерения

При создании собственного измерения и сценария сначала решите, хотите ли вы играть в Small World, «Small World: Подземный мир» или в комбинацию из обеих игр. Создавая новое измерение, старайтесь использовать в среднем 9 регионов на игрока (именно регионов, а не фрагментов поля). Это поможет сделать ваше измерение достаточно тесным для взаимодействия и при этом оставить новым народам свободные уголки для вторжения. Вы можете немного увеличить или уменьшить количество регионов, чтобы обеспечить более мирное сосуществование в вашем измерении или, наоборот, усилить конкуренцию.

Постарайтесь, чтобы каждый тип местности и каждый символ из тех, которыми отмечаются регионы, присутствовал в соотношении примерно 1 к 5 относительно общего количества регионов на поле. Таким образом, в партии на четырёх игроков рекомендуется создать измерение, в котором будет $4 \times 9 = 36$ регионов. Всего в игре 5 типов местности, значит, делим 36 на 5 и выкладываем примерно по 7 регионов каждого типа местности и по 7 регионов, отмеченных символом каждого типа. При использовании базовой игры Small World это могло бы означать примерно 7 пашен, 7 лесов, 7 холмов, 7 болот и 7 гор, а также примерно 7 подземелий, 7 рудников и 7 источников магии, распределённых по этим регионам.

Рекомендации

- Если на поле будут водные регионы, начните раскладывать фрагменты поля с них. Определитесь, какие правила будут к ним применяться (правила рек или правила морей и озёр). Установите границы рек с помощью указателей из этого дополнения, если применимо. Если у вас будут моря, определитесь, смогут ли новые народы вторгаться через них на поле или нет.
- Создавая поле с водными регионами, не забывайте учитывать соотношение всех типов местности к общему количеству регионов. Сохраняйте свойственные типу ваших водоёмов очертания. Также подумайте о том, где бы вы хотели разместить горы и/или пропасти (в отличие от других типов местности, пропасти влияют на все народы).
- Добавьте жетоны забытых племён (в «Small World: Подземном мире» это жетоны монстров) в пустые регионы таким образом, чтобы первым игрокам, вторгающимся в измерение, не было слишком легко.
- Если у вас есть «Small World: Подземный мир», вы можете разнообразить игру, добавив в измерения несколько грамотно подобранных достопримечательностей или реликвий. Золотое правило: их должно быть на один больше, чем количество игроков. В зависимости от опыта игроков и времени, которое вы рассчитываете

потратить на партию, вы можете увеличить или уменьшить это число. Вы можете использовать достопримечательности и реликвии при игре не только в подземных измерениях, но и в измерениях на поверхности.

- Попробуйте придумать тематику вашего измерения — она может послужить отличным источником вдохновения.
- Старайтесь не добавлять слишком много новых правил в один сценарий — это не сделает игру веселее, а лишь усложнит её!

А теперь можно начинать играть, исследовать и захватывать новые измерения!

Прохождение готовых сценариев

Вы можете начать открывать новые измерения с помощью готовых сценариев, приведённых далее. Они используют готовые карты местности и наборы особых целей и задач. Если не указано иное, применяйте все правила из игр Small World и/или «Small World: Подземный мир».

Количество  (от 1 до 3) рядом с названием каждого сценария указывает на его сложность (сценарии с  больше подходят для новичков, а сценарии с  рассчитаны на опытных игроков).

Ниже названия сценария указано, находится измерение на поверхности, в подземном мире или одновременно и там и там. В рамке рядом указано количество игроков, на которое рассчитан этот сценарий, а также номер страницы, где приведено описание этого сценария. В описании вы найдёте вступление, указания по подготовке к партии и особые правила сценария.

Создатели игры

Разработчик: Филипп Кейарт

Художник: Мигель Коимбра

Графический дизайн: Сирилль Дожан

Исследовать все эти измерения было нелегко. Большое спасибо тем, кто прошёл этот путь вместе с нами: Дом Вандаэль, Стефан Римбер, Стефан ван Эсбек, Эрик Анюиз, Жан-Поль Режинстер, Бернар Жорьон, Тома Ларош, Ив Доонь, Бенуа Кюстер, Никола Кристьян, Жан-Пьер Эрнотт, Ксавье Бенуа, Нико Деов и Ману Делонуа

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 © 2009-2025 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Дополнительная вычитка: Александр Петрунин

Переводчик: Алиса Литвиненко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

Моя прелесть!

