

Правила настольной игры «Маленький Мир: Подземелья» (Small World: Underground)

Автор: Philippe Keyaerts

Перевод на русский язык: Шмариович Алексей, ООО «Игровед» ©

для 2-5 игроков от 8 лет и старше, время игры – 30-90 минут

Компоненты игры

В Подземельях Маленького Мира Вы найдёте:

- 4 карты Подземелий Маленького Мира, размещенных на паре двусторонних полей, по одной карте для каждого варианта количества игроков



количество игроков

- 15 двусторонних Знамён Рас: полноцветная сторона для “Активного” положения и затенённая - для “Угасающего”



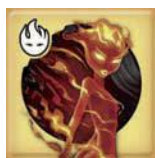
- 179 Жетонов Рас



10
Культистов



9 Тёмных
Эльфов



9 Жетонов
Огненного
Племени



11
Подземных
Гномов



12 Железных
Дварфов



10 Кракенов



10 Личей



12
Человекоящеров



12
Грязелюдей



15 Мумий



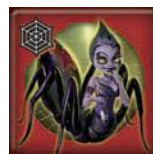
10 Огров



12 Мимов
Полумрака



10 Грибов



12 Паучих



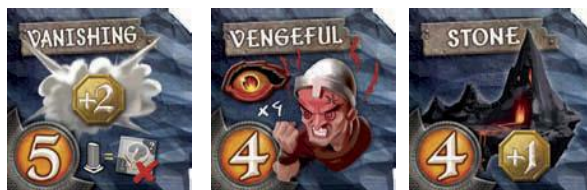
11
Блуждающих
Огоньков



14 Монстров

- 5 Листов-Подсказок, по одному для каждого участника, и один лист с описанием порядка хода

- 21 уникальный Знак Особых Способностей



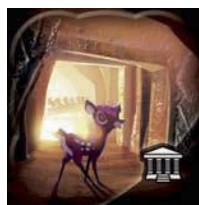
- А также:



1 Вулкан



9 Чёрных Гор



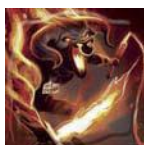
9 Достопримечательностей



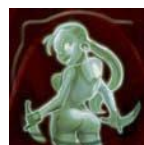
6 Реликвий



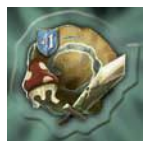
1 Великий Древний



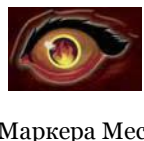
1 Балрог

1 Призрак
Расхитительницы Гробниц

1 Королева



8 Грибных Броней



4 Маркера Мести



7 Серебряных Молотов



1 Мешок-со-всякими-штуками

- 106 Победных Монет (30 «десяток», 24 «пятёрки», 18 «троек» и 34 «единички»)



- 1 специальный Кубик Подкрепления



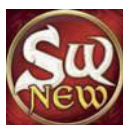
- 1 Маркер Раундов Игры



- Книга Правил

ВАЖНО!

Если Вы играли в “Маленький Мир” раньше, основные правила Вам уже известны и их можно не изучать заново. Хотя обитатели Подземелья отличаются от существ первой игры, механика осталась почти такой же. Новые правила, используемые только в этой версии игры, отмечены вот таким значком:



Подготовка к Игре

Если Вы играете в первый раз, отделите все компоненты от своих рамок, рассортируйте и разложите в подходящие углубления коробки. Некоторые из них располагаются в съёмном лотке. В Дополнении подробнее рассказано о распределении компонентов в коробке.



- ◆ Выберите карту Подземелья, соответствующую количеству игроков (в этом Вам поможет символ с числом участников в углу карты). Карту разместите в центре стола.
- ◆ Поместите Маркер Раундов на первое деление Счётчика Раундов игры (1). Счётчик используется для наблюдения за развитием игры. Партия заканчивается в конце раунда, в котором Маркер достиг последнего деления на Счётчике (8-го, 9-го или 10-го, в зависимости от карты).
- ◆ Выньте из коробки съёмный лоток со всеми Жетонами Рас, откройте и положите рядом с полем, чтобы все могли до него дотянуться. (2)
- ◆ Перемешайте все Знамена Рас, случайным образом выберите пять из них, и положите лицом (полноцветной стороной) вверх одно под другим (3). Ниже, одной стопкой, разместите оставшиеся Знамена, лицом вверх (4). То же самое повторите со Знаками Способностей, перемешав их и положив слева от каждого Знамени. Их круглый край попадёт точно в выемку на Знамени. Оставшиеся Знаки положите стопкой слева от стопки Знамен Рас (5). Теперь у Вас должно быть всего 6 видимых комбинаций из Знамен Рас и Знаков Способностей, включая лежащие на вершине стопки.
- ◆ Положите 2 Жетона Подземных Монстров в каждый регион карты с символом Монстров (6). Монстры защищают регионы Подземелья, в которых находятся Реликвии и Достопримечательности в начале игры. 7 различных Монстров имеют одинаковые свойства, вне зависимости от иллюстрации на Жетоне.

- ◆ Перемешайте вместе Жетоны Реликвий и Достопримечательностей, отсчитайте столько Жетонов, сколько регионов занято Монстрами, и положите Жетоны рядом с полем одной стопкой лицом вниз (7). Остальные Жетоны, не глядя на них, верните в коробку, в этой партии они не понадобятся.
- ◆ Положите Жетон Чёрной Горы в каждый регион карты с изображением горы (8).
- ◆ Раздайте каждому игроку по пять Победных Монет номинала «1» (9). Отложите все оставшиеся Монеты рядом с полем, в зоне досягаемости всех игроков. Эти монеты будут служить Вам валютой в течение игры и помогут определить победителя в конце партии.

Цель Игры

Оказалось, что в Подземельях Маленького Мира еще теснее, чем на поверхности! Среди останков предыдущих поколений слишком мало места для нынешних жителей. И, конечно, еще несколько Рас уже присматриваются к Вашим землям – землям, завещанных Вам предками в надежде, что Вы сможете создать могущественную подземную империю, которая сможет господствовать над всем миром!

