

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Настольная игра
Филиппа Кеарта

Правила игры

В АЗЕРОТЕ НАЧИНАЕТСЯ НОВЫЙ ДЕНЬ. ТАКОЙ ЖЕ, КАК И ВЧЕРА, И ТАКОЙ ЖЕ, КАК И ЗАВТРА. ДЕНЬ БЕЗЖАЛОСТНОЙ БОРЬБЫ ЗА ЗЕМЛИ И РЕСУРСЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ WORLD OF WARCRAFT.

Места мало, но вековая вражда Орды и Альянса не позволит населяющим Азерот расам мирно разделить земли этого маленького мира. Настал новый день, и пришло ваше время занять своё место в истории!

DAYS OF
WONDER

Состав игры

- ♦ 6 континентов, нанесённых на двусторонние поля трёх размеров: 2 больших, 2 средних и 2 малых
- ♦ 16 двусторонних знамён рас из игры «World of Warcraft». Цветная сторона знамени показывает активную расу, обесцвеченная — расу в упадке



Орки, активные и в упадке

- ♦ 20 жетонов ремёсел



- ♦ 5 двусторонних памятков (по одной на игрока)
- ♦ Следующие жетоны:

12 АРТЕФАКТОВ И ЛЕГЕНДАРНЫХ МЕСТ



Горы

Стены
Огоников

Жетоны
Гармонии

Форти



Дозорные
Башни

Военные Цепи

Воитель

Звери



Бомбы (6 разорвавшихся +
6 неразорвавшихся)

♦ 110 монет:



- ♦ 182 жетона рас и 15 жетонов мурлоков:



- ♦ 1 кубик подкреплений



- ♦ 1 счётчик раундов и 1 маркер раунда
- ♦ Правила командной игры
- ♦ Правила игры

Подготовка к игре с 3 участниками



Подготовка к игре

Если это ваша первая партия, аккуратно отделите игровые компоненты от картонных листов. Отсортируйте их по типу и разложите в предназначенные для них отделения органайзера, который находится в коробке с игрой. Некоторые компоненты помещаются в извлекаемый контейнер, другие — в основную часть органайзера. Подробнее о том, куда поместить тот или иной компонент, читайте на стр. 10.



Важно!

Если вы уже играли в базовый Small World, многие правила завоевания Азерота будут вам знакомы. В этой версии игры в ожесточённой борьбе за территорию схлестнутся новые расы из вселенной World of Warcraft, но механика останется прежней за исключением нескольких нововведений. Они обозначены вот таким значком:



Выберите случайный набор континентов, соответствующий числу игроков.

- ◆ **5 игроков:** 2 больших + 1 средний + 2 малых.
- ◆ **4 игрока:** 1 большой + 2 средних + 1 малый.
- ◆ **3 игрока:** 1 большой + 1 средний + 1 малый.
- ◆ **2 игрока:** 1 большой + 1 малый.

Каждое поле с обеих сторон помечено соответствующей буквой — «S», «M» или «L». Расположите выбранный набор континентов посередине стола. Эти поля — независимые острова, поэтому не имеет значения, как они будут располагаться относительно друг друга.

◆ Положите счётчик раундов рядом с полями и выложите маркер раунда на первое деление **1**. Он будет помогать вам отслеживать ход игры. Игра заканчивается в конце того раунда, на котором маркер достигнет последнего деления счётчика (8 при игре впятером, 9 — вчетвером, 10 — вдвоём или втроём).

◆ Возьмите из коробки контейнер с жетонами рас и поместите его в досягаемости игроков **2**.

◆ Перемешайте стопку знамён. Возьмите случайным образом из стопки 5 знамён и выложите их в вертикальный ряд лицевой (цветной) стороной вверх **3**. Поместите стопку оставшихся знамён лицевой стороной вверх в самый низ ряда **4**. Прodelайте те же действия со стопкой жетонов ремёсел: перемешайте её и выложите 1 жетон слева от каждого знамени. Жетоны ремёсел и знамёна специально сделаны так, чтобы стыковаться. Поместите стопку оставшихся жетонов ремёсел слева от стопки знамён **5**. Теперь у вас на столе 6 открытых комбинаций жетонов ремёсел и знамён (включая верхнюю комбинацию в двух стопках).

◆ Выложите 1 жетон мурлока в каждый регион поля, отмеченный соответствующим символом **6**. Мурлоки — это примитивная раса, по-прежнему населяющая Азерот на момент начала партии. В этой игре мурлоки считаются расой, пришедшей в упадок.



◆ Выложите 1 жетон горы на каждый регион с горой **7**.



◆ Перемешайте вместе жетоны артефактов и легендарных мест. Не глядя возьмите столько жетонов, сколько участников в игре, и выложите по одному жетону на каждый континент, в регион с буквой «S», «M» или «L» **8**.

◆ Раздайте каждому игроку 5 монет номиналом «1» **9**. Поместите все остальные монеты (всех номиналов) в банк рядом с игровым полем **10**. Монеты играют роль денег и помогают определить победителя в конце партии.



Цель игры

Азерот огромен, но не настолько, чтобы населяющие его расы мирно разделили территорию и не захотели потеснить остальных. Всё усложняется тем, что большинство этих рас принадлежит к враждующим сторонам, которые не в ладу друг с другом с незапамятных времён. Нейтральные же расы только рады воспользоваться междоусобицами, чтобы отхватить земли себе и процветать в стороне от конфликта.

