

SMALL WORLD WARCRAFT

Philippe Keyaerts

ПРАВИЛА ИГРЫ

А зерот встречает новый день. День, как и каждый до этого, и каждый после. День беспощадной борьбы за контроль над Миром Варкрафта. Эта территория Маленького Мира не только слишком тесна для всех, но и содержит бесконечный конфликт между фракциями Альянса и Орды. Рассвет наступил, и пришло время занять ваше место на передовой.



DAYS OF
WONDER

Состав Игры

♦ 6 двухсторонних игровых полей разных размеров: 2 больших, 2 средних и 2 маленьких

♦ 16 двухсторонних знамен народов Мира Варкрафта. Цветная сторона знамени показывает активный народ, обесцветенная - народ в упадке.



Орки, активные и в упадке

♦ 20 жетонов уникальных способностей



♦ 5 памяток, по одной для каждого игрока

♦ Следующие игровые компоненты:

12 жетонов артефактов и легендарных мест



Горы

Стены светлячков

Жетоны гармонии

Крепости



Дозорные башни



Военные цели



Чемпион



Звери



Бомбы (6 взрывающихся + 6 невзорвавшихся)

♦ 110 монет



♦ 1 кубик, подкреплений



♦ 1 планшет счетчика раундов и 1 маркер раунда

♦ 1 памятка правил командной игры

♦ Данные правила игры



Подготовка к игре для 3 игроков



♦ 182 жетона народов и 15 жетонов мурлоков



Эльфы крови

Дренеи

Дворфы

Эфириалы

Отрекшиеся

Гномы

Гоблины

Люди

Кобольды



Наги



Ночные эльфы



Орки



Пандарены



Таурены



Тролли



Воргены



Мурлоки

Подготовка к игре

Если это ваша первая партия, аккуратно отделите игровые компоненты от картонных листов. Отсортируйте их по типу и разложите в предназначенные для них отделения органайзера, который находится в коробке с игрой. Некоторые компоненты помещаются в извлекаемый контейнер, другие в основную часть органайзера. Подробнее о том куда поместить тот или иной компонент, читайте на стр. 10.



Случайным образом выберите набор игровых полей, соответствующий числу игроков.

- ◆ 5 игроков: 2 больших + 1 среднее + 2 маленьких
- ◆ 4 игрока: 1 большое + 2 средних + 1 маленькое
- ◆ 3 игрока: 1 большое + 1 среднее + 1 маленькое
- ◆ 2 игрока: 1 большое + 1 маленькое

Размер поля обозначается значком «S», «M» или «L», напечатанным в одном регионе. Поместите их в центр стола и немного расставьте. Эти поля являются островами, и способ их размещения не влияет на игру.



✘ Поместите счетчик раундов рядом с полями с маркером раунда на первом месте. 1. Он будет помогать вам отслеживать ход игры. Игра заканчивается в конце того раунда, на котором маркер достигнет последнего деления счетчика (в зависимости от количества игроков: 8 раундов для 5 игроков, 9 раундов для 4 игроков, 10 раундов для 2-3 игроков).

✘ Возьмите из коробки контейнер с жетонами народов и поместите его рядом с полями так, чтобы каждый игрок мог дотянуться. 2.

✘ Перемешайте стопку знамен. Возьмите случайным образом из стопки 5 знамен и выложите их в вертикальный ряд лицевой (цветной) стороной вверх. 3. Поместите стопку оставшихся знамен лицевой стороной вверх в самый низ ряда. 4. Проведите те же действия со стопкой жетонов способностей: перемешайте ее и выложите 1 жетон слева от каждого знамени. Жетоны способностей и знамен специально сделаны так, чтобы стыковаться. Поместите стопку оставшихся жетонов способностей слева от стопки знамен. 5. Теперь у вас на столе 6 открытых комбинаций жетонов способностей и знамен (включая верхнюю комбинацию в двух стопках).

✘ Выложите жетон Мурлока на каждый регион поля, отмеченный символом мурлока. 6. Мурлоки - это примитивная раса, которую можно найти по всему Азероте и заселить некоторые Регионы в начале игры. В Маленьком Мире Варкрафта мурлоки считаются расой в упадке.



✘ Выложите 1 жетон горы в каждый регион с соответствующим изображением. 7.



✘ Перемешайте вместе жетоны артефактов и легендарных мест. Не глядя возьмите столько жетонов, сколько игроков, и расположите их лицом вниз на каждом поле, в регионах с иконками «S», «M» или «L». 8.

✘ Раздайте каждому игроку по 5 монет номиналом «1». 9. Поместите все остальные монеты (всех номиналов) в банк рядом с игровым полем так, чтобы каждый игрок мог дотянуться. 10. Монеты играют роль денег и помогают определить победителя в конце партии.

Важно!

Если вы уже играли в «Маленький мир», вы окажетесь на знакомой территории здесь, в Азероте.

Расы, сражающиеся друг с другом в Мире Варкрафта, могут отличаться от тех, что вы встречали в оригинальной игре, но игровая механика довольно схожа.



Новые или разные правила обозначены этим значком.



Цель игры

Азерот - величественный и обширный мир. Но недостаточно большой для всех Рас, которые не хотят делиться этим миром и всегда пытаются расширяться. Ситуация становится особенно сложной, когда большинство из этих рас принадлежат враждующим фракциям, вовлеченным в бесконечный конфликт. Тем временем неприсоединившиеся расы рады воспользоваться этим древним раздором, чтобы захватить то, что они могут, и процветать.

