

Филипп Кейарт

Т. Алекс Дэвис

# SMALL WORLD

## НЕБЕСНЫЕ ОСТРОВА

**Д**ело было чудесным весенним утром. Птицы щебетали, цветы благоухали, великаны набивали себе новые татуировки, а остальные жители Маленького мира готовились к новому дню завоеваний. Но как только на леса и горы Маленького мира упала огромная тень, воцарилась злоеющая тишина. Неужели волшебники снова наделили свои отары овец способностью летать?

Жители обратили свои взгляды на горизонт, наблюдая за проплывающими над Маленьким миром островами небесного архипелага... и в тот миг на них снизошло озарение! Новые земли могут дать им те просторы, которых так не хватало, а уж сколько там богатств! Уже спустя несколько часов самые предприимчивые народы держали путь к небесным островам, карабкаясь по волшебному бобовому стеблю и лестнице в небо. Увы, на пути им встретились новые народы, которым не терпелось увидеть новые земли внизу! Битва за небесные острова только начиналась...

### Состав игры

- 2 карты небесных островов, нанесённые на двустороннее игровое поле
- 7 двусторонних знамён народов
- 7 жетонов способностей
- 94 жетона народов и 4 жетона забытых племён
- 5 жетонов дирижаблей/сожжённых регионов
- 5 жетонов торговых соглашений
- 3 жетона превращённых драгонов
- 2 жетона молний
- 2 жетона пушек
- 2 жетона гор
- 2 жетона подъёма к небесным островам
- 1 жетон конца игры
- Правила игры



Волшебный бобовый стебель

Лестница в небо



**Примечание:** народ с жетоном способности «летучие» может захватить регион на небесных островах в качестве своего второго захвата. Полурослики должны сделать свой первый захват на земной поверхности. Если в этом регионе есть жетон подъёма на острова, то в качестве второго захвата они могут захватить регион небесных островов с совпадающим символом (бобового стебля или лестницы в небо). Полурослики кладут жетоны нор на оба региона по обычным правилам (но не копайте слишком глубоко).

В конце вашего хода каждый небесный остров, полностью занятый одним из ваших народов (активным или в упадке), приносит этому народу 1 призовую монету. Чтобы получить этот бонус, захватывать озеро необязательно.

**Пример:** вы играете с полем, состоящим из 3 островов, и ваш ход завершается. Ваши боевые крысолюды занимают оба региона самого маленького острова, что приносит вам 1 призовую монету. Ваши тролли в упадке занимают все 3 региона другого острова, принося вам ещё 1 призовую монету. Но на последнем острове, состоящем из 4 регионов, ваши крысолюды занимают только 3, а последний, четвёртый регион занимают тролли в упадке, поэтому монету за этот остров вы не получаете. За этот ход вы заработали монеты за 5 регионов под контролем крысолюдов и 4 региона под контролем троллей в упадке, плюс 2 призовые монеты за острова: итого 11 монет.

Регионы небесных островов, соединённые облачными мостами, в контексте захватов считаются граничащими друг с другом.

Озёрный регион на небесном острове подчиняется тем же правилам, что и озёрные регионы на земной поверхности. Его могут захватить водные народы, а он сам влияет на народы и способности (например, на тритонов) по обычным правилам. Реки и водопады, напротив, несут чисто декоративную функцию и не влияют на игровой процесс.

### Создатели игры

**Разработчики:** Филипп Кейарт и Т. Алекс Дэвис при участии Сэма Лэссетера

### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша  
**Переводчик:** Дарья Лутченко  
**Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнеры-верстальщики:** Дарья Велисар, Кристина Соозар  
**Корректор:** Ольга Португалова  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
 © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
 Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

### Как играть с дополнением «Небесные острова»

#### Подготовка к игре

Когда вы играете в Small World вместе с дополнением «Небесные острова», возьмите игровое поле дополнения и положите на стол любой стороной вверх на ваш выбор. Затем возьмите игровое поле из базовой игры (земную поверхность), рассчитанное на число игроков в партии минус один. Разместите поля вплотную друг к другу. К примеру, в партии на четверых вы возьмёте поле на 3 игроков из базовой игры и любое поле небесных островов на ваш выбор.

Разместите жетоны подъёма к небесным островам в двух случайных регионах на земной поверхности. Советуем не размещать жетоны подъёма в пограничных регионах. Кроме того, рекомендуем оставить между этими жетонами хотя бы 2 пустых региона.