Вам предстоит выбрать расу из вселенной World of Warcraft и её ремесло, а затем постараться завоевать окружающие земли и получить как можно больше монет (обычно за счёт более слабых соседей). Вы получаете 1 монету за каждый регион, занятый вашими войсками (жетонами расы) к концу вашего хода. Со временем ваша раса всё шире расселится по миру (прямо как та, которую вы только что разбили в пух и прах), и вам придётся бросить её на произвол судьбы, чтобы встать во главе новой. Ключ к победе — понимание того, когда лучше всего привести свою текущую расу в упадок, выбрать новую и добиться с ней превосходства.

Назало игры

Тот, кто последним играл в какую-либо видеоигру, становится первым игроком и делает первый ход. После него право хода передаётся по часовой стрелке. После того как все игроки сделали по ходу, начинается новый раунд.

Первый игрок сдвигает маркер раунда на следующее деление счётчика раундов и снова делает ход. И так далее.

Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика (в зависимости от числа игроков), игроки делают по последнему ходу и заканчивают игру. Тот, кто скопил больше монет, побеждает.

I. ПЕРВЫЙ РАУНД

На своём первом ходу каждый игрок:

1. Выбирает комбинацию знамени и ремесла
2. Захватывает регионы
3. Получает монеты

1. Выбор комбинации знамени и ремесла

Игрок выбирает одну из шести открытых комбинаций знамён и ремёсел (самую нижнюю комбинацию, лежащую поверх двух стопок, тоже можно выбрать).

Стоимость приобретения комбинации определяется её позицией в ряду. Первая комбинация (самая верхняя) бесплатная.

Если вы решили взять другую комбинацию, то должны заплатить столько монет, сколько комбинаций находится выше выбранной. Кладите 1 монету на каждую из этих комбинаций.



Если вы выбрали комбинацию, на которой лежат монеты (их оставил кто-то из игроков чуть ранее по ходу игры), возьмите их и добавьте в личный запас. Однако вы всё равно должны положить 1 монету на каждую комбинацию, расположенную выше той, которую вы выбрали.

Выбранную комбинацию поместите перед собой. Затем возьмите из контейнера столько жетонов соответствующей расы, сколько составляет сумма чисел на только что взятых жетонах ремесла и знамени.

Если не сказано иного (например, как в случае с отрекшимися), других жетонов этой расы вы по ходу игры не получите — придётся обходиться теми, что вы взяли на этом шаге.

Если же ваш жетон ремесла (или легендарного места) позволяет получать по ходу игры дополнительные жетоны расы, вы всё равно ограничены количеством жетонов в контейнере. К примеру, если на игровом поле у вас уже есть 20 отрекшихся, вы не сможете получить новых за счёт свойства знамени отрекшихся. Сначала вам придётся дожидаться, когда освободится часть жетонов с поля.



Игрок выбрал комбинацию ремесла и знамени. Он берёт из контейнера $4 + 6 = 10$ жетонов отрекшихся.

Получив жетоны расы, обновите вертикальный ряд доступных комбинаций. Сдвиньте комбинации (вместе с монетами, если есть) на одну позицию вверх, чтобы заполнить образовавшийся пробел. Нижняя стопка при этом остаётся на месте: вы лишь сдвигаете с неё верхнюю комбинацию на одну позицию вверх, заполняя пробел, и открывается новая комбинация. На выбор игрокам снова доступны 6 комбинаций. (Сброшенные знамёна возвращаются под низ своей стопки, а сброшенные жетоны ремёсел перемешиваются, когда заканчивается вся их стопка.)



Важно: независимо от того, какую расу и какое ремесло вы выбрали, вы обязаны иметь в доступе хотя бы 1 жетон расы, чтобы начать новый захват.



2. Захват регионов

Жетоны расы нужны для захвата регионов на игровом поле. Захваченные регионы принесут вам монеты.

▶ Первый захват

Чтобы вторгнуться на игровое поле, раса обязана захватить один из **стартовых регионов** (отмечены символом якоря). Чтобы захватить стартовый регион, игроку понадобятся сразу 3 жетона расы (см. ниже), так как перед этим он должен преодолеть море.

▶ Захват региона

Чтобы захватить выбранный регион, вам нужны:

- ◆ 2 жетона вашей расы;
- ◆ + 1 жетон вашей расы за каждый жетон стены огоньков, форта или горы в захватываемом регионе;
- ◆ + 1 жетон вашей расы в качестве **платы за переправу**, если вы захватываете стартовый регион, с которым не граничит ни один регион под контролем той же самой расы (да, перемещаться между континентами непросто);
- ◆ + 1 жетон вашей расы за каждый жетон мурлока или расы соперника в захватываемом регионе.

Моря и озёра обычно захватить нельзя, но если всё же можно (например, нагами), то для этого понадобится лишь 2 жетона расы и каждый регион будет приносить владельцу 1 монету.

Захватывая регион, кладите необходимое количество жетонов расы внутрь его очерченной границы. Эти жетоны должны оставаться в регионе до начала перераспределения войск, которое вы проведёте в конце вашего хода (см. стр. 6).

▶ Военные потери и отступление

Если вы захватили регион, до этого занятый расой соперника, соперник должен забрать на руку все свои жетоны из этого региона, а затем:

- ◆ вернуть один из них обратно в контейнер;
- ◆ дождаться конца вашего хода и распределить жетоны, оставшиеся у него на руке, по любым регионам, всё ещё занятым его расой (если таковые ещё есть).

Регионы, в которые соперник распределит оставшиеся жетоны расы, не обязаны граничить с регионом, который вы только что захватили. Если на текущем ходу были захвачены все регионы соперника и у него остались жетоны расы на руке (а на поле — не осталось), то на своём следующем ходу он может распределить их, как если бы делал свой первый захват.