Выбирая комбинацию Расы и Особых Способностей, Вы должны использовать их уникальные возможности для захвата близлежащих Регионов, поиска Реликвий, Достопримечательностей и накопления Победных Монет – часто за счёт слабых соседей. Расставляя отряды (Жетоны Рас) в разных Регионах и захватывая окружающие земли, в конце хода Вы получаете Победные Монеты за каждый занятый Вами Регион. В итоге, ваша Раса станет слишком распространённой, и Вам придётся забыть про эту цивилизацию и развить другую. Ключ к победе – знать, когда пришло время забросить свою империю и возглавить новый поход в Подземелья Маленького Мира!

Начало Игры



Игрок, который недавно побывал в пещере или подвале, начинает игру и получает право первого хода. Затем очередность идёт по часовой стрелке, от одного игрока к другому. Как только все игроки выполнили свой ход, начинается новый раунд. Первый игрок перемещает Маркер Раундов на одно деление вперёд по Счётчику Раундов и выполняет свой следующий ход, а за ним и остальные игроки.

Когда Маркер Раундов достиг конечной точки на Счётчике Раундов игры, все игроки выполняют свои действия в этом финальном раунде, и партия заканчивается. Игрок, скопивший наибольшее количество Победных Монет, объявляется победителем.

Первый Раунд

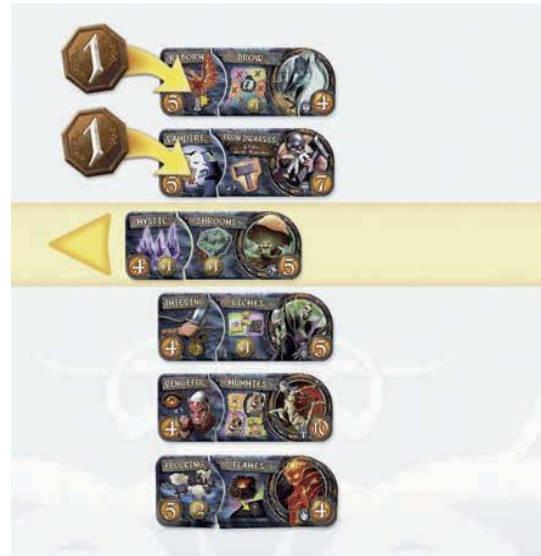
Во время Первого Раунда игры, все участники:

- 1. Получают комбинацию Расы и Особых Способностей**
- 2. Захватывают некоторые Регионы**
- 3. Получают несколько Победных Монет**

1. Получение комбинации Расы и Особых Способностей

Игрок выбирает одну комбинацию Расы и Особых Способностей из тех шести, которые лежат на столе (включая ту комбинацию, которая лежит на вершине стопки).

Цена каждой комбинации определяется её позицией в списке. Первая комбинация – самая верхняя – бесплатна. Каждый нижеследующий набор стоит на одну Победную Монету больше предыдущей. Игрок платит, кладя по одной Победной Монете на каждую комбинацию, лежащую выше выбранной.



Игрок, желающий получить Мистические Грибы в качестве своей первой комбинации, кладёт по 1 Монете на каждую комбинацию, стоящую выше.

Если на выбранной комбинации уже лежат Победные Монеты (оставленные игроками, которые пропустили этот набор), игрок забирает эти Монеты себе; однако, он по-прежнему должен положить по одной Монете на каждую комбинацию, расположенную выше.

Игрок кладёт выбранную комбинацию перед собой лицом вверх и берёт соответствующие Жетоны Расы из запаса в количестве, равном сумме значений на Знамени Расы и Знаке Особых Способностей.



Выбранная комбинация принесёт игроку 4+5=9 Жетонов Расы.

Если не указано иное (как в случае Грязелюдей или Серебряных Молотов Железных Дварфов), эти Жетоны Расы – единственные, которые игрок сможет использовать для этой Расы в ходе игры. В то же время, если Особая Способность или свойство Расы позволит вам получить дополнительные Жетоны Расы из запаса в ходе игры, Вы по-прежнему ограничены числом Жетонов, находящихся в коробке с игрой. Поэтому игрок с 12 Жетонами Грязелюдей не сможет использовать способность своей Расы, пока какие-то его Жетоны не станут вновь доступны.

Наконец, игрок заполняет список доступных комбинаций, перемещая оставшиеся комбинации (вместе с Победными Монетами на них) на одну позицию вверх, чтобы заполнить пустое место, при этом открывая новый набор на вершине стопки. Таким образом, на столе всегда должны быть видны 6 комбинаций из Знамени Расы и Знака Особых Способностей (конечно, если кончится стопка, Вы вправе перемешать уже использованные Расы и добавить их).



Обновление списка доступных комбинаций

2. Захват Регионов

Жетоны Расы игрок использует для захвата Регионов на карте, благодаря чему он получит Победные Монеты.

Первое завоевание

Раса игрока, впервые размещающая свои отряды на карте, должна начать с захвата крайнего Региона карты (можно использовать оба речных Региона, расположенных по краям карты).

Захват Региона

Для захвата Региона игрок должен иметь доступными для размещения на поле 2 Жетона Расы; + 1 дополнительный Жетон для каждой Чёрной Горы, Грибной Брони или Стража Родины; +1 дополнительный Жетон для каждого Жетона Монстра или каждого Жетона Расы другого игрока, уже присутствующего в данном Регионе.

Исключения из вышенаписанного

- Захват Региона Реки стоит всего лишь 1 Жетон, но игрок **обязан убрать Жетоны из этого Региона** во время Перегруппировки Отрядов (см. ниже). Таким образом, не имея для этого особых свойств, Вы не можете контролировать речной Регион в конце хода.
- **Бездонные пропасти** являются непроходимыми Регионами, обозначаются знаком тупика и не могут быть захвачены игроками. Эти Регионы придётся обойти кругом, их нельзя перепрыгнуть или пройти насквозь. В некоторых из них присутствует символ Вулкана, в таких Регионах возможно Извержение (см. описание Расы Огненное Племя).



При захвате Региона, игрок должен разместить свои Жетоны Расы в пределах границ Региона. Эти Жетоны должны оставаться в Регионе до момента Перегруппировки Отрядов (см. ниже).



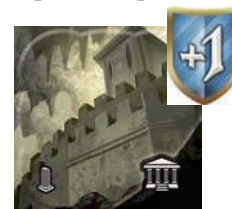
Чтобы выставить свои войска на карту и занять Грязный Регион, игрок должен использовать 4 Жетона своей Расы.