Теперь считается, что регион с жетоном подъёма граничит с регионом небесных островов, на котором изображён тот же символ (бобовый стебель с бобовым стеблем, лестница в небо с лестницей в небо).

Если вы играете вчетвером или впятером, поместите жетон конца игры на последнее деление счётчика раундов как напоминание, что игра длится на 1 ход меньше из-за изменения игрового поля. В партиях на 3 и 6 игроков вы играете до конца счётчика раундов, изображённого на поле, а жетон конца игры не используется.

#### Особые правила

Новые народы не могут начинать захваты на небесных островах (если только им не позволяет это жетон способности или свойство знамени). Народы могут попасть туда только через бобовый стебель, лестницу в небо или благодаря особым способностям.

*Что же вы ждёте?  
 Столько что видел, как орки набились в свои дирижабли — а вы знаете, как они не любят делиться! Так что лучше бы вам поспешить, если надеетесь хоть что-то получить от этих новых земель!*

## ВЕНДИГО



Раз в ход вендиго могут выбрать любой лесной регион на поле (как на поверхности земли, так и на небесных островах). Из него убираются все жетоны народов, а вендиго получают дополнительный жетон из контейнера, если возможно.



×17

Игрок, который занимал этот лесной регион, забирает жетоны народов на руку, сбрасывает 1 из них по обычным правилам и перераспределяет остальные в конце хода вендиго. Эльфы не защищены от этого свойства вендиго. Если народ в этом лесном регионе находится в упадке, то его жетоны просто сбрасываются.

Опустевший лесной регион можно захватывать по обычным правилам.

## ДРАГОНЫ



Каждый ход драконы могут превратить 3 или меньше жетонов своего народа в драконов (превращённые жетоны драконов сбрасываются).



×3



×11

Драконы действуют по тому же принципу, что и драконовластная способность из базовой игры: каждый дракон раз в ход может захватить регион в сопровождении одного жетона обычного драгона, и такой захваченный регион защищён от чужих захватов и способностей.

В начале вашего следующего хода уберите с поля жетоны драконов, чтобы их можно было снова использовать для превращения драгона в дракона.

## ПАДАЛЬЩИКИ



Когда падальщики захватывают регион с народом в упадке, жетоны этого народа не сбрасываются, как это обычно происходит, а остаются на месте и увеличивают защиту региона.



×11

Даже когда регион занят падальщиками, любой игрок, у которого есть в этом регионе жетоны народа в упадке, получает в конце своего хода 1 монету за каждый такой свой жетон. Это правило применимо и к жетонам народа в упадке, которые принадлежат владельцу падальщиков: если он захватит падальщиками регион с собственным народом в упадке, то сможет получать монеты за этот регион и за счёт падальщиков, и за счёт народа в упадке.

Жетоны народа в упадке сбрасываются, когда регион захватывает другой народ или когда падальщики приходят в упадок.

**Напоминание:** жетоны народа в упадке сбрасываются по обычным правилам, когда активный народ контролирующего их игрока приходит в упадок.

## ПУГАЛА



Каждый раз, когда любой игрок захватывает регион, занятый активными пугалами, он получает из запаса 1 призывную монету.



×17

Пугала — это вечные жертвы.

## УЛИТКИ



Вы получаете монеты за регионы, занятые улитками, в начале вашего хода, а не в конце (это значит, что в свой первый ход вы за них ничего не получаете).



×17

Монеты, получаемые за счёт использования вашего жетона способности, не подчиняются этому правилу и зарабатываются, как обычно, в конце вашего хода.

## ХАНЫ



Пока ханы активны, они получают 1 призывную монету за каждый занимаемый ими регион с холмами или пашнями. Любой другой регион приносит им на 1 монету меньше.



×10

Регион не может приносить меньше 0 монет.

## ШТОРМОВЫЕ ВЕЛИКАНЫ



Штормовые великаны могут провести первый захват на небесных островах. В начале каждого хода вы получаете 2 жетона молний.



×2



×11

Каждый такой жетон позволяет вам захватить **любой** горный регион (неважно, соседний или нет), используя всего 1 жетон народа, независимо от того, сколько жетонов защищают этот регион.



