

# Правила дополнения для настольной игры «Маленький Мир»: «Сказания и Легенды»

## (Small World: Tales and Legends)

Авторы: Laurent Verrier и Philippe Keyaerts

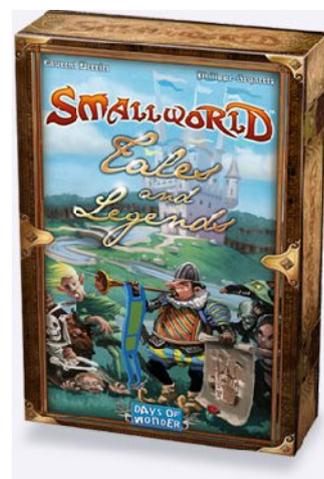
Перевод правил на русский язык: Шмариович Алексей, ООО Стиль Жизни ©

для 2-5 игроков от 10 лет и старше, время игры – 75 минут

*Вы – бывалый участник событий, происходивших в Маленьком Мире? Сделайте шаг вперед и перепишите историю на свой лад! 54 карты Сказаний и Легенд ждут Вас в этом новом (но по-прежнему маленьком) мире хаоса. Выпьете ли Вы Напиток Забвения? Улетите ли с Великой Катапульты? Плените ли Белоснежную Королеву? Или попытаете устроить Мелкий Переворот? Только Вы будете рассказывать сказки своим внукам, если выкрутитесь!*

### Компоненты игры

- 54 карты Событий;
- 1 карта текущего События и 1 карта предстоящего События;
- 1 карта с правилами дополнения и 1 карта с вариантами игры;
- 2 пустых карты для создания Ваших собственных Легенд!



### Подготовка к игре с дополнением

В дополнение к стандартной подготовке игры, создайте специальную колоду **Событий** из карт данного дополнения. Случайным образом выберите и перемешайте число карт, на единицу меньше, чем число раундов в партии, которую Вы собираетесь разыграть (Для 5 игроков,  $8-1=7$  карт кладутся в колоду Событий).

Рядом с картой Маленького Мира расположите карты **текущего События** и **предстоящего События**; колоду Событий положите лицом вверх на карту предстоящего События, но не закрывайте её полностью, чтобы была видна надпись «*Upcoming*».

### Процесс игры с дополнением

В начале **каждого раунда** (кроме самого первого, в котором События не используются), **первый игрок** берет верхнюю карту колоды Событий и кладет её на карту **текущего События**, но не закрывая её полностью, чтобы была видна надпись

«*Current*». Эффект этой карты распространяется на весь текущий раунд, а карта, которая войдет в игру в следующем раунде, теперь видна игрокам.

Прочитайте вслух текст обеих карт, чтобы все игроки были в курсе, что происходит в этом раунде и чего ждать от следующего.

## Аукцион

Некоторые из карт этого дополнения требуют проведения **аукциона**. Он проводится в один круг, одновременно для всех участников и в закрытую. Каждый игрок зажимает в кулаке число своих **Победных Монет**, которые он готов отдать, чтобы получить контроль над текущей картой Событий. В случае ничьей, аукцион выигрывает участник самого малого роста (измеряя в сантиметрах, дюймах или гномах, стоящих друг у друга на плечах). Победитель отдаёт свои Монеты **в резерв**. Остальные участники аукциона забирают свои ставки обратно.

## Варианты игры

### Тематические колоды

При желании, Вы можете использовать для создания колоды Событий только карты, относящиеся к определенному тематическому набору. Каждая тема отмечена своей **иконкой** на карте. В этом дополнении 6 разных тем. В зависимости от числа игроков, Вы будете использовать от 7 до 9 карт выбранной темы.

#### *Боги, должно быть, сошли с ума*



*Раз в тысячу лет*



*Распродажа чудес!*



#### *Бессмысленное Кровопролитие*



*Ветер перемен*



*Мир под угрозой*



## Маленький Мир, большие неприятности

На каждой карте этого дополнения также есть отметка о том, как сильно её эффект действует на ход игры.



**Сказочка на ночь** – слабое влияние на ход игры.



**Сказание** – влияние на весь мир.



**Легендарное Событие** – Ваш Маленький Мир переворачивается с ног на голову!

В зависимости от уровня Вашей самонадеянности и личных прихотей, Вы можете создать колоду, состоящую исключительно из карт с определенной силой эффекта.

