



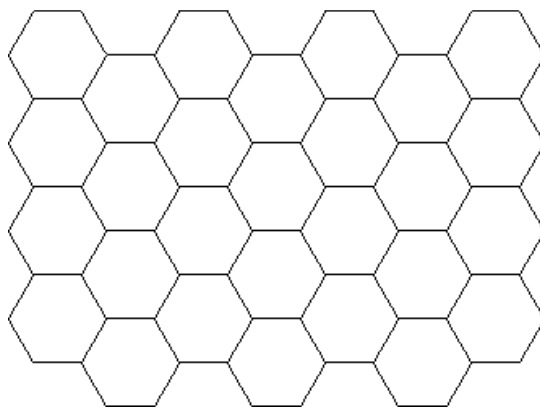
Variant Design:
Martin Manning

Image Design / Image Editing:
Chris Jones

Game Design:
Philippe Keyaerts

Artwork:
Miguel Coimbra

Все изображения и символы Copyright ©Days of Wonder 2009. Используются с позволения Days of Wonder, Inc., не для коммерческого использования.



Вступление

Этот вариант игрового поля заменяет стандартное поле игры Small World случайным размещением полей с каждой новой игрой. Это должно обеспечить разнообразие комбинаций и ценности различных расы / способностей и, в результате, создать широкий круг тактических вариантов.

Изменения правил / Замечания

Правила для данного варианта не отличаются от стандартных, со следующими исключениями:

1. Каждый гекс горы, холма, леса, поля и болота представляет собой один регион. Допустимо, чтобы два или более соседних региона имели одинаковый тип ландшафта.
2. Наоборот, все соседние гексы воды считаются одним регионом. Чтобы отличить это, тайлы воды не имеют границ, в то время как все другие гексы местности имеют черную обводку.
3. Хотя такой вариант поля позволяет играть 6 игрокам, обратите внимание, что существует рас, входящих в игру, недостаточно для сбалансированной игры на шестерых (в конце игры, выбор рас может быть ограничен только одним - двумя вариантами). Поэтому желательно, чтобы игроки включали 4-5 рас из других дополнений к 14 расам базовой игры.

Подготовка

1. Создание игрового поля

- a. В зависимости от количества игроков, перемешайте гексы местности в соответствии с распределением по следующей таблице:

	Горы	Холмы	Поля	Леса	Болота
2 Players	4	4	4	4	4
3 Players	7	5	5	5	5
4 Players	8	7	7	7	7
5 Players	9	9	9	9	9
6 Players	12	10	10	10	10

Важно: Продвинутые игроки, возможно, пожелают избежать фиксированного распределения типов местности с целью увеличения разнообразия вариантов карты. Чтобы сделать это, просто нарисуйте некоторое количество гексов (16, 27, 36, 45 или 52) необходимого типа. Чем больше гексов, тем больше возможных расхождений в вариантах распределения местности.

- b. Разделите перемешанные гексы на 2 (или на 3, для 6 игроков) стопки.

Моложите гексы воды в стопки по следующему принципу:

- 2 или 3 игрока 1 гекс воды на стопку
- 4 игрока 2 гекса воды на стопку.
- 5 игроков 3 гекса воды на стопку.
- 6 игроков - по 2 гекса воды на две стопки гексов.

Сложите стопки таким образом, чтобы гексов воды сверху не было.

- c. Выложите гексами большой континент. Вы можете раскладывать гексы как вам нравится, но, может быть, вам пригодятся следующие советы:

- 2 игрока: положите 6 рядов по 3 и 4 гекса в ряд.
- 3 игрока: положите 7 рядов по 4 гекса
- 4 игрока: положите 1 ряд в 4 гекса, 6 рядов по 6, и еще 1 ряд в 4 гекса.
- для 5 игроков положите 8 рядов по 6 гексов в каждом.
- для 6 игроков - 8 рядов по 7 гексов.

Убедитесь, что гексы воды являются смежными, и что они не касаются края карты. В случае необходимости, вы можете переместить их меняя положение гексов воды с другими (случайными) гексами.

- d. Положите гексы воды вокруг карты для создания прибрежных районов:

- 2 игрока: 2 побережья по 3 гекса.
- 3 игрока: 2 побережья по 6 гексов..
- 4 игрока: 2 побережья по 9 гексов.
- 5 игроков: 2 побережья по 10 гексов.
- 6 игроков: 3 побережья по 12 гексов.

Прибрежные районы могут быть размещены случайным образом, но должны быть равномерно разнесены.

2. Размещение жетон магических источников, пещер и рудников.

а. Возьмите 1 жетон рудника (2 если играете в шестером) и смешайте его с:

- 2 players: 3 пустых жетона.
- 3 players: 6 пустых жетонов.
- 4 players: 7 пустых жетонов.
- 5 players: 8 пустых жетонов.
- 6 players: 10 пустых жетонов.

Поместите один жетон на каждой горе. Поместите один жетон пещеры на каждой горе, на которой есть жетон рудника, а затем удалите все пустые жетоны. **Примечание:** Этот шаг повторяет правило стандартной игры, что каждая карта должна включать в себя одну гору с пещерой и рудником. Если игрокам это надоело, они могут пересмотреть правила.

б. В зависимости от количества игроков, перемешайте вместе жетоны в соответствии с распределением по следующей таблице:

	Пещера	Рудник	Источник магии	Путь
2 Players	3	3	4	9
3 Players	4	4	5	13
4 Players	6	6	7	16
5 Players	8	8	9	19
6 Players	9	9	11	21

Положите 1 жетон на каждый гекс местности без воды (пропуская горы с пещерами и рудниками), затем удалите все пустые жетоны

3. Потерянные племена.

а. В зависимости от количества игроков, перемешайте жетоны потерянных племен вместе с “не племенными” жетонами по следующему прищипу:

- 2 players: 9 жетонов племени и 7 “неплеменных” жетонов.
- 3 players: 10 жетонов племени и 10 “неплеменных” жетонов.
- 4 players: 14 жетонов племени и 14 “неплеменных” жетонов
- 5 players: 17 жетонов племени и 19 “неплеменных” жетонов.
- 6 players: 17 жетонов племени и 23 “неплеменных” жетонов.

б. Положите 1 жетон на каждый гекс без воды и без гор. Затем уберите все “неплеменные” жетоны и замените оставшиеся фишками Забытых Племен из коробки.

Примечание: Этот шаг повторяет правило стандартной игры, что потерянные племена никогда не занимают горы или водные районы. Игроки, которые находят это правило ненужным могут изменить его, устанавливая дополнительные жетоны в горах и / или на воде.



1

2

3

4

5

6

7

8 ⁵⁺

9 ⁴

10 ₂ ³

Phillippe Keyaerts
SMALLWORLD