Чёрные Горы



Грибная Броня



Страж Родины

Важное замечание: невзирая на свойства Расы или Особых Способностей, игрок всегда должен иметь хотя бы один Жетон Расы, если хочет начать новое завоевание.



Захват Регионов, занятых Монстрами

При успешном захвате Региона, в котором находились Жетоны Монстров, игрок тут же открывает Жетон из стопки Достопримечательностей и Реликвий и кладёт его в этот Регион. Он немедленно получает свойства или маркеры, которые приносит открытый Жетон.

Если не указано (см. Страж Родины), Достопримечательности и Реликвии никак не влияют на защиту Региона.

Поражение противника и отступление

Если Жетоны Расы другого игрока оказались в захваченном Вами Регионе, этот игрок должен немедленно убрать из него свои Жетоны и:

- Убрать один Жетон Расы обратно в лоток
- Оставить остальные Жетоны в своей руке и поставить их в любые Регионы, всё еще принадлежащие ему (если такие есть) в конце хода действующего сейчас игрока.

Регионы, в которые размещаются оставшиеся Жетоны Расы, не обязаны быть соседними с захваченными. Если все Регионы игрока были захвачены в этот ход и у него

в руке остаются Жетоны, то ввести на карту он их сможет только по правилам первого завоевания.

Если захвачен Регион, в котором находился только один Жетон, то Жетон убирается в лоток. Чаще всего это касается Угасающих Рас (см. Раса становится Угасающей).

Примечание: игрок может выбрать для захвата Регион, занятый его собственной Угасающей Расой: он потеряет Угасающий Жетон, но может занять место, более выгодное для Активной Расы.

Чёрные Горы всегда неподвижны и используются для увеличения защиты Региона от захватчиков.



Достопримечательности неподвижны, они остаются в Регионе, в котором были найдены, и переходят под контроль новому завоевателю этого Региона. Если не указано иное (см. Страж Родины), Достопримечательности никак не влияют на защиту Региона.



Реликвии брошены предыдущими владельцами. Они находятся в Регионе, который захватывается, и становятся собственностью захватчика. Реликвии никогда не влияют на защиту Региона.

Последующие завоевания

Действующий игрок может повторять захватывать новые Регионы в течение своего хода, если у него есть достаточное количество Жетонов Расы для успешного осуществления завоеваний. Каждый новый захваченный Регион должен соседствовать (соприкасаться границами) с Регионом, где уже расположены Жетоны Расы этого игрока, если не указано обратное в свойствах Расы или Особых Способностей.



После успешного захвата Грязного Региона, эти чумазики решили навеститься в гости к соседям-Грибам.

Последняя попытка Захвата \ Бросок Кубика Подкрепления

Во время **последней** в этом ходу попытки захвата Региона, игроку может не хватать Жетонов Расы для успешного завоевания. Если у него есть хотя бы еще один неиспользованный Жетон Расы, игрок может предпринять еще одну, последнюю, попытку захвата Региона. Сперва он указывает Регион, для захвата которого в обычных обстоятельствах потребовалось бы еще 3 Жетона или меньше. Это не обязательно должен быть самый слабый Регион поблизости, но должна быть возможность захватить его с помощью удачного броска. После выбора, игрок кидает Кубик Подкрепления. Заметьте, что Регион нужно выбрать **до** броска Кубика.

Если сумма неиспользованных Жетонов и результата броска достаточна для захвата Региона, игрок кладёт оставшиеся у него Жетоны в Регион. В обратном случае, Жетоны размещаются в **одном** из уже захваченных Регионов. **В любом случае**, его завоевания на этот ход заканчиваются.



Благодаря удачному броску Кубика, игрок, несмотря на крутой каменный склон, успешно захватывает Чёрные Горы в своё последнее завоевание.

Перегруппировка Отрядов

По окончании завоеваний, игрок может свободно переместить свои Жетоны на поле из одних Регионов в другие, занятые этой Расой (они не обязаны быть соседними), учитывая, что в каждом Регионе должен остаться хотя бы один Жетон Расы.



Игрок перераспределил свои Жетоны в занятых Регионах. В эту фазу он получает дополнительный Жетон благодаря свойству этой Расы.



Если игрок захватил речной Регион, он обязан убрать из него свои отряды и переложить их в любой другой Регион, занятый этой Расой. Все Регионы с рекой должны быть пустыми в конце хода игрока, если какие-либо свойства или способности не снимают этот запрет.

3. Получение Победных Монет

Теперь ход игрока завершён, и он получает 1 Победную Монету из запаса за каждый Регион на карте, занятый Жетонами его Расы, и может получить дополнительные Жетоны, если особенности его Расы, Способностей, Реликвий или Достопримечательностей дают ему какие-либо преимущества в этом.

В ходе игры участники, вероятно, будут иметь на поле несколько Жетонов другой Расы. Эти Жетоны – остатки прежних Рас, которые игроки решили забросить ранее (см. раздел Раса становится Угасающей).

Регионы, занятые Угасающей Расой, так же приносят игроку 1 Победную Монету, но её свойства не приносят ничего, если не указано обратное.

Игрок держит Победные Монеты одной стопкой, и их достоинства – всегда секрет для остальных игроков; подсчёт очков не ведётся до самого конца игры. Если нужно, игрок может в любой момент произвести обмен Победных Монет на Монеты из запаса.



Занимая 3 Региона, Грибы получают 3 Монеты и одну дополнительную за счёт своих Способности (1 монета за каждый Регион Мистических Кристаллов).



Кракены – единственная Раса, которая может оставаться в Реке и получать за это Монеты.

Последующие Раунды

В следующие раунды, первый игрок передвигает Маркер Раундов на одно деление вперёд на Счётчике Раундов, и игра продолжается по часовой стрелке. В свой ход, игрок должен:

- Расширить владения своей Расы за счёт новых завоеваний

ИЛИ

- Забросить свою Расу и выбрать новую.

Затем, игрок вновь получает Победные Монеты (см. Получение Победных Монет).

Новые Завоевания

Подготовка Отрядов

Оставляя в каждом занятом Регионе по одному Жетону Расы, игрок может забрать себе с поля все остальные Жетоны Расы (Активной) и использовать их в этот ход.

