

Філіп Кейарт

Маленький світ

SMALLWORLD®

Для 2-5 гравців • Віком від 8 років • 40-80 хвилин

Вміст гри

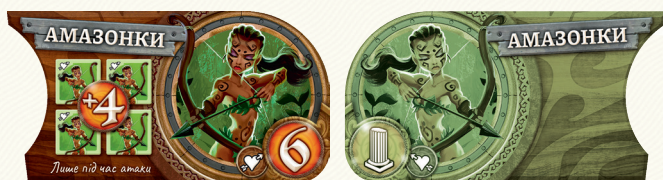
У коробці з грою ви знайдете:

- 4 мапи Маленького світу, зображені на 2 двосторонніх полях (кожна сторона для певної кількості гравців).



Кількість гравців

- 6 пам'яток: 5 особистих та 1 загальна.
- 14 двосторонніх плиток стягів фентезійних рас та 1 порожній стяг для раси, яку ви придумаете самі. Колірна сторона стяга показує активну расу, безколірна — занепалу расу.



Амазонки: активні та занепалі

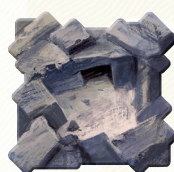
- 168 жетонів рас та 18 жетонів забутих племен:



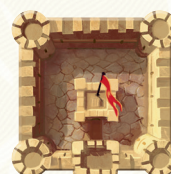
- 20 плиток властивостей та 1 порожню плитку для властивості, яку ви придумаете самі.



- Такі жетони:



10 тролячих лігв



6 фортець



9 гір



5 таборів



2 нори



2 герої



1 дракон

- 109 монет (30× «10», 24× «5», 20× «3» та 35× «1»)



Монети



- 1 кубик підкріплень

- 1 маркер раунду

- Правила гри



Маркер раунду

Приготування до гри

Якщо це ваша перша партія, акуратно витисніть ігрові компоненти з картонних листів. Посортуйте їх за типами й покладіть у призначені для них відділення органайзера. Деякі компоненти розміщують в органайзері, який можна витягувати, а інші — в основній частині органайзера. Докладніше про те, де які компоненти розміщувати, див. у додатку I на с. 8.

◆ Виберіть мапу Маленького світу, яка відповідає вашій кількості гравців (гляньте на число в правому верхньому куті мапи), і покладіть її на центр стола.

◆ Розмістіть маркер раунду на першій поділці треку раундів вибраного поля 1. На цьому треку ви відстежуватимете перебіг гри. Гра закінчується наприкінці того раунду, в якому маркер раунду досягає останньої поділки на треку («8», «9» або «10» залежно від кількості гравців).

◆ Витягніть із коробки органайзер з усіма жетонами рас і розмістіть його біля поля в межах досяжності всіх гравців 2.

◆ Перемішайте всі стяги рас. Візьміть 5 випадкових стягів і викладіть їх горілиць у стовпець (горілиць — колірною стороною догори) 3. Решту стягів розмістіть стосом горілиць під викладеним рядом 4. Зробіть те саме з плитками властивостей: перемішайте їх і викладіть по 1 ліворуч від кожного стяга раси. Стяги рас і плитки властивостей спеціально мають таку форму, щоб прилягати одне до одного. Решту плиток властивостей розмістіть стосом горілиць ліворуч від стягів рас 5. Тепер у вас на столі повинно бути загалом 6 відкритих комбінацій стягів рас і плиток властивостей, рахуючи комбінацію верхніх плиток їхніх стосів.

◆ Розмістіть жетон забутого племені в кож-

ному регіоні поля із зображенням символу забутого племені 6. Забуті племена — це залишки стародавніх занепалих цивілізацій, які все ще населяють деякі регіони на початку гри.

◆ Розмістіть жетон гори в кожному регіоні поля із зображенням гори 7.

◆ Дайте кожному гравцеві 5 монет номіналом «1» 8. Усі інші монети всіх номіналів покладіть у загальний запас біля поля в межах досяжності всіх гравців. Протягом гри ці монети використовують як гроші, а наприкінці партії вони допомагають визначити переможця.



Мета гри

У *Маленькому світі* стає дедалі тісніше. Усе більше рас заселяють ваші землі, які предки заповідали вам не просто так. Вони сподівалися, що ви створите імперію, здатну панувати над світом.

