

Игра Филиппа Кейарта

SMALLWORLD

Речной мир

ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав набора

- 4 карты речного мира, нанесённые на 2 двусторонних игровых поля (каждой стороне соответствует своё число игроков)



- 11 жетонов событий



- 1 жетон каравеллы



- 12 жетонов пиратских кораблей



Как играть с дополнением «Речной мир»

Для использования этого дополнения с базовой игрой «Small World: Маленький мир» возьмите из неё следующие компоненты: знамёна народов, жетоны способностей и другие жетоны, монеты и кубик подкреплений.

Примечание: при игре с этим дополнением настоятельно рекомендуем убрать в коробку способность «Летучие».

Подготовка к игре

Подготовьтесь к партии по обычным правилам, заменив при этом карту маленького мира из базовой игры на карту речного мира из дополнения «Речной мир». Выберите поле, соответствующее числу игроков (определяется по значению в правом или левом верхнем углу поля). Кроме того, добавьте к подготовке несколько дополнительных шагов:

- Выложив забытые племена, поместите 1 жетон пиратского корабля в каждый регион реки, отмеченный символом пиратов.
- Возьмите количество жетонов событий, соответствующее числу раундов в игре: 8 для 5 участников, 9 для 4 участников и 10 для 2–3 участников (уберите оставшиеся жетоны событий в коробку).
- Выложите жетоны событий лицевой стороной вниз в один ряд вдоль игрового поля. Раскройте первый жетон — это событие первого раунда. В каждом раунде вы будете раскрывать следующий жетон события из ряда. Жетоны событий также помогают отслеживать ход игры.



Игровое поле

Правила базовой игры остаются неизменными, однако в этом дополнении на поле появляются новые регионы и символы.

Реки

Чтобы захватить регион реки, нужен только 1 жетон народа (вместо 2 жетонов по обычным правилам). Остальные правила захвата регионов не меняются. Однако во время своей фазы перераспределения вы должны убрать из регионов реки все свои жетоны народа и перераспределить их по другим регионам (но не реги-



онам реки). К концу вашего хода все занятые вами регионы реки должны опустеть (если только в описании вашей особой способности, свойства знамени, достопримечательности или реликвии не сказано иное).

Примечание: преимущества и способности народов, связанные с морями и озёрами (например, способность «Водные»), позволяют вам оставаться в регионах реки.

Порты

Чем больше портов занимает игрок, тем больше призовых монет получает. Первый занятый регион с портом приносит 1 призовую монету, как и обычный регион. Однако второй занятый регион с портом приносит уже 2 призовые монеты, третий — 3 призовые монеты и так далее. Следовательно, игрок, занимающий 3 порта (активным народом, народом в упадке или и тем и другим), получает суммарно 6 монет (1 + 2 + 3).



Верфь

Раз в ход игрок, занимающий регион с верфью, может поместить жетон каравеллы в любой регион реки (даже занятый) для создания личного места вторжения на поле. Кроме вторжения на поле по обычным правилам, этот игрок может вторгнуться на него и через каравеллу. Уберите каравеллу с поля в конце хода этого игрока.



Храм провидца

В любой момент своего хода игрок, занимающий регион с храмом провидца, может посмотреть следующий жетон события и при желании рассказать о нём остальным (но не показывать его).



Small World ♦ Речной мир

События

В начале каждого раунда в игре происходит событие. Раскройте жетон события текущего раунда и примените его эффект.

Шторм (×2)

Чтобы захватить регион реки, теперь нужно 3 жетона народа (вместо 1). Остальные правила захвата регионов не меняются.



Тихие воды (×3)

Ничего не происходит, всё тихо.



Суровая зима (×2)

Регионы реки замёрзли и превратились в обычные (чтобы их захватить, нужно 2 жетона народа вместо 1). Остальные правила захвата регионов не меняются. Игрок, захвативший или занимающий регион реки, должен оставить в нём 1 жетон народа в фазе перераспределения войск. Такой регион приносит 1 призовую монету. Однако в следующем раунде (если только его событием вновь не станет суровая зима) игроки должны будут освободить регионы реки от своих народов: либо в начале своего хода, либо во время фазы перераспределения.



Пираты (×4)

Немедленно поместите 1 жетон пиратского корабля в каждый пустой регион реки. Регионы, граничащие хотя бы с 1 пиратским кораблём, приносят на 1 призовую монету меньше, пока игроки не избавятся от этих кораблей. Пиратские корабли не считаются активными и не бывают в упадке. Их регионы можно захватить по обычным правилам. При захвате региона 1 пиратский корабль считается 1 жетоном народа. Пиратские корабли остаются в регионах реки, пока игроки их не захватят, даже если случится суровая зима или шторм (и будут требовать от игроков использовать на 1 жетон народа больше для захвата своих регионов).



Создатели игры

Разработчик: Филипп Кейарт

Художник: Мигель Коимбра

Графический дизайн: Сирилль Дожан

Редактор и корректор: Йессе Расмуссен

© 2025 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Small World are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик и редактор: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