Захват

Всё происходит по правилам захвата нового Региона (см. Захват Регионов), за исключением правила о Первом Захвате – оно применяется только для новых Рас на поле.

Покидание Региона

Только те Жетоны Расы, которые Вы забрали с поля, могут быть использованы для захвата. Если игрок хочет иметь в распоряжении больше Жетонов, он может полностью освободить один или несколько Регионов, забрав оттуда все Жетоны, но в этом случае покинутые Регионы больше не будут ни принадлежать ему, ни проносить Победных Монет. Если игрок решил покинуть **все** Регионы, которые занимал прежде, его следующее завоевание проходит по правилам Первого Захвата.

Раса становится Угасающей



Когда игрок решит, что его Раса стала слишком распространённой и больше нет смысла расширять или защищать свои территории, он может сделать Расу Угасающей и выбрать новую комбинацию Расы и Особых Способностей из тех, которые будут доступны в **следующий** ход игрока.

Для этого игрок переворачивает Знамя своей Расы затенённой стороной вверх и сбрасывает Знак Особых Способностей, связанный с этим Знаменем, если не указано обратное.

Затем игрок удаляет с поля в запас все Жетоны этой Расы, но оставляет по одному Жетону в каждом занятом Регионе и переворачивает их затенённой стороной вверх.

Каждый игрок может иметь только одну Угасающую Расу. Если у игрока остались на поле Жетоны от ранее заброшенной Расы, они снимаются и убираются в запас, перед тем, как переворачивать новые Жетоны; Знамя Расы, которая теперь уже исчезла, кладётся под низ стопки Знамён Рас, или же на самое нижнее пустое место в списке (если стопки уже нет). То же самое происходит, если последний Жетон Угасающей Расы удаляется с поля по результатам захвата Региона. Игрок не может совершать завоевания в ход, когда его Раса становится Угасающей; он получает Победные Монеты и заканчивает действия. Каждый Регион, занятый Жетонами его Угасающей Расы,



Пришёл закат цивилизации Подземных Гномов-Вампиров. В каждом Регионе остаётся только один Жетон, их Особая Способность сбрасывается, а Знамя переворачивается затенённой стороной вверх.

приносит 1 Победную Монету, но свойства Расы или Знака Особых Способностей не приносят дополнительных Монет, если не указано обратное.

В следующий свой ход игрок, следуя правилам, выбирает новую комбинацию Расы и Особых Способностей из списка доступных для него сейчас. Затем он следует правилам для первого хода игры. Единственное, но весьма ощутимое отличие в том, что теперь в фазу получения Победных Монет игрок получит доход от двух своих Рас: Активной и Угасающей.

Если Вам не хватило Знаков Особых Способностей в стопке для комбинации с новой Расой, перемешайте прежде сброшенные Знаки и добавьте в стопку.



Огненное Племя не просто погорело – оно буквально испарилось навсегда! Все Жетоны этой Расы убираются с поля, а Знамя возвращается в низ стопки комбинаций.

Конец Игры

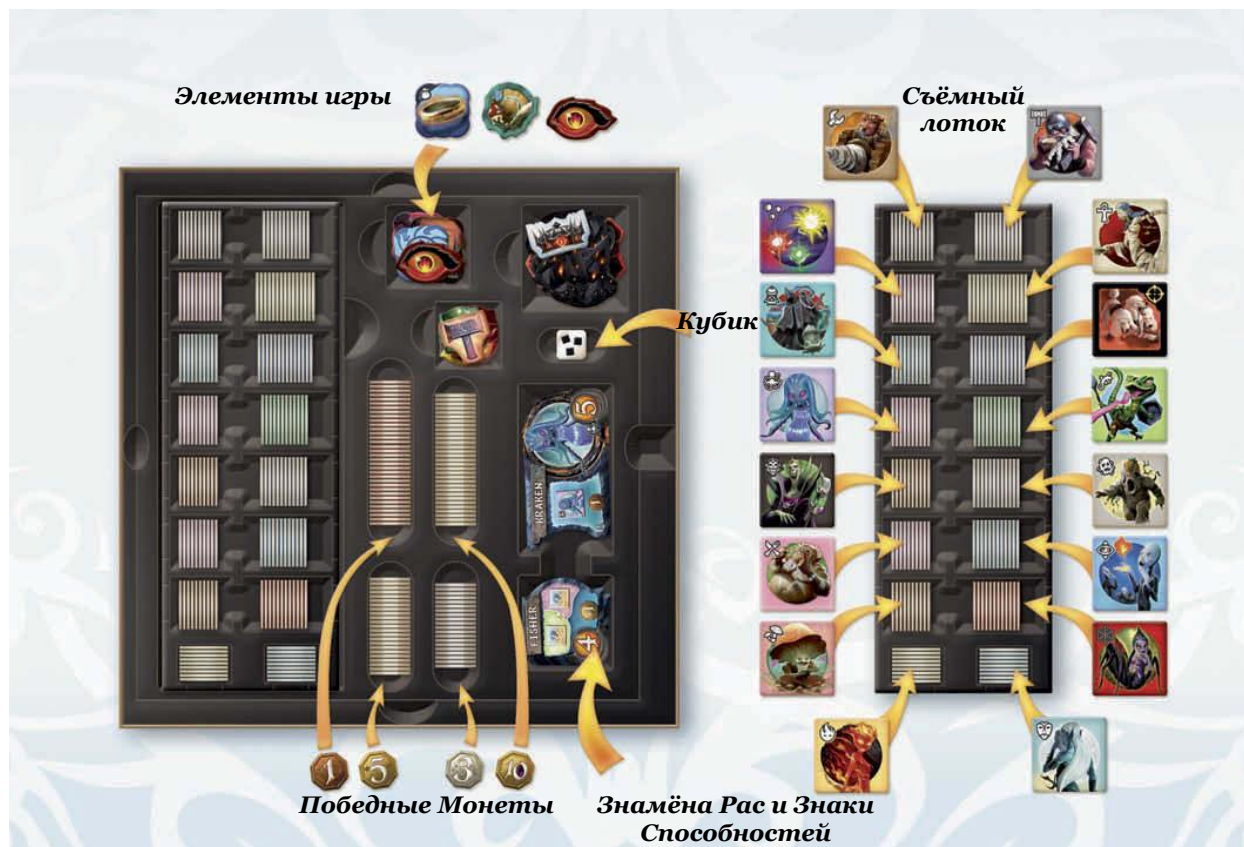
Когда Маркер Раундов достиг конечной точки на Счётчике Раундов игры и все участники выполнили свои действия в этом раунде, Победные Монеты открываются и подсчитываются. Побеждает игрок, накопивший наибольшее число Монет. При ничьей побеждает участник с наибольшим числом Жетонов Рас (Активных и Угасающих) на игровом поле.