Вам предстоит выбрать народ Мира Варкрафта и его способность, а затем постараться завоевать окружающие земли, добраться до легендарных мест, завладеть артефактами и получить как можно больше монет (обычно за счет более слабых соседей). Вы получаете 1 монету за каждый регион, занятый вашими войсками (жетонами народов) к концу вашего хода. Со временем ваш народ все шире расселится по миру (прямо как тот народ, который вы только что сокрушили!), и вам придется бросить его на произвол судьбы, чтобы встать во главе нового. Ключ к победе - понимание того, когда лучше всего привести свой текущий народ в упадок, выбрать новый и добиться с ним превосходства в Мире Варкрафта.

Начало игры

Игрок, последним игравший в видеоигру, становится первым игроком и делает первый ход. После него право хода передается по часовой стрелке. После того, как все игроки сделали по ходу, начнется новый раунд.

Первый игрок сдвигает маркер раунда следующее деление счетчика раундов и снова делает ход. И так далее.

Когда маркер раунда достигает последнего деления счетчика, игроки делают по последнему ходу и заканчивают игру. Тот, кто скопил больше монет, побеждает.

I. Первый раунд

На своем первом ходу каждый игрок:

1. Выбирает комбинацию народа и способности
2. Захватывает регионы
3. Получает монеты

1. Выбор комбинации знамени и способности

Игрок выбирает одну из шести открытых комбинаций знамен и способностей (самую нижнюю комбинацию, лежащую поверх двух стопок, тоже можно выбрать)

Стоимость приобретения комбинации определяется ее позицией в ряду. Первая комбинация (самая верхняя) бесплатная. Если вы решили взять другую комбинацию, то должны заплатить столько монет, сколько комбинаций находится

выше выбранной. Кладите 1 монету на каждую из этих комбинаций.



Игрок решил начать партию знахарствующими отрекшимися. Он забирает эту комбинацию и кладет 1 монету из личного запаса на каждую комбинацию, расположенную выше.

Если вы выбрали комбинацию, на которой лежат монеты (их оставил кто-то из игроков чуть ранее по ходу игры), возьмите их и добавьте в свой личный запас. Однако вы все равно должны положить 1 монету на каждую комбинацию, расположенную выше той, которую вы выбрали.

Выбранную комбинацию поместите перед собой. Затем возьмите из контейнера столько жетонов соответствующего народа, сколько составляет сумма чисел на только что взятых жетонах способности и знамени.

Если не сказано иного (например, как в случае с Отрекшимися), других жетонов этого народа вы по ходу игры не получите - придется обходиться теми, что вы взяли на этом шаге.

Если захваченное Легендарное место или сила Расы позволяют вам брать дополнительные жетоны Расы из контейнера, вы по-прежнему ограничены общим количеством доступных жетонов. Таким образом, игрок с 20 жетонами Отрекшихся на полях не сможет снова использовать свою силу Отрекшихся, пока в контейнере не появятся доступные жетоны.



Игрок выбрал комбинацию способности и знамени «Знахарствующие отрекшиеся». Он берет из контейнера 4+6=10 жетонов отрекшихся.

Получив жетоны народа, обновите вертикальный ряд доступных комбинаций. Сдвиньте комбинации (вместе с монетами, если они есть) на одну позицию вверх, чтобы заполнить образовавшийся пробел. Нижняя стопка при этом остается на месте: вы лишь сдвигаете с нее верхнюю комбинацию на одну позицию вверх, заполняя пробел и открывается новая комбинация. На выбор игрокам снова доступны 6 комбинаций. (Сброшенные знамена народа возвращаются под низ своей стопки, а сброшенные жетоны способностей перемещаются когда заканчивается вся их стопка).



2. Захват регионов

Жетоны народа нужны для захвата регионов на игровом поле. Захваченные регионы принесут вам монеты.

🏆 > Первый захват

Чтобы вторгнуться на игровое поле, народ обязан захватить один из регионов входа (с изображением якоря) на любом из островов.

Чтобы завоевать этот входной регион, игрок должен путешествовать по морю и, следовательно, должен будет развернуть как минимум 3 жетона народа (см. ниже)

🏆 > Захват региона

Чтобы захватить выбранный регион, вам нужны:

- ◆ 2 жетона народа
- ◆ +1 дополнительный жетон народа за каждый жетон стены светлячков, крепости, или горы
- ◆ +1 дополнительный жетон народа за стоимость путешествия, если регион является регионом входа, который не прилегает к региону, уже занятому той же расой (для усложнения плавания между дальними землями).
- ◆ +1 дополнительный жетон народа за каждый жетон мурлока или другого народа в захватываемом регионе.

Моря и озера обычно не могут быть завоеваны, если не сказано иного (см. Наги), они требуют 2 жетона народа и дают стандартную 1 монету за регион игроку, который их контролирует.

Захватывая регион, кладите необходимое количество жетонов народа внутрь его очерченной границы. Эти жетоны должны оставаться в регионе до начала перераспределения войск, которое вы проведете в конце вашего хода (см. «Перераспределение войск» на стр. 6).

Важно: независимо от того, какой народ и какую способность вы выбрали, вы обязаны иметь в доступе хотя бы 1 жетон народа, чтобы начать новый захват.

🏆 > Военные потери и отступление

Если вы захватили регион, до этого занятый народом соперника, соперник должен забрать на руку все свои жетоны из этого региона, а затем:

- ◆ вернуть один из них обратно в контейнер.
- ◆ дождаться конца вашего хода и распределить жетоны, оставшиеся у него на руке, по любым регионам, все еще занятым его народом (если таковые еще есть).

