



# Small World ♦ River World

Перевод правил - Alex\_aka\_JJ (c) 2017



## Комплектация

- 4 карты Речного Мира на 2 двусторонних игровых полях (варианты для 2, 3, 4 и 5 игроков)



- 11 жетонов Событий



- 1 Каравелла



- 12 Пиратских кораблей

Для игры также потребуется базовый комплект игры "Маленький мир": знамена народов, жетоны способностей, жетоны народов, маркеры, монеты и кубик подкреплений.

*На заметку:* мы настоятельно рекомендуем убрать жетон способностей "Летучие" перед началом партии.

## Подготовка к игре

Подготовка к игре идет по обычным правилам с добавлением следующих шагов:

- ♦ После размещения жетонов Забытых Племен поместите один пиратский корабль на каждый речной регион, отмеченный символом пиратов.
- ♦ Соберите жетоны Событий. Жетонов потребуется столько же, сколько ходов в игре: 8 для 5 игроков, 9 для 4-х и 10 для 2-3 игроков. Остальные жетоны уберите в коробку.
- ♦ Выложите жетоны Событий в линию рядом с полем, лицевой стороной вниз, каждый напротив соответствующего номера хода. Переверните первый жетон лицевой стороной вверх: это Событие первого хода. На каждом ходу открывайте очередное Событие в ряду. Это поможет вам отслеживать сыгранные ходы в игре.



## Игровое поле

Правила "Маленького Мира" остались неизменными, но добавлены несколько новых регионов и символов на карте.

### Реки

Для захвата речного региона требуется только 1 жетон народа (вместо обычных 2). Остальные правила захвата не меняются. Однако в фазу перераспределения войск вы обязаны освободить речные регионы (все жетоны народов с них перераспределяются). Поэтому если у вас нет способности, которая позволила бы вам остаться, вы не можете удерживать речной регион.



*На заметку:* преимущества и способности народов, связанные с водой, дают возможность оккупировать реки ("Водные" и т.п.)

### Гавани

Чем больше Гаваней игрок займет, тем больше монет он получит. Первая занятая Гавань приносит 1 монету, как обычный регион. Вторая - 2, третья - 3 монеты и т.д. Иными словами, игрок, занимающий 3 гавани (активным народом, народом в упадке или обоими сразу) получает в сумме 6 монет (1+2+3 = 6).



### Верфь

Один раз в ход игрок, занявший Верфь, может выложить Каравеллу в любой речной регион (даже занятый). Каравелла создает новую точку вторжения для этого игрока: в дополнение к обычным завоеваниям, игрок может теперь вторгнуться в области по соседству с Каравеллой. В конце текущего хода игрока Каравелла убирается с игрового поля.



### Храм Провидца

В любое время на своем ходу игрок, занимающий Храм Провидца, может посмотреть следующий маркер События и рассказать о нем (но не показывать) остальным игрокам, если захочет.



## События

Событие случается в начале каждого хода. Вскройте жетон События и выполните его эффект.

### Шторм (×2)

Захват речных регионов теперь стоит 3 жетона народа вместо 1. Прочие правила захвата остаются неизменными.



### Тихие воды (×3)

Ничего не происходит. Всё спокойно.



### Суровая зима (×2)

Речные регионы замерзают и становятся обычными регионами (требуют 2 жетона при захвате вместо 1). Прочие правила остаются неизменными. Игрок, захватывающий или занимающий речной регион, должен оставить на нем один жетон народа в фазу перераспределения войск. Регион приносит 1 монету. Однако на следующем ходу (если только снова не выпала зима) необходимо покинуть речные регионы - в начале хода игрока либо в фазу перераспределения войск.



### Пираты (×4)

Немедленно разместите по пиратскому кораблю в каждом пустом речном регионе. Все регионы, непосредственно примыкающие к региону с пиратским кораблем, приносят на 1 монету меньше до тех пор, пока корабль остается там. Пиратские корабли не активны и не в упадке. Их можно завоевать по обычным правилам. Пиратский корабль считается в сражении 1 жетоном народа. Пиратские корабли остаются в своих регионах пока не будут завоеваны, даже в случае Шторма или Суровой зимы (и увеличивают стоимость захвата речных регионов, в которых находятся).

