

Philippe Keyaerts T. Alex Davis

# SMALLWORLD

## SKY ISLANDS

Перевел Степан Бобошко ©  
Для сайта [domigr.com.ua](http://domigr.com.ua)

Для 3-6 игроков • 8 лет и старше • 40-80 минут

Это было прекрасное весеннее утро, пели птицы, распускались цветы, великаны делали новые татуировки, а остальные жители Маленького Мира готовились к очередному завоевательному дню. Жуткая тишина установилась на земле, когда огромная тень скользнула по лесам и горам. Неужели Волшебники снова случайно дали своим стадам овец возможность летать?

Все глаза устремились к горизонту, когда архипелаг Небесных Островов плыл над Маленьким Миром... и осознание пришло в тот же момент, когда солнце снова появилось на небе. Эта новая земля, наконец, могла бы предоставить столь необходимый простор и так сулила новыми богатствами! В течение нескольких часов самые предприимчивые расы поднялись к Небесным Островам, используя гигантский волшебный бобовый стебель и лестницу в небеса. К сожалению, они также обнаружили новые расы, которые были так же рады увидеть новые земли под ними! Битва за Небесные Острова только началась...

### Компоненты



- Двустороннее поле (2 и 3 острова)
- 7 фантастических знамен Рас
- 7 уникальных жетонов Способностей
- 94 жетона Рас и 4 - забытых племен
- 5 жетонов дирижаблей/горящих Регионов
- 5 жетонов пактов
- 3 жетона трансформированных драконов
- 2 жетона ударов молнии
- 2 жетона пушек
- 2 жетона точек доступа к Небесным Островам
- 1 жетон "THE END"
- 1 лист подсчета очков
- 1 буклет правил



### Игра с Небесными Островами

#### Подготовка к игре

Когда вы играете с Небесными Островами Маленького Мира, выберите одну из сторон поля Небесных Островов и возьмите поле из основной игры, в котором размещается на одно игрока меньше, чем фактическое количество игроков в игре. Поместите оба поля рядом.

Например, в игре для 4 игроков вы будете использовать поле для 3 игроков из основной игры и поле Небесных Островов по вашему выбору.

Разместите жетоны точек доступа в двух случайных Регионах на Земле (мы советуем избегать любых пограничных Регионов и оставлять между ними как минимум два пустых Региона).

Оба Региона с точками доступа теперь считаются смежными с Регионами с соответствующими символами на Небесных островах (Бобовый Стебель или Лестница).

В играх для 4 и 5 игроков поместите жетон «THE END» на последнее место трека игрового хода, чтобы напомнить, что игра длится на один ход меньше из-за смены игрового поля. В играх с 3 и 6 игроками вы играете до конца трека хода для этого поля.

#### Специальные правила

Новые расы не могут начинать свои завоевания на Небесных Островах (если иное не указано в свойствах Расы или Способности); они должны получить к ним доступ через бобовый стебель, лестницу или специальную способность.

**Примечание:** Летящая Раса может получить доступ к Небесным Островам со вторым завоеванием. Халфинги должны сделать свое первое завоевание на земле. Если этот регион

содержит точку доступа, их второе завоевание может быть в Регионе Небесного Острова с соответствующей точкой доступа. Они устанавливают Яму в земле в обоих регионах как обычно (но не копают слишком глубоко).

В конце вашего хода каждый остров, полностью занятый одной из ваших рас (активная или в упадке), зарабатывает для этой Расы одну дополнительную монету. Занятие озера не требуется для получения этого бонуса.

**Пример:** вы играете с полем из 3 островов, и это конец вашего хода. Ваши Крысолюды-Командос занимают оба региона самого маленького острова, давая вам еще одну монету. Ваши Тролли в упадке занимают все 3 региона другого острова, давая вам еще одну монету. Помимо всего прочего ваши Крысолюды занимают 3 региона, а ваши Тролли занимают последний регион на острове с 4 регионами и вы не получаете монету с такого острова. В этом ходу вы заработали 11 монет из-за 5 регионов, которые контролировали ваши Крысолюды, 4 регионов, которые ваши Тролли все еще контролируют в упадке, и 2 бонусных монет.

Области на Небесных Островах, соединенные облачным мостом, считаются смежными друг с другом в принципе их завоевания.

Регион озера на поле Небесных Островов следует тем же правилам, что и на Земле. Таким образом, он может быть захвачен Морскими Расами и влечет на Расы и Способности, такие как Тритоны или Водные... С другой стороны, реки и водопады являются чисто декоративными и никак не влияют на игровой процесс.

#### Чего ты ждешь?!

Я только что видел несколько Орков, а только что видел несколько Орков, я только что видел несколько Орков, а только что видел несколько Орков, я только что видел несколько Орков, а только что видел несколько Орков...

DAYS OF  
WONDER

## Улитки

Вы получаете Монеты за Регионы, которые вы занимаете своими Улитками в начале вашего хода, а не в конце (что ничего не значит для вашего первого хода с ними).

На монеты, заработанные с помощью вашей Способности, это правило не влияет, и они по-прежнему зарабатываются в конце вашего хода.



## Пугала

Каждый раз, когда игрок захватывает область, занятую активными Пугалами, этот игрок получает дополнительную Монету из банка.

Пугала являются наиболее желанными жертвами.



## Ханы

Пока они активны, Ханы зарабатывают дополнительную Монету за Регионы холмов и Полей, которые они занимают. Однако любой другой регион даёт на одну монету меньше.