## Сюрприз!!

Для истинных безумцев мы предлагаем составить колоду Событий **исключительно** из Легендарных Событий и положить её на карту предстоящего События **лицом вниз**. В ходе игры вы будете знать только текущее Событие, но не предстоящее.

## Описание карт

### **A Gift From The Sky (Дары Небес)**

В начале своего хода, каждый игрок берет Победную Монету из Запаса и кладет в любой Регион. До конца игры, эти Регионы приносят одну дополнительную Победную Монету игрокам, которые занимают эти Регионы.

### **A Puff of Smoke (Клубы Дыма)**

В конце своего хода, каждый игрок бросает кубик за каждый Горный Регион, который занимает, и теряет соответствующее число Жетонов Расы в этом Регионе (Активной или Угасающей).

### **Baby Boom (Бейби-бум)**

В начале текущего раунда, каждый игрок получает из запаса 1 Жетон своей Активной Расы (если у него есть такая).

### **Barbarian Invasions (Варварские Захватчики)**

Расы, которые появятся на поле в этот ход, получают 3 дополнительных Жетона Расы для своих завоеваний (используйте Жетоны неиспользуемых Рас или Забытых Племен, если не хватит оригинальных). Эти дополнительные Жетоны снимаются с поля в конце хода владельца, после подсчета очков.

**Bling-Bling (Дзынь-Дзынь)**

В начале текущего раунда, все игроки открывают свои Победные Монеты и сообщают, сколько очков они уже набрали.

**Blood Brothers (Братья по крови)**

В течение этого раунда, захват Регионов, содержащих Жетоны Активной Расы игрока, сидящего справа от Вас, стоит на 1 Жетон меньше (но по-прежнему требует хотя бы один Жетон).

**Blue Genes (Генная Модификация)**

В начале раунда, на аукционе разыгрывается право поменять на свой вкус Знак Особой Способности и Знамя Расы, среди комбинаций, разложенных для выбора игроков. Игрок должен заплатить Победными Монетами, как если бы он выбрал верхнюю комбинацию из тех, к которым были присоединены взятые Знак и Знамя. Собранный комбинацию игрок откладывает в сторону, чтобы использовать её как свою следующую Расу и, при необходимости, дополняет список доступных Рас, сдвигая их на одну позицию вверх.

**Chicken Lake (Озеро Трусости)**

Начиная с первого игрока, все участники кладут Победную Монету в Регион с озером, пока один из игроков не откажется (или не сможет) платить. Этот игрок забирает себе все лежащие в озере Монеты, но тут же снимает с поля все Жетоны своих Угасающих Рас. Если у игрока таких Жетонов на карте нет, он теряет вместо этого 3 Жетона Активной расы.

**Decline And Fall (Разруха и Упадок)**

В начале раунда, все Активные Расы тут же становятся Угасающими.

**Drakkars From Afar (Драккары Из Дальних Стран)**

В начале этого раунда, каждый игрок должен забрать все Жетоны своих Активных Рас (или Вурдалаков) из одного прибрежного Региона на свой выбор, перераспределив эти Жетоны в другой Регион, где уже есть войска игрока. Опустевшие Регионы заполняются 2 Жетонами Забытых Племен (если Жетонов не хватает, используйте Жетоны Рас, не участвующих в игре).

**Famine (Голод)**

В конце своего хода, каждый игрок должен сбросить 2 Жетона своей Активной Расы из Регионов, которые выберет сам. Игрок, занимающий своей Активной Расой 1 Фермерский Регион, теряет только 1 Жетон. Игрок, занимающий Активной Расой 2 таких Региона, не теряет ничего.

**Flooded (Потоп)**

Моря, Озёра и Болота не могут быть захвачены до конца этого раунда.

**Forbidden Forest (Запретный Лес)**

Лесные Регионы не могут быть захвачены в течение данного раунда.

**Forest Clump (Лесные Заросли)**

Каждый Лесной Регион приносит 1 дополнительную Победную Монету в этот раунд.

**Ghuluth For President (Гтулкху – В Президенты!)**

Каждое занятое Вами Болото приносит 1 дополнительную Победную Монету.

**Going Down (Последний Рывок)**

В течение этого раунда, каждый игрок может использовать Жетоны своей Угасающей Расы из одного Региона для захвата соседнего. Для этого захвата бросается Кубик Подкрепления. При удачном броске, все отряды покидают старый Регион и перемещаются в захваченный. При неудаче, ничего не происходит.

