

Правила настольной игры «Маленький Мир. Королевства» (SmallWorld: Realms)

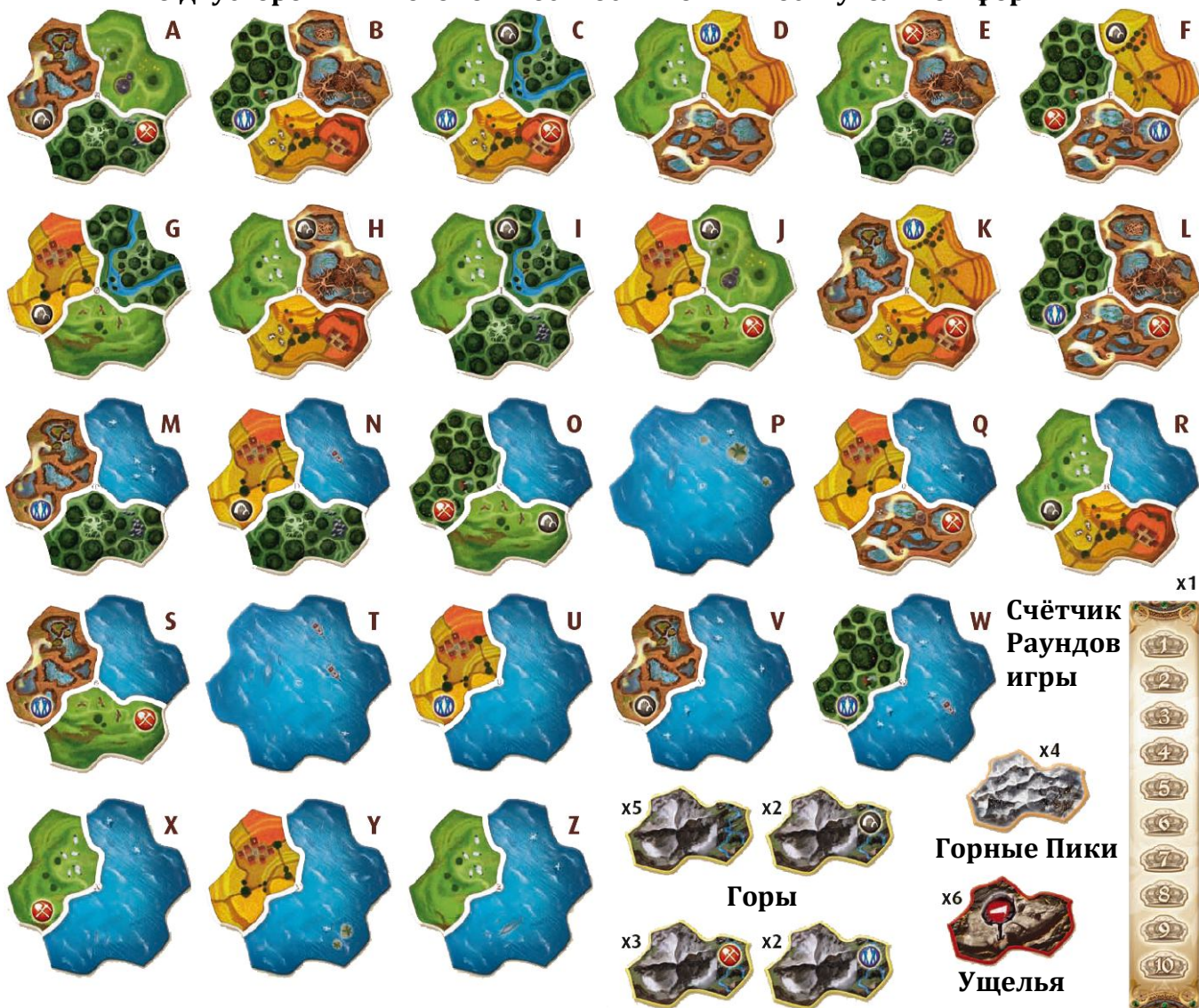
Автор игры: Филипп Кеаерт (Philippe Keyaerts)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Дополнение для игр «Маленький Мир» и (или) «Маленький Мир. Подземелья»

Компоненты игры

26 двусторонних Жетонов Местности почти шестиугольной формы

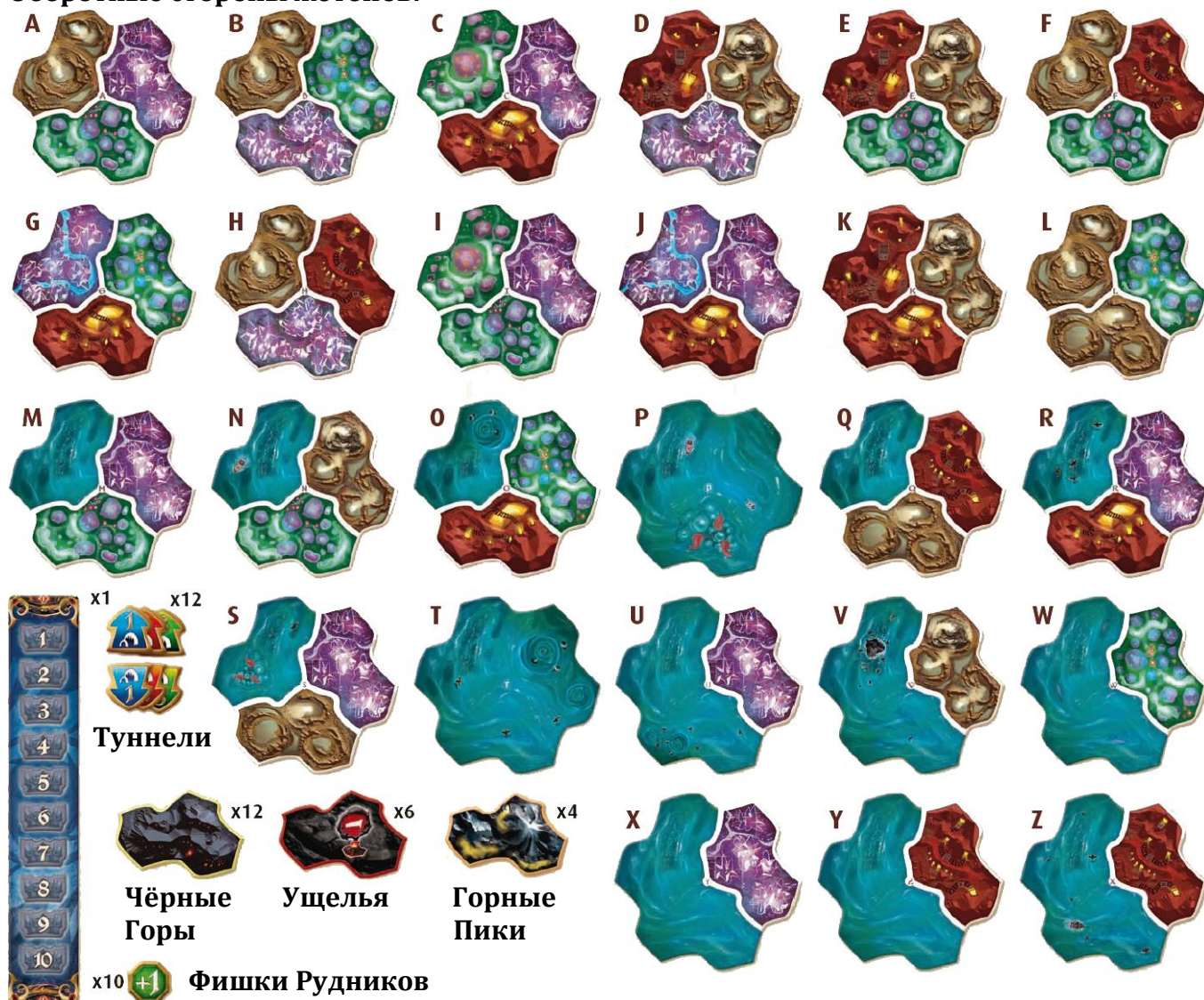


6 Маркеров Границы Реки



1 Ржавый Трон и 7 разнообразных жетонов для создания ваших собственных Сценариев



Оборотные стороны жетонов:**Жетоны игры**

Жетоны Местности, Гор, Ущелий и Горных Пиков помогут вам создать уникальные карты различных Королевств для игры в «Маленький Мир». Все эти жетоны двусторонние, на одной стороне нарисовано «подземелье», а на другой – «поверхность», так что вы будете исследовать свои Королевства и сверху, и снизу. Более того, вы даже сможете объединить эти два мира специальными Туннелями.

В зависимости от конкретного Сценария Водные Регионы превратятся в Реки, Озёра и Моря.

Как и в «Маленьком Мире», Горы всегда кладутся поверх Горных Регионов, предоставляя дополнительную защиту занимаемой Регион Расе. Теперь поверх них можно будет положить ещё и Горные Пики, чтобы защита стала ещё ощутимее. Если на Горном Регионе указан какой-либо Символ, старайтесь класть на него жетон Гор с таким же Символом. Ущелья – это непроходимые Регионы, в них нельзя войти, их нельзя пересечь, их можно только лишь обойти стороной. Помните Бездонные Пропasti из «Маленького Мира. Подземелья»? Ущелья – то же самое.

Подготовка к игре

Играть с этим дополнением можно одним из двух способов: либо разложить описанный в этих правилах Сценарий, либо придумать свой собственный.

Но по какому бы пути вы не пошли, прежде всего, положите на стол Счётчик Раундов игры и поставьте Маркер Раундов на первое деление Счётчика. Как в «Маленьком Мире», игра с 2-3 участниками длится 10 раундов, с 4 участниками – 9 раундов, с 5-6 участниками – всего 8 раундов.

Собственное Королевство

Если вы решили построить собственное Королевство (и, соответственно, сыграть по своему Сценарию), то вот несколько полезных советов.

Первым делом определитесь, где будет проходить игра: на поверхности (в «Маленьком Мире»), в подземелье (в «Маленьком Мире. Подземелья») или в обоих мирах сразу. Стройте Королевство из расчёта, что на каждого игрока должно приходиться в среднем по 9 Регионов (Регионов, а не Жетонов!) – так у вас и Королевство получится достаточно маленьким, чтобы за него стоило побороться, и новым Расам будет, где развернуться. Можете немного поднять или опустить это среднее число, чтобы сделать Королевство более мирным или, наоборот, насыщенным конфликтами.

Количества каждого типа Местности и каждого типа Символов должны быть где-то в 5 раз меньше общего числа Регионов. К примеру, вы играете вчетвером. Арифметика получается такая: у вас должно быть приблизительно $4 \times 9 = 36$ Регионов, по $36/5 \approx 7$ Регионов каждого типа Местности, на этих Регионах должно встречаться по 7 Символов каждого типа. В «Маленьком Мире» это были бы 7 Фермерских, 7 Лесных, 7 Холмистых, 7 Болотных и 7 Горных Регионов с 7 Символами Пещеры, Шахты и Магии на некоторых из них.

Практические рекомендации

- Если в вашем Королевстве будут Водные Регионы, начните выкладывать карту с них. Определитесь, какие правила (Река, Озёро или Море) на них будут действовать. При «постройке» Реки используйте белые Маркеры Границы Реки, при «постройке» Моря помните, что оно непроходимо, и новые Расы не смогут начать завоевания через него.
- Наметив контуры воды, переходите к Регионам с остальными типами Местности. Подумайте, где разместить Горы и (или) Ущелья (помните, что в отличие от других типов Местности Ущелья влияют на все Расы без исключения).
- Используйте Жетоны Забытых Племен (или Монстров из «Маленького Мира. Подземелья»), чтобы ограничить продвижение первых игроков по незанятым Регионам.
- Если у вас есть «Маленький Мир. Подземелья», можете добавить на карту несколько хорошенько отобранных Реликвий и Достопримечательностей. Сколько именно? Мы заметили, что идеальное общее число – это количество игроков + 1. Можете увеличить или уменьшить это число в зависимости от опытности игроков и наличия лишнего времени. Да, и не стесняйтесь использовать Достопримечательности и Реликвии не только в подземелье, но и на поверхности.
- Перед тем, как браться за создание карты, рекомендуем сначала придумать тему игры, обычно это приносит массу вдохновения!

- Не перегружайте свой Сценарий массой новых правил – скорее всего, это не сделает игру веселее, но наверняка сделает труднее.




А теперь попробуйте сыграть – исследуйте и завоюйте парочку Королевств!

Базовые Сценарии

В Сценариях из этих правил Жетоны Местности уже разложены определённым образом, а у вас есть цели, которые надо выполнить. Не считая уточнений, которые приводятся в каждом Сценарии, все правила «Маленького Мира» и «Маленького Мира. Подземелья» остаются в силе.

Сложность Сценария определяется количеством ✨ (их может быть от 1-й до 3-х).

Сценарии с 1-й ✨ больше подойдут новичкам, а Сценарии с 3-мя ✨ окажутся достойным вызовом для опытных игроков.

Специальная иконка под заголовком Сценария показывает, где проходит игра: в «Маленьком Мире» () , в «Маленьком Мире. Подземелья» () или сразу в обоих мирах. Рядом указано число игроков, для которого предназначен Сценарий (). Особенности подготовки к игре и изменения в правилах игры вы найдёте в описании каждого конкретного Сценария.





«Моя прелесть, моя земля, она мааяаяя! Реки, пики и ущелья... мы на месте!»

Это хороший вводный Сценарий для тех, кто хочет поплавать по Рекам, посмотреть на Ущелья и вскарабкаться на Горные Пики.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья»: чтобы занять Речной Регион, нужно потратить всего 1 жетон (в отличие от захвата других Регионов), однако во время Перегруппировки Отрядов *все жетоны с Реки убираются*. Так что вы не сможете захватить Реку, если, конечно, у вас нет какой-нибудь Особой Способности, которая позволит вам это сделать.



«Что значит, мы ВСЕ в одной лодке?! Ну-ка высадите меня немедленно!»

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья» (см. Сценарий 1).
Все новые Расы *должны* начинать завоевания с одного из шести отмеченных стрелками Регионов (2 русла Реки и 4 Региона, с которыми они граничат), если, конечно, у вас нет Особой Способности, которая позволит вам войти на карту из другого места.



Подготовка

Положите по 1 Фишке Рудника в крайние восточные Регионы, как показано на рисунке.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья» (см. Сценарий 1).

Все новые Расы должны начинать завоевания с одного из крайних западных Регионов, если, конечно, у вас нет Особой Способности, которая позволила бы войти на карту из любого Региона.



Активные Расы, занимающие крайние восточные Регионы, получают по 1 дополнительной Монете в фазу получения Победных Монет, как это указано на Фишках Рудников, которые (раз уж о них зашла речь) остаются в своих Регионах до конца игры.



«Хей-хо, хей-хо, к вершинам мы идём!»

Подготовка

Положите по 4 Победных Монеты номиналом «1» на каждый Горный Пик, как указано на рисунке.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья» (см. Сценарий 1).

Активная или Угасающая Раса, занимающая Регион с Горным Пиком, забирает из этого Региона одну Победную Монету (до тех пор, пока они не кончатся).

Всякий раз, когда какой-либо игрок объявляет об Угасании Расы, после фазы получения Победных Монет он берёт 3 Победные Монеты номиналом «1» из запаса и раскладывает их по 3-м разным Горным Пикам по своему выбору.



Кое-что прогнило в Королевстве – не покосившийся трон на горе, но борьба за него...

