

# SMALLWORLD®



Отринув страх...

НАРОДЫ

Паучьи сети



## Состав набора

- 8 двусторонних знамён народов
- 8 жетонов способностей
- 98 жетонов народов
- 10 жетонов добычи
- 16 жетонов горшочков с золотом
- 6 жетонов зимы
- 1 жетон катапульты
- 1 жетон подражания
- 4 жетона лавы
- 4 монеты
- Правила набора

Во время подготовки к игре добавьте знамёна и жетоны способностей из набора к стопкам знамён и жетонов способностей из базовой игры. В остальном игра проходит по обычным правилам.

## Варвары



Ваши варвары не могут перераспределять войска в конце каждого **вашего** хода (это не относится к перераспределению после отступления).

Провалив попытку последнего захвата, не кладите незадействованные жетоны варваров в один из уже занятых вами регионов, а отложите их в сторону до начала вашего следующего хода.



## Пломбирки



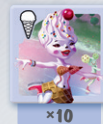
Автор идеи: Эндрю Капел

В конце вашего перераспределения войск получите 1 жетон зимы за каждый занятый вашими пломбирками регион с источником магии.

В конце вашего перераспределения войск вы можете поместить ваши жетоны зимы в занятые пломбирками регионы или в граничащие с ними регионы. В регионе не может быть больше 1 жетона зимы.

Жетон зимы увеличивает защиту региона на 1 и остаётся в регионе, пока пломбирки активны.

Регионы с жетонами зимы, не занятые пломбирками, приносят на 1 монету меньше обычного.



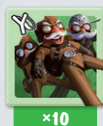
## Рогатчики



Автор идеи: Билл Гурски

Рогатчики **могут** захватить регион, расположенный через 1 от любого занятого ими региона, при условии что они не занимают ни один регион, граничащий с регионом-целью.

Захватив любой регион с помощью этого свойства, вы немедленно получаете 1 монету из банка. Рогатчики могут захватывать регионы, расположенные на другой стороне озёр, но не могут захватывать таким способом регионы через моря.



## Гомункулы



Каждый раз, когда любой из игроков при выборе комбинации «народ/способность» пропускает комбинацию со знаменем гомункулов, вы должны в дополнение к 1 монете положить на неё 1 жетон гомункула из органайзера (если они там остались).

Игрок, выбравший комбинацию со знаменем гомункулов, получает все размещённые на ней жетоны этого народа (в дополнение к тем жетонам, которые он получает после выбора комбинации по обычным правилам) и все размещённые на ней монеты.



## Скаги



Автор идеи: Рэнди Питчфорд

Кладите случайный жетон добычи лицевой стороной вниз в каждый регион, захваченный скагами.

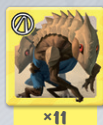
Вы можете просмотреть этот жетон только после его размещения на поле. Когда любой соперник захватывает один из ваших регионов, раскройте размещённый в этом регионе жетон добычи.

Если это жетон с символом атаки скагов, попытка захвата отменяется, а соперник теряет 1 жетон своего народа (он не может повторно атаковать этот же регион на текущем ходу).

Иначе соперник забирает жетон добычи и получает столько монет, сколько указано на жетоне.

Жетон добычи остаётся в регионе, даже если вы выводите из него всех скагов. Когда скаги приходят в упадок или в конце вашего последнего хода, если они не пришли в упадок, раскройте и заберите все жетоны добычи, находящиеся в занятых вами регионах.

Skaags and Soul-Touch are licenses from Borderlands & Borderlands 2 — © 2009–2023 Gearbox Software, LLC. Borderlands & Borderlands 2 are published by 2K Games, Inc. All trademarks are property of their respective owners. All rights Reserved.



## Лепреконы



Во время вашего перераспределения войск помещайте по 1 горшочку с золотом в любые (или во все, если хотите) регионы, занятые вашими лепреконами.

Каждый горшочек с золотом, находящийся на игровом поле **в начале вашего следующего хода**, убирается в ваш личный запас и приносит вам 1 монету.

Если любой соперник захватывает один из ваших регионов с горшочком до начала вашего следующего хода, он немедленно забирает горшочек себе. Вы можете использовать любые оставшиеся у вас горшочки во время последующих перераспределений войск, пока все горшочки не закончатся.