Регион никогда не может стоить меньше нуля Монет.



## Падальщики

Когда Падальщики завоевывают Регион в Упадке, жетоны Расы, которые обычно сбрасываются, остаются на месте и усиливают Защиту Региона.

Даже когда регионы заняты Падальщиками, любой владелец Расы в Упадке все равно зарабатывает для нее монеты в конце своего хода (это также относится к любым жетонам Рас в Упадке, которые есть у игрока-Падальщика, что позволяет ему зарабатывать монеты за эти регионы дважды за ход).

(дизайн от Sam Iam Lasseter)



## Штормовые гиганты

Первое завоевание Штормовых Гигантов может быть на Небесных Островах. В начале каждого хода вы получаете два жетона молнии.

Каждый из этих жетонов позволяет завоевывать любой Горный Регион, используя один жетон Расы, независимо от количества жетонов врагов, защищающих его.

(дизайн от T. Alex Davis)



## Драконы

Каждый ход Драконы могут трансформировать до трех жетонов Расы в Драконов (трансформированные жетоны расы Драконов сбрасываются). Эти драконы работают точно так же, как и Способность Драконьего Мастера из базовой игры.

В начале вашего следующего хода жетоны Драконов удаляются с игрового поля и снова используются при преобразовании другого жетона Дракона.



## Вендиго

Один раз за ход Вендиго могут выбрать Лесной Регион в любом месте на поле (на Земле или на Небесных Островах). Этот регион очищается от любых жетонов Рас, и Вендиго получают дополнительный жетон из запаса, если таковой имеется.

Игрок, который занимал этот Регион, забирает свои жетоны Расы обратно в руку, сбрасывает один из них как обычно и перераспределяет остальные в конце хода Вендиго. Эльфы не застрахованы от власти Вендиго.

Если Расы в лесном регионе находятся в упадке, её жетоны сбрасываются. Опустошенный лесной регион теперь можно завоевать как обычно.



## Ювелиры

Пока она активна, Раса Ювелиров зарабатывает две дополнительные монеты за Регионы Шахт. Однако любой другой регион даёт на одну монету меньше. Регион никогда не может давать меньше нуля.

## Дирижабли

Ваши жетоны Дирижаблей могут быть использованы для пяти специальных завоеваний за ход. Чтобы выполнить завоевание с помощью Дирижаблей, вы выбираете регион в любом месте на поле (на Земле или на Небесных Островах) и бросаете кубик подкрепления.

Точки на кубике стоят по одному жетону Расы. Если у вас нет достаточного количества жетонов Расы, чтобы преодолеть значение Защиты Региона (вам всегда нужно разместить хотя бы один жетон Расы в Регионе), ваш ход окончен, и вы должны повторно перераспределить все оставшиеся жетоны.

Если выпала пустая сторона, Дирижабль падает: Защитник сбрасывает один свой жетон Расы для этой атаки и берет все остальные обратно в руку, точно так же, как при обычном завоевании. Игрок с Дирижаблем должен также сбросить жетон Расы и не занимать Регион. Вместо этого поместите туда жетон Горящего Региона. Он невосприимчив к завоеваниям и расовым или особым способностям до начала вашего следующего хода, когда все жетоны Горящих Регионов не будут удалены с игрового поля.

Примечание: Чтобы выполнить завоевание Дирижаблем, у вас должен быть хотя бы один жетон Расы.

## Десантные

В течение хода, когда была выбрана Способность Десантников, завоевания следуют обычным требованиям, но они стоят на два жетона Расы меньше, чем обычно. Требуется минимум один жетон Расы.

## Бюрократы

Вы получаете 5 жетонов Пактов. Во время вашего хода вы можете свободно распределять их среди других игроков. Вы не можете дать больше Пактов, чем количество монет, которыми вы владеете. Если игрок с Пактом завоевывает хотя бы один из регионов ваших Бюрократов, он должен дать вам одну монету за каждый имеющийся у него Пакт (если у него недостаточно монет, он дает вам все, что имеет). С другой стороны, если игрок с Пактом не захватывает какой-либо регион вашей Расы Бюрократов, вы должны дать ему одну монету за каждый имеющийся у него Пакт.

## Пулеметчики

В конце вашего первого хода вы кладете оба жетона Пушек в два ваших Региона Пулеметчиков неактивной стороной вверх. Во время следующих ходов каждый Пушка может либо стрелять (перевернуть ее на сторону «Огонь!»), либо перейти в другой из ваших регионов (неактивной стороной вверх). Регионы с Пушкой внутри неуязвимы для завоеваний и Расовых полномочий или Способностей.

Пушка со стороны «Огонь!» Позволяет захватывать соседние регионы, затрачивая на два жетона расы меньше, чем обычно. Эффект обоих жетонов Пушек является кумулятивным, но все еще требуется минимум один жетон Расы.

## Исследующие (дизайн от T. Alex Davis)

В конце каждого вашего хода вы получаете бонусное количество монет, равное количеству Регионов, которые вы занимаете на Земле или на Небесных островах, в зависимости от того, что меньше.

Примечание: Способность Исследующих не может быть использована в игре без поля Небесного Острова.

## Рэкетеры

Каждый раз, когда другой игрок выбирает новую расу, вы зарабатываете (из банка) столько монет, сколько Рас пропускает игрок, чтобы достичь своего выбора. Когда ваша Раса Рэкетиров приходит в Упадок, ваша следующая раса будет бесплатной, независимо от того, где она находится в колонке Рас.

