

SMALLWORLD®

Перебіг гри

Той, у кого найзагостреніші вуха, стає першим гравцем і виконує перший хід. Далі гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою. Коли маркер раундів досягає останньої поділки треку, гравці виконують по 1 останньому ходу й закінчують гру. Перемагає гравець, який накопичив найбільше монет (або жетонів рас на полі в разі нічиєї).

I. Перший раунд

1. Вибір комбінації стяга та властивості (с. 3)

- Виберіть комбінацію і покладіть 1 монету за кожен комбінацію, що лежить вище.
- Візьміть вибрану комбінацію разом з монетами, що лежать на ній (якщо є).
- Візьміть кількість жетонів вибраної раси, що дорівнює сумі чисел на взятих плитках стяга та властивості.

2. Завоювання регіонів (с. 4)

- Перше завоювання:** якщо ви граєте не за гобітів і не за летючу расу, то першим ви повинні завоювати регіон, що прилягає до краю поля або до одного з двох морів.
- Усі завоювання:** новий регіон повинен (зазвичай) прилягати до одного з ваших. Вам потрібні: 2 жетони вашої раси + 1 за кожен жетон раси суперника, забутого племені, табору, фортеці, гори або троячого лігва в регіоні, який ви завоюєте. Якщо в регіоні були жетони суперника, він втрачає 1 жетон, а решту повертає на руку до завершення поточного ходу.
- Останнє завоювання:** під час спроби останнього завоювання в поточний хід можете 1 раз кинути кубик підкріплень, після того як виберете регіон для завоювання. Кожну цятку на кубіку вважають за 1 жетон раси.
Щонайменше 1 жетон: незалежно від вашої раси, властивості чи результату кидка, під час завоювання регіону ви повинні використати принаймні 1 жетон вашої раси.
- Перерозподіл загонів:** наприкінці ходу можете як завгодно перерозподілити свої жетони між вашими регіонами, залишивши щонайменше 1 жетон

у кожному. Суперники можуть розподілити по своїх регіонах жетони загонів, що відступили під час ваших завоювань.

3. Отримання монет (с. 5)

- Отримайте 1 монету за кожен регіон на полі, зайнятий жетонами вашої раси (активної або занепаалої).
- Отримайте монети, які дає вам плитка властивості та/або стяг раси (зазвичай лише для активної раси).
- Отримані монети тримайте перед собою стороною з цифрою донизу.

II. Наступні раунди

Завоювання нових регіонів (с. 6)

- Приготування загонів:** візьміть на руку жетони вашої активної раси з усіх своїх регіонів, залишивши в кожному з них тільки 1 жетон. Якщо хочете, можете повністю вивести загои з одного чи кількох своїх регіонів у цій фазі, але тоді ви не отримаєте за них монети (і, можливо, вам доведеться знову дотримуватися правила першого завоювання).
- Завоювання:** завоюйте нові регіони (зазвичай прилеглі до своїх) за правилами завоювання (I. 2).

АБО

Занепад раси (с. 6)

- Переверніть свій стяг безколірною стороною догори та скиньте свою плитку властивості.
- Переверніть жетони занепаалої раси безколірною стороною догори й залиште на полі 1 такий жетон у кожному своєму регіоні, а інші скиньте.
- Якщо ви вже мали на полі іншу занепаалу расу, скиньте її жетони й покладіть її стяг під низ стосу стягів.
- Наступний хід грайте так, наче це ваш перший хід (I.1).

У будь-якому разі наприкінці свого поточного ходу отримайте монети (I.3).

Типи місцевості



Ниви



Ліси



Пагорби



Болота



Гори



Моря й озера

Символи на полі

Печера



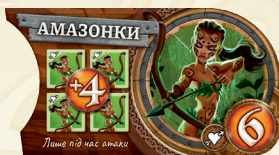
Джерело магії



Копальня



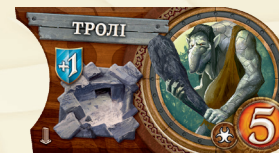
РАСИ МАЛЕНЬКОГО СВІТУ



АМАЗОНКИ: під час завоювань можете використовувати 4 додаткові жетони амазонок.



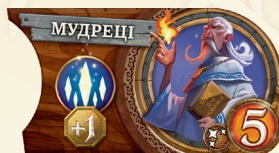
ЛЮДИ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з нивами дає вам 1 додаткову монету.



ТРОЛІ: кладіть жетон троячого лігва в кожен свій регіон, щоб збільшити його захист на 1. Лігва залишаються в регіонах, навіть якщо тролі занепадають.



ВЕЛЕТНІ: завоюйте будь-який регіон, прилеглий до вашого регіону з горою, використовуючи на 1 жетон велетнів менше. Для завоювання потрібен щонайменше 1 жетон велетнів.



МУДРЕЦІ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон із джерелом магії дає вам 1 додаткову монету.



УПИРИ: коли упири занепадають, усі їхні жетони залишаються на полі. Упири також можуть завоювати регіони під час наступних ходів.