Подготовка

Положите Ржавый Трон на Горный Пик, как показано на рисунке.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья».

Ржавый Трон – Достопримечательность, сила и мощь которой принадлежит тому, кто занимает её Регион. Активная или Угасающая Раса, занимающая Горный Пик с Ржавым Троном, получает дань в размере 1 Победной Монеты от *каждой* Расы (Активной или Угасающей), занимающей один из 5-ти соседних с Троном Регионов. Если соседний Регион занимает Забытое Племя, вы получаете дань напрямую из запаса.

Свободный дрейф

Smallworld 2-6

2 H L U O
2 F I Y S
3 E A Z Q P
4 G K X M
5 D J V N T
6 C B W R

2 F H I L O
S U Y
x1 x1 x1 x1
x4

3 A E P Q Z
x1 x1 x1 x2

4 G K M X
x1 x1 x3

5 D J N T V
x1 x1 x1 x3

6 B C R W
x2 x3

Подготовка

В зависимости от числа игроков возьмите столько Жетонов Местности, Гор, Ущелий и Забытых Племян, сколько указано на рисунке. Например, если вас четверо, возьмите все жетоны для игры вдвоём, втроём и вчетвером. Расположите Жетоны Местности на некотором расстоянии друг от друга так, чтобы получился единый, неразрывный «континент». Ориентация и точное расположение Жетонов Местности в этом «континенте» не имеют значения, поскольку вскоре они начнут «дрейфовать». Если у вас есть «Маленький Мир. Подземелья», можете добавить по 1 Достопримечательности и 1 Реликвии к каждому набору жетонов, разложив их по возможности в разных местностях.

Особые правила

В начале каждого хода (даже если вы просто объявили об Угасании Расы) можете переместить один *отдельный* Жетон Местности в любое другое место.

При этом выполняются следующие правила.

- Передвигайте Жетоны Местности, не поднимая их над столом. Очевидно, что переместить можно только «внешние» жетоны «континента».
- Жетон можно повернуть и оставить на месте.
- Жетон можно переместить куда угодно, однако весь «континент» визуально должен оставаться един, хотя в нём и могут быть «пустоты».
- Перемещать Жетоны за пределы игрового стола нельзя. Однако если «дрейфу» Жетона мешает какое-то естественное препятствие (например, коробка из-под игры), это препятствие можно убрать.

Все Водные Регионы считаются Морями. Они непроходимы, и новые Расы не могут начинать завоевания через них (если, конечно, у Расы нет соответствующей Способности). Граничащие друг с другом Водные Регионы считаются единым Морским Регионом.



Даже способности можно посадить и вырастить... А круги на полях – это просто магия!

Подготовка

Перемешайте Особые Способности и положите в открытую по одной случайной Способности в каждый пустой Регион, окружённый шестью Жетонами Местности. Особые Способности «Cursed» (*Проклятые*), «Historian» (*Историки*), «Spirit» (*Духи*), «Wealthy» (*Богатые*), «Wise» (*Мудрые*) и «Reborn» (*Перерождающиеся*) выкладывать нельзя (замените их другими Способностями).

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья» (см. Сценарий 1). Активная Раса, занимающая как минимум 5 Регионов, граничащих с Ростком Способности, может воспользоваться этой Особой Способностью (даже если заняла 5 Регионов в середине текущего хода). Способность теряет силу, как только игрок перестаёт занимать пятый соседний с Ростком Регион. Ростки Способностей остаются на своих местах до конца игры.







Подготовка

Положите «Меч-Победитель Кролика-Убийцы» в самый центр карты в открытую и защитите его 2-мя Монстрами. Уберите все другие Реликвии, в этом Сценарии они не понадобятся. Перемешайте Достопримечательности и случайно выложите по одной в закрытую, как указано на рисунке. В Регионы с Достопримечательностями положите по 2 Монстра.

Особые правила

Все Водные Регионы считаются Морями, а значит, непроходимы (если только у вас нет Особой Способности, чтобы исправить это).



*«Пифф, ты ничего не понял – я создаю свои королевства прямо из воздуха!»
Реплика Исчезающего Волшебника Паффа.*

Подготовка (3-6 игроков)

Перемешайте все Знамена Рас, с которыми хотите играть, и раздайте каждому игроку по 3 случайных Расы. Полученные Расы игроки держат в секрете. Сделайте то же самое с Особыми Способностями. Играть с некоторыми Расами и Способностями сложнее, чем с другими, поэтому можете либо сбросить их и взять новые, либо получить небольшую компенсацию в виде Победных Монет (ПМ), начав завоевания сложной Расой. Определитесь перед началом игры, какой вариант вам нравится больше. К сложным Способностям и Расам относятся:

- «Cursed» (*Проклятые*), компенсация +12 ПМ;
- «Dwarves» (*Гномы*), компенсация +4 ПМ;
- «White Ladies» (*Белоснежки*), компенсация +4 ПМ;
- «Shadow Mimes» (*Мимы Полумрака*), компенсация +2 ПМ;
- «Homunculi» (*Гомункулы*), компенсация +2 Гомункула;
- «Iron Dwarves» (*Железные Дварфы*), компенсация -4 ПМ.

Подготовка (только 2 игрока)

Случайным образом выложите на стол 7 Рас и 7 Способностей в открытую. Если среди них оказались «Cursed» (*Проклятые*), «Homunculi» (*Гомункулы*) или «Shadow Mimes» (*Мимы Полумрака*), замените их новыми жетонами. Начиная с Первого игрока, выбирайте по 1-му жетону (Расе или Способности) до тех пор, пока у каждого игрока не окажется 3 Расы и 3 Способности. Сбросьте оставшиеся жетоны Особой Способности и Знамени Расы.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья» (см. Сценарий 1). Граничащие друг с другом Реки считаются единым Регионом.

Игровое поле выстраивается прямо во время игры. Перед началом игры выложите на стол все Жетоны Местности и выберите Первого игрока.

Первый игрок берёт любой Жетон Местности и кладёт его посередине стола. Он может положить на него Гору или (и) Ущелье. Может положить на него Забытое Племя (и, кстати говоря, вы *обязаны* класть Забытое Племя на Жетон, если на нём как минимум 2 неГорных Региона). Остальные игроки делают то же самое, выкладывая свои Жетоны так, чтобы они соприкасались хотя бы одной стороной с уже выложенными Жетонами.

Далее игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями.

- Если количество Регионов (не Жетонов Местности) меньше, чем девятикратное число игроков, в начале хода игрок добавляет новый Жетон Местности (как он делал в начале игры).
- Стопок Знамен Рас и Особых Способностей нет, поэтому во время первого хода и последующего Угасания игроки используют те жетоны, которые получили перед игрой. За всю игру каждый жетон можно использовать только в одной комбинации. Не показывайте свои Расы и Способности другим, пока не решите их сыграть.
- В сценарий можно играть, используя и «Маленький Мир. Подземелья» (или даже обе игры сразу). В этом случае каждый игрок в закрытую берёт 1 Реликвию или 1

Достопримечательность и кладёт её на первый или второй выложенный им Жетон Местности, туда же он кладёт и 2-х охранников-Монстров. Первый игрок тоже кладёт случайную Реликвию или Достопримечательность на самый первый Жетон Местности, который выкладывает.



«Продолжайте копать, золото уже близко! Нет, постойте-ка... там что-то шевелится. Не остановиться ли нам?»
Знаменитые последние слова Дуга из клана Железных Дварфов.

Подготовка

Геологи Королевства обнаружили 3 золотые жилы. Поскольку жилы залегают глубоко под землёй, на самые нижние уровни каждой из них можно пробраться только с верхних уровней. Чтобы получить доступ ко всем Регионам **C**, игроки должны сперва занять все Регионы **B**, а перед этим – все Регионы **A**.

