





## Цел на играта

Светът е станал доста тесен в Small World. Има прекалено много раси, населяващи вашите земи – земи, завещани ви от предците ви с надеждата да построите империя, която да властва над целия свят. Трябва да си изберете комбинация от Раса и Специално Умение и възползвайте се от уникалните особености на расата и уменията си да завладеете околните региони и да натрупате Победни Монети. Както се досещате, това най-често ще става за сметка на съседите ви. Разполагайки войски (плочки на расата ви) в различните региони и завладявайки околните земи, в края на всеки ход вие трупате Победни Монети за всеки регион, който владеете. С течение на играта, вашата раса ще се окаже прекалено „разпръсната“ из света (подобно на онези, които вече сте покорили) и ще трябва да изоставите вашата цивилизация и да потърсите друга. Ключът към победата в Small World е да знаете кога да вкарате вашата цивилизация в Упадък и да се понесете към победата на крилете на друга цивилизация.

## Начало на играта

Играчът с най-острите уши започва пръв играта. След това играта продължава от играч на играч по часовниковата стрелка. Когато всички играчи си изиграят хода, започва следващия рунд. Първият играч мести Маркера за игралния рунд напред по скалата за игралния рунд с една позиция, и продължава с хода си, следван от останалите.

Когато Маркера за игралния рунд стигне последното поле на скалата за игралния рунд, всички играчи изиграват един последен ход и играта свършва. Играчът събрал най-много Победни Монети бива обявен за победител.

### I. Първият ход

По време на първия ход от играта, всеки играч трябва да:

1. Избере комбинация от Раса и Специално умение
2. Да завладее някои региони
3. Да спечели Победни монети

### 1. Избор на комбинация на Раса и Специално умение

Играчът избира комбинация от раса и Специално умение измежду шестте, видни на игралната площ (тук се включва и комбинацията на най-горните плочки от купчината в долния край на колоната). Цената на тези комбинации се определя от мястото им в колоната. Първата комбинация, намираща се на върха на колоната, е безплатна. Всяка следваща комбинация надолу по колоната струва по една Монета. Цената се заплаща от избирация играч, като той слага по една Монета на всяка от комбинациите, намираща се на ДАД комбинацията, която той иска да избере. Ако комбинацията, която играчът иска да избере съдържа вече няколко Монети (от други играчи, подминали тази комбинация преди това), то тези Монети се добавят към Монетите на играча, избрал тази комбинация. Този играч въпреки това трябва да плати по една Монета за всяка комбинация, която подминава.



Играчът поставя избраната от него комбинация с лице нагоре пред себе си и взема определен брой пулчета на съответната раса, отговарящ на сумата на стойностите, указани на плочките на Расата и Специалното Умение. Освен ако не е изрично указано (както е например при Скелетите и Чародеите), това ще са пулчетата, които той ще може да ползва докато избраната от него раса е Активна.

Ако обаче Специално Умение (или умение на Раса) ви позволява да взимате и ползвате допълнителни пулчета за Раса по време на игра, трябва да имате предвид, че сте ограничен от общия брой пулчета за дадена раса, налични в играта. Така например играч с 18 пулчета за Чародеи, разположени на игралното поле, няма да може да ползва специалното умение на Расата си, защото просто няма повече пулчета за Чародеи. Ако обаче загуби някои от пулчетата си (в битка да речем) отново ще може да ползва специалното умение на Расата си.

След като избере комбинация от Раса и Специално умение, активният играч премества наличните комбинации (заедно с всички монети върху тях) с необходимия брой позиции нагоре, така че да се запълни дупката. След това от купа комбинации в дъното на колоната се открива нова комбинация (ако е възможно). По този начин винаги на масата трябва да са видни 6 комбинации от раси и Специални умения.

### 2. Завладяване на региони

Пулчетата за Раса на играчите се използват за завладяване на региони по картата. Всеки регион носи Монети на притежателя си.

#### >Първоначално завоевание

Игрална Раса, която за пръв път нахлува на картата, трябва да навлезе от някой от граничните региони (т.е. тези региони, които са разположени по краищата на игралната карта, или чийто брегове граничат с море, разположено в края на игралната карта, дори и това море да е окупирано от Морска Раса).