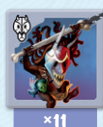


## Шаманы



Каждый раз, когда жетон шамана выходит из игры, бросайте кубик подкреплений и получайте столько новых жетонов шаманов из органайзера, сколько выпало точек на кубике. Если в органайзере больше не осталось жетонов шаманов, вы не получаете дополнительные жетоны.

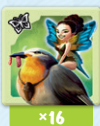
В конце хода текущего игрока распределите новые жетоны по ещё оставшимся вашим регионам.



## Пикси

Во время вашего перераспределения войск оставляйте в каждом занятом этим народом регионе только один жетон пикси.

Все остальные жетоны пикси откладывайте в сторону до начала вашего следующего хода.





# SMALLWORLD®



Отринув страх...

СПОСОБНОСТИ

Паучьи сети



## Животворящие

Когда ваш животворящий народ приходит в упадок, он немедленно возвращает к жизни ваш предыдущий народ в упадке. Вместо того чтобы выбрать новую комбинацию знамени и способности на вашем следующем ходу, заново активируйте свой предыдущий народ в упадке (забрав из сброса жетон способности, с которым вы его комбинировали).

Вы можете сохранить все находящиеся на игровом поле жетоны повторно активированного народа: либо перевернуть их обратно на активную сторону и оставить на поле, либо забрать их на руку.

Вы получаете все недостающие жетоны народа (если необходимо) и жетоны других типов, которые получили бы на шаге выбора комбинации, и немедленно совершаете полноценный ход.



Автор идеи: Рэнди Питчфорд

## Осадные

Раз в ход можете поместить жетон катапульты в занятый осадным народом регион, чтобы захватить любой регион, который расположен через 1 регион от катапульты, но не граничит с ней. При этом вы используете на 1 жетон народа меньше.

С помощью катапульты можно захватывать регионы, расположенные на другой стороне озёр, но нельзя захватывать регионы через моря.

Пока катапульта в регионе, регион не может быть захвачен соперником и на него не действуют жетоны способностей и свойства знамен других народов.

Катапульта покидает игру, когда ваш народ приходит в упадок: уберите её жетон с игрового поля обратно в органайзер.



×1

## Имперские

В конце вашего хода, если ваш народ занимает больше трёх регионов, получите 1 призовую монету за каждый регион свыше трёх (например, если в конце хода ваш народ занимает 5 регионов, вы получаете 2 призовые монеты).



## Подражающие

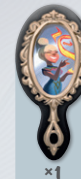
В начале каждого вашего хода можете поместить жетон подражания на одну из 6 способностей в ряду комбинаций.

Ваш активный народ получает эту способность до начала вашего следующего хода или до тех пор, пока один из ваших соперников не выберет эту комбинацию. Когда эффект этой способности перестаёт действовать, вы теряете все связанные с ней особые жетоны.

Обратите внимание, что некоторые способности применяются только в определённый момент (например, способность «Богатые» можно применить только в конце вашего первого хода, а эффект способности «Стойкие» работает, только когда ваш народ приходит в упадок и т. д.).



Автор идеи: Эндрю Капел



×1

## Лавовые

В конце вашего хода за каждый занятый вами регион с горой вы можете поместить 1 жетон лавы в любой регион, который граничит с этим регионом с горой (за исключением регионов, защищённых свойствами знамен или способностей).

Игрок, занимающий такой регион, забирает на руку все размещённые в нём жетоны, а свойства жетонов применяются, как если бы регион был захвачен. При этом игрок не теряет жетоны, а вы не получаете монету за этот регион в конце вашего хода.

До начала вашего следующего хода в этот регион не могут вторгнуться войска никакого другого игрока. В начале вашего следующего хода уберите все жетоны лавы с игрового поля и продолжите свой ход по обычным правилам.



Автор идеи: Алекс Гурски



×4



## Продажные

Забирайте 1 призовую монету у любого соперника каждый раз, когда он захватывает один из ваших регионов с активным народом.

## Наёмные

Каждый раз, когда вы захватываете регион, вы можете потратить 1 монету, чтобы использовать для его захвата на 2 жетона народа меньше.

Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон. Используя эту способность во время попытки вашего последнего захвата, вы можете сами решить, будете ли вы применять её эффект перед тем, как бросите кубик подкреплений, или после.



## Создатели игры

Разработчики: Филипп Кейарт при участии Эндрю Капела, Рэнди Питчфорда, Алекса и Билла Гурски

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022–2023 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

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно