

SMALLWORLD™

ПОДЗЕМНЫМ МИР

ХОД ИГРЫ

Участник, последним побывавший в пещере или подвале, становится первым игроком и делает первый ход. После него ход передаётся по часовой стрелке. Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика, игроки делают по последнему ходу и заканчивают игру. Тот, кто скопил больше монет (или жетонов народов на поле, если ничья), становится победителем.

I. Первый раунд

1. Выбор комбинации знамени и способности (стр. 4)

- Выберите комбинацию и положите 1 монету на каждую комбинацию, лежащую выше.
- Возьмите выбранную комбинацию вместе с монетами, лежащими на ней (если есть).
- Возьмите столько жетонов выбранного народа, сколько составляет сумма чисел на взятых жетонах способности и знамени.

2. Захват регионов (стр. 5)

- **Первый захват:** первым вы должны захватить регион, граничащий с краем игрового поля.
- **Все захваты:** новый регион (как правило) должен граничить с одним из ваших. Вам понадобится: 2 жетона вашего народа (кроме рек — там только 1 жетон) + 1 за каждый жетон народа соперника, монстра, грибного доспеха, чёрной горы или столичной цитадели в захватываемом регионе. Если в регионе были жетоны соперника, он теряет 1 жетон, а остальные возвращает на руку до конца текущего хода (они отступают).
- **Последний захват:** при попытке последнего захвата на текущем ходу можете 1 раз бросить кубик подкреплений, после того как выберете регион для захвата. Каждая точка на кубике считается за 1 жетон народа.
Минимум 1 жетон: независимо от народа, способности или результата броска, при захвате региона вы обязаны использовать как минимум 1 жетон вашего народа.
- **Перераспределение войск:** в конце хода можете как угодно перераспределить ваши жетоны между вашими регионами, оставив как минимум 1 жетон в каждом. Исключение: регионы реки — если вы играете не за кракенов, выведите все войска из реки и перераспределите по другим вашим регионам. Соперники могут распределить по своим регионам жетоны войск, отступивших при ваших захватах.

3. Получение монет (стр. 7)

- Получите 1 монету за каждый регион на поле, занятый жетонами вашего народа (активного или в упадке).
- Получите монеты, которые приносит вам жетон способности или свойство знамени, достопримечательности и/или реликвии (как правило, только для активного народа).
- Полученные монеты держите перед собой стороной с цифрой вниз.

II. Последующие раунды

Захват новых регионов (стр. 7)

- **Подготовка войск:** возьмите на руку жетоны вашего активного народа со всех ваших регионов, оставив в каждом из них только 1 жетон. При желании можете полностью увести войска из одного или нескольких ваших регионов в этой фазе, но тогда вы не получите за них монеты (и, возможно, вам придётся снова следовать правилу первого захвата).
- **Захват:** захватите новые регионы (как правило, граничащие с вашими) по правилам захвата.

ИЛИ

Приход в упадок (стр. 8)

- Переверните ваше знамя обесцвеченной стороной вверх и сбросьте ваш жетон способности.
- Переверните жетоны пришедшего в упадок народа обесцвеченной стороной вверх и оставьте на поле 1 такой жетон в каждом вашем регионе, а остальные сбросьте.
- Если у вас уже был на игровом поле другой народ в упадке, сбросьте его жетоны и положите его знамя под низ стопки знамён.
- Следующий ход играйте, как если бы это был ваш первый ход.

В любом случае в конце вашего текущего хода получите монеты.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ



Грибные леса



Шахты



Грязевые топи



Мистические кристаллы



Чёрные горы

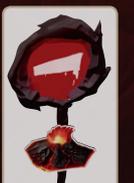


Река



Бездонная пропасть

Зона вулкана



SMALLWORLD™

ПОДЗЕМНЫМ МИР

НАРОДЫ

ГНОМЫ: в чужой ход на вас не действуют способности и свойства знамён, достопримечательностей и реликвий соперников. Даже Балрог не может захватить ваш регион. В свой ход вы можете использовать доступные вам свойства по обычным правилам.



ЖЕЛЕЗНЫЕ ДВАРФЫ: в конце вашего хода возьмите из организера 1 новый жетон серебряного молота за каждый занятый вами регион с шахтами. На последующих ходах можете использовать эти молоты только для захвата.



МИМЫ: выбрав их, можете немедленно заменить их жетон способности на любой другой из 5 доступных. Монеты, лежащие на комбинациях жетонов, не заменяются.



ГРИБЫ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с грибными лесами приносит вам 1 призывную монету.



КРАКЕНЫ: вам не нужно выводить войска из занятых вами регионов реки — даже если кракены в упадке!



МУМИИ: чтобы захватить любой регион, вы должны использовать на 1 жетон мумий больше (даже если вы атакуете гномов).



ГРЯЗНОЛЮДЫ: во время перераспределения войск берите из контейнера и кладите на поле 1 новый жетон грязнолюдов за каждый занятый вами регион с грязевыми топами.



КУЛЬТИСТЫ: поместите Великого Древнего в первый регион, захваченный культистами. Этот регион неуязвим, и вы можете захватывать любые граничащие с ним регионы, используя на 1 жетон культистов меньше. В начале каждого нового хода можете переместить Великого Древнего в любой регион с культистами.



ОГОНЬКИ: можете использовать кубик подкреплений перед каждым захватом региона с мистическими кристаллами или региона, который граничит с занятым вами регионом с мистическими кристаллами.



ДЕТИ ОГНЯ: поместите на поле жетон вулкана. Можете захватить регион, граничащий с вулканом (или связанный с ним по непрерывной цепочке регионов, занятых детьми огня), как если бы он был пустым. Первым вы должны захватить регион, граничащий с вулканом.



ЛИЧИ: если соперник захватывает регионы, занятые вашими личами в упадке, то за каждый такой регион он отдаёт вам 1 монету.



ОГРЫ: захватите любой регион, используя на 1 жетон огров меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон огров.



ДРОУ: в конце вашего хода каждый занятый вашими дроу регион, не граничащий с регионами, которые заняты не дроу (т. е. монстрами, народами соперника либо вашим народом в упадке), приносит вам 1 призывную монету.



ЛЮДОЯЩЕРЫ: можете пересекать регионы рек (занятые или пустые), не захватывая их и не оставляя в них своих жетонов.



ПАУЧИХИ: при ваших захватах все регионы, граничащие с бездонной пропастью, считаются граничащими с вашими. Первым вы можете захватить регион, граничащий с бездонной пропастью.



СПОСОБНОСТИ

АВАНТЮРНЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с достопримечательностью приносит вам 1 призовую монету.



ВОРУЮЩИЕ: в конце вашего хода заберите 1 монету у каждого игрока, у которого есть жетон(ы) активного народа в регионах, граничащих с вами.



ЗЛОПАМЯТНЫЕ: выдайте 1 жетон возмездия каждому игроку, который атаковал вас в свой ход. В вашем следующем ходу можете захватить любой его регион, используя на 1 жетон народа меньше. Для захвата нужен как минимум 1 жетон народа.



МОГИЛЬНЫЕ: придя в упадок, оставьте на поле все ваши жетоны. Можете перераспределить их в последний раз перед получением монет.



БЕССМЕРТНЫЕ: если ваш регион захвачен, вы не несёте потерь. Все ваши войска отступают (возвращаются к вам на руку).



ВОСКРЕСАЮЩИЕ: в начале каждого вашего хода можете убрать жетоны вашего воскресающего народа в упадке из 1 или 2 регионов и поместить в них по 1 новому жетону вашего активного народа.



ИСЧЕЗАЮЩИЕ: придя в упадок, уберите с поля все жетоны вашего народа и получите 2 монеты вместо 1 за каждый регион, который они занимали.



МУДРЫЕ: придя в упадок, получайте 2 призовые монеты в конце любого вашего хода, в котором на поле остаётся хотя бы 1 жетон мудрого народа.



ВАМПИРСКИЕ: применяется раз в ход против каждого соперника. Захватите граничащий с вами регион, подменив единственный в этом регионе жетон активного народа соперника жетоном вампирского народа из контейнера.



ГОРНОДОБЫВАЮЩИЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с шахтами приносит вам 1 призовую монету.



КАМЕННЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с чёрной горой приносит вам 1 призовую монету.



МУЧЕНИЧЕСКИЕ: получайте из банка 1 призовую монету каждый раз, когда ваш регион захвачен соперником.



ВЗДОРНЫЕ: в конце вашего хода каждое отдельное скопление занятых вами регионов приносит вам 1 призовую монету.



ГРЯЗНЫЕ: в конце вашего хода каждый занятый вашим народом (даже в упадке) регион с грязевыми топами приносит вам 1 призовую монету.



КОРОЛЕВСКИЕ: королева делает неуязвимым один из ваших регионов. В упадке она не может перемещаться, но регион остаётся неуязвимым.



ПУГЛИВЫЕ: в конце вашего хода каждый регион, в котором 3 или больше жетонов вашего народа, приносит вам 1 призовую монету.