#### >Завладяване на Регион

За да завладеете Регион, трябва да имате 2 пулчета на Расата ви + 1 допълнително пулче за всяко Укрепление, Крепост, Планина или Тролско Леговище и +1 допълнително пулче за всяко пулче на Изгубено Племя или друга Раса, намиращи се в региона, който искате да завладеете. Езерата и моретата обикновено не могат да бъдат завладени. След завладяването на регион, играчът оставя пулчетата, използвани за неговото завземане в границите на региона. Те остават там до мига, в който играчът има право да реорганизира армията си в края на хода.

**Важно: Независимо от Расата и/или Специалните умения, играчът винаги трябва да има поне едно пулче на Раса в дадена контролирана от него територия.**

#### >Вражески загуби и отстъпление

Ако в даден регион, преди завладяването му, има пулчета на друг играч, след завладяването му играча връща всичките си пулчета в ръка и:

- връща едно пулче за Раса обратно в кутията на играча;
- запазва останалите пулчета на Раса в ръка и може да ги разполога наново в други региони, контролирани от него (ако има такива) в края на хода на текущия играч.

Регионите в които се разполагат оставащите пулчета за Раса не е нужно да са граничещи или съседни на регионите, от които пулчетата са изтеглени. Ако всички региони на играч са атакувани този ход, и той се окаже с пулчета в ръка, но без такива на игралната площ, на следващия си ход той може да ги разположи така, сякаш прави първоначално нашествие. Когато регион, защитаван от едно пулче, бъде завладян, това пулче автоматично излиза извън игра (отива в кутията).

**Бележка: Ако желаете, даден играч може да реши да завладее регион, зает от негова раса в упадък.**

#### > Последващи завоевания

Активният играч може да завладява колкото региони пожелае по време на хода си, стига да има достатъчно налични пулчета за Раса, с които да осъществи последователните завоевания. Всеки от новозавладяните региони трябва да бъде съседен (да има обща граница) с Регион, който вече е окупиран от неговата Раса, освен ако няма изрично правило на Расата или Специалното ѝ умение.

#### > Последно завоевание/ Зарче за Подкрепления

По време на последното си нашествие за хода, играчът може да се окаже без достатъчно пулчета, за да извърши успешно завоевание. Ако има поне едно пулче на неговата Раса, той може да опита едно последно нашествие за хода си, избирайки Регион, за който обикновено биха му



били нужни 3 или по-малко пулчета за успешно завладяване. След като избере такъв регион, играчът хвърля зарчето за подкрепления. Имайте предвид, че регионът, който ще е цел на последното нашествие за хода трябва да бъде избран преди да се хвърли зарчето. Ако сумата на зарчето и броя на наличните пулчета за Раса е достатъчно висок за завладяване на региона, играчът разполага оставащите си пулчета в него. Ако ли не, тогава разполага оставащите си пулчета в териториите, които вече владее. След това моментално нашествва края на неговия ход.

#### >Преразпределение на армията

Когато настъпи края на нашествията на текущия играч, той може свободно да преразпредели армията си по регионите, които контролира. Единственото условие за това е да остане поне едно пулче във всяка една контролирана от него територия.

### 3. Отчитане на Победни Монети

В края на хода си, всеки играч получава от „банката“ 1 монета за всеки регион под негов контрол. Освен това той получава допълнителни монети ако неговата Раса или Специалното ѝ умение позволяват това. С течение на играта, играчът ще получава Монети и от региони, окупирани от друга раса или раси. Това ще са раси, които самият играч е контролирал преди това и е избрал да преминат в Упадък. Всеки един такъв регион също носи по 1 Монета на играча. В случай с раса в Упадък, плочката на Расата и Специалните ѝ умения вече не носят бонуси, освен ако това не е упоменато изрично на тях. Играчите държат Монетите си на видно място, но със скрити стойности. Едва след последния ход на играта всички разкриват и пресмятат стойността на Монетите си. Този събрал най-много е обявен за победител. Във всеки един момент от играта е позволено удряването или развалянето на монети от „банката“.