Приложение

1. Организация Компонентов

Поскольку «Маленький Мир: Подземелья» содержит много рамок с компонентами, после того, как Вы отделите все жетоны и монеты от рамок, у Вас останется большой промежуток между лотком для компонентов и крышкой коробки. Если Вы храните игры в вертикальной позиции, все детали игры могут высыпаться из своих углублений и перемешаться. Чтобы избежать этого, мы предлагаем простое решение: после того, как Вы выдавили все компоненты, не выбрасывайте рамки. Аккуратно выньте лоток из коробки, стараясь не повредить пластик. Положите рамки стопкой на дно коробки, а на них разместите лоток. Теперь он стал одной высоты с краем коробки и можно не бояться, что при тряске все элементы рассыпятся.

Иллюстрация ниже подсказывает, куда подходят разные игровые компоненты. Съёмный лоток используется только для Жетонов Рас, с выемками, подходящими для каждой из Рас. Монеты, жетоны и маркеры лежат в своих углублениях в коробке. Поле, правила и подсказки лежат наверху.



2. Расы и Особые Способности в «Подземельях Маленького Мира»

У каждой Расы есть своё особое Знамя Расы и Жетоны в достаточном количестве для любого варианта комбинации со Знаком Особых Способностей.

Каждый Знак даёт уникальные возможности Расе, с которой он находится в комбинации.

Жетоны Расы размещаются на поле полноцветной стороной вверх, когда Раса Активна, и переворачиваются на затенённую сторону, если Раса стала Угасающей. Регион считается «не пустым», только если в нем есть хотя бы один Жетон Монстра или Расы (Активной или Угасающей). Регионы, в которых находятся Чёрные Горы, Реликвии или Достопримечательности, без Жетонов какой-либо Расы или Монстров, являются пустыми.

Регионы, имеющие иммунитет благодаря Балрогу, Великому Древнему, Королеве или Призраку Расхитительницы Гробниц, не могут быть захвачены противником, на них не влияют никакие свойства Рас или прочих элементов игры, пока вышеперечисленные персонажи находятся в Регионе.

Совмещение с игрой «Маленький Мир»

Хотя все Расы и Особые Свойства, представленные в этой игре, являются новыми, некоторые из них наверняка покажутся Вам знакомыми. Это могут быть вариации Рас из Маленького Мира или его дополнений или же свойства Расы из Маленького Мира, которые в этой игре стали Особыми Способностями (или наоборот). Это значит, что, по большей части, все элементы этих игр можно смешивать и использовать в обеих играх:

спуститься с наземными Расами в подземелье, или показать обитателям пещер солнечный свет.

Для совмещения двух игр стоит учитывать следующее:

- Расы, Знаки и прочие элементы, не имеющие силы на выбранной карте (из-за привязанности к определённому типу местности или чему-то другому), не могут быть применены и должны быть изъяты из игры до начала партии.
- Где это возможно, способности, влияющие на Регионы с Озером или Морями, также влияют и на Регион Реки, и наоборот.
- Горы и Чёрные Горы имеют одинаковые свойства.
- Если вы хотите разместить Достопримечательности и Реликвии на карте Маленького Мира, рассчитайте количество Жетонов Монстров по следующей формуле: *(количество игроков \times 2 + еще 2 Жетона)*. Разместите 2 Жетона в любых Регионах с символом Забытого Племени. Единственное условие – 2 Региона с Монстрами не должны находиться по соседству друг с другом. Во всех остальных Регионах с символом Забытого Племени разместите по одному Жетону Племен, как обычно.
- Следующие типы местности являются одинаковыми для обеих карт:
 - Чёрные Горы\Горы
 - Грязь\Болото
 - Грибной Лес\Лес
 - Шахты\Шахтёрский Символ
 - Мистические Кристаллы\Магический Символ

Расы

Нижеследующий список подробно описывает свойства каждой Расы. Количество соответствующих Жетонов Расы, получаемых при выборе Расы, указано в виде числа на Знамени.

Культисты (Cultists)

Поместите **Великого Древнего** в первый захваченный Культистами Регион. Этот Регион имеет иммунитет к завоеваниям. Захват любого соседнего Региона (включая Регионы, ставшие близлежащими за счёт каких-либо способностей или свойств) будет стоить Вам на один Жетон Культиста меньше, но по-прежнему требуется хотя бы один Жетон. В начале каждого следующего хода, Вы можете переместить Великого Древнего в любой Регион, уже занятый Вашими Культистами.

[Великие Древние - вымышленные существа из мифологии, созданной Говардом Филлипсом Лавкрафтом. Ктулху, представленный на изображении, является одним из них – прим. переводчика]



Тёмные Эльфы (Drow)

Эти Эльфы предпочитают затворничество: в конце хода, получите одну Монету за каждый занятый Эльфами Регион, который не имеет границ с Регионами, занятыми другими Расами (включая другие Ваши Расы, Активные и Угасающие Расы оппонентов, и Монстров).



Огненное Племя (Flames)

Получив эту Расу, положите Вулкан в один из Регионов с Бездонной пропастью и символом вулкана. Любой из соседних с Вулканом Регионов, а также Регионы, связанные с Вулканом через Регионы, занятые Огненным Племенем, Вы можете захватить так же, как если бы этот Регион не был занят другой Расой (Чёрные Горы и прочие условия по-прежнему учитываются).



Подземные Гномы (Gnomes)

Остальные игроки в свой ход не могут использовать какие-либо свойства своей Расы, Достопримечательности, Реликвии или Особые Способности для захвата Региона с Вашими Гномами. Это относится и к косвенным эффектам: даже контролируя Великую Медную Трубу, другой игрок может напасть на Вас только из соседнего Региона. Все эти свойства относятся только к способностям других игроков во время их хода. Гномы вправе использовать все свойства и способности.

Железные Дварфы и их Серебряные Молоты (Iron Dwarves & their Silver Hammers)

Во время фазы Перегруппировки Отрядов каждого Вашего хода, берите и кладите перед собой по одному **Серебряному Молоту** из запаса за каждый Регион Шахты, который Вы контролируете. В последующих ходах и до тех пор, когда Дварфы станут Угасать, Вы можете использовать Молоты для захвата новых территорий. Молоты используются так же, как обычные Жетоны, но в фазе Перегруппировки игрок должен убрать с карты все свои Молоты (оставляя в Регионах по одному Жетону Расы) и вновь положить их перед собой, чтобы применить в дальнейшем.



Кракены (Kraken)

Вы не обязаны убирать Жетоны Кракенов из речных Регионов в конце своего хода. Они могут оставаться там и приносить Вам Победные Монеты, даже если это Угасающая Раса. Остальным Расам нужно завоёвывать эти Регионы по обычным правилам.



Личи (Liches)

Каждый раз, когда другой игрок успешно захватывает Регион, в котором находятся **Угасающие** Личи, он должен заплатить Вам одну Победную Монету. Игрок без Монет не имеет права атаковать такие Регионы.



Человекоящеры (Lizardmen)

Ваши Человекоящеры проходят через речные Регионы, пустые или занятые, не захватывая их и не тратя ни одного Жетона. Если же игрок хочет захватить речной Регион, он должен иметь достаточно Жетонов для завоевания, как и всегда. Человекоящеры не могут оставаться в реке, игрок должен убрать из реки все Жетоны и перераспределить их, как для любой другой Расы.



Грязелюди (Mudmen)

Во время Фазы Перегруппировки Вашего хода, получите и разместите в занятых Вами Регионах одного Грязечеловека за каждый Грязный Регион, который Вы занимаете.

Мумии (Mummies)

Мумий в Подземелье полно, но они так и норовят запутаться в своих бинтах, споткнуться и грохнуться! Все Ваши завоевания требуют на один Жетон больше необходимого.

Огры (Ogres)

Ваши Огры могут захватывать любой Регион, используя на один Жетон меньше требуемого. Для захвата по-прежнему требуется хотя бы один Жетон.

Мимы Полумрака (Shadow Mimes)

При выборе комбинации, в которой присутствуют Мимы, вы имеете право поменять соединённый с ними Знак Особых Способностей на любой другой, лежащий на столе в другой комбинации. Победные Монеты остаются на месте.

Грибной Народ (Shrooms)

Каждый Регион с Грибным Лесом, занятый Вашими Грибами, принесёт Вам 1 Победную Монету в конце хода.

Паучихи (Spiderines)

При Ваших завоеваниях, все Регионы, граничащие с **Бездонной Пропастью**, считаются соседними с Регионом, уже занятым Паучихами. Ваше первое завоевание может происходить через любой Регион, граничащий с Пропастью.

Блуждающие Огоньки (Will-o'-Wisps)

Вы можете кидать Кубик Подкрепления каждый раз, когда пытаетесь захватить Регион с Мистическими Кристаллами. Если Вы уже захватили Регион с Кристаллами, то Кубик можно бросать при каждой атаке на соседний с Кристаллами Регион. Регион указывается до броска Кубика. Вне зависимости от результатов, если у Вас достаточно Жетонов, Вы должны занять выбранный Регион.

Особые Способности

В описании Особых Способностей, мы будем говорить «Вы» и «Ваш», подразумевая Жетоны Вашей Расы, которая связана с Особой Способностью. Если не указано обратное, обычно это не касается Жетонов Ваших Угасающих Рас.

Ниже подробно описываются свойства каждой Способности. Количество дополнительных Жетонов Расы, получаемых при выборе Способности, указано цифрой в круге.



Авантюрные (Adventurous)

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждый Регион с Достопримечательностью, который Вы контролируете.

**Рыбаки (Fisher)**

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждые 2 прибрежных Региона, который Вы контролируете. Прибрежные Регионы делят границу с речными Регионами.

**Толпящиеся (Flocking)**

Получите 2 Победные Монеты, если **все** Ваши Регионы непрерывно связаны между собой (все Ваши Регионы являются соседними). Свойство Паучих игнорировать Пропасти применяется и тут.

**Настороженные (Frightened)**

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждый Регион, в котором находятся 3 и более Жетонов этой Расы.

**Бессмертные (Immortal)**

Когда противник захватывает Регион с этой Расой, Вы забираете себе в руку все Жетоны, вместо того, чтобы отправить один в лоток (см. Поражение Противника и Отступление).

**Магические (Magic)**

Мешок-со-всякими-штуками является дубликатом любой Реликвии, находящейся в игре. Каждый ход Вы можете выбирать, какую именно Реликвию, из уже вскрытых, скопирует Ваш Мешок. Мешок нельзя украсть. Если Регион, в котором он находился, опустеет или будет захвачен, Вы забираете Мешок себе в руку.

**Страдальцы (Martyr)**

Получите 1 Победную Монету каждый раз, когда Регион с Вашими Страдальцами захватывается противниками.

**Шахтёры (Mining)**

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждый Шахтёрский Регион, который Вы контролируете.

**Илистые (Muddy)**

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждый Илистый Регион, который Вы контролируете.

**Мистические (Mystic)**

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждый Регион Мистических Кристаллов, который Вы контролируете.

**Конфликтные (Quarreling)**

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждую группу Регионов, отделённых от других Регионов (не имеющих общих границ) с



Вашей Расой. Если Ваши земли – непрерывная цепь из Регионов, получите 1 Монету; разделив эту цепь надвое, Вы получите 2 Монеты и так далее.

Перерождающиеся (Reborn)

В начале каждого Вашего хода, если эта Раса Угасающая, Вы можете удалить с поля Жетон Перерождающейся Расы из 1 или 2 Регионов и заменить каждый из них одним Жетоном Вашей Активной Расы (возьмите их из лотка или из руки, если в лотке уже пусто).