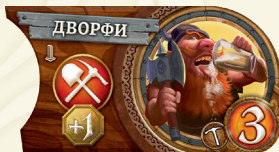
ГОБІТИ: ваше перше завоювання може бути в будь-якому регіоні. Викладіть по 1 жетону нори на перші 2 регіони, які ви завоювали. Тепер ці регіони не можна завоювати й на них не діють плитки властивостей і здібності інших рас.



ОРКИ: кожен завоюваний вашими орками під час поточного ходу непорожній регіон дає вам 1 додаткову монету наприкінці вашого ходу.



ЧАРОДІЇ: здібність застосовують 1 раз за хід проти кожного суперника. Завойуйте регіон, замінивши жетон активної раси суперника жетоном чародіїв з контейнера. Суперник не повинен мати інших жетонів раси в цьому регіоні, а сам регіон повинен прилягати до вашого.



ДВОРФИ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з копальнею дає вам 1 додаткову монету (навіть якщо дворфи занепали).



СКЕЛЕТИ: під час перерозподілу загонів беріть з контейнера та кладіть на поле 1 новий жетон скелетів за кожні 2 непорожні регіони, завоювані скелетами в поточний хід.



ЩУРЯКИ: ніяких здібностей, лише чисельна перевага.



ЕЛЬФИ: якщо ваш регіон завоювали, ви не зазнаєте втрат. Усі ваші загони відступають (повертаються вам на руку).



ТРИТОНИ: завоюйте будь-який регіон, прилеглий до моря чи озера, використовуючи на 1 жетон тритонів менше. Для завоювання потрібен щонайменше 1 жетон тритонів.

ВЛАСТИВОСТІ



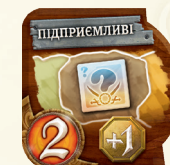
БОЙОВІ: завоюйте будь-який регіон, використовуючи на 1 жетон менше. Для завоювання потрібен щонайменше 1 жетон раси.



ДИПЛОМАТИЧНІ: наприкінці кожного свого ходу можете вибрати 1 суперника, чію активну расу ви не атакували в цей хід. Цей суперник не зможе атакувати вашу активну расу до початку вашого наступного ходу.



ЛІСОВІ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з лісами дає вам 1 додаткову монету.



ПІДПРИЄМЛИВІ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон дає вам 1 додаткову монету.



БОЛОТЯНІ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з болотами дає вам 1 додаткову монету.



ДРАКОНОЗНАВЧІ: один раз за хід можете завоювати регіон лише 1 жетоном раси за допомогою дракона. Поки дракон у регіоні, цей регіон не можна завоювати й на нього не діють властивості та здібності інших рас.



ЛЮТІ: можете використовувати кубик підкріплень перед кожним своїм завоюванням.



ПРИМАРНІ: на вашу занепаду примарну расу не діє правило «щонайбільше 1 занепаду раса на полі».



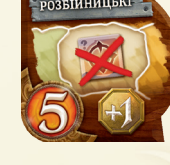
ВЕРХОВІ: завоюйте будь-який регіон з пагорбами або нивами, використовуючи на 1 жетон менше. Для завоювання потрібен щонайменше 1 жетон раси.



ЗАМОЖНІ: наприкінці свого першого ходу отримайте 7 додаткових монет (лише 1 раз за гру).



НЕПОХИТНІ: можете призвести свою расу до занепаду наприкінці свого ходу після отримання монет



РОЗБІЙНИЦЬКІ: наприкінці вашого ходу кожен завоюваний вами в поточний хід непорожній регіон дає вам 1 додаткову монету.



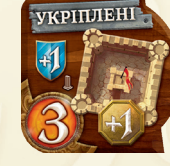
ВОДЯНІ: поки ваша раса активна, можете завоювати моря й озера, вважаючи їх звичайними порожніми регіонами. Ці регіони залишаються вашими, навіть якщо раса занепадає.



КОЧОВІ: розмістіть 5 жетонів таборів у будь-яких своїх регіонах. Під час захисту кожен табір вважають 1 додатковим жетоном раси.



ПАГОРБОВІ: наприкінці вашого ходу кожен зайнятий вами регіон з пагорбами дає вам 1 додаткову монету.



УКРІПЛЕНІ: один раз за хід кладіть 1 жетон фортеці в зайнятий вами регіон, щоб збільшити його захист на 1 та отримати 1 додаткову монету наприкінці ходу (тільки поки раса активна). Фортеці залишаються на полі навіть після того, як ваша раса занепадає.



ГЕРОЇЧНІ: наприкінці свого ходу розмістіть 2 героїв у 2 різних своїх регіонах. Поки герої там, суперники не можуть завоювати ці регіони, і на них не діють плитки властивостей і здібності інших рас.



ЛЕТЮЧІ: можете завоювати не лише регіони, прилеглі до ваших.



ПІДЗЕМНІ: завоюйте будь-який регіон з печерою, використовуючи на 1 жетон менше. Для завоювання потрібен щонайменше 1 жетон раси. Усі регіони з печерами вважають прилеглими.



УЧЕНІ: поки ця раса не занепаду, отримуйте 2 додаткові монети наприкінці кожного свого ходу.