

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

DIE INSEL DES GEISTERBESCHWÖRERS

NECROMANCER ISLAND

L'ÎLE DU NÉCROMANT



DAYS OF
WONDER

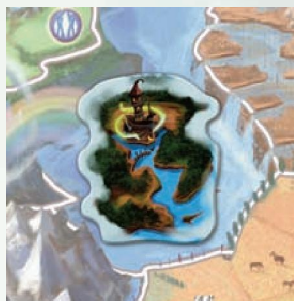
A Small World scenario for 3 - 6 Players 🇺🇸

Une variante de Small World pour 3 à 6 joueurs 🇫🇷

Ein „Small World“-Szenario für 3 bis 6 Spieler 🇩🇪

Один из игроков возьмёт на себя роль ужасного Некроманта живущего на острове, который расположен на центральном озере карты «Маленького Мира». Он забирает себе в Колодец души Маленьких народцев, погибших в боях, и использует их для создания Призраков, завоёвывая ими регионы. Сила его растёт вместе с завоеваниями. Если Некроманту удастся ввести в игру всех своих призраков и разместить их на карте до окончания игры – он побеждает!

Изменения в подготовке игры



Выберите для игры карту Маленького мира, с количеством игроков на один меньше, чем число сидящих за столом. Разместите остров Некроманта в центральное Озеро и положите на него 1 жетон Призрака. Оставшиеся 13 жетонов и Колодец Душ выдайте игроку - Некроманту, который должен сесть справа от начинающего партию игрока. Случайным образом выбираются 6 способностей и отдаются Некроманту.

Примечание: если будут выбраны способности Проклятый, Дух или Стойкий, замешайте их обратно и выберите другие.



Некромант выбирает одну из этих шести способностей и кладёт рядом с собой, а оставшиеся пять и жетоны Призраков убирает себе в резерв.

Дальнейшая подготовка к игре происходит по стандартным правилам.

Изменения в игре.

Игра происходит по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- Все Жетоны Рас (Забывшие Племена, Активные и Угасающие расы, Призраки Некроманта) проигравшие в завоеваниях отправляются в Колодец Душ вместо того, чтобы быть убраны в лоток. При этом Призраки Некроманта всегда будут убраны первыми из Колодца Душ в запас.
- Игроки завоёвывают регионы, занятые Призраками Некроманта, согласно обычным правилам - один жетон Призрака отправляется в Колодец Душ, а остальные остаются в руке у Некроманта и распределяются им в занятые Регионы в конце хода активного игрока. Если занятых регионов у Некроманта нет, то жетоны из руки выкладываются на остров Некроманта.

В конце каждого хода активного игрока, после перегруппировки и выплаты денег, Некромант порождает новых Призраков на остров. За каждый набор из 4 жетонов, который находится в Колодце Душ, Некромант берет из резерва один жетон Призрака и помещает его себе на остров. Все жетоны из Колодца Душ, использованные для создания новых Призраков, убираются в лоток, кроме жетонов Призраков Некроманта – они уходят в резерв Некроманта.

Примечание: при создании новых жетонов, Призраки Некроманта из Колодца Душ первыми убираются в запас Некроманта.

Оставшиеся жетоны находятся в Колодце Душ, пока не будет собрана новая стопка их четырёх жетонов.



Правила игры для Некроманта.

1. Покупка Призраков и способностей

Используя монеты, заработанные в предыдущие ходы, Некромант может их потратить на приобретение одного жетона Призрака, взяв его из резерва и разместив на остров Некроманта, или на покупку ранее недоступных дополнительных способностей из резерва. В свой ход он может приобрести столько угодно жетонов или способностей, при этом новые полученные способности добавляются к уже имеющимся у Некроманта и действуют одновременно.

Стоимость новых жетонов или способностей равна сумме используемых Некромантом, в данный момент времени, особых способностей и жетонов Призраков на карте, включая тех, что находятся на острове Некроманта. Жетоны Призраков в Колодце Душ не учитываются.

2. Захват Регионов

- Некромант может использовать жетоны Призраков, расположенных на карте, для захвата новых Регионов согласно основным правилам игры. При этом, он помещает жетоны завоеванных в бою рас в Колодец Душ, как и остальные игроки.

- Остров Некроманта имеет иммунитет к захвату, Некромант может не оставлять на нём жетоны Призраков для контроля территории.

- Остров при каких условиях не может быть завоёван даже расой, имеющей способность Водоплавающий. При этом само озеро может быть завоёвано расой с этой способностью, а приграничными регионами относительно острова являются регионы, окружающие озеро (т.е. Некромант ведёт захват, минуя озеро и расу со способностью Водоплавающий на нём).

3. Получение победных монет и создание новых Призраков Некроманта.

- В конце своего хода, после последней попытки завоевания, Некромант получает победные монеты согласно основным правилам: 1 победную монету из запаса за каждый Регион на карте, занятый его Призраками. Так же учитываются особые способности, которые могут принести дополнительные монеты, согласно своим свойствам.

- Помимо этого, за каждый занятый им Регион, Некромант получает из лотка один неиспользуемый жетон расы из лотка (расы, уже вышедшие из игры; расы из числа поверженных забытых племён; расы в упадке), который он добавляет к стопке в Колодце Душ. Если в Колодце Душ сформировалась стопка из четырёх жетонов, то Некромант размещает одного Призрака из резерва на остров.

4. Окончание игры.

Как только у Некроманта не осталось больше жетонов Призраков в резерве и в Колодце Душ - все Призраки размещены в Регионы на карте или находятся на острове Некроманта, он незамедлительно становится победителем! Если нет, то в конце игры победитель определяется как обычно среди остальных игроков, согласно основным правилам игры.

Остальные правила к острову Некроманта.

- Для остальных игроков Призраки Некроманта учитываются, как Угасающая раса, аналогично Забытым Племенам. В связи с этим с ними не может быть заключен дипломатический союз и использованы другие свойства, неприменимые к расе в Упадке.

- Поскольку Эльфы имеют иммунитет к потере жетонов от завоеваний, то они никогда (даже в упадке) не отправляются в Колодец Душ. Вместо этого в Колодец Душ отправляются все жетоны Эльфов, убираемые со стола, когда они приходят в упадок.

- Остров Некроманта имеет иммунитет и не может быть атакован другими игроками, при этом за контроль над ним Некромант не получает победных монет.

- Вы можете упростить жизнь Некроманту, убрав один или два жетона духов перед игрой.