SMALLWORLD



2-6

с. 18

1



2 C / D / F / L / O
R / T / X / Y

x1 x1 x1 x1

x1 x1 x2

3 H / I / Q / W

x1 x1 x1

4 E / K / N / P / Z

x1 x1 x3

5 B / J / M / V

x2 x1

6 A / G / S / U

x1 x1

Жизнь — это долгая, но едва ли тихая река

2

SMALLWORLD



2-6

с. 18



2 A / C / G / L / R / S / U / Y ¹⁰

x2 x2 x1 x1 x4



3 B / J / M / V ¹⁰

x1 x1 x2

5 H / I / Q / W ⁸

x1 x1 x1 x2

4 E / K / N / Z ⁹

x1 x1 x4

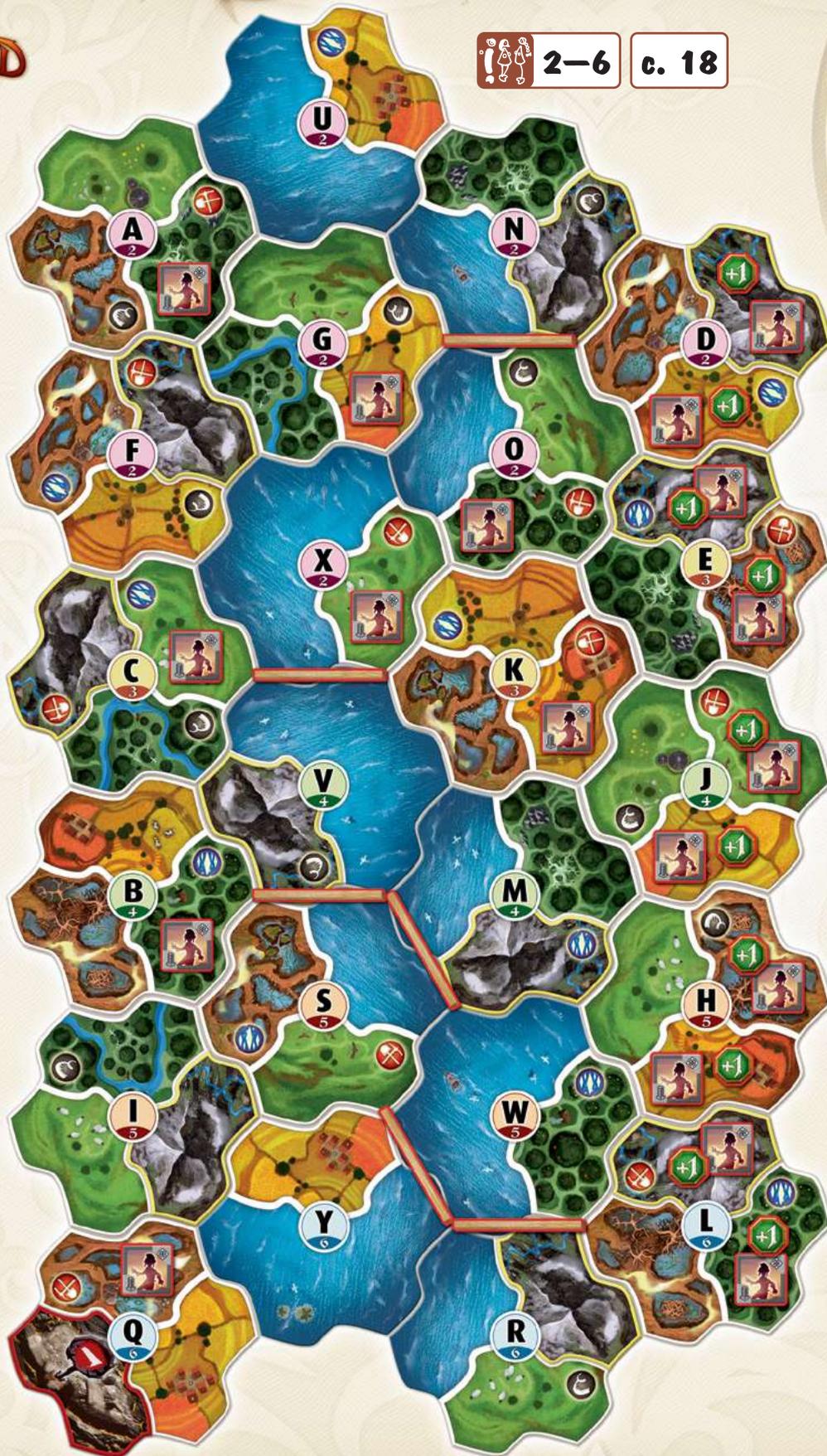
6 D / F / O / X ⁸

x1 x1 x1 x1

Идём на восток

SMALLWORLD

2-6 с. 18



2 A / D / F / G / N / O
U / X

x1 x1 x1 x1 x6 x2

3 C / E / K

x1 x1 x4 x2

4 B / J / M / V

x1 x1 x1 x3 x2

5 H / I / S / W

x1 x2 x2 x2

6 L / Q / R / Y

x1 x1 x1 x2 x3 x2

Я был на вершине горы

SMALLWORLD

3-6 с. 18



4

3 D / E / F / I / J / K / L
M / O / P / V / X / Y

x1 x1 x3 x2 x2
x2 x9 x8

4 A / B / R

x2 x1 x4 x4

5 C / H / Q / W

x1 x1 x1 x1 x3 x4

6 G / U / N / S / Z

x1 x1 x1 x3

Ржавый трон

5

SMALLWORLD



4-5

с. 18



4

B / C / D / E / F
 H / I / J / M / Q
 R / S / V / W / Y / Z

x3 x1 x2 x2
 x1 x2 x3 x13
 x1

5

A / G / K

x1 x3

В свободном плавании

6

SMALLWORLD



2-6

с. 18



2



2



3



2 ¹⁰ F / H / I / L / O
S / U / Y

x1 x1 x1 x1

x4

4



3 ¹⁰ A / E / P / Q / Z

x1 x1 x1 x2

5



4 ⁹ G / K / M / X

x1 x1 x3

6



5 ⁸ D / J / N / T / V

x1 x1 x1 x3

6 ⁸ B / C / R / W

x2 x3

Меч в пещере

7

SMALLWORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР

3-5 с. 18

3 A / B / E / F / G / H / N
O / R / S / V

x6 x6 x10 x4 x1

10



3



Меч в пещере



SMANWORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР

7



4