Положите 3 стопки Победных Монет рядом с игровым полем, как указано на рисунке. Перемешайте каждую стопку в закрытую. Положите по одной случайной Монете из каждой стопки в соответствующие Регионы трёх золотых жил в закрытую. Сбросьте оставшиеся Монеты, не глядя их номиналы.

Положите 2 Достопримечательности (каждая с 2-мя Монстрами) в северные Регионы, как показано на рисунке. Положите стопку Реликвий рядом с золотыми жилами в закрытую. В этом сценарии не будут участвовать: «Flames» (*Огненное пламя*), «Skeletons» (*Скелеты*), «Sorcerers» (*Колдуны*), «Mummies» (*Мумии*) – их Знамена Рас останутся в коробке, а их жетоны станут Монстрами, стерегущими золотые жилы.

Положите по 1 Скелету в Регионы левой золотой жилы, по 1 Колдуну – в Регионы средней жилы, по 1 Мумии – в правую жилу. Если у вас нет «Маленького Мира», можете заменить Скелетов и Колдунов другими жетонами.

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья».

Добыча золота

Регионы с золотой жилой захватываются по обычным правилам: 2 жетона +1 жетон за каждого имеющегося Монстра (изначально в каждом Регионе с жилой по 1 Монстру). Заняв Регион, вы получаете лежащую на нём Победную Монету. Если её номинал «5» или «10», в Регион выкладывается Реликвия.

Если в занятом вами Регионе было несколько Монстров, сбросьте одного из них и перераспределите оставшихся в соседний незанятый Регион этой же золотой жилы (обычно выжившие в Регионе **A** уходят в **B**, выжившие в **B** уходят в **C**).

Добавьте в этот соседний Регион столько Монстров, сколько было указано на Монете, которую вы только что получили!

Нападение Монстров

После того, как каждый игрок сделал ход (но до того, как Маркер Раунда перемещается на следующее деление), все Монстры контратакуют, начиная с Монстров в левой золотой жиле. Нападение проходит по обычным правилам боя: Монстры оставляют один жетон в занимаемом ими Регионе и нападают всеми остальными жетонами, в самой последней атаке они бросают Кубик Подкрепления и т.д. Если у Монстров есть выбор, на какой Регион напасть, первым они всегда захватывают наименее защищённый Регион (в случае ничьи бросьте Кубик). Недействующие жетоны Монстров (например, из-за провалившейся последней атаки) и атакованные игроком жетоны Монстров перегруппировываются в самый верхний незанятый Регион этой золотой жилы или в Регион, откуда Монстры начинали нападение (если все Регионы жилы уже заняты игроками).



«Я буду Яном для твоего Иня!»

Из разговора двух перепуганных Мимов Полумрака.

Подготовка

Отложите в отдельные стопки Знамена Рас из «Маленького Мира» и из «Маленького Мира. Подземелья». Положите Особые Способности в одну общую стопку.

Выложите жетоны в 4 разные колонки. В первую колонку выложите 6 Рас из «Маленького Мира» (друг под другом, как в обычной игре), во вторую – 6 Особых Способностей из общей стопки, оставьте место в третьей колонке для Победных Монет (как и в обычной игре, игроки платят их, «пропуская» не нужные им жетоны), наконец, выложите 6 Рас из «Маленького Мира. Подземелья» в четвертую колонку.

Определите случайным образом, кто за кем сидит. Первый и четвертый игроки играют в одной команде, Знамена Рас они берут только из 1-й колонки («Маленький Мир») и в конце игры суммируют набранные ими Победные Монеты. Второй и пятый игроки тоже заодно,

они также объединяют в конце игры заработанные по отдельности Монеты, но Расы берут только из 4-й колонки («Маленький Мир. Подземелья»). Третий игрок сам по себе, он выбирает Расы из любой колонки, а в конце игры умножает на 2 количество полученных им Победных Монет.