Если захваченный регион защищал всего один жетон расы, этот жетон возвращается в контейнер. Как правило, это случается, когда вы захватываете регион, занятый мурлоками или расой в упадке (см. «Приход в упадок» на стр. 8).

Примечание: при желании вы можете захватить регион, занятый жетоном вашей собственной расы в упадке. Жетон этой расы, как обычно, выйдет из игры, зато вы, возможно, получите более выгодный для вашей активной расы регион.

Жетоны гор не убираются с игрового поля. Они дают защиту игроку, занявшему регион с горами.

🎲 > Последующие захваты

Повторяйте описанные выше действия, пока ваш захватнический пыл не иссякнет. Ваши завоевания ограничены только числом доступных вам жетонов расы.

Каждый последующий захватываемый регион должен (если только ваша комбинация знамени и ремесла не позволяет обойти эти правила):

♦ граничить с одним из регионов, занятых жетонами вашей активной расы

ИЛИ

♦ быть стартовым регионом на любом континенте; в этом случае, если этот стартовый регион не граничит ни с одним из ваших регионов, вам понадобится + 1 жетон расы для оплаты переправы.



Захватив поля, отрекшиеся вторгаются в холмы кобольдов по соседству.

> Попытка последнего захвата. Кубик подкреплений

Довольно часто бывает, что у вас не хватает жетонов расы, чтобы сделать **последний** захват на текущем ходу. Но **если у вас остался хотя бы 1 незадействованный жетон расы**, вы можете взять кубик подкреплений и попытаться захватить регион, для завоевания которого вам не хватает 3 или меньше жетонов расы. Выбрав регион для захвата, бросьте кубик подкреплений. Обратите внимание, что вы должны до броска кубика объявить, какой регион хотите захватить на текущем ходу последним. Этот регион не обязан быть самым слабым из всех доступных, ведь госпожа удача может помочь вам выбросить любой результат.

Если суммы оставшихся у вас жетонов расы и точек, выпавших на кубике подкреплений, достаточно для захвата региона, вы занимаете его оставшимися жетонами расы. В противном случае вы кладёте жетоны в один из уже занятых вами регионов. Независимо от исхода ваши завоевания на текущем ходу заканчиваются.



Несмотря на все преграды, отрекшиеся покоряют горы при помощи удачного броска кубика. Последний захват текущего хода приносит им новый регион.

> Перераспределение войск

Совершив последний захват на текущем ходу, вы можете как угодно перераспределить свои жетоны расы между регионами, занятыми вашей активной расой. Регионы, откуда вы берёте жетоны расы, не обязаны граничить с регионами, куда вы их кладёте. После перераспределения в каждом регионе, который вы контролируете, должен остаться хотя бы один ваш жетон расы.



Игрок перераспределяет отрекшихся между своими регионами. Пользуясь свойством знамени отрекшихся, он получает ещё 1 жетон из контейнера (в ход отрекшихся было сброшено 2 жетона: 1 жетон мурлока и 1 жетон кобольда. Игрок мог бы заплатить 2 монеты и получить 2 дополнительных жетона, но решил заплатить лишь одну).

3. Получение монет

Ваш ход завершается. Получите 1 монету из банка за каждый регион на поле, занятый вашей расой. Если ваш жетон ремесла, свойство знамени, легендарного места или артефакта приносят вам призовые монеты, вы получаете и их тоже.



За 3 занятых региона отрекшиеся получают 3 монеты, а также ещё 1 монету благодаря жетону ремесла (1 призовая монета за каждый занятый регион с холмами).

Бонус фракции

Большинство рас примкнуло либо к Орде, либо к Альянсу, и непримиримая вражда между этими двумя фракциями не утихает с давних времён. Если вы нападаете расой одной фракции на расу другой фракции, то получаете **бонус фракции**: в конце своего хода получите 1 монету за каждую расу противоположной фракции, чей регион вы захватили.



Игрок привёл своих отрекшихся в упадок и выбрал эльфов крови, сторонников Орды.

Он захватывает стартовый регион под контролем дворфов и отбивает соседние два региона у людей.

В конце хода игрок получит 2 монеты в качестве бонуса фракции: 1 за дворфов и 1 за людей, так как обе эти расы являются сторонниками Альянса.

- ◆ Захват 2 и более регионов одной расы приносит лишь 1 монету, если не сказано иного (см. «Поле боя» на стр. 14).
- ◆ Активная раса и раса в упадке считаются двумя разными расами, даже если принадлежат одному игроку.



Некоторые расы так и не примкнули ни к Альянсу, ни к Орде. Эти расы считаются нейтральными. Захват регионов Альянса или Орды не принесёт им призовых монет, но и захват их собственных регионов не принесёт монет Орде или Альянсу.



Наги — нейтральная раса.

Благодаря свойству знамени своих эльфов крови — активной расы — игрок получает 1 призовую монету, поскольку эльфы крови занимают 1 регион с источником магии. Также он получает 1 монету за каждый регион, занятый его отрекшимися в упадке. Отрекшиеся уже неактивны, поэтому никаких призовых монет (за их жетон ремесла и свойство знамени) не приносят.



› Получение монет за расы в упадке

В процессе игры на игровом поле появятся жетоны, оставшиеся от вашей прошлой расы — той, которая пришла в упадок (см. «Приход в упадок» ниже).

Регионы, занятые жетонами вашей расы в упадке, тоже приносят вам по 1 монете. Однако жетон ремесла (или свойство знамени) уже не приносит вам никаких призовых монет, если только не сказано обратное.