A	B	C	D	E
F	G	H	I	M
N	R	V	Y	Z

x8
 x6
 x12
 x5
 x1

Меч в пещере



SMALLWORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР

5 A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / Q / U / V / W / X / Y

 x8
  x6
  x14
  x6
  x1

7



5



Докопались



SMALLWORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР

3-4 с. 19



3 ¹⁰

A / B / D / E / F
G / H / N / O / P
R / S / U

		—	
x5	x4	x2	x2
x4	x4	x1	x?

4 ⁹

C / L / M / Q

x2	x2	x2	x4
		x1	

A	1	1	1	1	3	3
B	1	1	3	3	5	5
C	5	5	5	10		

Теперь все вместе



SMALLWORLD

SMALLWORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР

! 5 с. 19



10

5

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	M	N	Q	S
U	V	X	Y	Z

x2	x1	x1	x5
x2	x12	x8	x4
x4	x1	1-4	

Ночь и день

11

SMALLWORLD



3-5

с. 20

SMALLWORLD
ПОДЗЕМНЫЙ МИР



3 ¹⁰
B / C / E / H / I / K / L
N / R / S / V / Y

x1	x1	x1	x3	x2
x7	x8	x4	1-3	

4 ⁹
A / D / O / U

x1	x1	x2	x2	x1	4

5 ⁸
F / M / Q / Z

x1	x1	x2	x2	x1	5

Описание сценариев

1 Моя прелесть!

с. 5

«Моя прелесть, мой мир, весь мой! Реки, вершины и пропасти... Мы пришли!»

Замечательный ознакомительный сценарий, который поможет исследовать реки и пропасти и достигнуть новых вершин!

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир»: в отличие от других пустых регионов, чтобы захватить регион реки, нужен только 1 жетон народа (вместо 2 жетонов по обычным правилам). Однако во время своей фазы перераспределения вы должны **освободить все регионы реки** от ваших войск (если только какой-либо игровой эффект не указывает иное). К концу вашего хода все занятые вами регионы реки должны опустеть.

