

# SMALLWORLD®



Королевские гары

Дамы у власти

НАРОДЫ

Проклятье!



## Состав набора

- 8 двусторонних знамён народов
- 4 жетона огненных шаров
- 24 монеты
- 10 жетонов способностей
- 2 жетона орды
- Правила набора
- 98 жетонов народов
- 12 жетонов бегемотов

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.

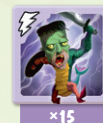
## Игры



Забирайте на руку все жетоны народов, потерянные во время захвата регионов (жетоны забытых племён, особых существ и всех народов игроков, включая вас).

В начале вашего хода можете обменять взятые таким способом жетоны на новые жетоны игр в соотношении, напрямую зависящем от числа игроков: к примеру, в партии на 4 игроков меняйте 4 взятых жетона на 1 новый жетон игр. Обмениваемые жетоны возвращайте в контейнер.

Вы можете обменивать взятые жетоны сколько угодно раз в начале хода, пока их достаточно для обмена.

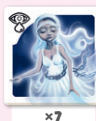


×15

## Белые девы



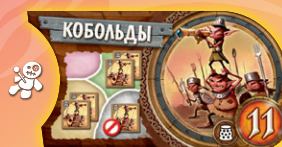
Когда белые девы находятся в упадке, соперники не могут захватывать занятые ими регионы, а также влиять на них эффектами знамён или способностей.



×7

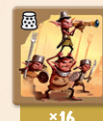
Автор идеи: Йорг Крисманн

## Кобольды



Для того чтобы занимать или захватывать любой регион, вам всегда нужно как минимум 2 жетона кобальдов.

После того как кобальды пришли в упадок, оставьте на поле только 1 жетон кобальдов в каждом занятом ими регионе по обычным правилам.



×16

Автор идеи: Йорг Крисманн

## Гоблины



Ваши гоблины могут захватывать любой регион, занятый народом в упадке, используя на 1 жетон гоблинов меньше. Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон гоблинов.



×11

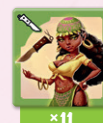
Автор идеи: Густав Окерфельт

## Кочевники



Кладите 1 призовую монету из контейнера в каждый регион, из которого вы выводите все войска.

Вы не можете повторно захватывать регионы, из которых вы увели все войска на текущем ходу, но получаете размещённые на них призовые монеты в конце этого хода.



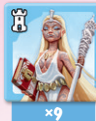
×11

Автор идеи: Клэй Бланкеншип

## Жрицы



Когда жрицы приходят в упадок, выберите 1 из занятых жрицами регионов. Возьмите 1 жетон жриц из каждого занятого ими региона и сложите в стопку в выбранном регионе, построив «Башню из слоновой кости». Уведите войска из всех остальных занятых жрицами регионов.



×9

В конце каждого вашего хода получайте 1 призовую монету за каждый жетон жрицы в «Башне» вместо монет, положенных вам за пришедший в упадок народ по обычным правилам. Помните: регион с «Башней» всё ещё может быть захвачен другими игроками (если у тех достаточно жетонов народа или есть «Дракон»).

Если знамя жриц сочетается со способностью «Укреплённые», можете построить «Башню» в регионе с единственной крепостью прямо поверх неё.

## Кустовики



Соперники не могут захватывать занятые кустовиками лесные регионы, а также влиять на такие регионы эффектами знамён или способностей.



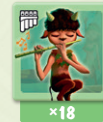
×11

## Фавны



Во время вашего перераспределения войск берите 1 новый жетон фавнов из контейнера за каждый регион, захваченный вами на текущем ходу.

Жертвы ваших захватов также получают 1 новый жетон своего народа из контейнера за каждый регион, который вы у них захватили на текущем ходу.



×18



# СПОСОБНОСТИ

## Дамы у власти

## Королевские гары

## Проклятье!



### Гигантские

Вы получаете в своё распоряжение 2 «Бегемотов-гигантов». Каждый из них представляет собой стопку особых жетонов, число которых напрямую зависит от количества занятых вами болотных регионов. Обе эти стопки нельзя разделять или смешивать друг с другом. Количество жетонов в стопке каждого «Бегемота» определяет, какому числу жетонов народов эта стопка равна по силе (как во время захвата, так и в защите).