Вибравши комбінацію з фентезійної раси та певної властивості, ви повинні постаратися завоювати навколишні регіони та накопичити якнайбільше монет (переважно коштом слабших сусідів). Ви отримуете монети за кожен регіон, зайнятий вашими загонами (жетонами рас) наприкінці вашого ходу. Зрештою ваша раса розселятиметься світом (от як та раса, яку ви щойно розбили вщент), і вам доведеться кинути її напризволяще, щоб очолити нову расу. Ключ до перемоги — збагнути, коли найліпше призвести свою расу до занепаду й заснувати нову, щоб запанувати над *Маленьким світом!*

Початок гри

Учасник з найбільш загостреними вухами стає першим гравцем і виконує перший хід. Далі гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою. Після того як усі учасники виконають по 1 ходу, починається новий раунд.

Перший гравець переміщує маркер раунду на наступну поділку треку раундів і знову виконує хід (і так далі).

Коли маркер раунду досягає останньої поділки треку, гравці виконують по останньому ходу й закінчують гру. Перемагає той, хто накопичив найбільше грошей (має найбільшу суму номіналів монет).

I. Перший раунд

Під час свого першого ходу в партії гравець:

1. Вибирає комбінацію раси та властивості
2. Завойовує деякі регіони
3. Отримує монети

1. Вибір комбінації раси та властивості

Гравець вибирає одну з шести комбінацій рас і властивостей, наявних на столі (найнижчу комбінацію, що складається з верхніх плиток стосів стягів рас і властивостей, також можна вибирати).

Вартість придбання кожної комбінації визначається її позицією в стовпці. Перша комбінація (найвища) — безплатна. Якщо ви вирішили взяти іншу комбінацію, то повинні заплатити стільки монет, скільки комбінацій лежить вище вибраної. Кладіть 1 монету на кожну з цих комбінацій.



Якщо ви вибрали комбінацію, на якій лежать монети (іх поклали гравці, які раніше пропустили цю комбінацію), то ви забираєте ці монети та кладете у свій запас. Однак ви все одно повинні покласти 1 монету на кожну комбінацію, розташовану вище тієї, яку ви вибрали.

Вибрану комбінацію покладіть горілиць перед собою. Потім візьміть з витягнутого контейнера кількість жетонів відповідної раси, яка дорівнює сумі чисел на ційно взятих плитках стяга раси та властивостей.

Якщо не зазначено інакше (як-от у випадку зі скелетами чи чародіями), то протягом гри ви більше не зможете отримати інших жетонів цієї раси.

З іншого боку, якщо властивість (чи здібність раси) дає змогу протягом гри отримувати додаткові жетони раси, то ви все одно обмежені кількістю жетонів у організаторі. Отже, якщо ви вже виклали на поле 18 жетонів чародіїв, то більше не зможете отримати нових жетонів завдяки здібності чародіїв.



Узявши жетони раси, оновіть стовпець доступних комбінацій. Зсуньте комбінації (разом з монетами, якщо є) на одну позицію вгору, щоб заповнити прогалину. Стос плиток залишається на місці, ви тільки зсуваєте з нього верхню комбінацію на одну позицію вгору, заповнюючи прогалину, і таким способом відкриваєте нову комбінацію. Отже, на столі завжди повинно бути 6 доступних комбінацій. Скинуті протягом гри стяги рас повертають під низ їхнього стосу, а скинуті плитки властивостей перемішують, коли їхній стос вичерпується.



2. Завоювання регіонів

Жетони раси гравця потрібні для завоювання регіонів на полі. Завойовані регіони дадуть вам монети.

> Перше завоювання

Щоб уперше вдертися на поле, раса повинна завоювати один із **прикордонних** регіонів. Регіон вважають прикордонним, якщо він прилягає до краю поля та/або розміщується на березі моря, що прилягає до краю поля (навіть якщо море зайняте водною расою).

> Завоювання регіону

Щоб завоювати регіон, вам потрібні: 2 жетони раси + 1 додатковий жетон раси за кожен жетон табору, тролячого лігва, фортеці, гори + 1 додатковий жетон раси за кожен жетон забутого племені або жетон іншої раси в регіоні, який ви завойовуєте. Моря й озера зазвичай неможливо завоювати.



Табір

Троляче лігво

Фортеця

Гора



Щоб потрапити на поле через ці пагорби, зайняті жетоном забутого племені, гравець повинен використати 3 жетони скелетів.

Завойовуючи регіон, ви повинні покласти потрібну кількість жетонів раси в межах його кордонів на полі. Ці жетони повинні залишатися в регіоні до перерозподілу загонів, який ви проведете наприкінці свого ходу (див. «Перерозподіл загонів» на с. 5).