Королевские (Royal)

В конце своего хода поместите **Королеву** в Регион, занятый Вашей Королевской Расой. Этот Регион имеет иммунитет к завоеваниям. Когда Раса становится Угасающей, Королева остаётся на своём месте и продолжает защищать этот Регион, но передвинуть её уже нельзя.



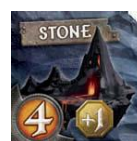
Защищенные (Shield)

В конце своего хода получите 1 **Грибную Броню** за каждый Регион с Грибным Лесом, который Вы занимаете. Броню разместите в любых Ваших Регионах в фазу Перегруппировки. Для захвата Региона с Бронёй требуется на 1 Жетон больше, даже если Защищённая Раса Угасает. Грибная Броня не является Жетоном Расы и может находиться в одном Регионе в любом количестве. Верните Броню в коробку, если был захвачен (или Вы покинули) Регион, в котором она находилась. Броня остаётся на месте, пока в Регионе есть Ваши Жетоны.



Каменные (Stone)

В конце своего хода получите 1 Победную Монету за каждый Регион с Чёрной Горой, который Вы контролируете.



Ворующие (Thieving)

В конце своего хода возьмите 1 Победную Монету у каждого игрока, чей Регион, в котором есть хотя бы 1 Жетон Активной Расы, соседствует с Вашей Ворующей Расой.



Похороненные (Tomb)

Сделав Вашу Расу Угасающей, можете оставить **все** Жетоны Расы на поле и перераспределить их в последний раз, перед получением Монет. Если Регион с этой Угасающей Расой был захвачен, Отступление происходит по обычным правилам (один Жетон в коробку, остальные – перераспределить). Если все Регионы этой Расы были захвачены, Вы больше не можете Перераспределять Жетоны и теряете эту Расу.



Вампиризм (Vampire)

В Ваш ход, один раз против каждого вашего оппонента, Раса с Вампиризмом может захватить Регион, заменив один Жетон Расы противника Вашим Жетоном Расы, взятым из запаса (или из руки, если в лотке пусто). Таким образом можно захватывать Регионы, в которых есть только один Жетон Расы противника. Чёрные Горы и прочие элементы,



увеличивающие защиту Региона, не меняют эти условия. Регион с одним Подземных Гномом, однако, захватить так нельзя. Жетон противника, который был заменён, убирается в запас (даже для Бессмертной Расы).

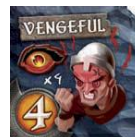
Исчезающие (Vanishing)

Сделав Вашу Расу Угасающей, снимите **все** Жетоны Расы с поля, но получите сразу по 2 Монеты за Регион вместо одной.



Мстительные (Vengeful)

Отдайте 1 **Маркер Месту** каждому игроку, который атаковал Вашу Расу. В следующий ход, Мстительная Раса может атаковать Регионы с Расами этих игроков (Активными и Угасающими), используя на один Жетон меньше требуемого. Для атаки по-прежнему требуется хотя бы один Жетон. В конце своего хода, заберите все Маркеры Месте себе в руку.



Мудрые (Wise)

В конце своего хода получите 2 Победную Монеты, если Ваша Мудрая Угасающая Раса (не Активная!) занимает хотя бы один Регион на карте (включая ход, в котором Вы сделали Расу Угасающей).



3. Реликвии и Достопримечательности

В Подземельях спрятаны 6 Реликвий и 9 Достопримечательностей. Для каждой из них присутствует индивидуальный Жетон.

При успешном захвате Региона с Монстрами, игрок открывает Жетон Реликвий и Достопримечательностей и кладёт его в этот Регион.

Реликвии и Достопримечательности дают особые свойства Расе, которая контролирует Регион или саму Реликвию. Эти свойства могут перейти к другому игроку (или быть украденными им), если он захватил Регион, в котором находилась Реликвия или Достопримечательность.

Достопримечательности неподвижны, они всегда остаются в том Регионе, в котором были найдены, и дарят свои свойства Расе, которая занимает этот Регион. Реликвии перемещаются в другой Регион, в котором их свойства будут использованы (если будут, конечно).

Реликвия или Достопримечательность остаётся на месте, даже если Регион, в котором она была, опустеет, и перейдет под контроль другого игрока, когда тот захватит этот Регион.

Реликвия или Достопримечательность никак не влияют на защиту Региона, если не указано обратное (см. Страж Родины). Они не считаются дополнительными Жетонами Расы. Дополнительные Жетоны Расы, получаемые за счёт их свойств, берутся из запаса или из руки игрока (если лоток пуст).

Игрок получает свойства от Реликвий или Достопримечательностей сразу же после захвата Региона с Монстрами.

Регион, имеющий иммунитет к завоеванию, не может быть захвачен с помощью каких-либо свойств Реликвий или Достопримечательностей.

Реликвии



Если не указано другого, то:

- Использование способностей Реликвии не обязательно
- Реликвии не могут использовать Угасающие Расы
- В конце хода, Реликвия остаётся в Регионе, в котором была использована
- Дополнительные Жетоны, получаемые за счёт свойства Реликвий, берутся из запаса или из руки игрока (если лоток пуст).

Половик-Самолёт (The Flying Doormat)

Раз в ход, игрок, летающий на Половике-Самолёте, может атаковать любой Регион на карте, даже не являющийся соседним. Половик размещается в захваченном Регионе. Если завоевание провалилось, Половик возвращается на прежнее место.



Кольцо Фрого (Froggy`s Ring)

Игрок, который носит на цепочке Кольцо Фрого, в конце хода кладёт эту Реликвию в любой Регион, занятый своей Расой. Он получает по 1 Монете от каждого игрока, чьи Расы заняли соседние с Кольцом Регионы. Если у игрока нет Монет, он ничего не отдаёт.

[Авторы игры по-доброму подшутили над Фродо, главным героем эпопеи «Властелин Колец» - прим. переводчика]



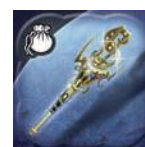
Тухлые Носки Тролля (The Stinky Troll`s Socks)

Игрок, напяливший Тухлые Носки Тролля, раз в ход может захватить 1 Регион, как если бы тот был пустым. Игрок, чей Регион Вы захватили, имеет право вернуть в руку **все** Жетоны из этого Региона и перераспределить их.