ВОЛШЕБНЫЕ: каждый ход используйте волшебный мешок, чтобы скопировать свойство 1 реликвии в игре. Если регион с мешком оставлен вами или захвачен, заберите мешок на руку.



ЗАЩИТНЫЕ: в конце вашего хода за каждый занятый вами регион с грибными лесами возьмите из органайзера 1 жетон грибного доспеха и положите в любой ваш регион. Доспех увеличивает защиту региона на 1, даже если в упадке.



МИСТИЧЕСКИЕ: в конце вашего хода каждый занятый вами регион с мистическими кристаллами приносит вам 1 призовую монету.



РЫБАЦКИЕ: в конце вашего хода каждая пара занятых вами прибрежных регионов приносит вам 1 призовую монету.



РЕЛИКВИИ



ВОНЮЧИЕ ТРОЛЛЬИ НОСКИ: раз в ход можете захватить 1 регион, как если бы он был пустым. Соперник не несёт военных потерь и перераспределяет свои жетоны в конце хода.



КОВРИК-САМОЛЁТ: раз в ход можете захватить любой регион на поле, даже не граничащий с вашим.



КОЛЬЦО ФРОГГО: в конце вашего хода можете положить кольцо Фрогго в один из ваших регионов и забрать 1 монету у каждого игрока, у которого есть жетон(ы) активного народа в регионах, граничащих с кольцом Фрогго.



МЕЧ КРОЛИКА-УБИЙЦЫ: раз в ход можете захватить 1 регион, используя на 2 жетона вашего народа меньше.



СИЯЮЩАЯ ДЕРЖАВА: применяется раз в ход против каждого соперника. Можете захватить граничащий с вами регион, подменив единственный в этом регионе жетон активного народа соперника жетоном вашего народа из контейнера.



СКИПЕТР АЛЧНОСТИ: в конце вашего хода можете положить Скипетр алчности в один из ваших регионов и удвоить число монет, которое вы получаете (из банка, не от других игроков) в этот ход за этот регион.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ



АЛМАЗНЫЕ ПОЛЯ: в конце вашего хода получите 1 призовую монету за занятый вами регион с алмазными полями и за каждый занятый вами другой регион того же типа местности. Действует, даже если ваш народ в регионе с алмазными полями находится в упадке.



АЛТАРЬ ДУШ: в конце вашего хода после получения монет можете сбросить один ваш жетон народа в упадке, чтобы получить 3 призовые монеты. Действует, даже если ваш народ в регионе с Алтарём находится в упадке.



ВЕЛИКАЯ ЛАТУННАЯ ТРУБА: для вас все регионы того же типа местности, что и регион с трубой, считаются граничащими друг с другом.



ЗЛОВЕЩАЯ ПЕНТАГРАММА: раз в ход можете переместить Балрога в регион, граничащий с пентаграммой (можно даже в регион реки). Этот регион захвачен, и военные потери игрока, занимавшего регион, составляют 2 жетона вместо 1. Регион с Балрогом неуязвим для всех и не приносит монет.



СКЛЕП РАСХИТЕЛЬНОСТИ ГРОБНИЦ: в конце вашего хода можете поместить жетон призрака в любой регион, кроме региона со склепом, чтобы сделать его неуязвимым. В упадке призрак не может перемещаться, но регион остаётся неуязвимым.

СТАДНЫЕ: в конце вашего хода, если все занятые вашим народом регионы образуют неразрывное скопление, получите 2 призовые монеты.



СТОЛИЧНАЯ ЦИТАДЕЛЬ: в конце вашего хода получите 1 призовую монету. Цитадель увеличивает защиту своего региона на 1. Действует, даже если ваш народ в регионе с цитаделью находится в упадке.



СТОУНХЕДЖ: возьмите случайный жетон способности. До конца игры эта способность будет считаться свойством Стоунхеджа. Использовать его можно по желанию.



ФОНТАН МОЛОДОСТИ: в начале вашего хода возьмите из контейнера 1 жетон вашего народа.



ШАХТА ПОТЕРЯННЫХ ДВАРФОВ: в конце вашего хода получите 2 призовые монеты. Действует, даже если ваш народ в регионе с Шахтой находится в упадке.

- Достопримечательности неподвижны. Реликвии, как правило, перемещаются в регион, в котором они были успешно применены.
- Регион, ставший неуязвимым из-за присутствия персонажа (Балрога, Великого Древнего, королевы или призрака), нельзя захватить, пока персонаж не уйдёт из этого региона.