Число жетонов в каждой стопке будет меняться прямо по ходу игры каждый раз, когда вы будете захватывать или терять болотные регионы. «Бегемота» всегда должен сопровождать хотя бы 1 жетон вашего активного народа. Если другой игрок захватывает регион, занятый до этого вашим «Бегемотом», вы теряете только сопровождавший его жетон народа. Распределите своего «Бегемота» в занятый вами регион (не разделяя его стопку) в конце хода захватчика по обычным правилам.



### Огнеметательные

Во время вашего перераспределения войск возьмите 1 жетон огненного шара за каждый регион с источником магии, занятый вашим народом.

1 жетон огненного шара считается за 2 жетона народа и может быть использован только во время захвата в любом из ваших последующих ходов.

Сбрасывайте жетоны огненных шаров после использования. Вы можете использовать сразу несколько огненных шаров для захвата 1 региона.

Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон народа для захвата региона.



### Прибрежные

В конце вашего хода каждый занятый вами прибрежный регион (граничащий с морем или озером) приносит вам 1 призовую монету. Каждый регион, отличный от прибрежного, приносит вам на 1 монету меньше обычного.



### Мародёрские

Завершив все обычные попытки захватов на своём ходу (но до того, как совершите попытку последнего захвата с помощью кубика подкреплений), оставьте по 1 жетону своего народа в каждом занятом вами регионе, а остальные жетоны народа верните на руку. Вновь перейдите к началу фазы захвата регионов и проведите её повторно. Завершив и её, совершите попытку последнего захвата, если хотите.

Автор идеи: Даниэль Зелински



### Миролюбивые

Получайте 3 призовые монеты в конце каждого вашего хода, на котором вы ни разу не атаковали какой-либо активный народ.

К пришедшим в упадок упырям, однако же, особой любви вы не испытываете и всё ещё можете атаковать их, не теряя бонусы от своей способности.

Автор идеи: Блез Ханчар



### Проклятые

Вы должны положить на знамя из комбинации с «Проклятыми» 3 монеты вместо 1, если решите взять любое другое знамя, находящееся ниже в ряду комбинаций во время их выбора.

Эта способность не приносит никакой пользы.

Автор идеи: Паоло Мори



### Начитанные

Когда вы выбираете эту способность, получите 1 призовую монету за каждый народ, находящийся в этот момент в упадке.

Пока «начитанный» народ остаётся активным, получайте 1 призовую монету каждый раз, когда любой другой народ приходит в упадок. Наконец, получите 1 призовую монету, когда и сам «начитанный» народ придёт в упадок.

Автор идеи: Майк Хаверт



### Шмонающие

Каждый раз, когда вы успешно захватываете регион, занятый активным народом соперника, тот должен немедленно отдать вам 1 монету из личного запаса (если она у него есть).

Вы не можете «шмонать» пришедших в упадок упырей.

Автор идеи: Трэвис Лауро



### Неисчислимые

Можете использовать ваши 2 жетона орды, как если бы они были дополнительными жетонами вашего активного народа. Когда ваш народ приходит в упадок, жетоны орды исчезают.

Автор идеи: Лейф Стайстол



### Оборотные

Каждую ночь (чётный ход) вы можете захватывать любой регион, используя на 2 жетона своего народа меньше. Тем не менее вы должны использовать хотя бы 1 жетон народа.

Эффекты этой способности не действуют днём (нечётные ходы).

Автор идеи: Филипп Хардинг

## Создатели игры

**Разработчики:** Филипп Кейарт при участии Густава Окерфельта, Клэя Бланкеншипа, Блеза Ханчара, Филиппа Хардинга, Майка Хаверти, Йорга Крисманна, Трэвиса Лауро, Паоло Мори, Джейсона Омана, Лейфа Стайстола и Даниэля Зелински.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022-2024 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 и переводчик:

Дмитрий Кравченко  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Сухойей  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар  
**Корректор:** Мария Шульгина

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин  
 Редакция благодарит Полину Загатинову за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
 Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**HOBBY WORLD**  
 Играть интересно