Скипетр Алчности (The Scepter of Avarice)

Игрок, жадно вцепившийся в Скипетр Алчности, в конце хода кладёт его в Регион с Жетонами своей Расы и получает удвоенное количество Монет за **этот** Регион. Дварфы слишком благородны, чтобы корыстно использовать Скипетр: эта Реликвия не даст эффекта в Регионе, где находится Шахта Потерянного Дварфа. Скипетр не влияет на количество Монет, которые Вы безжалостно отбираете у остальных игроков.



Блестящая Держава (The Shiny Orb)

Игрок, наглаживающий Державу до блеска, раз в ход может использовать её, чтобы захватить Регион с одиноким Жетоном противника, заменив его на Жетон своей Расы, взятый из Запаса.



Меч-Победитель Кролика-Убийцы (The Sword of the Killer Rabbit)

Игрок, размахивающий этим Мечом перед остальными сидящими за столом, раз в ход может захватить 1 Регион, используя на 2 Жетона Расы меньше требуемого.

[Killer Rabbit – самое ужасное и кровожадное существо из всех, которые когда-либо существовали, по версии фильма «Монти Пайтон и Поиски Святого Грааля» - прим. переводчика]



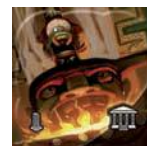
Достопримечательности

Достопримечательности никогда не перемещаются, они всегда остаются в Регионе, в котором были найдены. Если не указано другого, то:

- Использование способностей Достопримечательности не обязательно
- Достопримечательности не могут использовать Угасающие Расы
- Дополнительные Жетоны, получаемые за счёт свойства Достопримечательности, берутся из запаса или из руки игрока (если лоток пуст).

Алтарь Душ (The Altar of Souls)

Игрок, чьи отряды заняли Регион с Алтарём, в конце своего хода может убрать с карты 1 Жетон своей Угасающей Расы и получить за него 3 Победных Монеты. Алтарь работает, даже если его заняла Угасающая Раса.

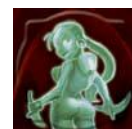
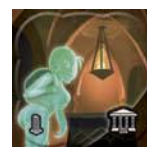


Усыпальница Грабителя Гробниц (The Crypt of the Tomb-raider)

Игрок, чьи отряды заняли Регион с Усыпальницей, в конце своего хода помещает в любой Регион (кроме Региона с самой Усыпальницей)

Призрака Расхитительницы Гробниц, и этот Регион получает иммунитет к захвату. Если Усыпальницу контролирует Угасающая Раса, Призрак больше не может двигаться, но иммунитет сохраняется. Если Усыпальница захвачена другим игроком, Призрак убирается с поля и отдаётся под контроль нового владельца Усыпальницы.

[Здесь, конечно же, имеется намёк на популярную серию компьютерных игр “Tomb Raider” и её героиню - Лару Крофт – прим. переводчика]



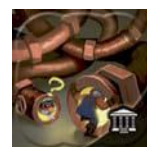
Алмазные Поля (The Diamond Fields)

Игрок, чьи отряды заняли Регион с Алмазными Полями, в конце хода получает 1 дополнительную Монету за Регион, в котором Поля находятся, и за каждый Регион **такого же** типа местности, которые занимает эта Раса. Эффект Полей сохраняется, даже если Раса стала Угасающей.



Великая Медная Труба (The Great Brass Pipe)

Для игрока, чьи отряды заняли Регион с Великой Трубой, все Регионы, имеющие **такой же** тип местности, что и у Региона с Трубой, являются соседними.



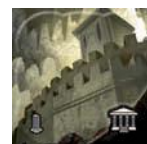
Фонтан Молодости (The Fountain of Youth)

Игрок, чьи отряды заняли Регион с Фонтаном, в начале хода, получает 1 дополнительный Жетон своей Расы (если они остались в лотке).



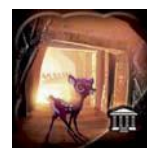
Страж Родины (The Keep on the Motherland)

Игрок, чьи отряды заняли Регион со Стражем, получает 1 Монету в конце своего хода. Страж увеличивает защиту Региона на 1. Оба свойства сохраняются, даже если Страж занят Угасающей Расой.



Шахта Потерянного Дварфа (The Mine of the Lost Dwarf)

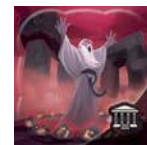
Игрок, чьи отряды заняли Регион с Шахтой, в конце хода получает 2 Монеты. Это свойство сохраняется, даже если Шахта занята Угасающей Расой, но Скипетр Алчности здесь не имеет эффекта.



Стоунхэджд (Stonehedge)

Игрок, обнаруживший Стоунхэджд, тут же берёт один Знак Особой Способности, наугад. Этот Знак связан со Стоунхэдждем до конца игры, и Раса, которая займет эту Достопримечательность, получает эти Способности (но не дополнительные Жетоны Расы, указанные на Знаке).

Как и в случае с остальными Достопримечательностями, использование Способности Стоунхэджда не обязательно, например, если открылась Способность «Исчезающие», игрок не обязан убирать все Жетоны Угасающей Расы с поля. Способности, влияющие только на Угасающие Расы, по-прежнему нельзя применять для Активных Рас. Если со Стоунхэдждем связана Способность «Похороненные», Вы сделали Расу Угасающей, а затем потеряли контроль над Стоунхэдждем, Жетоны Вашей Похороненной Угасающей Расы **не** убираются с поля все сразу, несмотря на то, что Способность больше не действует.



УЖАСНЕЙШАЯ Пентаграмма (The Wickedest Pentacle)

Игрок, чьи отряды нашли УЖАСНЕЙШУЮ Пентаграмму, тут же призывает в Подземелье ужаснейшего **Балрога** и ставит его в любой соседний с Пентаграммой Регион. Если этот Регион занят, он тут же беспощадно захватывается Балрогом, и игрок теряет и возвращает в лоток **не 1, а 2** Жетона Расы (если они были в Регионе, конечно). Регион, в котором расположился Балрог, невозможно захватить, но Монет он тоже не приносит. В последующие ходы, игрок, контролирующий Пентаграмму, раз в ход может перемещать Балрога в соседние с ним Регионы, и ужаснейше захватывать новые Регионы. Балрог может захватывать речные Регионы и находиться в них.