Регионы, в которые соперник распределит оставшиеся жетоны народа, не обязаны граничить с регионом, который вы только что захватили. Если на текущем ходу были захвачены все регионы соперника и у него остались жетоны народа на руке (а на поле — не осталось), то на своем следующем ходу он может распределить их, как если бы делал свой первый захват.

Если захваченный регион защищал всего один жетон народа, этот жетон возвращается в контейнер. Как правило, это случается, когда вы захватываете регион, занятый народом в упадке (см. «Приход в упадок» на стр. 8)

Примечание: при желании вы можете захватить регион, занятый жетоном вашего собственного народа в упадке. Жетон этого народа, как обычно, выйдет из игры, зато вы, возможно, получите более выгодный для вашего активного народа регион. Жетоны гор не убираются с игрового поля. Они дают защиту игроку, занявшему регион с горой.

Последующие захваты

Повторяйте описанные выше действия, пока ваш захватнический пыл не иссякнет. Ваши завоевания ограничены только числом доступных вам жетонов народа.

Каждый из вновь завоеванных регионов должен, если иное не разрешено их комбинацией расы и способности:

- ◆ ограничить с одним из регионов, занятых жетонами вашего активного народа

ИЛИ

- ◆ быть любым Регионом входа на любом поле, захват стоит +1 жетон, если Регион входа не находится рядом с регионами занятыми вашей активной расой (стоимость путешествия).



Захватив Регион входа, Отрекшиеся вторгаются на соседние холмы Кобольдов.

Попытка последнего захвата. Кубик подкреплений

Довольно часто бывает, что у вас не хватает жетонов народа, чтобы сделать последний захват на текущем ходу. Но если у вас остался хотя бы 1 незадействованный жетон народа, вы можете взять кубик подкреплений и попытаться захватить регион, для завоевания которого вам не хватает 3 или меньше жетонов народа. Выбрав регион для захвата, бросьте кубик подкреплений. Обратите внимание, что вы должны до броска кубика объявить, какой регион хотите захватить на текущем ходу последним. Этот регион не обязан быть самым слабым из всех доступных, ведь госпожа удача может помочь вам выбросить любой результат.

Если суммы оставшихся у вас жетонов народа и точек, выпавших на кубике подкреплений, достаточно для захвата региона, вы занимаете его оставшимися жетонами народа. В противном случае вы кладете жетоны в один из уже занятых вами регионов. Независимо от исхода ваши завоевания на текущем ходу заканчиваются.



Благодаря удачному броску кубика подкреплений и, несмотря на недостаточную силу, игроку Отрекшихся удается покорить эти Горы. Последний захват текущего хода приносит им новый регион.

Перераспределение войск

Совершив свой последний захват на текущем ходу, вы можете как угодно перераспределить ваши жетоны народа между регионами, занятыми вашим активным народом. Регионы, откуда вы берете жетоны, не обязаны граничить с регионами, куда вы их кладете. После перераспределения в каждом регионе, который вы контролируете, должен остаться хотя бы один ваш жетон.



Игрок перераспределяет Отрекшихся между своими Регионами. Пользуясь свойством знамени Отрекшихся он получает еще 1 жетон из контейнера (они отправили 2 жетона в контейнер в течение этого хода: 1 жетон Мурлока и 1 жетон Кобольда; и он может получить до 2 дополнительных жетонов, заплатив по 1 монете), но игрок Отрекшихся выбирает купить только одного).

3. Получение монет

⚠ Ваш ход завершается. Получите 1 монету из банка за каждый регион на поле, занятый вашим народом. Если ваш жетон способности, свойство знамени, легендарного места и/или артефакта приносят вам призовые монеты, вы получаете и их тоже.



За 3 занятых региона, Отрекшиеся получают 3 монеты, а также еще 1 монету благодаря жетону способности (1 призовая монета за каждый занятый регион холмов).

⚠ > Бонусы фракции Альянса и Орды

Большинство народов принадлежат либо фракции Альянса, либо фракции Орды, две фракции сражаются друг с другом с незапамятных времен. Атакуя народ одной фракции народом другой фракции, вы получаете **Бонус фракции**: в конце своего хода игрок получает 1 монету за каждый народ противоположной фракции, которую он победил.



После того, как их Отрекшиеся пришли в упадок, игрок возвращается с Археологическими Эльфами Крови, принадлежащими Орде.

Сначала они завоевывают Регион входа Дворфов, а затем два соседних региона, контролируемых людьми.

В конце своего хода они получают Бонус фракции, 2 монеты: 1 за каждый народ Альянса, чей регион они захватили (1 за Дворфов + 1 за Людей).

◆ Захват двух или более регионов одного и того же народа по-прежнему приносит вам только 1 монету, если не указано иное (см. Поле битвы, стр. 14)

◆ Активный народ и народ в упадке считаются двумя разными народами, даже если они принадлежат одному игроку.



Некоторые народы не принадлежат ни Альянсу, ни Орде. Эти расы являются нейтральными. Захват регионов Альянса или Орды не приносит им бонусных монет. Захват региона нейтральной расы с помощью народов альянса или орды также не приносит бонусных монет.



Наги, к примеру, нейтральный народ

Эльфы Крови активны; контролирующей их игрок получает 1 призовую монету, за занятый ими магический регион.

Жетон способности Отрекшихся того же игрока больше не действует, так как Отрекшиеся пришли в упадок.

Игрок получает по 1 монете за каждый регион занятый Отрекшимися, но не получает призовых монет.



› Получение монет с народами в упадке

В процессе игры на игровом поле появятся жетоны, оставшиеся от вашего прошлого народа - народа, который пришел в упадок (см. «Приход в упадок» ниже).

Регионы, занятые жетонами вашего народа в упадке, тоже приносят вам по 1 монете. Однако жетон способности (или свойство знамени, артефакта или легендарного места), относящиеся к вашему народу в упадке, уже не приносят вам никаких дополнительных монет, если только не сказано иное.

Полученные монеты кладите перед собой стороной с цифрой вниз. Это ваш личный запас. Монеты не переворачиваются до конца игры. В любой момент игроки могут смотреть свои монеты и разменивать их в банке.

II. Последующие раунды

В начале каждого последующего раунда первый игрок сдвигает маркер раунда на следующее деление счетчика, и игроки снова по очереди делают ходы. В свой ход игрок вправе:

- ◆ продолжить захватывать регионы активным народом **ИЛИ**
- ◆ привести свой народ в упадок, чтобы выбрать

Независимо от того, какое действие выберет игрок, он снова получает монеты (см. «Получение монет» на стр. 7).

Захват новых регионов

› Подготовка войск

Возьмите на руку жетоны вашего активного народа со всех занятых вами регионов, оставив в каждом из них только 1 жетон. Используйте взятые жетоны для захвата новых регионов.

› Захват

Все правила, касающиеся захвата нового региона (описанные на стр. 5), остаются в силе, за исключением правила о первом захвате, которое применяется только к народам, еще не вторгшимся на поле.

› Уход из региона

Для захвата новых регионов вы используете только те жетоны народа, которые взяли на руку с занятых регионов. Но если вам не хватает жетонов, можете полностью увести войска из одного или нескольких регионов под вашим контролем. Если вы решили забрать последний жетон из региона (кроме артефактов и легендарных мест - их вы обязаны оставить в регионе, когда уходите из него), считается, что этот регион больше не ваш и монет не принесет. Если вы увели войска сразу из всех ваших регионов, то свой следующий захват обязаны делать по правилам первого захвата (см. с «Первый захват» на стр. 5).

Приход в упадок

Если вы видите, что ваш активный народ изжил себя, лишись возможности продолжать эффективный захват новых территорий и успешно защищаться от враждебных соседей, то в начале вашего хода можете объявить, что ваш народ пришел в упадок, и выбрать новую активную комбинацию жетона способности и знамени из доступных на столе.

Для этого переверните ваше текущее знамя лицевой стороной вниз (обесцвеченной - вверх) и сбросьте текущий жетон способности, поскольку его эффекты больше не действуют (если не сказано иного, как, например, в случае Гарнизонной или Болотной способностью)

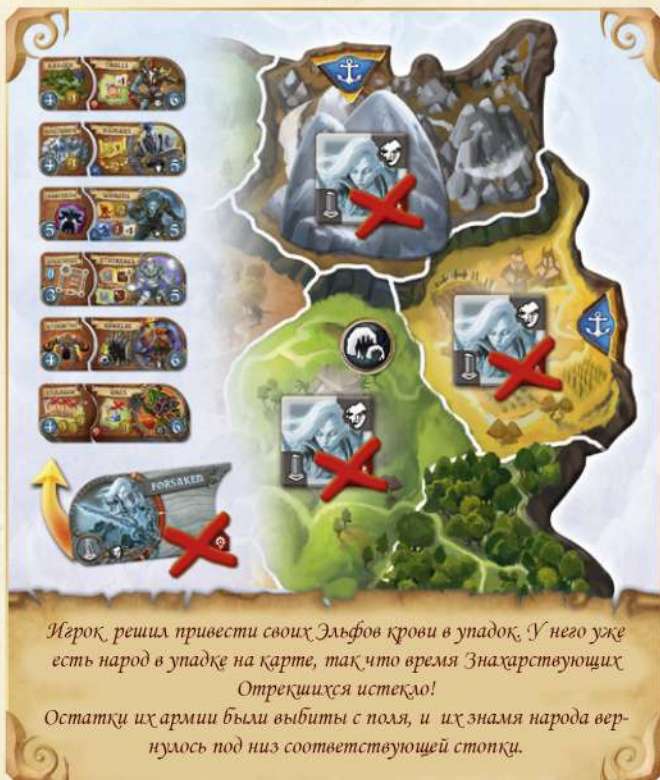
Далее переверните жетоны пришедшего в упадок народа обесцвеченной стороной вверх и оставьте на поле 1 такой жетон в каждом регионе, который они занимали, а остальные уберите в контейнер.

Важно: в некоторых случаях (Способность Шауренов или после использования способности Устрашающих), несколько жетонов народа в упадке могут занимать регион, увеличивая защиту

этой территории. Когда такой регион захватывают, все жетоны народа в упадке убираются в контейнер.

У каждого игрока может быть на игровом поле только один народ в упадке. Если вы приводите в упадок новый народ, а на поле все еще остаются жетоны вашего предыдущего народа в упадке, то сначала уберите их в контейнер, а уже потом переворачивайте обесцвеченной стороной вверх жетоны текущего народа, который вы привели в упадок.

Знамя народа, теперь уже бесследно исчезнувшего, кладется под низ стопки знамен народов (либо на самую нижнюю пустую позицию вертикального ряда, если стопки уже нет). Все же действия выполняются, когда с игрового поля убирается последний жетон пришедшего в упадок народа (если кто-то захватил последний занятый этим народом регион).



Нельзя захватывать регионы во время хода, на котором ваш народ пришел в упадок; ваш ход заканчивается сразу же после получения монет. Вы получаете 1 монету за каждый регион, занятый вашим только что пришедшим в упадок народом. Если не сказано иного, вы не получаете монеты за свойство знамени пришедшего в упадок народа и за его сброшенный жетон способности.

В ваш следующий ход вы выбираете новую комбинацию знамени и способности из числа доступных и делаете ход по правилам первого раунда игры. Но на этот раз при получении монет вы

будете учитывать не только регионы, захваченные вашим новым народом, но и регионы занятые вашим народом в упадке, что может оказаться хорошим подспорьем для будущей победы.

Важно: Мурлоки всегда считаются расой в упадке, не принадлежащей ни одному игроку.



В редком случае, когда у вас заканчивается стопка жетонов способностей и вы не можете собрать новые комбинации способностей и народов, перемажьте все сброшенные жетоны способностей и сложите их новой стопкой.

Конец игры

Когда маркер раунда достигает последнего деления счетчика, игроки делают по последнему ходу, после чего открывают и подсчитывают накопленные ими монеты. Игрок с наибольшим результатом становится победителем. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, чьих жетонов народов (активного и в упадке) на игровом поле больше.



Приложения

I. Хранение компонентов в органайзере

Изначально в коробке с игрой вы обнаружите несколько картонных листов, лежащих между органайзером и верхней крышкой. После извлечения из них картонных компонентов пространство, которое они занимали в коробке, останется пустым. Если вы храните настольные игры вертикально, то получившаяся пустота может привести к тому, что компоненты вылетят из предназначенных для них отсеков органайзера.

Чтобы избежать этого, рекомендуем следующее. Отделив картонные компоненты от листов, сложите эти листы на столе одной стопкой. Осторожно вытащите органайзер из нижней

части коробки. Будьте особенно аккуратны, поскольку тонкий пластик органайзера легко ломается. Сложите стопку картонных листов на дно коробки и вставьте органайзер поверх нее. Теперь органайзер приподнят на достаточную высоту, чтобы картонные компоненты оказались плотно прижаты игровыми полями и крышкой коробки. Вы можете хранить игру вертикально, не опасаясь, что перед началом партии вам придется собирать компоненты по всей коробке.

На иллюстрации ниже показано, в какие отсеки необходимо поместить те или иные жетоны, маркеры и монеты. Для удобства использования во время игры та часть органайзера, в которой хранятся жетоны народов, сделана извлекаемой. Некоторые отсеки этого контейнера имеют одинаковые габариты, поэтому необязательно класть в них именно те жетоны народа, которые указаны (жетоны Мурлоков хранятся в основной части органайзера). Все прочие компоненты, маркеры и монеты хранятся в основной части органайзера. Правила игры, листы-памятки и игровые поля кладутся на органайзер.



II. Знамена народов и способности

В Маленьком Мире Варкрафта есть 16 народов и 20 жетонов способностей.

Каждому жетону народа соответствует свое знамя и набор жетонов народа, количество которых позволяет скombинировать этот народ с любой способностью.

Каждая способность дает игроку особое преимущество в гонке за победой.

Пока народ остается активным, его жетоны кладутся на игровое поле цветной (лицевой) стороной вверх. Как только народ приходит в упадок, его жетоны переворачиваются обесцвеченной стороной вверх.

Если не сказано иного, преимущества, которые дают знамя и способность, суммируются и перестают действовать, как только народ приходит в упадок.

Регион считается **пустым**, если в нем находится хотя бы один жетон Мурлока или народа (активного или в упадке). Регион с горой, артефактом или жетоном легендарного места, но без Мурлоков или народов, считается пустым.

Народы



ЭЛЬФЫ КРОВИ



Эльфы крови жаждут магии. В конце вашего хода каждый занятый вами магический регион принесит вам 1 призывную монету.



ДРЕНЕИ



Во время каждого хода противника Дренеи призывают Святой Свет: первый жетон народа, который они должны убрать в контейнер (из-за захвата или способности), возвращается игроку в руку. Все последующие потери убираются в контейнер по обычным правилам.



ДВОРФЫ



Дворфы могут захватить любой регион с горой используя на 2 жетона меньше. Тем не менее вы обязаны использовать хотя бы 1 жетон Дворфов.



ЭФИРИАЛЫ



Эфириалы - коллекционеры артефактов. Один раз за ход они могут украсть Артефакт из региона, граничащего с занятым ими регионом переместив этот жетон Артефакта в свой соседний регион (и они могут использовать силу Артефакта немедленно) **ЖАЖ** могут захватить любой соседний регион, содержащий Легендарное место, используя на 2 жетона меньше. Тем не менее они обязаны использовать хотя бы 1 жетон.



ОТРЕКШИЕСЯ



Отрекшиеся могут вербовать трупы своих врагов. Каждый раз, когда они отправляют жетон другого народа в контейнер (активный или в упадке), они могут потратить 1 монету, чтобы получить дополнительный жетон Отрекшихся из контейнера. Новые жетоны добавляются к тем, которые вы перераспределяете по регионам.



ГНОМЫ



Благодаря своим летающим машинам Гномы могут один раз за ход атаковать любой регион на любом поле. Как если бы этот регион был соседним с занятым вашим народом. Кроме того, после выбора

региона бросьте кубик подкреплений перед захватом, чтобы потенциально снизить стоимость захвата. Если это воздушное нападение является их последним возможным захватом, они могут бросить кубик подкреплений дважды: один раз как способность Гномов и один раз в качестве попытки последнего захвата.



ГОБЛИНЫ



В конце своего хода гоблины могут размещать бомбы в соседних регионах, занятых активными народами противников.



Выбрав этот народ, перемешайте 12 жетонов бомб и положите стопку лицом вниз рядом с собой. Если вы размещаете бомбы в соседних регионах оппонентов, возьмите жетоны сверху стопки и поместите их лицом вниз (не более одного жетона бомбы на регион), не глядя на них.

В начале вашего следующего хода, если регион с жетоном бомбы все еще занят противником (и даже если за это время народ пришел в упадок), переверните жетон бомбы: взрыв считается успешным захватом (противник теряет 1 жетон народа, забирает все остальные для перераспределения, как обычно), за исключением того, что регион теперь пуст. Промех не имеет никакого эффекта. В любом случае жетон бомбы убирается в контейнер.

Если к вашему следующему ходу регион окажется пуст, положите жетон бомбы обратно наверх стопки, не глядя на него.

Когда гоблины приходят в упадок, жетоны бомб, которые были размещены в конце их предыдущего хода, раскрываются, и их эффект применяется как обычно. Если стопка жетонов бомб закончилась, гоблины больше не могут выставлять бомбы на поле.



ЛЮДИ



Люди могут указывать стратегические регионы для игроков, не принадлежащих Орде, в конце каждого своего хода они размещают 2 жетона военных целей (или возвращают в руку, если необходимо) в 2 разных регионах, не принадлежащих Альянсу. Если какой-либо игрок, не принадлежащий Орде (включая самих людей), успешно захватывает регион с жетоном военной цели, он зарабатывает 2 призовых монеты и возвращает жетон Людям, чей игрок также получает 2 призовые монеты, если не он захватил регион. Если какой-либо игрок, принадлежащий Орде захватывает регион с военной целью, ничего не происходит, и жетон остается в руке.



КОБОЛЬДЫ



Подземные обитатели, Кобольды могут появиться в любой пещере; они могут захватить любой регион с пещерой, для Кобольдов все регионы с пещерами считаются граничащими друг с другом. Для своего первого захвата Кобольды могут использовать регион с пещерой в качестве Региона входа, и если они это сделают, они не будут платить +1 дополнительный жетон за стоимость путешествия.



НАГИ



Наги привыкли жить под водой, поэтому, в отличие от других народов, они могут захватывать моря и озера. Их первым захватом может быть Море или Озеро (требуется 2 жетона народа), а затем они продолжают захват оттуда. Наги остаются в морях и озерах, даже когда находятся в упадке.



НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ



Ночные Эльфы могут захватывать Лесные регионы используя на 1 жетон меньше (по-прежнему требуется минимум 1 жетон). Каждый раз, когда Ночные Эльфы захватывают Лесной регион, они помещают на него жетон Стены Светлячков. Стена Светлячков считается 1 жетоном защиты и остается в регионе когда народ приходит в упадок, но удаляется при захвате или опустении Региона.



ОРКИ



Орки - природенные завоеватели. Каждый захват региона занятого народом Альянса приносит 1 призывную монету. Эта способность суммируется с бонусом фракции.



ПАНДАРЕНЫ



В конце каждого хода пандарены дают жетон Гармонии каждому противнику, чей активный народ они не атаковали на текущем ходу (включая первый ход игры, даже если у противников еще нет народа). Игрок с жетоном гармонии должен заплатить 2 монеты



ТАУРЕНЬИ



Эти большие, стойкие воины никогда не могут занять (не захватить) регион менее чем двумя жетонами народа. Однако при захвате их региона они все равно теряют один жетон. Ни при каких обстоятельствах нельзя оставлять жетон Птауренов в одиночестве, даже во время фазы перераспределения войск. Если по какой-либо причине жетон народа останется один, игрок, контролирующий Птауренов, должен повторно разместить его в занятом им регионе. При упадке они оставляют по 2 жетона народа в каждом регионе вместо 1.



ТРОЛЛИ



Известные как хитрые воины, ТТролли могут захватить любой пустой регион используя на 1 жетон меньше (по-прежнему требуется минимум 1 жетон).



ВОРГЕНЬИ



В начале каждого своего хода Воргены должны выбрать между своей человеческой формой (они сразу получают 2 призывных монеты) или формой Воргена (они платят 1 монету, и все завоевания на этом ходу стоят на 1 жетон меньше. Но по-прежнему требуется минимум 1 жетон).

Способности

Под понятием «ваш регион» и «занятый вами регион», которые встретятся вам в описании жетонов способностей, мы подразумеваем регион, занятый жетонами вашего народа, скомбинированного с описываемой способностью. Если это не оговорено особо, то мы не рассматриваем жетоны вашего народа в пришедшего в упадок.

Ниже описываются преимущества, которые дает каждая способность. Числом в круге отмечено, сколько жетонов народа вы получите, выбрав знамя в комбинации с этой способностью.

АРХЕОЛОГИЧЕСКИЕ

Этот ученый народ любит изучать старые вещи и странные места: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с Легендарным Местом или Артефактом приносит вам 1 призывную монету.



