

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Voor 2-5 spelers • Vanaf 8 jaar • 40-80 minuten

Inhoud

In **Small World**™, vind je het volgende:

- 4 kaarten van Small World, op 2 dubbelzijdige speelborden, een voor elk spelersaantal.



- 6 Overzicht kaarten, één per speler en één om tijdens het spel te gebruiken voor de spelersvolgorde.

- 14 Volkeren kaarten, gekleurd aan de ene zijde, Grijs aan de achterzijde, 1 blanco volk kaart om zelf een volk te ontwerpen.



- 168 Volkeren tegels en 18 verloren volkeren tegels



15 Amazons



8 Dwarves



11 Elves



10 Ghouls



13 Ratmen



20 Skeletons



18 Sorcerers



11 Tritons



11 Giants



11 Halflings



10 Humans



10 Orcs



10 Trolls



10 Wizards



18 Verloren Volkeren

- 20 Extra eigenschap kaartjes en 1 blanco kaartje om zelf een extra eigenschap kaartje te ontwerpen.



- De volgende onderdelen:



10 Trol-grotten



6 Forten



9 Gebergtes



5 Kampen



2 Holen



2 Helden



1 Draak

- 109 Overwinningmunten (30 x 10, 24 x 5, 20 x 3 en 35 x 1)



Overwinningmunten



- 1 Versterkings dobbelsteen

- 1 Speelrondentegel



Speelrondentegel

- De spelregels

(Op de originele spelregels vindt u een "Days of Wonder online access code")

Spelvoorbereiding

Bij het eerste spel, druk je alle kartonnen onderdelen uit, sorteer ze in de daarvoor voorziene opberg- vakjes. Sommige onderdelen gaan in de doos, de andere in de uitneembare verdeelbakje. Op pagina 8 van deze spelregels staat een foto ter verduidelijking.

- Zoek het spelbord voor het aantal spelers waarmee je wil spelen, en leg het in het midden van de tafel
- Leg de speelrondentegel op het eerste veld van het speelrondespoor. ❶ Hier kan je het verloop van het spel volgen. Het spel eindigt als de speelrondentegel het laatste veld van het speelrondespoor bereikt.

- Plaats het uitneembare opbergbakje met de volkeren tegels voor alle spelers beschikbaar naast het spelbord. ❷

- Schud de volkeren kaarten, leg 5 willekeurig getrokken kaarten, met de gekleurde zijde open onder elkaar. ❸ Plaats de overige op een stapel onder de openliggende kaarten. ❹

- Schud de Extra Eigenschap kaartjes, trek 5 willekeurige, en pas ze in, aan de linkerkant van elke volkeren kaart. Leg de overige op een stapel naast de de stapel van de volkeren kaarten. ❺ Er liggen nu dus 6 zichtbare Volkeren\Extra Eigenschap Combinaties open. (die op de stapel meegerekend)

- Plaats een Verloren Volkeren tegel op elke regio van de Small World Kaart waar een Verloren Volkeren symbool ❻ op staat. De Verloren volkeren zijn overblijvers uit lang vervlogen beschavingen, die nog steeds aanwezig zijn in sommige regio's bij de aanvang van het spel.



- Plaats een Gebergte tegel op elk regio met Bergen. ❼

- Elke speler ontvangt 5 Overwinningsmunten met waarde "1" ❽. Leg de overige overwinningsmunten naast het spelbord, binnen het bereik van alle spelers. Deze vormen de algemene voorraad die, als betaalmiddel wordt gebruikt tijdens het spel, en bepalen de winnaar.



Doel van het Spel

Het wordt krap in Small World. Er leven simpelweg te veel volkeren in je land - land dat jij geerfd hebt van je voorouders, die er op rekenden dat jij een rijk zou uitbouwen, waarmee je de wereld kan domineren. Met een volkeren\extra eigenschap combinatie, zal je, met gebruik van hun eigenschappen ten strijde moeten trekken tegen aangrenzende gebieden, dit vaak ten koste van de zwakkere buurvölkeren.