2 Жизнь — это долгая, но едва ли тихая река

с. 6

«Что значит, мы все в одной лодке? А ну-ка, пусти меня на берег!»

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир» (см. сценарий 1 «Моя прелесть!»).

Ваш новый народ **должен** вторгаться на игровое поле через один из 6 регионов, отмеченных стрелками на схеме (2 региона реки на краю поля и 4 региона, граничащие с этими регионами реки), если только в описании вашей способности не сказано иное.

3 Идём на восток

с. 7

«Жизнь здесь спокойна. Но это не точно.»

Подготовка к игре

Поместите 1 монетный рудник в каждый крайний восточный регион, как указано на схеме.

Особые правила

Если в описании вашей способности не сказано, что вы можете вторгнуться на игровое поле через любой регион, то ваш новый народ может вторгаться на поле только через крайние западные пограничные регионы.

Игрок, чей активный народ занимает хотя бы 1 крайний восточный регион на поле, в конце своего хода получает по 1 дополнительной призовой монете за каждый занятый им такой регион. В качестве напоминания эти регионы отмечены монетными рудниками, которые всегда остаются на поле.

4 Я был на вершине горы

с. 8

«Хей-хо, хей-хо, на гору мы идём!»

Подготовка к игре

Поместите 4 призовые монеты номиналом «1» поверх каждой вершины, как указано на схеме.

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир» (см. сценарий 1 «Моя прелесть!»).

Игрок, чей народ (активный или в упадке) занимает хотя бы 1 вершину, в конце своего хода получает 1 призовую монету с каждой занятой им вершины (пока монеты на вершинах не закончатся).

Каждый раз, когда народ игрока приходит в упадок, после получения монет в конце своего хода этот игрок берёт 3 монеты номиналом «1» из банка и кладёт их поверх вершин на свой выбор. Игрок не может положить все 3 монеты на одну вершину.

5 Ржавый трон

с. 9

«Есть кое-что ущербное в этом королевстве — и это не старый трон на вершине, а борьба за него...»

Подготовка к игре

Поместите ржавый трон поверх горной вершины, как указано на схеме.

Особые правила

Ржавый трон — это достопримечательность, свойство которой может применять только игрок, занимающий вершину с тронном. Игрок, чей народ (активный или в упадке) занимает этот регион, получает дань от других игроков: по 1 призовой монете от владельца каждой стопки жетонов народа (активного или в упадке), которая занимает один из пяти регионов, граничащих с вершиной с ржавым тронном. Если такой регион занят забытым племенем, то игрок, сидящий на ржавом тронном, получает дань из банка.

6 В свободном плавании

с. 10

«О том, что такое плавание, скажет нам только прыжок в воду.»

Подготовка к игре

Возьмите фрагменты поля, горы, пропасти и жетоны забытых племён, соответствующие количеству игроков (см. схему на с. 10). Например, если в партии участвуют 4 игрока, возьмите все фрагменты поля, указанные для 2, 3 и 4 игроков. Соберите из этих фрагментов единый сплошной континент округлой формы. Его точные очертания и расположение фрагментов поля не имеют значения, так как скоро они начнут меняться.

Игроки, у которых есть «Small World: Подземный мир», могут добавить 1 достопримечательность или реликвию на каждый набор фрагментов поля, указанных на схеме. Старайтесь размещать их на различные типы местности, насколько это возможно.

Особые правила

В начале каждого хода (в том числе во время прихода в упадок) игрок может отправить один фрагмент поля «в свободное плавание», передвинув его в другое место на столе. Применяются следующие правила:

- Передвигаемый фрагмент поля можно лишь вытолкнуть, но не поднять, то есть двигаться могут только фрагменты поля, находящиеся по периметру «континента».
- Фрагмент поля можно повернуть вокруг своей оси и поместить на то же место.
- Вы можете передвинуть фрагмент поля куда угодно, но все фрагменты поля должны быть соединены друг с другом и образовывать единый континент, хотя в нём могут быть пустоты.

- Фрагмент поля не может выйти за край стола, но вы можете передвигать естественные препятствия на этом столе (коробку с игрой и т. д.), чтобы не мешать «свободному плаванию» фрагментов поля.

Все водные регионы считаются морями. Их нельзя захватить, через них нельзя вести войска, и новые народы не могут вторгнуться на поле через них (если только в описании их способности не указано иное). Соседние друг с другом водные регионы считаются единым регионом моря.