Полученные монеты кладите перед собой стороной с цифрой вниз. Это ваш личный запас. Монеты не переворачиваются до конца игры. В любой момент игроки могут смотреть свои монеты и разменивать их в банке.

II. ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

В начале каждого последующего раунда первый игрок сдвигает маркер раунда на следующее деление счётчика и игроки снова по очереди делают ходы. В свой ход игрок вправе:

- ◆ продолжить захватывать регионы активной расой
- или
- ◆ привести свою расу в упадок, чтобы выбрать новую.

После этого игрок, как обычно, получает монеты (см. «Получение монет» на стр. 7).

Захват новых регионов

› Подготовка войск

Возьмите на руку жетоны вашей активной расы со всех занятых вами регионов, оставив в каждом из них только 1 жетон. Используйте взятые жетоны для захвата новых регионов.

› Захват

Все правила, касающиеся захвата нового региона (описанные на стр. 5), остаются в силе, за исключением правила о первом захвате, которое применяется только к расам, ещё не вторгшимся на поле.

› Уход из региона

Для захвата новых регионов вы используете только те жетоны расы, которые взяли на руку с занятых регионов. Но если вам не хватает жетонов, можете полностью увести войска из одного или нескольких регионов под вашим контролем. Если вы решили забрать последний жетон расы из региона, считается, что этот регион больше не ваш и монет не принесёт. Если вы увели войска сразу из всех ваших регионов, то свой следующий захват обязаны делать по правилам первого захвата (см. «Первый захват» на стр. 5).

Приход в упадок

Если вы видите, что ваша активная раса изжила себя, лишившись возможности продолжать эффективный захват новых территорий и успешно защищаться от нападков враждебных соседей, то в начале вашего хода можете объявить, что ваша раса пришла в упадок, и выбрать новую активную комбинацию жетона ремесла и знамени из числа доступных на столе.

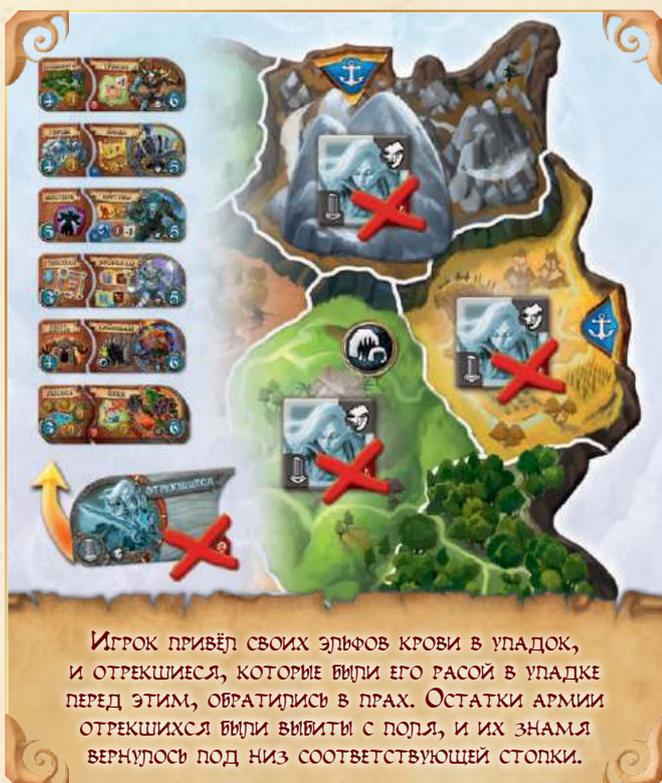
Для этого переверните ваше текущее знамя лицевой стороной вниз (обесцвеченной — вверх) и сбросьте текущий жетон ремесла, поскольку его эффекты больше не действуют (если не сказано иного, как, например, в случае с ремеслом строителей или траясинников).

Далее переверните жетоны пришедшей в упадок расы обесцвеченной стороной вверх и оставьте на поле 1 такой жетон в каждом регионе, который они занимали, а остальные уберите в контейнер.

Важно: некоторые свойства (например, знамя тауренов или ремесло устрашителей) позволяют оставлять в одном регионе несколько жетонов расы в упадке и тем самым усиливать защиту региона. Когда такой регион захвачен, все жетоны расы в упадке сбрасываются.

У каждого игрока может быть на игровом поле только одна раса в упадке. Если вы приводите в упадок новую расу, а на поле всё ещё остаются жетоны вашей предыдущей расы в упадке, то сначала уберите их в контейнер, а уже потом переворачивайте обесцвеченной стороной вверх жетоны текущей расы, которую вы привели в упадок.

Знамя расы, теперь уже бесследно исчезнувшей, кладётся под низ стопки знамён рас (либо на самую нижнюю пустую позицию вертикального ряда, если стопки уже нет). Те же действия выполняются, когда с игрового поля убирается последний жетон пришедшей в упадок расы (если кто-то захватил последний занятый этой расой регион).



Нельзя захватывать регионы во время хода, на котором ваша раса пришла в упадок: ваш ход заканчивается сразу же после получения монет. Вы получаете 1 монету за каждый регион, занятый вашей только что пришедшей в упадок расой. Если не сказано иного, вы не получаете монеты за свойство знамени пришедшей в упадок расы и за её сброшенный жетон ремесла.

В свой следующий ход вы выбираете новую комбинацию знамени и ремесла из числа доступных и делаете ход по правилам первого раунда игры. Но на этот раз при получении монет вы

будете учитывать не только регионы, захваченные вашей новой расой, но и регионы, занятые вашей расой в упадке, что может оказаться хорошим подспорьем для будущей победы.

Важно: мурлоки не принадлежат ни одному из игроков и всегда считаются расой в упадке.