Door je troepen naar verschillende regio's te sturen, en aangrenzende landen over te nemen, ontvang je overwinningsmunten voor elke bezette regio bij het einde van je beurt. Uiteindelijk wordt je volk te uitgezaaid en zal je je beschaving moeten opgeven, en op zoek gaan naar een andere. De Sleutel tot de overwinning is het bepalen wanneer je een beschaving moet opgeven en een nieuwe moet oprichten en uitbouwen in het land van Small World

Het spelverloop

De speler met de puntigste oren begint het spel, daarna zijn de andere spelers aan de beurt met de klok mee.

Als elke speler aan de beurt is geweest begint de volgende ronde, De eerst speler verplaatst de speelrondentegel een veld verder, en begint zijn speelbeurt. Als de speelrondentegel het laatste veld van het Speelrondespoor bereikt, is in deze laatste ronde elke speler nog eenmaal aan de beurt.

De speler die de meeste overwinningsmunten wist te verzamelen wint het spel.

2. Regio's veroveren

De speler gebruikt zijn volkeren tegels om regio's op de map te veroveren, en door de bezetting overwinningmunten te verzamelen.

> De eerste verovering

Als een speler een nieuw volk op de kaart wil brengen, moet hij dit doen via de randregio's, dus regio's aan de rand van de kaart, of regio's aan een zee die aan de rand van de kaart liggen.

> Een regio veroveren

Om een regio te veroveren moet de speler 2 volkeren tegels en 1 extra volkeren tegel voor elk Kamp, fort, gebergte of trol-grot en 1 extra volkeren tegel voor elke verloren volk tegel of andere volkeren tegel in die regio plaatsen. Zeeën en Meren worden normaal niet veroverd.



Om een volk op het bord te plaatsen via deze door verloren volkeren bewoonde heuvel, moet de speler 3 volkeren tegels inzetten

Om de regio te veroveren, moet de speler deze tegels binnen de grenzen van die regio leggen. De volkeren tegels blijven daar liggen tot de herschikking aan het einde van de speelbeurt. (zie troepen herschikking op Blz. 5)

Belangrijke opmerking: Los van de eigenschappen van het volk of de extra eigenschap heeft de speler 1 volkeren tegel nodig om een nieuwe verovering te kunnen doen in zijn volgende speelbeurt.

> Vijandelijke verliezen

Als er voor een verovering volkeren tegels van andere speler in die regio lagen, moeten deze door die speler terug op handen worden genomen.

- Een tegel wordt terug in het opbergbakje geplaatst
- De andere mogen herverdeeld worden in reeds bezette regio's (door het eigen ras) nadat de huidige speler zijn beurt heeft afgerond.

De regio's waarin de volkeren tegels verdeeld mogen worden, moeten niet aangrenzend zijn aan de net veroverde regio. Indien alle regio's werden aangevallen, zodat er geen volkeren tegels meer op het bord liggen, mag hij die volkeren tegels terug inzetten bij de eerste verovering in zijn volgende speelbeurt.

Als een regio wordt veroverd die werd bezet door één volkeren tegel, wordt die direkt terug in het opbergbakje geplaatst. Dit is meestal het geval voor de verloren volkeren tegels, of bij een Volk in opgave. (Zie Opgave Volk op blz. 6)

Opmerking: Een speler kan ervoor kiezen een regio te veroveren die wordt bezet door zijn volk in opgave, hij verliest hierdoor die volkeren tegel, maar kan zo misschien regio's bereiken die voor hem interessanter zijn.

Gebergtes kunnen niet worden verplaatst, en zorgen voor bescherming voor de nieuwe veroveraar.

> De volgende veroveringen

De actieve speler kan het veroveren van regio's blijven herhalen in zijn speelbeurt zolang hij hiervoor genoeg volkeren tegels bezit. Elke nieuwe verovering moet gebeuren in een regio die aangrenst aan een regio die hij al heeft veroverd, tenzij de eigenschappen van het volk of extra eigenschap andere mogelijkheden bieden.