### II. Следващите ходове

В следващите ходове, първият играч мести Игралния Маркер с едно поле нагоре и играта продължава по посока на часовниковата стрелка. По време на хода си, всеки играч може да:

- разшири териториите на расата си чрез завладяване на нови земи

#### ИЛИ

- пусне расата си в Упадък и да избере нова раса.

### Разширяване чрез нови завоевания

#### Подготовка на войските

Оставяйки във всяка завладяна територия по една армия, играчът може да вземе всички други свои активни пулчета на Расата си, за да ги използва за нови завоевания.

#### Завладяване на нови региони

Всички правила, отнасящи се до завладяването на нов Регион трябва да се съблюдават (виж по-горе), с изключение за правилото за първоначалното завоевание – то се отнася само за нови раси, навлизаци на картата.

#### Изоставяне на регион

Само върнатите в ръка пулчета могат да бъдат използвани за завладяване на нови Региони. Ако играч иска да освободи допълнителни армии, той може да избере напълно да изостави дадена окупирана от него територия, или дори всички контролирани от него региони. В този случай изоставените територии вече не се водят притежание на този играч и не му носят Монети за победа. Ако играч реши да изостави всички окупирани от него до този момент региони, следващото му завоевание трябва да отговаря на правилата за първоначално завоевание (виж по-горе).

### Упадък



Дошло е време за упадък на Тритоните от Хълмовете. Техните пулчета се премахват освен едно, което се обръща обратно в упадък. Тяхна плочка за Раса се обръща, а плочката със Специалното им умение се премахва.

Когато играч прецени, че неговата активна раса вече не е в състояние да продължи успешното завоевание на нови територии или защитата на наличните земи, тогава той може да реши да я „изостави“ и да избере нова комбинация от Раса и Специално Умение в началото на следващия си ход. Това става като плочката на текущата му раса се обръща с гърба на нагоре, така че индикацията за Упадък на расата да е виден за всички. Маха се от игра и плочката със Специално умение и ефекта на расата спира да действа, тъй като тя вече не е активна, освен ако не е изрично указано друго. Във всяка територия, контролирана към този момент от тази раса се оставя по едно пулче в Упадък (обърнато с лице надолу), а всички останали пулчета на расата се връщат в игралната кутия.

Всеки играч може да има само една раса в Упадък на игралната карта в даден момент.

Ако играчът вкара нова раса в Упадък, а на полето са останали пулчета от предишната негова раса в Упадък, то старите пулчета моментално се махат от игралното поле, преди да бъдат обърнати новите пулчета.

Плочката за раса на вече изчезналата раса се поставя на дъното на купчинката с плочки за раса. Същото важи и в случай, че дадена раса бъде покорена и унищожена от друга раса. Играчът не може да завладява нови територии във входа, в който расата му преминава в Упадък – ходът свършва моментално след отчитане на резултата. Играчът получава по 1 една монета за победа за всеки регион, зает от новопреминалите му в Упадък пулчета, но не получава допълнителни монети (освен ако изрично не е указано друго) от ефекта на Расата си или изхвърленото вече Специално умение.

На следващия си ход, този играч избира нова комбинация от Раса и Специално умение от възможните, след което следва правилата, отнасящи се за първия ход на играта. Единствената разлика е, че сега освен от активната си раса, играчът ще трупат монети за победа и от расата си в Упадък.

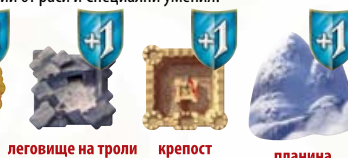
Ако случайно се окаже, че няма достатъчно маркери за Специални Умения, размесете хубаво използваните досега такива и направете нова купчина от тях.

## Край на играта

Когато маркерът за Игрален ход достигне последната позиция на игралното поле, и след като всички играчи са изиграли последния си ход, наличните у всеки играч монети за победа се показват и се преброяват. Играчът с най-висок резултат печели. В случай на равенство, играчът с най-голям брой пулчета за Раса (активни и в упадък) на игралното поле е победител.



За 3 окупираны региона Скелетите Търговци получават 3 победни монети плюс допълнителни 3 монети от тяхното специално умение - Търговия.