Важливо! Хай яку расу чи властивість ви вибрали, ви завжди повинні мати принаймні 1 доступний жетон раси, щоб почати нове завоювання.

> Втрати суперника й відступ

Якщо ви завоювали регіон, де до цього були жетони суперника, то суперник повинен забрати на руку всі свої жетони з цього регіону, а потім:

- **скинути 1 з цих жетонів**, повернувши його в органайзер;
- **дочекатися кінця вашого ходу й перерозподілити жетони**, що залишилися в нього на руці, по будь-яких регіонах, усе ще зайнятих його расою (якщо такі ще є).

Регіони, по яких суперник розподілить інші жетони раси (якщо такі є), можуть не прилягати до регіону, який ви щойно завоювали. Якщо під час поточного ходу були атаковані всі регіони суперника й у нього залишилися жетони раси на руці (але не на полі), то під час свого наступного ходу він може розподілити їх так, якби виконував своє перше завоювання.

Якщо завойований регіон був захищений лише 1 жетоном раси, цей жетон повертають в органайзер. Зазвичай це відбувається тоді, коли ви завойовуєте регіон, зайнятий забутим племенем або занепалою расою (див. «Занепад раси» на с. 6).

Увага! Якщо хочете, можете завоювати регіон, зайнятий жетоном вашої занепакої раси. Як зазвичай, ви вилучите з гри цей жетон, але натомість зможете отримати вигідніший для вашої активної раси регіон.

Жетони гір не вилучають з поля, вони дають захист гравцеві, що зайняв регіон з горами.

> Наступні завоювання

Активний гравець може повторити цей процес, щоб завоювати стільки нових регіонів протягом свого ходу, скільки забажає. Однак ваші завоювання обмежені кількістю доступних вам жетонів раси.

Кожен наступний завойований регіон **повинен прилягати** до регіону, уже зайнятого жетонами вашої активної раси (якщо тільки ваша комбінація раси та властивості не дає змогу обійти це правило).



Успішно завоювавши пагорби, ці пронозливі скелети вирушають завоювати прилеглі ниви ельфів.

> Спроба останнього завоювання. Кубик підкріплень

Часто буває, що вам бракує жетонів раси, щоб виконати **останнє** завоювання під час свого поточного ходу. Однак, **якщо у вас залишився принаймні 1 невикористаний жетон раси**, можете взяти кубик підкріплень і спробувати завоювати регіон, для завоювання якого вам бракує 3 чи менше жетонів раси. Вибравши регіон для завоювання, киньте кубик підкріплень. Зауважте, що оголосити регіон, який хочете завоювати останнім у свій поточний хід, ви повинні **перед тим**, як виконати кидок. Цей регіон може не бути найслабшим з усіх доступних для атаки, за умови, що його все ще можна завоювати завдяки вдалому результату кидка.

Якщо суми результату кидка й решти ваших жетонів раси вистачає для завоювання регіону, ви займаєте його рештою своїх жетонів раси. Якщо не вистачає, то ви кладете жетони в один з уже зайнятих вами регіонів. у будь-якому разі ваші завоювання в цей хід

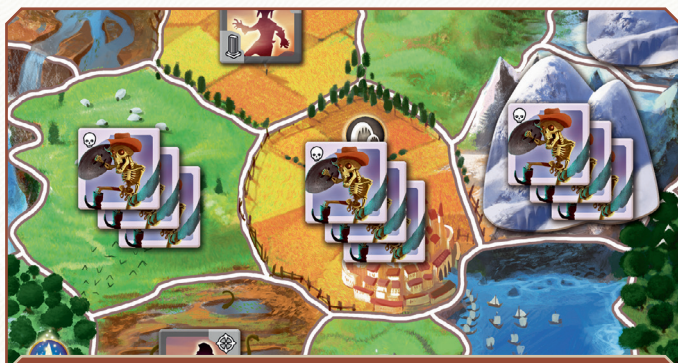


Завдяки вдалому кидку кубика підкріплень скелетам вдається завоювати регіон з горами. Це їхнє останнє завоювання в поточний хід.

завершуються.

> Перерозподіл загонів

Виконавши останнє завоювання в поточний хід, можете як завгодно перерозподілити свої жетони раси між регіонами, зайнятими вашою активною расою. Регіони, звідки ви берете жетони раси, можуть не прилягати до регіонів, куди ви їх кладете. Після перерозподілу в кожному контрольованому вами регіоні повинен залишитися **принаймні 1** ваш жетон раси.