7 Меч в пещере

с. 11–13

«Кто с мечом к нам придёт...»

Подготовка к игре

Поместите меч кролика-убийцы лицевой стороной вверх в центральный регион игрового поля, защищаемый 2 жетонами монстров. Уберите все остальные реликвии, так как они не будут использоваться в этом сценарии. Затем возьмите случайные достопримечательности и поместите их лицевой стороной вниз в указанные на схеме регионы, каждый из которых защищают 2 жетона монстров.

Особые правила

Все водные регионы считаются морями. Их нельзя захватить и через них нельзя вести войска (если только в описании вашей способности не указано иное).

Описание сценариев

8 Ростки способностей

☆☆☆☆ с. 14

«Способности нужно возвращать... Круги на полях и вправду творят чудеса!»

Подготовка к игре

Случайным образом возьмите соответствующее количеству игроков число жетонов способностей и поместите 1 жетон лицевой стороной вверх в каждое пустующее место, окружённое 6 фрагментами поля. Если среди этих взятых способностей есть «Проклятые», «Начитанные», «Призрачные», «Богатые», «Мудрые» или «Воскресающие», сбросьте их и выложите вместо них новые способности.

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир» (см. сценарий 1 «Моя прелесть!»).

Игрок, чей активный народ занимает хотя бы 5 регионов, граничащих с одним и тем же пустующим местом, может немедленно применить находящуюся в нём способность (даже если это условие выполнилось во время хода), но должен перестать её применять, как только он снова будет занимать меньше 5 соответствующих регионов. Способности остаются на своих местах до конца партии.

9 Докопались

☆☆☆☆ с. 15

«Копай-копай, я чувствую, золото уже рядом! Хотя нет...

Подожди, там что-то шевелится. Может, ну его?»

Знаменитые последние слова железного дварфа Дага

Подготовка к игре

Жители этого измерения обнаружили 3 золотые жилы, проходящие глубоко под землёй. Каждая золотая жила изначально доступна только в своих самых верхних регионах **A**. Как только все регионы **A** будут захвачены игроками, открываются все регионы **B**, а затем, после захвата всех регионов **B**, — все регионы **C**.

Создайте 3 стопки призовых монет (**A**, **B** и **C**) в соответствии со схемой и положите их рядом с полем.

Случайным образом возьмите по 1 монете из каждой стопки и положите их лицевой стороной вниз на каждый соответствующий этой стопке регион с золотой жилой. На всех таких регионах должно лежать по 1 монете. Сбросьте оставшиеся монеты, не подсматривая их номинал.

Поместите по 1 достопримечательности в 2 северных региона, указанных на схеме, каждый из которых защищён 2 жетонами монстров. Затем положите стопку из всех реликвий лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Дети огня не участвуют в этом сценарии — оставьте их знамя в коробке с игрой. Сделайте то же самое со скелетами, колдунами и мумиями — их жетоны станут монстрами, защищающими золотые жилы. Поместите 1 жетон скелета в каждый регион с золотой жилой в левой части игрового поля, 1 жетон колдуна — в каждый центральный регион с золотой жилой и 1 жетон мумии — в каждый регион с золотой жилой в правой части игрового поля. Если у вас нет базовой игры Small World, вы можете использовать другие жетоны вместо скелетов и колдунов.

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир».

Добыча золота из жилы

Регионы с золотыми жилами захватываются по обычным правилам (2 жетона + 1 за каждого монстра, который защищает этот регион; изначально каждый регион с золотой жилой защищает 1 монстр). Захватив регион с золотой жилой, возьмите находящуюся в нём призовую монету. Если номинал этой монеты равен «5» или «10», положите реликвию в только что захваченный регион.

Если регион защищали несколько жетонов монстров, сбросьте 1 из них и перераспределите оставшиеся жетоны (если есть) в следующий ещё не захваченный регион той же золотой жилы (т. е. монстров из региона **A** перераспределите в соседний регион **B**, монстров из региона **B** — в соседний регион **C**). Также добавьте в этот следующий регион количество монстров, равное номиналу только что полученной вами монеты!

Атака монстров

Как только все игроки сделают ходы, перед тем как маркер раунда сдвинется на следующее деление счётчика, все монстры совершают атаку. Проведите последовательно по 1 атаке монстров в каждой золотой жиле с запада на восток.

Эти монстры следуют обычным правилам захвата и атакуют всеми жетонами монстров в своей золотой жиле (кроме одного, который остаётся в занятом регионе), бросая кубик подкреплений во время последней попытки захвата и т. д. Они всегда сначала атакуют самые незащищённые регионы (в случае нескольких вариантов бросьте кубик). Неиспользованные жетоны монстров (в случае провального броска кубика подкреплений) и жетоны монстров, подвергшиеся атаке, перераспределяются в самый верхний незахваченный регион золотой жилы или регион, из которого была совершена атака, если все регионы этой жилы уже захвачены.

10 Теперь все вместе

☆☆☆☆ с. 16

«Я буду инь для твоего ян».

Один пугливый мим другому

Подготовка к игре

Создайте 2 отдельные стопки знамен народов из игр Small World и «Small World: Подземный мир» и 1 общую стопку способностей.

Создайте 4 отдельных столбца: в первом выложите 6 знамен народов базового Small World, во втором — 6 жетонов способностей, третий столбец пока оставьте пустым (в него будут выплываться призовые монеты при выборе комбинации), в четвёртый выложите 6 знамен народов из игры «Small World: Подземный мир».

Случайным образом определите порядок игроков. Первый и четвёртый игроки образуют команду — они действуют сообща, используя народы только базового Small World, а в конце партии суммируют накопленные ими монеты. Второй и пятый игроки также действуют сообща, используя народы только «Small World: Подземного мира» и суммируя накопленные монеты в конце партии. Третий игрок остаётся без команды, но может использовать народы из обеих игр, а в конце партии удваивает сумму своих накопленных монет.

Выбор новой комбинации (см. примеры)

В этом сценарии нет выбора готовых комбинаций. Выберите народ, доступный для вашей команды, и дополните его любой из открытых способностей. Заплатите необходимое количество монет, положив их в третий столбец: 1 монету за каждый ряд, расположенный выше самой дорогой выбранной вами части комбинации (знамени или способности). Возьмите и добавьте в личный запас монеты, лежащие в одном ряду с самой дорогой выбранной вами частью комбинации (знамени или способности), если они есть. Возьмите выбранные вами знамя народа и жетон способности и сдвиньте оставшиеся знамёна и способности (а по необходимости и монеты в третьем столбце) на одну позицию вверх, чтобы заполнить образовавшиеся пустоты.

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир».

Регионы подземного мира и регионы поверхности, в которых находятся жетоны туннелей с одинаковыми номерами, считаются соседними.

Чтобы вторгнуться на игровое поле, народ из Small World должен захватить один из пограничных регионов на поверхности, а народ из «Small World: Подземного мира» — один из пограничных регионов подземелья. По возможности способности применяются по правилам совместимости с базовой игрой, приведённым в «Small World: Подземном мире».

Монстры защищают все регионы с достопримечательностями и реликвиями по правилам игры «Small World: Подземный мир».

1 Игрок хочет получить драконовластных троллей.

2 Он не получает монеты, так как их нет в ряду с троллями (самая дорогая часть его комбинации). Игрок оставляет 1 монету в каждом из 3 рядов выше троллей и забирает драконовластных троллей.

3 Знамёна народов и жетоны способностей, находящиеся ниже пустых мест, сдвигаются вверх, а монеты в третьем столбце остаются, где были.

Описание сценариев

11 Ночь и день

★★★★ с. 17

«Здесь понимаешь, что мир — это две стороны одной медали...»

Подготовка к игре

Перемешайте 2 отдельные стопки знамён народов из игр Small World и «Small World: Подземный мир», а затем сделайте то же самое с жетонами способностей. Выложите 6 комбинаций знамён и способностей в столбец, чередуя народы из Small World и «Small World: Подземного мира». Продолжайте делать это на протяжении всей игры при каждом появлении новой комбинации.

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир».

При желании игрок с пришедшим в упадок народом из Small World может выбрать свой следующий народ из «Small World: Подземного мира» (и наоборот).

Чтобы вторгнуться на поле, народ базовой игры Small World должен захватить один из северных пограничных регионов, а народ «Small World: Подземного мира» — один из южных пограничных регионов.