### ВОЗДУШНЫЕ

Во время того хода, когда был выбран этот жетон способности, захваты совершаются по обычным правилам, но стоят вам на 2 жетона народа меньше, чем обычно. По-прежнему требуется хотя бы 1 жетон народа.

### ВЫМОГАЮЩИЕ

Каждый раз, когда другой игрок выбирает новый народ, вы берёте из запаса столько монет, сколько комбинаций «народ/способность» этот игрок пропустил при своём выборе. Когда ваш вымогающий народ приходит в упадок, ваш следующий народ бесплатен, вне зависимости от того, какой он по счёту в ряду.

### ДИРИЖАБНЫЕ

У вас есть 5 жетонов дирижаблей (они не считаются жетонами народа). В свой ход вы можете совершить 5 или меньше особых захватов дирижаблем. Чтобы совершить захват дирижаблем, вы выбираете любой регион на игровом поле (как на поверхности земли, так и на небесных островах) и бросаете кубик подкреплений.



×5

Каждая точка, выпавшая на кубике, равноценна 1 жетону народа. Если после броска у вас на руке не хватает жетонов народа, чтобы преодолеть защиту региона, ваш ход окончен и вы должны перераспределить все ваши оставшиеся жетоны народа.

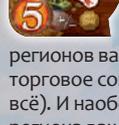
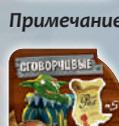
Если на кубике выпала пустая грань, то дирижабль терпит крушение: защищающийся игрок забирает на руку из этого региона все свои жетоны и сбрасывает 1 жетон народа в контейнер, точно так же как и при обычном захвате. В этом случае владелица дирижабного народа тоже сбрасывает 1 свой жетон народа, но не занимает регион — вместо этого туда кладётся жетон сожжённого региона (он находится на обороте жетона дирижабля). Все жетоны сожжённых регионов будут убиты в начале вашего следующего хода (они вернуться к вам в качестве дирижаблей), а до тех пор этот регион нельзя захватывать и в нём нельзя применять способности и свойства знамён.

**Примечание:** чтобы совершить захват дирижаблем, нужно иметь на руке хотя бы 1 жетон народа.



### ЗОЛОТОНОСНЫЕ

Пока золотоносный народ активен, он получает 2 призовых монеты за каждый занятый им регион с рудником. Любой другой регион приносит этому народу на 1 монету меньше. Регион не может приносить меньше 0 монет.



### ИЩУЩИЕ

В конце каждого вашего хода вы получаете призовые монеты по наименьшему из чисел: либо по числу занятых вашим ищущим народом регионов на поверхности земли, либо по числу занятых вашим ищущим народом регионов на небесных островах. Если одно из этих чисел — 0, вы не получаете призовых монет за эту способность.

**Примечание:** ищущую способность нельзя использовать в играх без поля небесных островов.

### СГОВОРЧИВЫЕ

Вы получаете 5 жетонов торговых соглашений. В свой ход вы можете свободно распределять их между остальными игроками. Но при этом вы не можете раздать больше торговых соглашений, чем число ваших монет. Если игрок с торговым соглашением захватывает хотя бы 1 из регионов вашего сговорчивого народа, он должен отдать вам 1 монету за каждое торговое соглашение, которое у него есть (если монет не хватает, игрок отдаёт вам всё). И наоборот, если игрок с торговым соглашением не захватывает ни одного региона вашего сговорчивого народа, вы должны отдать ему 1 монету за каждое соглашение у него на руке. Игроки, получившие от вас жетоны торговых соглашений, должны вернуть их вам в конце своего хода.



×5

### СТРЕЛКОВЫЕ

В конце вашего первого хода вы выкладываете оба жетона пушек неактивной стороной вверх (без изображения выстрела) на 2 региона, занятых вашим стрелковым народом. В начале каждого вашего следующего хода решите для каждой пушки: выстрелить из неё (для этого положите её активной стороной вверх — стороной с выстрелом) или переместить её в другой ваш регион с жетонами стрелкового народа (для этого положите её неактивной стороной вверх). Таким образом пушка не может и перемещаться, и стрелять в один и тот же ход.



×2

Регионы с пушками защищены от захватов, особых способностей и свойств знамён. Пушка, лежащая активной стороной вверх, позволяет вам захватывать соседние регионы, тратя на 2 жетона народа меньше, чем обычно. Эффекты двух жетонов пушек суммируются, но всё равно для захвата требуется хотя бы 1 жетон народа.