Выбор новой комбинации

Изначально готовых комбинаций Рас и Особых Способностей нет. Сперва вы выбираете любую открытую Расу (из той колонки, из которой вам позволено это сделать), а затем – Способность. Как и в обычной игре, вы оставляете по одной Монете номиналом «1» за невыбранные жетоны в колонке. Несмотря на то, что вы выбираете сразу из двух колонок, Победные Монеты уплачиваются только раз – за самый «дорогой» жетон. Эти Победные Монеты кладутся в третью колонку.

Выбрав Расу и Способность, вы забираете и все Победные Монеты, лежащие напротив самого «дорогого» из двух выбранных вами жетонов (если, конечно, они там есть). После этого вы заполняете образовавшиеся пустоты в колонках жетонов, сдвинув нижние Расы, Способности и Монеты (если они есть) на один уровень вверх.



Игрок не прочь взять «Хозяина Дракона» (*Dragon Master*) и «Троллей» (*Trolls*).

Он не получает Монеты, так как в ряду с «Троллями» их нет (а это самый дорогой жетон). Игрок выкладывает по Монете «1» в каждый ряд над «Троллями» и забирает их себе (вместе с «Хозяином Дракона»).

Расы и Особые Способности, находящиеся под опустевшими местами, подтягиваются вверх. А Победные Монеты остаются на своих местах.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья».

На туннелях, соединяющих Регионы подземелья и поверхности, указана одна и та же цифра.

Расы из «Маленького Мира» входят на карту с поверхности, расы из «Маленького Мира. Подземелья» – из подземелья. Особые Способности действуют, когда это возможно (см. совместимость «Маленького Мира» и «Маленького Мира. Подземелья» в правилах «Маленького Мира. Подземелья»).

Монстры охраняют все Регионы с Достопримечательностями или Реликвиями по правилам «Маленького Мира. Подземелья».



Порой некоторые понимают, что их мир – две стороны одной медали...

Подготовка

Отложите в отдельные стопки Знамена Рас из «Маленького Мира» и «Маленького Мира. Подземелья». Сделайте то же самое с Особыми Способностями. Выложите 6 Рас друг под другом (как в обычной игре), чередуя Расы из Маленького Мира» и «Маленького Мира. Подземелья», рядом выложите 6 Способностей, чередуя и их. Не забывайте чередовать жетоны и при появлении новых комбинаций.

Особые правила

Действует правило рек из «Маленького Мира. Подземелья».

Если игрок объявляет об Угасании Расы, и эта Раса из «Маленького Мира», его следующая Раса должны быть из «Маленького Мира. Подземелья». И наоборот.

Расы из «Маленького Мира» начинают завоевания с северных Регионов, Расы из «Маленького Мира. Подземелья» – с южных Регионов.

Расы из «Маленького Мира» получают 1 дополнительную Монету за каждый южный Регион, который они занимают, Расы из «Маленького Мира. Подземелья» – за каждый северный Регион. Даже если эти Расы Угасающие.

Особые Способности действуют, когда это возможно (см. совместимость «Маленького Мира» и «Маленького Мира. Подземелья» в правилах «Маленького Мира. Подземелья»).

Содержание

Компоненты	1	
Правила	3	
Сценарий 1. Моя прелесть-ная земля!	5	◆
Сценарий 2. Жизнь – длинная и бурная река	6	◆◆
Сценарий 3. Идём на восток	7	◆◆
Сценарий 4. Я был на вершине горы	8	◆◆
Сценарий 5. Ржавый трон	9	◆◆◆◆
Сценарий 6. Свободный дрейф	10	◆◆◆◆
Сценарий 7. Ростки способностей	11	◆◆◆◆
Сценарий 8. Меч в пещере	12	◆◆◆◆
Сценарий 9. Игра богов	15	◆◆◆◆◆◆
Сценарий 10. Глубокий подкоп	16	◆◆◆◆◆◆
Сценарий 11. А теперь все вместе	18	◆◆◆◆◆◆
Сценарий 12. Ночь и день	20	◆◆◆◆◆◆