**Golden Age (Золотой Век)**

В данный раунд игроки не могут делать свои Расы Угасающими.

**Greedy Gob (Гоблин-Жадина)**

Игрок, который получит наибольшее число Победных Монет в этот раунд, забирает по 1 Монете у всех остальных игроков в конце раунда. При ничьей, никто ничего не получает и не отдаёт.

**Handle With Care (Обращаться Бережно!)**

Захватывая каждый новый Регион, игроки должны сбросить не один, а два Жетона Расы в течение этого хода. Эльфы должны сбрасывать один Жетон.

**Heigh-Но! («Хай-Хо!» - песня гномов)**

Каждый Регион с Пещерой приносит 1 дополнительную Победную Монету на время этого раунда.

**Here To Stay (Я остаюсь)**

В этом раунде не происходит Перегруппировки отрядов. В случае неудачного броска Кубика Подкрепления, отряды, участвовавшие в последней попытке захвата Региона, остаются в руке игрока до следующего его хода.

**Ice Age (Ледниковый Период)**

Горы не могут быть захвачены в этот раунд.

**Kobold God (Кобольд-Бог)**

Активные Расы и их Способности не приносят Победных Монет в течение данного раунда.

**Lost Treasures (Забывтые Сокровища)**

В начале раунда, положите 1 Монету из стопки Монет в каждый Регион, занятый Забытыми Племенами. Эти Регионы приносят одну дополнительную Победную Монету каждому игроку, который будет занимать эти Регионы в конце **своего** хода. Монеты снимаются с поля в конце хода последнего игрока, не раньше, поэтому несколько игроков имеют возможность получить Монеты за один и тот же Регион в течение всего раунда. Монеты, полученные таким образом, берутся не с поля, а из стопки Монет.

**Magic Is In The Air (Запахло Волшебством)**

Каждый занятый Магический Регион приносит одну дополнительную Победную Монету в этом раунде.

**Malediction (Проклятье)**

В начале текущего раунда, каждый игрок должен покинуть один Регион, забрав оттуда все Жетоны своей Активной Расы. Игрок не может вновь захватить этот Регион в этом раунде. Игрок, делающий свою Расу Угасающей или уже владеющий только Угасающей Расой, не подвержен эффекту карты.

**Mercenaries (Наёмники)**

Каждый игрок может снизить цену завоевания Региона на 2, заплатив 1 Победную Монету за каждый захватываемый Регион (по-прежнему требуется хотя бы 1 Жетон). Таким образом могут быть захвачены максимум 2 Региона (и потрачены 2 Монеты).

**Mountain Ore (Горная Руда)**

Каждый Горный Регион приносит 1 дополнительную Победную Монету на время текущего раунда.

**My Land (Мои Земли)**

Игрок, занимающий наибольшее число Регионов своими Активными и Угасающими Расами, получает 2 дополнительных Победных Монеты в конце раунда. При ничьей, игроки с максимальным числом Регионов получают по 1 Монете.

**Necromantic Elixir (Эликсир Некроманта)**

В начале раунда устраивается аукцион. Победитель получает этот Эликсир, дающий право сохранить Особую Способность и Жетоны своей Активной Расы, когда она станет Угасающей. Эта Раса становится аналогичной Расе Вурдалаков.

**Oldies But Goodies (Стар, Да Удал)**

Все Угасающие Расы (и их Особые Способности, если присутствуют) приносят удвоенное число очков в этот раунд.

**Peasant Riot (Крестьянское Восстание)**

В течение данного раунда, Фермерские Регионы не могут быть захвачены.

**Pestilence (Эпидемия)**

Озеро и прилегающие к нему Регионы приносят на 1 Победную Монету меньше на время этого раунда (и могут вообще ничего не приносить, если на них не действуют другие условия).

**Philter Of Forgetfulness (Напиток забвения)**

Все Угасающие Расы не получают очков в этом раунде (их Особые Способности тоже бесполезны).

**Plague (Чума)**

В начале раунда, прежде, чем кто-либо совершит свой ход, каждый игрок должен вернуть 1 Жетон Активной Расы в Запас.

**Rats (Крысы)**

Все Свойства Рас (включая Угасающие Расы) не могут применяться до конца этого раунда. Особые Способности по-прежнему в силе.

**Small Time Coup (Мелкий Переворот)**

В начале раунда, на аукционе разыгрывается позиция «первого игрока». Победитель начинает раунд (и все остальные), далее право хода передаётся по часовой стрелке.

**Summer Of Love (Лето Любви)**

Игроки, не захватившие ни одного Региона в этот раунд, получают по 3 Победных Монеты.

**Tabula Rasa (Табула Раса - Чистый Лист)**

В начале этого раунда, все Жетоны Угасающих Рас (включая Вурдалаков и Забытые Племена) снимаются с поля.

**Tea Time (Перерыв На Чай)**

В конце своего хода, каждый игрок получает только половину очков, которые должен был бы получить (округляя вверх).

### **The Art Of Combos (Искусство Комбинаций)**

В начале раунда, достаньте из стопки последний Знак Особой Способности и разыграйте на аукционе. Победитель добавляет её к своей комбинации Знамени Расы и Знака Особых Способностей, и она остаётся там, пока Раса не станет Угасающей. Если победитель пока не имеет Активной Расы, он оставляет Знак себе и добавит его к Расе, когда её получит.

### **The Great Catapult (Великая Катапульта)**

В течение этого раунда, каждый игрок может захватить 1 Регион, находящийся на расстоянии 1 Региона от места, которое принадлежит игроку (включая Регион, отделенный от Вас озером).

### **The Great Curse (Великое Проклятие)**

Все Особые Способности Рас (включая Угасающие Расы) нельзя применить в течение данного раунда. Свойства Рас по-прежнему в силе.

### **The Great Ride (Грандиозная Гонка)**

Перед броском Кубика Подкрепления во время последнего захвата, любой игрок может забрать с поля все Жетоны Активной Расы (кроме одного Жетона, который должен остаться в занятом Регионе) и использовать их для захвата новых Регионов.

### **Tough Love (Непокорная Любовь)**

В начале раунда устраивается аукцион. Победитель имеет право снизить цену всех своих завоеваний на 1 Жетон (как если бы его Раса имела Особую Способность «Коммандос»). По-прежнему, для захвата требуется хотя бы 1 Жетон.

### **Tremor (Землетрясение)**

В течение этого раунда, для захвата Региона требуется на 1 Жетон Расы больше.

### **Ungodly Bribe (Безбожная Взятка)**

В начале данного раунда, каждый игрок должен или вернуть 3 Победных Монеты в Запас, или сбросить 2 Жетона Активной Расы. Новые Расы вступают в игру, имея на 2 Жетона меньше, чем обычно.

### **War Is Sexy (Прелестная Война)**

Каждый Регион, захваченный в этот раунд, приносит одну дополнительную Победную Монету.

### **Wealth Redistribution (Перераспределение Имущества)**

В течение текущего раунда, защитники Регионов не теряют свои Активные Жетоны, если были атакованы, вместо этого они должны заплатить захватчику 1 Победную Монету за каждый успешно атакованный Регион.

**Wheel Of Misfortune (Колесо Неудачи)**

В начале этого раунда, каждый игрок должен передать свою комбинацию Расы и Способности участнику, сидящему слева. В результате, игрок, который сделал свою Расу Угасающей, может получить Расу, которую вовсе и не хотел; а другой игрок может остаться без Активной Расы (в таком случае игрок может выбрать себе новую Активную Расу, как если бы он сделал свою Расу Угасающей в предыдущий раунд).

**White Queen (Белоснежная Королева)**

В начале текущего раунда, устраивается аукцион. Победитель получает полную защиту для своих Угасающих Рас на этот раунд. Все его Регионы, занятые Угасающей Расой, имеют иммунитет к захвату и Способностям.

**Wizened and Old (Мудрый и Старый)**

В конце данного раунда, но перед получением Монет, каждый игрок может убрать с поля от одного до трех Жетонов своей Угасающей Расы в обмен на 2 Победные Монеты (за Жетон).

**Youth Potion №8 (Зелье Омоложения номер 8)**

В течение этого раунда, каждый игрок может опустошить один Регион, занятый Угасающей Расой, и положить туда один Жетон Активной Расы, взятый из Запаса (если они еще есть).

**Youth Power (Энергия Молодости)**

Игроки, сделавшие свои Расы Угасающими в этот раунд, получают по 3 Победных Монеты.