Гравець перерозподіляє загони скелетів між своїми регіонами.

Завдяки здібності скелетів під час перерозподілу він отримує 1 додатковий жетон скелетів з організатора (1 новий жетон скелетів за кожні 2 непорожні регіони, завойовані ним у цей хід).

3. Отримання монет

Тепер ваш хід завершено. Отримайте 1 монету з загального запасу за кожен регіон на полі, зайнятий вашою расою. Якщо ваша здібність раси або властивість дають вам бонусні монети, ви отримуєте їх також.



За 3 зайняті регіони підприємливі скелети отримують 3 монети, а також ще 3 монети завдяки властивості (1 бонусна монета за кожен зайнятий регіон).

Протягом гри на ігровому полі з'являться жетони, що залишаться від вашої попередньої раси, тобто тієї раси, яка занепадала (див. «Занепад раси» на с. 6).

Регіони, зайняті жетонами вашої занепалої раси, також дають вам по 1 монеті. Однак здібність раси чи властивість уже не дають вам ніяких бонусних монет, якщо тільки не зазначено інакше.



Завдяки пагорбовій властивості своєї активної раси тритонів гравець отримує 1 бонусну монету, адже тритони займають 1 регіон з пагорбами. Властивість підприємливих скелетів більше не діє, бо ця раса занепадала. Тож гравець отримує 1 монету за кожен регіон, зайнятий його скелетами, але не отримує бонусних монет завдяки здібності скелетів.

Отримані монети ви кладете перед собою стороною з цифрою донизу так, щоб суперники не бачили їх. Усі перевертають свої монети наприкінці гри. Утім, у будь-який момент гри ви можете передивлятися власні монети й розмінювати їх у загальному запасі.

II. Наступні раунди

На початку кожного наступного раунду перший гравець переміщує маркер раунду на наступну поділку треку раундів, і гравці далі по чергово виконують ходи за годинниковою стрілкою. у свій хід кожен гравець повинен:

- **продовжувати завойовувати регіони активною расою АБО**
- **призвести свою расу до занепаду, щоб вибрати нову.**

Після цього гравець як завжди отримує монети (див. «Отримання монет» на с. 5).

Завоювання нових регіонів

> Приготування загонів

Візьміть на руку жетони своєї активної раси з усіх зайнятих нею регіонів, залишивши в кожному з них тільки 1 жетон. Використовуйте взяті жетони для завоювання нових регіонів.

> Завоювання

Усі правила завоювання нового регіону (див. «Завоювання регіонів» на с. 4) залишаються чинними, за винятком правила про перше завоювання, яке застосовують лише до тих рас, що вдираються на поле.

> Покидання регіону

Для завоювання регіонів ви використовуєте лише ті жетони раси, які взяли на руку з зайнятих регіонів. Якщо вам бракує жетонів, то можете повністю вивести загопи з одного чи кількох регіонів. Якщо ви забираєте останній жетон раси з регіону, то такий регіон більше не вважають вашим і він не дає вам монет. Якщо ви вивели свої загопи відразу з усіх регіонів, то своє наступне завоювання повинні виконувати за правилами першого завоювання (див. «Перше завоювання» на с. 4).



Занепад раси

Коли ви бачите, що ваша активна раса надмірно поширилася і більше не здатна продовжувати завоювання чи успішно захищатися від атак загрозливих сусідів, то на початку свого ходу можете оголосити, що ваша раса занепаде, і вибрати нову активну комбінацію раси й властивості серед доступних на столі.

Для цього переверніть стяг своєї раси долілиць (безколірною стороною догори) і скиньте поточну плитку властивості, адже вона більше не діє, якщо не вказано інакше (як-от у випадку примарної властивості).

Потім переверніть жетони занепадої раси безколірною стороною догори й залиште на полі по 1 такому жетону в кожному регіоні, який вони займали, а решту покладіть в органайзер.



Кожен гравець може мати на полі лише 1 занепаду расу. Якщо ви призводите до занепаду нову расу, а на полі все ще залишаються жетони вашої попередньої занепадої раси, то спершу поверніть усі такі жетони в органайзер, а вже потім перевертайте безколірною стороною догори жетони поточної раси, яку ви призвели до занепаду.

Стяг тепер уже зниклої раси покладіть під низ стосу стягів рас (або на найнижчу порожню позицію вертикального ряду, якщо стосу вже немає). Те саме відбувається, коли з поля забирають останній жетон занепадої раси внаслідок завоювання останнього зайнятого цією расою регіону.



Підприємливі скелети стерлися на порох!

Залишки їхніх загонів щезли з поля, і їхній стяг раси повернувся під низ відповідного стосу.

Не можна завойовувати регіони у той хід, під час якого ваша раса занепадає: ваш хід завершується відразу після отримання монет! Ви отримуєте 1 монету за кожен регіон, зайнятий вашою щойно занепадою расою. Якщо не вказано інакше, ви не отримуєте монет за здібність занепадої раси та за її скинуту плитку властивості.

У свій наступний хід ви вибираєте нову комбінацію стяга раси та плитку властивості серед доступних на цю мить і виконуєте хід за правилами першого раунду гри. Єдина істотна відмінність у тому, що цього разу під час отримання монет ви враховуватимете не лише регіони, завойовані вашою новою расою, а й регіони, зайняті вашою занепадою расою.



Ось і для пагорбових тритонів настав занепад. Із зайнятих ними регіонів забирають усі їхні жетони, крім одного. Ці жетони на полі перевертають безколірною стороною догори, як і стяг раси тритонів. Плитку пагорбової властивості скидають.

У малоймовірному випадку, коли вичерпується стос плиток властивостей і ви не можете зібрати нові комбінації властивостей і рас, перемішайте всі скинуті плитки властивостей і сформуєте новий стос.

Кінець гри

Щойно маркер раунду досягає останньої поділки на треку, гравці виконують по 1 останньому ходу, після чого відкривають і рахують накопичені ними монети. Перемагає гравець із найбільшою сумою. у разі нічиєї перемагає той претендент, чиїх жетонів рас (активної та занепалої) на полі більше.



Додатки

I. Зберігання компонентів у органайзері

Відкривши коробку з грою «Маленький світ», ви побачите кілька картонних листів, що лежать між органайзером і верхньою кришкою. Після того як ви витиснете з них картонні компоненти, то їхнє місце в коробці залишається порожнім. Якщо ви зберігаєте настільні ігри вертикально, то через утворену порожнечу компоненти вилітатимуть зі своїх відділень в органайзері.

Щоб уникнути цього, ми радимо зробити так. Витиснувши картонні компоненти, не викидайте листи, а складіть на столі одним стосом. Дуже обережно витягніть органайзер з нижньої частини коробки, бо тонкий пластик

легко ламається. Потім покладіть стос картонних листів на дно коробки, а зверху покладіть органайзер. Тепер ви можете не хвилюватися, що компоненти розлітатимуться і щоразу перед початком партії вам доведеться їх збирати по всій коробці.

На малюнку нижче показано, де треба розміщувати різні ігрові жетони, плитки й монети. У витягнутому контейнері зберігають жетони рас (для кожної раси є окреме відділення), а також його використовують безпосередньо під час гри. Деякі відділення в контейнері однакового розміру, тож ви можете розміщувати жетони рас інакше, ніж на малюнку. Усі інші монети, жетони й маркери зберігають в основній частині органайзера. Правила гри, листи-пам'ятки й ігрові поля кладуть на органайзер.



II. Стяги рас та властивості

У грі є 14 рас і 20 властивостей.

Кожна раса має свій стяг і набір жетонів, кількість яких дає змогу скомбінувати цю расу з будь-якою властивістю.

Кожна властивість дає особливу перевагу расі, яка її має.

Поки раса залишається активною, її жетони кладуть на поле колірною (активною) стороною догори. Щойно раса занепадає, її жетони перевертають безколірною стороною догори.

Якщо не вказано інакше, ви сумуєте переваги від стягу та властивості, а щойно раса занепадає, вони перестають діяти.

Регіон вважають непорожнім, якщо в ньому є принаймні 1 жетон раси (активної чи занепакої) або жетон забутого племені. Регіон із жетоном гори, але без жетонів забутих племен чи жетонів раси вважають порожнім.

> Расу

Нижче описано переваги кожної раси. Число в колі на стягу тієї чи іншої раси означає, скільки її жетонів ви отримаєте, вибравши її своєю активною расою.



Амазонки

Як зазначено на стягу, ви отримуєте 4 додаткові жетони амазонок, які можна використовувати лише для завоювань, а не для захисту. Отже, на початку свого найпершого ходу ви маєте 10 жетонів амазонок (плюс, можливо, кілька жетонів завдяки вашій плитці властивості). Після кожного свого перерозподілу загонів (див. «Перерозподіл загонів» на с. 5) вилучайте з поля 4 жетони, за змоги залишаючи в кожному своєму регіоні принаймні 1 жетон, і відкладайте їх убік. На початку свого наступного ходу під час приготування загонів (див. «Приготування загонів» на с. 6) ви берете їх на руку, щоб знову завойовувати ними регіони.



Велетні

Ваші велетні можуть завойовувати будь-який регіон, що прилягає до зайнятого ними регіону з горою, використовуючи на 1 жетон велетнів менше. Утім, ви зобов'язані використати принаймні 1 жетон велетнів.



Гобіти

Ваші гобіти можуть вдертися на поле через будь-який регіон, а не лише через прикордонний. Викладіть по 1 жетону нори на перші 2 завойовані вами регіони. Ці регіони не можуть бути завойовані суперником і на них не діють ані властивості, ані здібності інших рас. Нори вилучають з регіонів (і регіони втрачають захист, який їм давали нори), якщо ваші гобіти занепадають або ви вирішуєте вивести всі загони з регіонів з норами.



Дворфи

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вашими дворфами регіон з копальнею дає вам 1 додаткову монету. Ця властивість діє, навіть коли дворфи занепадають.



Ельфи

Якщо суперник завойовує один з ваших регіонів, не повертайте жетон ельфів з цього регіону в контейнер (див. «Втрати суперника й відступ» на с. 4), натомість беріть усі жетони ельфів з цього регіону на руку. Наприкінці ходу поточного гравця ви, як завжди, розподілите їх по решті своїх регіонів.



Люди

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вашими людьми регіон з нивами дає вам 1 додаткову монету.



Мудреці

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вашими мудрецьми регіон із джерелом магії дає вам 1 додаткову монету.



Орки

Кожен завойований вашими орками під час поточного ходу непорожній регіон дає вам 1 додаткову монету наприкінці вашого ходу.



Скелети

Під час перерозподілу загонів (див. с. 5) беріть з контейнера 1 новий жетон скелетів за кожні 2 непорожні регіони, завойовані скелетами під час поточного ходу. Нові жетони додають до тих, які ви перерозподіляєте по регіонах наприкінці свого ходу. Якщо в контейнері більше не залишилося жетонів скелетів, ви не отримуєте додаткових жетонів.



Тритони

Ваші тритони можуть завойовувати всі прибережні регіони (ті, що прилягають до моря чи озера), використовуючи на 1 жетон тритонів менше, ніж зазвичай. Для завоювання потрібен щонайменше 1 жетон тритонів.



Тролі

Кладіть жетон тролячого лігва в кожен регіон, який займають ваші тролі. Троляче лігво збільшує захист вашого регіону на 1 (так ніби в цьому регіоні на 1 жетон тролів більше) і залишається в регіоні навіть після того, як ваші тролі занепадуть. Ви вилучаєте троляче лігво з регіону, якщо виводите з нього всіх тролів або якщо його завойовує суперник.



Упири

Коли ваші упирі занепадають, на полі залишаються **всі** їхні жетони, а не лише по 1 жетону на регіон. Також, на відміну від інших рас, ваші упирі можуть завойовувати регіони під час наступних ходів, навіть буди занепалими, так ніби вони далі активна раса. Однак ці завоювання упирі повинні виконувати на початку вашого ходу, до того як свої завоювання почне ваша активна раса. Ви навіть можете атакувати занепалими упирями свою активну расу.



Чародії

Під час ходу ви можете застосувати здібність чародіїв 1 раз проти кожного суперника. Ваші чародії можуть завойовувати регіон, змінивши один з жетонів активної раси суперника жетоном чародіїв, узятим з контейнера. Якщо в контейнері більше не залишилося жетонів чародіїв, ви не зможете завоювати новий регіон таким способом. Це можливо тільки тоді, коли регіон зайнятий одним жетоном раси суперника й тільки якщо до нього прилягає регіон, зайнятий вашими чародіями. Також можна завойовувати регіон з 1 жетоном тролів, незважаючи на трояче лігво, або регіон з 1 жетоном раси у фортеці чи на горі. Тобто жетони лігв, гір і фортець не захищають чужі раси від здібності чародіїв. Замінений жетон раси суперника повертають у контейнер, і це також стосується ельфів.



Щуряки

Стяг цієї раси не дає ніяких переваг, але ви отримуєте дуже багато жетонів раси!

> Властивості

Коли в наведеному нижче описі властивостей ми вживаємо слова «ви» або «ваш», то маємо на увазі жетони вашої раси, пов'язані з цією властивістю. Якщо чітко не вказано інакше, то це не стосується жетонів вашої занепалої раси.