Народы базовой игры Small World каждый ход получают 1 дополнительную призовую монету за каждый регион подземного мира, который они занимают, и за каждый регион на поверхности, который ранее занимали народы «Small World: Подземного мира». И наоборот.

По возможности способности применяются по правилам совместимости с базовой игрой, приведённым в «Small World: Подземном мире».



Содержание

Состав игры	2	
Правила	4	
1. Моя прелесть!	5 • 18	★
2. Жизнь — это долгая, но едва ли тихая река	6 • 18	★
3. Идём на восток	7 • 18	★
4. Я был на вершине горы	8 • 18	★
5. Ржавый трон	9 • 18	★★
6. В свободном плавании	10 • 18	★★
7. Меч в пещере	11 • 18	★★
8. Ростки способностей	14 • 19	★★
9. Докопались	15 • 19	★★★★
10. Теперь все вместе	16 • 19	★★★★
11. Ночь и день	17 • 20	★★★★
12. Игра богов	20	★★★★

12 Игра богов

★★★★

«Пф-ф-ф, ничего-то ты не видел —
я могу создавать собственные измерения из пустоты!»

Пафф, исчезающий волшебник

Подготовка к игре (для 3–6 участников)

Перемешайте все народы, которыми вы хотите играть, и случайным образом раздайте каждому участнику по 3 знамени народов. Пока что игроки держат полученные народы в тайне. Повторите то же самое с жетонами способностей. Поскольку некоторыми народами и способностями (перечисленными далее) играть сложнее, чем другими, вы можете решить сбросить их и взять новые на замену **или** получить дополнительные призовые монеты (ПМ), когда они впервые появятся на поле. До начала партии договоритесь, какого варианта будут придерживаться все игроки. Если вы выбрали вариант с дополнительными ПМ, то их приносят: «Проклятые» (+12 ПМ), «Дварфы» (+4 ПМ), «Белые леди» (+4 ПМ), «Мимы» (+2 ПМ), «Гомункулы» (+2 гомункула), «Железные дварфы» (–4 ПМ).

Подготовка к игре (только для 2 участников)

Случайным образом возьмите 7 знамён народов и 7 жетонов способностей. Если среди них есть «Проклятые», «Гомункулы» или «Мимы», сбросьте их и возьмите новые на замену. Выкладывайте их на стол лицевой стороной вверх. Начиная с первого игрока, каждый берёт один компонент (народ или способность), пока у каждого не будет 3 народа и 3 способности. Сбросьте оставшиеся жетоны способностей и знамёна народов.

Особые правила

Применяются правила рек из игры «Small World: Подземный мир» (см. сценарий 1 «Моя прелесть!»). Соединённые регионы реки считаются единым регионом.

Участники создают игровое поле на протяжении партии. В начале игры разложите все фрагменты поля на столе. Случайным образом определите первого игрока. Он выбирает фрагмент поля и кладёт его в центр стола. Поверх этого фрагмента игрок может положить гору и/или пропасть. Он также может положить на него жетон забытого племени, и он должен это сделать, если на фрагменте поля есть хотя бы 2 региона без гор. Другие игроки делают так же, выкладывая каждый новый фрагмент таким образом, чтобы он граничил хотя бы с одним ранее выложенным фрагментом.

Затем игра продолжается по обычным правилам со следующими изменениями:

- Если число регионов (не фрагментов поля) на поле меньше, чем количество игроков × 9, то в начале своего хода игрок добавляет новый фрагмент поля, применяя те же правила, что и в начале партии.
- В этом сценарии нет выбора готовых комбинаций знамён народов и способностей. Вместо этого в свой первый ход и после каждого последующего прихода народа в упадок игрок создаёт собственную комбинацию знамени и способности из тех, которые он получил в начале партии. Каждое знамя и способность могут быть использованы только в одной комбинации за партию. Игрок держит свои знамёна и способности в тайне от других, пока не начнёт их использовать.
- В этом сценарии также можно использовать «Small World: Подземный мир» или обе игры. В этом случае каждый игрок также не глядя берёт 1 случайную достопримечательность или реликвию и должен поместить её поверх первого или второго фрагмента поля, который он выложил. Вместе с достопримечательностью или реликвией на этот фрагмент поля также выкладываются 2 жетона монстров, которые будут её защищать. Первый игрок также помещает 1 случайную достопримечательность или реликвию поверх самого первого фрагмента поля, выложенного во время подготовки к игре.

Новые измерения