ВОИНСПВУЮЩИЕ

Народ с этой силой живет ради победы в бою. В конце хода каждый захваченный вами на текущем пустой регион приносит вам 1 призывную монету.



ЗВЕРЕВЛАСТНЫЕ

Возможность приручить зверей может быть очень полезной в бою. В начале каждого своего хода народ зверееластных сначала сбрасывает все свои жетоны зверей. После проверки количества занятых ими холмов, вы берете соответствующее количество жетонов зверей. Для любых целей эти жетоны Зверей рассматриваются как жетоны народа и используются для захвата регионов и перераспределяются в конце хода. Однако, когда регион, в котором есть хотя бы один жетон зверя, захватывают, 1 жетон зверя убирается в контейнер, в то время как все остальные жетоны перераспределяются в конце хода текущего игрока.





КУЗНЕЧНЫЕ

Народ с этой способностью может создавать мощное оружие: они могут захватить любой регион используя на 1 жетон меньше (по-прежнему требуется минимум 1 жетон).



ЧЕМПИОНСКИЕ

У этого народа есть 1 могучий Чемпион. Один раз за ход он может бесплатно захватить любой соседний регион, независимо от количества вражеских жетонов и защиты в нем. После захвата поместите жетон Чемпиона в этот регион.

Чемпион считается как 1 жетон народа. Если другой игрок захватывает регион с Чемпионом, он попадает в плен. Жетоны народа из этого региона возвращаются в руку. Владелец Чемпиона должен немедленно заплатить своему противнику выкуп в 1 монету и забрать его. Затем он перераспределяет его, как обычный жетон народа, и сможет использовать его снова в следующий ход.



ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ

В конце своего хода Оборонительные размещают жетон Дозорной Башни в каждый свой регион с полем, где они контролируют большинство соседних регионов (т.е. контролируют больше

регионов, чем любой другой активный или находящийся в упадке народ), и удаляет любую Дозорную Башню с полей в регионах, где это большинство утрачено. Жетон Сторожевой Башни делает регион невосприимчивым ко всем силам и попыткам захвата.



РАЗЪЯРЕННЫЕ

За каждый захват региона с двумя и более жетонами защищающегося народа Разъяренные собирают столько призовых монет, сколько жетонов находилось в захватываемом регионе.



ИССЛЕДУЮЩИЕ

Исследующие получают 1 призовую монету за каждое игровое поле, на котором они занимают хотя бы один регион в конце своего хода.



ФЕРМЕРСКИЕ

Фермерские получают 1 призовую монету за каждый занятый ими регион полей в конце своего хода.



РЫБОЛОВНЫЕ

Рыболовные получают 1 призовую монету в конце хода за каждый занятый ими регион, граничащий с озером или морем.



ГАРНИЗОННЫЕ

Великие строители укреплений, гарнизонные кладут по 1 жетону Форта в каждом занимаемом ими регионе. Форт увеличивает защиту региона на 1 (как, если бы в регионе был на 1 жетон народа больше) и остается в регионе даже после того как народ приходит в упадок. Форт убирается из региона, если вы выводите из него народ или если его захватывает соперник. В регионе может быть максимум 1 Форт и максимум 10 Фордов на всем поле.



ЗНАХАРСТВУЮЩИЕ

Знахарствующие понимают силу растений. В конце вашего хода каждый занятый вами регион с холмами приносит вам 1 призовую монету.



УСПРАШАЮЩИЕ

Три раза за ход эти мастера манипулирования могут переместить 1 жетон расы из соседнего региона противника, независимо от того, активен этот народ или находится в упадке, в любой регион, контролируемый тем же народом (если это последний жетон народа на поле, он убирается в контейнер). Это может быть сделано в 3 разных регионах или несколько раз в одном и том же регионе.

- ♦ Жетоны Мураковок всегда убираются в контейнер.
- ♦ Стена Светлячков или Форт, если они есть в регионе, убираются в органайзер (это считается использованием способности), только после этого жетон народа может быть перемещен.
- ♦ Эта способность должна быть использована до последнего захвата.



БОЛОТНЫЕ

Противники должны заплатить болотному народу 1 монету, прежде чем захватить занятый ими болотный регион. Эта способность действует, даже когда народ находится в упадке.



ГОРНОДОБЫВАЮЩИЕ

Горнодобывающие жаждут драгоценных камней: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с пещерами приносит вам 1 призовую монету.



СКАЛОЛАЗНЫЕ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с горами приносит вам 1 призовую монету.



ПОРТАЛЬНЫЕ

Дважды за ход эти мастера порталов могут поменять местами все жетоны (кроме жетонов Гор и Легендарных мест) между 2 Магическими регионами.



ЛЕСНЫЕ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с лесами приносит вам 1 призовую монету.



МОРЕХОДНЫЕ

Эти эксперты-путешественники не тратят +1 дополнительный жетон народа за стоимость путешествия при захвате Региона Входа не граничащего с занятыми ими регионами.



БОЛОТХОДНЫЕ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с болотами приносит вам 1 призовую монету.

III. Артефакты и легендарные места

В Маленьком Мире Варкрафта есть 5 Артефактов и 7 Легендарных Мест. У каждого свой собственный уникальный жетон.



Захватив регион с Артефактом или жетоном Места, переверните его лицом вверх. После этого этот жетон остается открытым до конца игры. Игрок, занимающий регион с таким жетоном, может немедленно использовать его уникальное свойство.