Нижче ми описуємо переваги, які дає кожна властивість. Число в колі означає, скільки додаткових жетонів раси ви отримаєте, вибравши цю властивість у комбінації зі стягом раси.



Бойові

Ви можете завойовувати будь-який регіон, використовуючи на 1 жетон раси менше, ніж зазвичай. Утім, ви зобов'язані використати принаймні 1 жетон.



Болот'яні

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з болотами дає вам 1 додаткову монету.



Верхові

Ви можете завойовувати будь-який регіон з пагорбами й нивами, використовуючи на 1 жетон раси менше, ніж зазвичай.

Утім, ви зобов'язані використати принаймні 1 жетон.



Порожній стяг раси

У комплекті гри є 1 порожній стяг раси, на основі якого ви можете створити власну расу. Розраховуючи, яку кількість жетонів раси зазначити на ньому, майте на увазі, що стяг повинен добре поєднуватися з будь-якою властивістю. Не вибирайте числа, більші за 10, інакше вам може не вистачити жетонів, які ви повинні були б отримати протягом гри. Вирішивши зіграти створеною вами расою, візьміть жетони іншої раси з такою самою або більшою кількістю жетонів. Лише не забудьте перед початком гри повернути в коробку стяг раси, яку ви замінили власною.



Вод'яні

Поки ваша вод'яна раса активна, можете завойовувати моря й озера, трактуючи їх як порожні регіони (на кожній мапі є 3 такі регіони). Навіть коли ваша раса занепадала, ці регіони залишаються вашими й далі дають вам монети, поки на цих регіонах лежать жетони вашої раси. Тільки вод'яні раси можуть займати моря й озера.



Героїчні

Наприкінці свого ходу розмістіть 2 жетони героїв у 2 різних зайнятих вами регіонах. Поки ваші герої в регіонах, суперник не може їх завойовувати, і на ці регіони не діють властивості та здібності інших рас. Ваші герої покидають гру, коли ваша раса занепадає.



Дипломатичні

Наприкінці вашого ходу можете назвати своїм союзником одного з суперників, чию активну расу ви не атакували в поточний хід. Тепер у вас із ним мир, і до початку вашого наступного ходу цей суперник не може атакувати вашу активну расу. Ви можете змінювати союзників щоходу або продовжувати союз із тим самим суперником. Ця властивість не впливає на занепаї раси (тож вас можуть атакувати занепаї упирі вашого союзника).



Драконознавчі

Один раз за хід можете завойовувати регіон лише 1 жетоном раси незалежно від того, скільки жетонів суперника його захищають. Завоювавши регіон таким способом, покладіть туди жетон дракона. Поки ваш дракон у регіоні, суперник не може його завойовати, і на цей регіон не діють властивості та здібності інших рас. Під час кожного наступного ходу можете переміщувати свого дракона в новий регіон, який хочете завойовати. Ваш дракон покидає гру, коли ваша раса занепадає; заберіть його жетон з поля і покладіть у контейнер.



Заможні

Наприкінці свого першого ходу ви отримуєте 7 додаткових монет (лише один раз за гру).



Кочові

Під час перерозподілу загонів розмістіть 5 жетонів таборів у будь-яких своїх регіонах. Під час захисту регіону кожен табір вважають 1 додатковим жетоном раси, що займає регіон (а отже, захищає єдиний жетон кочової раси від здібності чародіїв). Можете розмістити в одному регіоні кілька жетонів таборів, щоб ще більше посилити його захист. у кожен свій хід ви можете викладати жетони таборів у різних своїх регіонах. Якщо суперник завойовує регіон з табором, то ви повертаєте жетон табору на руку і наприкінці ходу суперника зможете перерозподілити його кудись іще. Коли раса занепадає, то всі її табори вилучають з поля.



Летючі

Ви можете завойовувати будь-які регіони на полі (крім морів і озер). Ці регіони можуть не прилягати до вже зайнятих вашою расою регіонів.



Лісові

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з лісами дає вам 1 додаткову монету.



Люті

Ви можете використовувати кубик підкріплень перед кожним своїм завойованням, а не лише перед останнім. Кинувши кубик, виберіть регіон, який хочете завойовати, а потім покладіть туди потрібну кількість жетонів раси (мінус кількість цяток, що випала на кубику). Якщо вам бракує жетонів раси, значить, це було ваше останнє завойовання в поточний хід. Як завжди, для завойовання потрібен принаймні 1 жетон раси.



Непохитні

Ви можете призвести до занепаду свою активну расу наприкінці вашого ходу, після отримання монет, замість того щоб витратити на це весь наступний хід.



Пагорбові

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з пагорбами дає вам 1 додаткову монету.



Підземні

Ви можете завойовувати будь-який регіон з печерою, використовуючи на 1 жетон раси менше, ніж зазвичай. Утім, ви зобов'язані використати принаймні 1 жетон. Під час вашого завойовання всі регіони з печерами вважають прилеглими один до одного.



Підприємливі

Наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон дає вам 1 додаткову монету.



Примарні

До вашої занепалої примарної раси ніколи не застосовують правило, яке забороняє гравцям мати на полі більше ніж 1 занепаду расу (див. «Занепад раси» на с. 6). Отже, наприкінці ходу ви можете мати одночасно 2 занепаді раси, й обидві дадуть вам монети. Якщо занепадає ваша третя раса, примарна раса залишається на полі, а другу расу вилучають із гри за звичайними правилами. Інакше кажучи, ваша примарна раса покидає поле тільки внаслідок завойовань інших гравців (при цьому інші ваші занепаді раси зникатимуть під час занепаду пізніших рас).



Розбійницькі

Наприкінці вашого ходу кожен завойований вами в поточний хід непорожній регіон дає вам 1 додаткову монету.



Укріплені

Поки ваша укріплена раса активна, у кожен свій хід ви можете викладати 1 жетон фортеці в будь-який зайнятий вами регіон. Якщо ваша раса не занепала, то наприкінці ходу кожна фортеця дає вам 1 додаткову монету. Фортеця також збільшує захист вашого регіону на 1 (так ніби в регіоні на 1 жетон раси більше), навіть якщо ваша раса занепала. Ви вилучаєте фортецю з регіону, якщо виводите з нього всі свої загони або якщо його завойовує суперник. у кожному регіоні може бути щонайбільше 1 фортеця, а на полі — щонайбільше 6 фортець



Учені

Якщо ваша раса ще не занепала, ви отримуєте 2 додаткові монети наприкінці кожного свого ходу.



Порожня плитка властивості

У комплекті гри є 1 порожня плитка властивості, на основі якої ви можете створити власну властивість. Розраховуючи, яку кількість жетонів раси на ній зазначити, враховуйте, що властивість повинна добре поєднуватися з будь-яким стягом. Не вибирайте числа, більші за 5, бо інакше вам може не вистачити жетонів, які ви повинні були б отримати протягом гри.



Days of Wonder Online

Ваш код доступу до сайту
Days of Wonder Online:



Ви вгадали властивість чи здібність раси, якими страшенно пишаєтеся? Вам цікаво, які раси та властивості вгадали інші гравці? Хочете поділитися порадами, як найліпше грати тієї чи іншою комбінацією за певної кількості гравців?

Ми запрошуємо вас приєднатися до нашої спільноти гравців на сайті Days of Wonder Online, де ви зможете знайти онлайн-версії кількох наших ігор.

Щоб скористатися своїм кодом доступу до сайту Days of Wonder Online, додайте його до вашого облікового запису або створіть новий: перейдіть на www.smallworld-game.com і натисніть кнопку **New Player Signup** («Реєстрація нового гравця») і дотримуйтеся подальших указівок.

Ви також можете дізнатися про інші ігри від Days of Wonder або відвідати:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Творці гри

Автор:
Філіп Кейарт

Художник:
Мігель Коїмбра

Графічний дизайнер:
Сиріль Дожан

Перекладач: Святослав Михаць
Редакторка: Олена Науменко

Насамперед дякуємо дуже відданий своїй справі команді тестувальників гри, серед них: Бернар Жоріон, Томас Ларош, Венсан П'єдбеф, Ів Доонь, Стефан Рімбер, Дом Вандаель, Фред Дьє, Бенуа Кюстер, Алексіс Кейарт.

Також дякуємо таким людям, як Седрік Комон, Томас Провост, Бенджамін Слінґер, Жан-П'єру Ернотт, Стефані ван Есбік, Іріс Фостьє, командам Repos, Trirot, Gang of Our, ігровій групі Alpaludismes, а також відвідувачам

ігрових виставок Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efré WE та Rubrouck.

Особлива подяка Ксав'єру Жоржу та Алену Готшайнеру за їхні пропозиції та внесок.

Насамкінець видавництво Days of Wonder дякує Бруно Каталі за те, що він звернув нашу увагу на цей скарб.



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 © 2009-2024 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