Благодарение на щастливия зар за подкрепление samotniy skellet успява да завладе тези планини по време на последното си завоевание





## Приложения

### Расите и специалните умения в Smallworld

В настолната игра Smallworld има 14 различни раси и 20 Специални Умения. Всяка раса има своя характерна плочка и достатъчно количество пулчета, нужни за завладяване на нови територии, в зависимост какво Специално умение ще ѝ се падне. Всяка плочка за Специално Умение предоставя уникално умение на расата, към която е прикрепено. Плочките на Расата се поставят с лице нагоре на игралната площ когато расата е Активна, и с лице надолу, когато е в Упадък.

Освен ако не е указано изрично, бонусите на самата Раса и тези от Специалното и умение са кумулативни, и когато расата мине в Упадък стават неактивни.

Даден Регион се смята за **зает** само когато в него има поне едно Изгубено Племя или плочка на Раса (Активна или в Упадък). Регион с маркер за Планина, но без плочка на Изгубено Племя или на вражеска Раса се счита за **празен**.

### Расите

В следващите редове ще намерите информация за спецификите на различните раси; броя на плочките които ще получите за всяка Раса е изписан с цифра на съответната плочка.

#### Амазонки (Amazons)

Специфичното умение на Амазонките е, че когато завладяват нови или вражески региони, те могат да ползват 4 допълнителни пулчета с Амазонки, над бройката с която започват играта. Тези четири Амазонки могат да бъдат използвани само за атака, не и за защита, както е видно от +4 на самата плочка на Амазонките. Започват началния си ход с 10 пулчета на Амазонки, плюс допълнителните такива, според бройката указана от плочката за Специално умение, асоциирана с расата ви. При преразпределението на армиите (виж по-горе Преразпределение на Армиите) задължително трябва да вземете в ръка 4 пулчета на Амазонки от картата, като се стараете да оставите поне по една пулче във всеки завладяван регион.

#### Джуджета (Dwarves)

Всеки регион с мина, който е контролиран от вашите Джуджета дава допълнителна Монета за победа в края на хода ви. Този бонус се запазва, дори когато тази раса е в Упадък.

#### Елфи (Elves)

Когато противник завладее контролиран от вас регион, връщате в ръка всичките си Елфи, разположени в него – без загуби за вас (не връщате една плочка на расата си обратно в кутията).

#### Гуулове (Ghouls)

Всички ваши плочки остават на картата когато расата мине в Упадък, а не както е по правилата по една плочка на регион. Освен това, за разлика от другите раси, след като влязат в Упадък, Гууловете могат да продължат да завладяват територии в следващите ходове, все едно са активна раса. Единственото условие е те да провеждат завоеванията си в началото на хода ви, преди завоеванията на активната ви раса. Дори можете, ако искате, да атакувате с Гууловете територии, контролирани от активната ви раса.

#### Гиганти (Giants)

Вашите Гиганти могат да завладяват региони, съседни на Планински регион, с по 1 Гигант по-малко от нужното. Минимум 1 Гигант е необходим за това.

#### Полуръстове (Halflings)

Вашите Полуръстове могат да влязат на игралната карта през които и да е Регион, не само през граничните. Поставете Дупка-в-земята (Hole-in-the-Ground) във всеки от първите 2 Региона, които завладявате, с цел да ги направите недостъпни за противникови набези и специални умения. Махате Дупките-в-земята (Hole-in-the-Ground) и губите защитата, която осигуряват, когато Полуръстовете влязат в Упадък, или когато решите да напуснете регион, в който има Дупка-в-земята.

#### Хора (Humans)

Всеки регион със земеделска земя, който вашите Хора контролират, носи по една бонус монета за Победа в края на хода.

#### Орки (Orcs)

Всеки **зает** регион, който вашите Орки завладеят този ход носи по една допълнителна монета за Победа в края на хода.

#### Хора-плъхове (Ratmen)

Нямат специални сили или умения, освен големият им брой!

#### Скелети (Skeletons)

По време на преразпределението на армиите взимате по 1 ново пулче на Скелет от кутията за всеки 2 **заети** региона, които сте завладели този ход, добавете ги към армията си и можете да ги преразпределите в края на хода. Ако пулчетата на Скелетите се изчерпат, не получавате допълнителни Скелети.