В редком случае, когда у вас заканчивается стопка жетонов ремёсел и вы не можете собрать новые комбинации ремёсел и знамён, перемешайте все сброшенные жетоны ремёсел и сложите их новой стопкой.

Конец игры

Когда маркер раунда достигает последнего деления счётчика (8-го при игре в пятером, 9-го — в четвером, 10-го — вдвоём или втроём), игроки делают по последнему ходу, после чего открывают и подсчитывают накопленные ими монеты.

Игрок с наибольшим результатом становится победителем. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, чьи жетоны рас (активной и в упадке) на игровом поле больше.



Приложения

I. ХРАНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ В ОРГАНИЗЕРЕ

Изначально в коробке с игрой вы обнаружите несколько картонных листов, лежащих между органайзером и верхней крышкой. После извлечения из них картонных компонентов пространство, которое они занимали в коробке, останется пустым. Если вы храните настольные игры вертикально, то получившаяся пустота может привести к тому, что компоненты будут высыпаться из предназначенных для них отсеков органайзера.

Чтобы избежать этого, рекомендуем следующее. Отделив картонные компоненты от листов, сложите эти листы на столе одной стопкой. Осторожно вытащите органайзер из нижней части коробки. Будьте особенно аккуратны, поскольку тонкий пластик органайзера легко ломается. Сложите стопку картонных листов на дно коробки и вставьте органайзер поверх неё. Теперь органайзер приподнят на достаточную высоту, чтобы картонные компоненты оказались плотно прижаты игровыми полями и крышкой коробки. Вы сможете хранить игру вертикально, не опасаясь, что перед началом партии вам придётся собирать компоненты по всей коробке.

На иллюстрации ниже показано, в какие отсеки необходимо поместить те или иные жетоны, маркеры и монеты. Для удобства использования во время игры та часть органайзера, в которой хранятся жетоны рас, сделана извлекаемой. Некоторые отсеки этого контейнера имеют одинаковые габариты, поэтому необязательно класть в них именно те жетоны расы, которые указаны. Жетоны мурлоков, все прочие компоненты, маркеры и монеты хранятся в основной части органайзера. Правила игры, листы-памятки и игровые поля кладутся на органайзер.



II. ЗНАМЁНА РАС И РЕМЁСЛА

В состав игры входят 16 рас и 20 ремёсел.

Каждой расе соответствует своё знамя и набор жетонов расы, количество которых позволяет скомбинировать эту расу с любым ремеслом.

Каждое ремесло даёт игроку особое преимущество в гонке за победой.

Пока раса остаётся активной, её жетоны кладутся на игровое поле цветной (лицевой) стороной вверх. Как только раса приходит в упадок, её жетоны переворачиваются обесцвеченной стороной вверх.

Если не сказано иного, преимущества, которые дают знамя и ремесло, суммируются. Они перестают действовать, как только раса приходит в упадок.

Регион считается непустым, если в нём находится хотя бы один жетон расы (активной или в упадке) или мурлока. Регион с горой, артефактом или легендарным местом, но без мурлоков или рас считается пустым.

Расы



ВОРГЕНЫ

В начале каждого вашего хода вы выбираете между человеческим обличем (немедленно получите 2 призовые монеты) и обличем воргена (потратьте 1 монету, чтобы для всех ваших захватов в этом ходу требовался на 1 жетон воргенов меньше). Для захвата нужен как минимум 1 жетон воргенов.



ГНОМЫ

Благодаря ветролётам раз в ход вы можете устроить воздушный налёт на любой регион на любом континенте и захватить его, как будто он граничит с вашим. Кроме этого, после того как вы выбрали регион для воздушного налёта, бросьте кубик подкреплений перед налётом, чтобы снизить число жетонов, необходимых для захвата. Если этот воздушный налёт — ваш последний захват, то вы сможете бросить кубик подкреплений дважды: первый за счёт свойства знамени гномов, а второй — по обычным правилам, потому что это последний захват.



ГОБЛИНЫ

В конце вашего хода вы можете положить 1 жетон бомбы в каждый граничащий с вашим регионом, занятый активной расой соперника.

Когда вы только выбрали знамя гоблинов, перемешайте 12 жетонов бомб и сложите их в стопку лицевой стороной вниз. Когда вам нужно положить жетон бомбы в граничащий с вашим регионом соперника, берите этот жетон с верха стопки и выкладывайте взкрытую, не глядя на лицевую сторону. В одном регионе не может быть больше одной бомбы.

Если в начале вашего следующего хода регион с бомбой ещё занят соперником (даже если его раса к этому времени пришла в упадок), раскройте жетон: если на обороте разорвавшаяся бомба, это считается успешным захватом (соперник сбрасывает 1 жетон расы и распределяет остальные жетоны, как обычно), а регион становится пустым. У неразорвавшейся бомбы эффекта нет. В обоих случаях уберите жетон бомбы в коробку.

Если до начала вашего следующего хода регион с бомбой опустел без вашего участия, верните жетон бомбы обратно на верх стопки.

Когда гоблины приходят в упадок, все бомбы, выложенные в конце прошлого хода, разыгрываются, как обычно. Если в стопке больше не осталось бомб, гоблины больше не могут их выкладывать.



ДРЕНЕИ

В ход каждого соперника дреanei могут воззвать к свету небес: вы не сбрасываете первый жетон дренеев, который вы должны сбросить по любой причине (из-за захвата или какого-либо свойства). Верните жетон на руку и распределите его в конце хода. Все остальные жетоны расы в тот же ход сбрасываются по обычным правилам.



ДВОРФЫ

Вы можете захватить любой регион с горой, используя на 2 жетона расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



КОБОЛЬДЫ

Кобольды обитают под землёй и могут появиться из любого под-земелья. При ваших захватах все регионы с подземельями считаются граничащими с вашими. В качестве своего первого захвата вы можете захватить регион с подземельем как стартовый и в этом случае вы не тратите дополнительный жетон расы в качестве оплаты переправы.



ЛЮДИ

Люди могут определять стратегические военные цели для всех, кто не принадлежит Орде. В конце каждого вашего хода поместите 2 жетона военных целей (возьмите их из предыдущих регионов, если необходимо) в разные регионы, не занятые сторонниками Альянса. Если любой участник, играющий не за Орду (включая вас), захватит регион с жетоном военной цели, он получит 2 призовые монеты (а жетон военной цели вернётся вам). Если этот регион захватили не вы, вы тоже получаете 2 призовые монеты наравне с игроком, захватившим регион. Если регион с военной целью захватывает участник, играющий за Орду, никто не получает за это призовых монет, а жетон военной цели остаётся на месте.



НАГИ

Наги живут под водой, а поэтому, в отличие от других, могут захватывать регионы с озёрами и морями. В качестве своего первого захвата вы можете захватить регион с морем или озером (для этого вам понадобится 2 жетона наг) и расширить свои владения оттуда. Наги остаются в морях и озёрах, когда приходят в упадок.



НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

Вы можете захватывать регионы с лесами, используя на 1 жетон расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы). Каждый раз, когда вы захватываете регион с лесом, помещайте в него жетон стены огоньков. Стена огоньков считается дополнительным жетоном расы при защите региона. Стены огоньков сбрасываются, когда регион опустел или был захвачен, но остаются, когда ночные эльфы приходят в упадок.



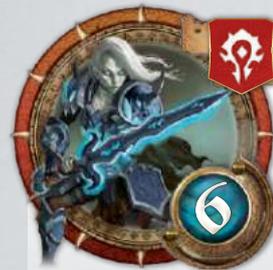
ОРКИ

Орки — прирождённые завоеватели. Каждый захват региона, занятого сторонниками Альянса, приносит вам 1 призовую монету. Это свойство суммируется с обычным бонусом фракции.



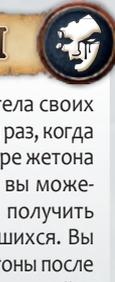
ТАУРЕНЬ

Эти огромные и выносливые воины не могут захватывать регионы или занимать их поодиночке — для этого всегда понадобится не менее 2 жетонов тауренов. Если ваш регион с таунами захватывают, вы обязаны понести потери по обычным правилам (потерять 1 жетон). Жетон таурана не может остаться единственным в регионе ни при каких обстоятельствах (даже во время подготовки войск). Всякий раз, когда по какой-либо причине в регионе должен остаться 1 жетон таурана, вы должны перераспределить его в другой ваш регион. Когда таурены приходят в упадок, оставьте 2 жетона в каждом регионе вместо 1.



ОТРЕКШЬСЯ

Отрекшиеся могут обращать тела своих врагов в себе подобных. Всякий раз, когда ваши действия приводят к потере жетона расы (активной или в упадке), вы можете потратить 1 монету, чтобы получить дополнительный жетон отрекшихся. Вы получаете дополнительные жетоны после последнего захвата в ваш ход, перед перераспределением войск (вы не сможете использовать эти жетоны для захватов до начала следующего хода).



ТРОЛЛИ

Тролли — это воины, известные своим хитроумием. Вы можете захватить любой непустой регион, используя на 1 жетон расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



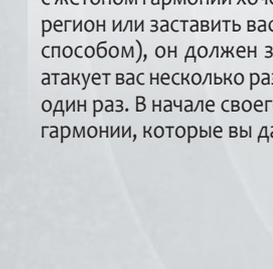
ПАНДАРЕНЬ

В конце каждого вашего хода дайте 1 жетон гармонии каждому сопернику, активную расу которого вы не атаковали в этот ход (включая первый ход в игре, когда у некоторых игроков ещё нет рас). Если игрок с жетоном гармонии хочет атаковать вас (попытаться захватить ваш регион или заставить вас сбросить жетон расы каким-либо другим способом), он должен заплатить вам 2 монеты. Даже если игрок атакует вас несколько раз в свой ход, он платит вам 2 монеты только один раз. В начале своего хода заберите у соперников все жетоны гармонии, которые вы дали им в прошлый ход.



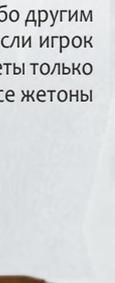
ЭЛЬФЫ КРОВИ

Эльфы крови жаждут магии. В конце вашего хода каждый занятый вашими эльфами крови регион с источником магии приносит вам 1 призовую монету.



ЭФИРИАЛЫ

Эфириалы собирают артефакты. Раз в ход вы можете либо переместить артефакт в ваш регион из региона, который граничит с вашим (и можете немедленно использовать этот артефакт), либо захватить граничащий с вашим регион, в котором есть легендарное место, используя на 2 жетона расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



Ремёсла

Под понятиями «ваш регион» и «занятый вами регион», которые встретятся вам в описании жетонов ремёсел, мы подразумеваем регион, занятый жетонами вашей расы, чьё знамя скомбинировано с описываемым ремеслом. Если это не оговорено особо, то здесь не рассматриваются жетоны вашей расы, пришедшей в упадок.

Ниже описываются преимущества, которые даёт каждое ремесло. Числом в круге отмечено, сколько жетонов расы вы получите, выбрав знамя в комбинации с этим ремеслом.