Артефакты обозначаются таким значком. Артефакт остается в регионе, в котором вы его применили.



Легендарные Места обозначаются таким значком. Жетоны Мест неподвижны (за исключением Колодца Вечности, который должен быть помещен в регион моря или озера, когда он открыт).

Если вы захватываете регион с Артефактом или Легендарным Местом вы можете немедленно начать пользоваться ее особым свойством. Если вы увели войска из региона, в котором находится Артефакт, он остается в этом регионе.

Важно: если не сказано иного, народ в упадке не может использовать особое свойство Артефактов и Мест.



Артефакты



ЭГИДА АТТРАМАРА

В конце вашего хода, если вы контролируете Эгиду, можете выбрать регион, занятый вашими жетонами народа, и положить в него Эгиду. На этот регион не действуют никакие способности и попытки захвата, если противник не заплатит вам 2 монеты.



ПЕПЕЛ АЛ'АРА

Раз в ход, если вы контролируете Пепел Ал'ара можете захватить любой регион на любом поле, используя для захвата необходимое число жетонов вашего народа, как если бы этот регион граничил с вашим.



МОЛОТ РОКА

Раз за ход, Если вы контролируете Молот Рока, можете захватить любой 1 регион, используя только один жетон народа, но сначала вы должны заплатить 2 монеты текущему владельцу региона. Если регион пуст, вы возвращаете 2 монеты в банк.



ФРОСТМОРН

Раз за ход, если вы контролируете Фростморн, можете захватить 1 регион, используя на 2 жетона вашего народа меньше (по-прежнему требуется минимум 1 жетон).



СЕРДЦЕ АЗЕРОТ

В конце вашего хода, если вы контролируете Сердце Азерот, можете выбрать регион, занятый вашими жетонами, и положить в него Сердце Азерот. Каждый игрок, у которого есть жетон(ы) активного народа в регионах, граничащих с Сердцем Азерот должен заплатить вам 1 монету.



Легендарные Места



ПОЛЕ БИТВЫ

Когда вы захватываете поле битвы, можете получить бонус фракции второй раз за народ (т.е. захват 2 или более регионов одного и того же народа противоположной фракции за один ход принесет вам 2 призовых монеты).

Нейтральный народ, захвативший поле битвы, может выбрать на чьей стороне сражаться. Альянса или Орды, на протяжении своего хода и временно получать бонус фракции, а также бонус поля битвы, описанный выше. В конце вашего хода этот народ снова считается нейтральным. На следующем ходу, если поле битвы все еще контролирует нейтральный народ, игрок владеющий этим народом может снова выбрать между двумя фракциями, независимо от своего предыдущего выбора.



ТЕМНЫЙ ПОРТАЛ

В конце вашего хода, если вы контролируете Темный Портал, получите 2 призовых монеты.



КАРАЖАН

В конце вашего хода, если вы контролируете это Легендарное Место, получите 1 призовую монету за каждый ДРУГОЙ занимаемый вами регион, того же типа местности, что и регион, в котором расположен Каражан.



ЧАСОВНЯ ПОСЛЕДНЕЙ НАДЕЖДЫ

Если вы контролируете Часовню Последней Надежды, вы не возвращаете жетоны народа в контейнер при падении.

Если соперник захватил регион с Часовней Последней Надежды, вы используете свойство Часовни в последний раз и, следовательно, не возвращаете жетоны народа в контейнер, а берете все жетоны из этого региона на руку после этой атаки.



КАМЕНЬ ВСТРЕЧ

Если вы контролируете Камень Встреч, вы не тратите +1 дополнительный жетон при захвате Региона Входа не граничащего с вашими регионами.



ЦЕЛИТЕЛЬ ДУШ

При перераспределении войск, если вы контролируете локацию «Целитель Душ», получите 1 призовой жетон вашего народа (при условии, что в контейнере еще остались жетоны).



ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ

Если вы нашли Источник Вечности, переместите его жетон в Море или Озеро на том же поле (если на поле нет регионов Моря или Озера, возьмите другой жетон Легендарного Места). Народ, который в конце своего хода занимает больше регионов, граничащих с Источником, чем любой другой, получает 2 призовые монеты, даже если этот народ находится в упадке. В случае ничьей призовых монет никто не получает.

Создатели игры

Разработчик

Филипп Кейарт

Художник

Мигель Коимбра

Графический дизайн: **Сирилль Дожан**

Редактирование: **Джесси Расмуссен**

Криво переводил и фотошопил:

Александр Киселев

«Себу и Эдриану.

Благодаря вам Маленький Мир Варкрафта стал лучше.»

– Филипп Кейарт

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc in the U.S. and other countries.

Visit us at gear.blizzard.com.

All other trademarks are the property of their respective owners.



Days of Wonder Online

Зарегистрируйте вашу игру

Мы приглашаем вас присоединиться к нашему онлайн-сообществу игроков на сайте Days of Wonder Online, где мы размещаем ряд онлайн-версий наших игр. Чтобы использовать свой номер Days of Wonder Online, добавьте его к существующей учетной записи Days of Wonder Online или создайте новую учетную запись по адресу:

www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft и нажмите кнопку «New Player Signup» на главной странице. Затем просто следуйте инструкциям. Вы также можете узнать о других играх Days of Wonder или посетить нас по адресу:

www.daysofwonder.com

Азерот - это постоянно развивающийся мир мифов, магии и безграничных приключений. Узнайте о последних новостях по адресу:

www.worldofwarcraft.com



**DAYS OF
WONDER**