#### Чародеи (Sorcerers)

Веднъж на ход за всеки противник вашите Чародеи могат да завладеят регион, като подменят Активно вражеско пулче с такова на Чародей от кутията. Ако няма допълнителни пулчета на Чародеи в кутията, тогава това специално умение не може да се приложи. Пулчето, което вашите Чародеи искат да подменят трябва да бъде изоставеното пулче на раса в този регион (Една пулче на Трол с неговото Тролско леговище се приема за самостоятелно в този случай; аналогично други пулчета на раса, разположени в Крепост или Планина, не получават защита от специалното умение на Чародеите, ако са единствени в този регион) и този регион трябва да е съседен на регион, контролиран от вашите Чародеи. Когато правите подмяната, пулчето на подменената противникова раса се връща обратно в кутията. Ако Чародей подмени Елф, то Елфът губи това пулче, независимо от специалното си умение.

#### Тритони (Tritons)

Вашите Тритони могат да завладяват всички крайбрежни региони (граничещи с море или езеро) с по 1 Тритон по-малко от нужното, но минимум 1 Тритон е необходим за това.

#### Троли (Trolls)

Поставете по едно Тролско леговище във всеки регион, контролиран от вашите Троли. Тролското леговище подсилва защитата на съответния регион с 1 (все едно имате още един Трол в него), но по-интересното е че то остава, дори когато Тролите минат в Упадък. Премахнете Тролското леговище от даден регион ако противник го завладее или вие се оттеглите от него.

#### Вълшебници (Wizards)

Всеки Магически регион, контролиран от вашите Вълшебници, ви носи по една допълнителна монета за победа в края на хода.

#### Празна плочка за раса

Осигурили сме ви една празна плочка за раса, в случай че решите да си създадете своя собствена такава. Когато си създавате ваша раса имайте предвид, че тя може да се свърже с всяка една от плочките за Специални Умения – т.е. имайте предвид бонусите които тези плочки дават.

### Специални умения

В следващите редове, всеки път когато срещнете „вие“ или „вашите“ става дума за расата, асоциирана със съответното умение. Освен ако изрично не е указано, това най-често изключва плочките в Упадък от предишната ви раса.

По-долния списък описва предимствата, предоставени от съответното Специално Умение; допълнителното количество пулчета, които съответната раса получава при асоциирането си със Специалното Умение е изписано в кръгче на самото Умение.

#### Алхимик (Alchemist)

Получавате по 2 допълнителни монети за победа в края на всеки ход, докато расата ви не влезе в Упадък.

#### Берсерк (Berserk)

Можете да използвате **зарчето за подкрепления** преди всяко завладяване, а не само на последното завоевание за хода за вас. Първо хвърляте зарчето; изберете регион, който искате да завладеете, след което поставете нужния брой пулчета на Расата (минус показанието на зарчето) върху него. Ако нямате достатъчно останали пулчета, това е последното завладяване за хода ви. Както обикновено, трябва да имате поне едно пулче, за да се опитате да завладеете регион дори с помощта на зарчето.

#### Бивакуващ (Bivouacking)

Разположете 5-те плочки за Укрепление в който/които и да било от вашите региони по време на преразпределението на армиите. Всяко Укрепление се брой за 1 пулче на раса по отношение на защитата на региона (съответно ако имате едно пулче на

вашата раса в даден регион. Укреплението ви осигурява защита срещу умението на Чародеите). Множество Укрепления могат да бъдат разположени в един и същи Регион, с цел по-добра защита. Всеки ход можете да премествате Укрепленията в някой нов регион, завладян от вас. Укрепленията не се губят при атака над регион, в който са разположени – те се преразпределят в края на хода на текущия играч. Когато расата, на която принадлежат мине в Упадък, те изчезват.

#### Командно (Commando)

Можете да завладявате региони с 1 по едно пулче по-малко, от необходимото. Минимум 1 пулче от расата е необходимо.

#### Дипломат (Diplomat)

В края на вашия ход можете да изберете за съюзник един противник, чиято Активна раса не сте атакували този ход. До следващия ви ход той не може да атакува активната ви раса. Можете да смените съюзниците си всеки ход, или да изберете да сте в мирни отношения само с един противник. Расите в Упадък не се влияят от това умение, следователно Гууловете в Упадък са имунни на това умение и могат да ви нападат.