АРХЕОЛОГИ

Вы сосредоточены на изучении истории вещей. В конце вашего хода каждый артефакт или легендарное место под вашим контролем приносит вам 1 призовую монету.



БЕРСЕРКИ

Каждый захваченный вами на текущем ходу регион, который защищали 2 или более жетонов расы соперника, приносит вам столько призовых монет, сколько жетонов расы его защищало.



ВОИТЕЛИ

Вы пользуетесь поддержкой могущественного воителя. Раз в ход воитель может в одиночку захватить регион, граничащий с вашим, независимо от того, сколько жетонов его защищают. Захватив регион таким способом, выложите на него жетон воителя. При защите региона воитель считается 1 жетоном расы. Если регион с воителем захватывает соперник, соперник берёт воителя в плен. Вы не возвращаете жетон расы в контейнер, но должны немедленно выкупить воителя у соперника, заплатив ему 1 монету. Затем распределите его, как обычный жетон расы. Вы сможете снова использовать его в свой следующий ход.





ГОРНЯКИ

Вы не можете совладать с жаждой подземных сокровищ. В конце вашего хода каждый занятый вами регион с подземельем приносит вам 1 призовую монету.



ГОРЦЫ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с горой приносит вам 1 призовую монету.



ДОЗОРНЫЕ

В конце своего хода поместите жетон дозорной башни в каждый свой регион с полями, где вы контролируете большинство граничащих с ним регионов, (контролируете больше регионов, чем любая другая раса, активная или в упадке). Если вы перестали контролировать большинство граничащих с дозорной башней регионов, уберите оттуда жетон дозорной башни. Регион с жетоном дозорной башни не может быть захвачен соперником, и на него не действуют жетоны ремёсел и свойства знамён других рас.



ЖИТЕЛИ БОЛОТ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с болотами приносит вам 1 призовую монету.



ЗЕМЛЕДЕЛЬЦЫ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион с полями приносит вам 1 призовую монету.



ИССЛЕДОВАТЕЛИ

В конце вашего хода каждый континент, на котором вы занимаете хотя бы один регион, приносит вам 1 призовую монету.



КУЗНЕЦЫ

Вы создаёте сокрушительное оружие. Вы можете захватить любой регион, используя на 1 жетон расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



МАСТЕРА ПОРТАЛОВ

Дважды в ход вы можете поменять местами все жетоны (за исключением жетонов гор и легендарных мест) между 2 регионами с источниками магии.



МОРЕПЛАВАТЕЛИ

За счёт опыта путешествий вам не нужно тратить +1 жетон расы в качестве оплаты переправы, когда вы захватываете стартовый регион, не граничащий с вашим регионом.



РЫБАКИ

В конце вашего хода каждый занятый вами регион, граничащий с морем или с озером, приносит вам 1 призовую монету.



СЛЕДОПЫТЫ

Ваше сердце принадлежит лесу. В конце вашего хода каждый занятый вами регион с лесами приносит вам 1 призовую монету.



СТРАТЕГИ

Вы живёте жаждой победы в битве. Получайте 1 призовую монету каждый раз, когда захватываете непустой регион.



СТРОИТЕЛИ

Вы строите надёжные укрепления. Выложите 1 жетон форта в каждый занятый вами регион. Форт увеличивает защиту региона на 1 (как если бы в регионе был на 1 жетон расы больше), даже если вы в упадке. Уберите жетон форта, если уведите из региона все войска или если его захватывает соперник. В регионе не может быть больше 1 форта, а на всех континентах не может быть больше 10 фортов.



ТРАВНИКИ

Вы разбираетесь в травничестве. В конце вашего хода каждый занятый вами регион с холмами приносит вам 1 призовую монету.



ТРЯСУННИКИ

Перед тем как захватить ваш регион с болотами, соперник должен заплатить вам 1 монету (даже если ваша раса в упадке).



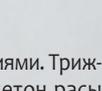
УКРОТИТЕЛИ

Вы обретаёте сильных союзников в бою. В начале каждого своего хода сбросьте все свои жетоны зверей. Посчитайте, сколько регионов с холмами вы контролируете, а затем возьмите на руку столько же жетонов зверей. Эти жетоны считаются жетонами расы: с их помощью можно захватывать регионы и их можно перераспределять в конце хода. Однако когда соперник захватывает регион, в котором есть как минимум 1 ваш жетон зверя, верните 1 жетон зверя в контейнер в качестве потери, а все остальные жетоны распределяйте как обычно.



УСТРАШИТЕЛИ

Вы в совершенстве овладели манипуляциями. Трижды в ход вы можете переместить 1 жетон расы соперника (активной или в упадке) из региона, граничащего с вашим, в любой другой регион, занятый этой же расой (если таких нет, верните жетон в контейнер). Вы можете использовать это свойство как в 3 разных регионах, так и несколько раз в одном и том же.



- ◆ Мурлоки всегда возвращаются в контейнер.
- ◆ Если в регионе есть стена огоньков или форт, они всегда возвращаются в контейнер первыми (и это считается использованием жетона устрашителей).
- ◆ Это свойство нельзя использовать после того, как вы сделаете свой последний захват за ход.

III. АРТЕФАКТЫ И ЛЕГЕНДАРНЫЕ МЕСТА

В игре 5 артефактов и 7 легендарных мест. У каждого свой собственный уникальный жетон.



АРТЕФАКТ

ЛЕГЕНДАРНОЕ МЕСТО

Захватив регион с таким жетоном, немедленно переверните его — теперь он будет лежать лицевой стороной вверх до конца игры. Игрок, занимающий регион с таким жетоном, может пользоваться его уникальным свойством. Другой игрок может захватить регион с жетоном легендарного места или артефакта, и тогда уникальное свойство перейдёт к нему. Если вы увели войска из региона, в котором находится артефакт, он остаётся в этом регионе.



Легендарные места неподвижны. Они всегда остаются в том регионе, в котором были найдены (за исключением Источника Вечности, который нужно сразу переместить в регион с морем/озером).



Артефакты мобильны. Применив свойство артефакта, переложите его в тот регион, в котором вы его применили.

Важно: расы, находящиеся в упадке, не могут использовать свойство артефакта или легендарного места, если не сказано иного.



Артефакты



ЛЕДЯНАЯ СКОРБЬ

Раз в ход, если вы контролируете Ледяную Скорбь, можете использовать её, чтобы захватить 1 регион, используя на 2 жетона вашей расы меньше (для захвата нужен как минимум 1 жетон расы).



МОЛОТ РОКА

Раз в ход, если вы контролируете Молот Рока, можете захватить любой регион, используя только 1 жетон расы, но вы должны сначала заплатить 2 монеты игроку, который занимал этот регион до вас. Если вы захватили пустой регион, заплатите 2 монеты в банк.



ПЕПЕЛ АЛ'АРА

Раз в ход, если вы контролируете Пепел Ал'ара, можете захватить любой регион на любом континенте, как если бы он граничил с вашим (это происходит по обычным правилам захвата).



СЕРДЦЕ АЗЕРОТ

В конце вашего хода, если вы контролируете сердце Азерот, положите его в один из занятых вами регионов. Каждый игрок, у которого есть жетон(ы) активной расы хотя бы в одном регионе, граничащем с сердцем Азерот, должен заплатить вам 1 монету.



ЭГИДА АГГРАМАРА

В конце вашего хода поместите Эгиду в один из занятых вами регионов. Пока соперник не заплатит вам 2 монеты, он не сможет его захватить и на этот регион не будут действовать его жетон ремесла и свойства знамени.



Легендарные места



ИСТОЧНИК ВЕЧНОСТИ

Когда Источник Вечности раскрыт, переложите его в регион с озером или морем на том же континенте (если таких нет, возьмите другой жетон легендарного места). Раса (активная или в упадке), которая к концу хода своего владельца занимает больше регионов, граничащих с Источником Вечности, чем любые другие расы, приносит своему владельцу 2 призовые монеты. В случае ничьей никто не получает этих монет.



КАМЕНЬ ВСТРЕЧ

Если вы контролируете Камень встреч, вам не нужно тратить +1 жетон расы, когда вы захватываете стартовый регион, не граничащий с вашим регионом.



КАРАЖАН

В конце вашего хода, если вы контролируете Каражан, получите 1 призовую монету за каждый занятый вами ДРУГОЙ регион того же типа местности, что и местность в регионе, где находится Каражан.



ПОЛЕ БОЯ

Если вы занимаете регион с полем боя, у вас есть возможность получать бонус фракции дважды за каждую расу (например, если вы за свой ход захватили 2 или больше регионов одной и той же расы из противоположной фракции, то получите 2 призовые монеты вместо одной).

Если вы занимаете регион с полем боя и играете за нейтральную расу, каждый ход выбирайте, за какую фракцию вы сражаетесь: получайте бонус этой фракции и применяйте описанное выше свойство поля боя. В конце вашего хода ваша раса снова считается нейтральной. В ваш следующий ход, если вы продолжаете контролировать поле боя, снова выбирайте, за какую фракцию будете сражаться в этот ход.



ТЁМНЫЙ ПОРТАЛ

В конце вашего хода, если вы контролируете Тёмный портал, получите 2 призовые монеты.



ЦЕЛИТЕЛЬНИЦА ДУШ

Если вы контролируете Целительницу душ, во время перераспределения войск берите из контейнера и кладите на поле 1 новый жетон своей активной расы (при условии что в контейнере ещё остались жетоны).



ЧАСОВНЯ ПОСЛЕДНЕЙ НАДЕЖДЫ

Если вы контролируете Часовню Последней Надежды, вы не возвращаете жетоны расы обратно в контейнер, когда кто-то захватывает ваши регионы.

Когда соперник захватывает ваш регион, в котором расположена Часовня Последней Надежды, вы применяете её свойство в последний раз и не возвращаете жетоны расы в контейнер, а берёте их на руку.

Создатели игры

Разработчик:
Филипп Кейарт

Художник:
Мигель Коимбра

Графический дизайн:
Сирилль Дожан

Редактор:
Джесси Расмусен

«Себ и Адриен,
Благодаря вам эта игра стала лучше».

— Филипп Кейарт

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2021 Days of Wonder, Inc.

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc in the U.S. and other countries.

Visit us at gear.blizzard.com

All other trademarks are the property of their respective owners.

Русское издание:
ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:
Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Главный редактор:
Александр Киселев

Выпускающий редактор:
Валентин Матюша

Переводчик:
Юлия Клокова

Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:
Дарья Великсар

Корректор:
Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:
Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Days of Wonder

Online

Зарегистрируйте вашу игру:

Зарегистрируйте вашу игру на сайте www.daysofwonder.com и получите онлайн скидки. Также вас ждут дополнительные народы и способности Small World, а ещё — всевозможные советы по стратегии. Просто нажмите кнопку **New Player** и следуйте инструкциям.

www.daysofwonder.com

Азерот — это постоянно меняющийся мир магии и бесконечных приключений. Погрузитесь в них здесь:

www.worldofwarcraft.com



DAYS OF
WONDER