#### Господар на драконите (Dragon master)

Веднъж на ход, можете да завладеете регион използвайки само едно пулче за раса, независимо от броя вражески пулчета, защитаващи го. След като го завладеете поставете Дракона си там. Този регион не може да бъде завладяван и е защитен от специалните и расови умения на противниците докато Дракона е там. По време на всеки нов ход можете да преместите дракона в различен регион, който искате да завладеете. Дракона ви изчезва, когато расата мине в Упадък; махате го от игралното поле и го връщате обратно в кутията.

#### Летящ (Flying)

Можете да завладявате който и да е регион по картата, без морета и езера. Тези региони може да не са съседни или долепени до региони, които вие контролирате.

#### Горски (Forest)

Получавате по една допълнителна монета за победа за всеки горски регион, който контролирате в края на хода си.

#### Укрепен (Fortified)

Веднъж на ход, докато укрепената ви раса е активна, можете да слагате 1 Крепост в регион, който ви принадлежи. Тази Крепост ви носи по една монета за победа в края на хода, освен ако расата ви не е в Упадък. Крепостта също така подсилва защитата на региона с 1 (все едно имате допълнително пулче на расата ви в този Регион), като този ефект действа дори и да сте в Упадък. Махате Крепостта ако изоставите Региона или противник го завладее. Можете да имате само по една Крепост в даден регион и максимум 6 Крепости в даден момент на картата.

#### Героичен (Heroic)

В края на вашия ход поставете всеки от 2-та си героя в 2 различни региона, завладени от вас. Тези 2 региона са имунни на вражески нападения, както и на расови и специални умения на противниците. Героите ви изчезват, когато расата мине в Упадък.

#### Хълмист (Hill)

Получавате по една допълнителна монета за победа за всеки Хълмист регион, който владеете в края на хода.

#### Търговец (Merchant)

Получавате по една допълнителна монета за победа за всеки регион, който владеете в края на хода.

#### Издигнат (Mounted)

Можете да завладеете всеки Хълмист или Земеделски регион с 1 пулче по-малко, отколкото е необходимо. Минимум една пулче е необходимо за това.

#### Грабител (Pillaging)

Всеки **зает** регион, завладян от вас този ход ви носи по една допълнителна монета за победа.

#### Мореплавател (Seafaring)

Докато мореплавателската ви раса е активна, можете да завладеете моретата и езерото, сякаш са три **празни** региона. Тези региони остават ваши дори и когато сте в Упадък, като продължавате да получавате точки от тях, докато имате пулчета разположени там. Само раси с това умение могат да завладяват моретата и езерото.

#### Дух (Spirit)

С помощта на това Специално Умение може да имате 2 различни раси в Упадък едновременно и да получавате точки и от двете. Ако трета ваша раса мине в Упадък, Духовете ви остават на картата, въпреки че другата раса, която вече е в Упадък изчезва. С други думи, вашите Духове в Упадък никога не напускат картата (освен ако не бъдат завладени от друг играч), но други ваши раси минали в Упадък могат да изчезнат, когато активната ви раса мине в Упадък.

#### Корав (Stout)

Можете да минете в Упадък в края на редовния си ход на завладяване, след отчитане на резултата, вместо да губите цял ход за това.

#### Блатен (Swamp)

Получавате по една допълнителна монета за победа за всеки Блатист регион, който владеете в края на хода.

#### Подземен (Underworld)

Можете да завладеете всеки регион с Пещера с 1 пулче за раса по-малко от необходимото. Минимум едно пулче за раса е необходимо. Всички региони с Пещера се считат за съседни.

#### Заможен (Wealthy)

Еднократно, в края на първия си ход, получавате 7 монети за победа.

#### Празна плочка за Специално умение

Предоставяме ви с една допълнителна празна плочка за Специално умение, която може да ползвате, за да създадете ново умение по ваша идея. Когато създавате новото умение и изберете числото на пулчетата, които ще се добавят към расата, с която се падне, разиграйте всички възможни комбинации на Специалното умение с всяка раса. Не избирайте число по-голямо от 5, защото рискувате да не ви стигнат пулчетата, предвидени към някои от расите.