Na de verovering van de heuvel, de verovering van het door de Elves bezette landbouwgebied

> Laatste veroveringspoging / Versterking Dobbelsteen worp

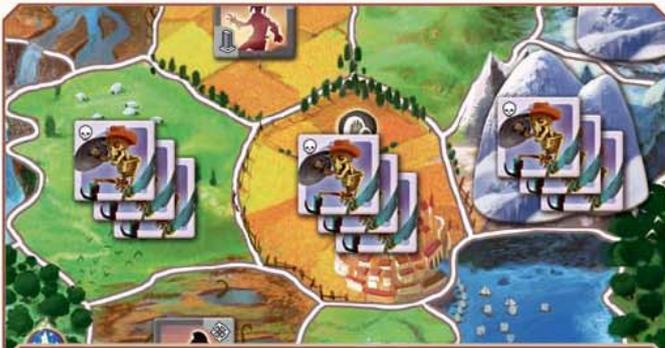
Tijdens de laatste veroveringspoging van een speler zijn speelbeurt, kan het zijn dat de speler niet voldoende volkeren tegels meer heeft om een andere regio te veroveren. Als hij nog 1 volkeren tegel heeft kan hij een laatste verovering trachten uit te voeren door gebruik te maken van de dobbelsteen, als hij voor die regio maximum drie volkeren tegels te kort heeft. Nadat de speler een regio gekozen heeft, rolt hij met de Versterking Dobbelsteen. De regio moet bepaald worden voor de dobbelsteenworp. De gekozen regio hoeft niet de zwakste zijn, je kan een sterkere regio nog steeds veroveren met een beetje dobbelgeluk. Als de som van de dobbelsteen met de overgebleven volkeren tegels groot genoeg is kan je de regio veroveren. Anders worden de overgebleven volkeren tegels verdeeld over de reeds veroverde gebieden. Hiermee eindigt de veroveringsfase



Dankzij wat dobbelgeluk met de versterking Dobbelsteen kan de speler met slechts 1 rassetegeltje het gebergte veroveren met zijn laatste veroveringsactie.

> Troepen herschikking

Zodra de speler zijn veroveringsfase beindigt, mag hij vrij zijn troepen (volkeren tegels) herschikken, tussen alle bezette regio's (de regio's hoeven hierbij niet aan elkaar grenzend te zijn), rekening houdend dat er in elke bezette regio minstens 1 volkeren tegel overblijft.



De speler herverdeeld zijn Skeleton troepen, hierbij 1 extra volkeren tegel, omwille van de Skeleton Eigenschap (meer op Blz. 9)

3. Ontvang overwinningsmunten

De speler ontvangt nu 1 overwinningsmunt voor elke door hem bezette regio uit de algemene voorraad. Afhankelijk van de eigenschap van het ras of de unieke kracht kan het zijn dat de speler nog extra overwinningsmunten ontvangt.



Omwille van de 3 bezette regio's ontvangt de speler 3 overwinningsmunten, en 3 bonusmunten omwille van de "Merchant" Unieke Kracht (meer op Blz. 11)

Als het spel verder gaat is het waarschijnlijk dat de speler ook een ras in opgave heeft (blz 6), ook voor deze ontvangt de speler 1 overwinningsmunt per regio die bezet wordt door dit ras.

Hier gelden de eigenschap van het ras of de extra eigenschap niet meer, tenzij anders vermeld.

Spelers houden de overwinningsmunten geheim voor de andere spelers, zodat de eindscore pas op het einde van het spel duidelijk wordt.

De speler mag ten allen tijde overwinningsmunten inwisselen.



De extra "Hill" kracht bij de Tritons zorgt ervoor dat de speler 1 bonus overwinningsmunt ontvangt omdat de speler 1 heuvel regio bezet. De Skeleton's van dezelfde speler verliezen alle eigenschappen omdat ze in opgave zijn. De speler ontvangt dus 1 overwinningsmunt per bezette regio, maar geen bonus munten.

II. Volgende spelrondes

In de volgende rondes verplaatst de eerste speler de Speelrondentegel èèn veld verder op het speelrondenspoor, en gaat het spel verder.

De speler moet nu kiezen tussen de 2 volgende acties:

- **Uitbreiding door verovering**

of

- **Opgave van je actieve volk, en selecteer een nieuw volk**

Hierna worden weer Overwinningsmunten verdiend (Zie blz 5)

Uitbreiding door verovering

> Troepenvoorbereiding:

Laat 1 volkeren tegel liggen op elk van je bezette gebieden, neem alle overige tegels terug in de hand, om nieuwe gebieden te veroveren.

> Veroveren:

Alle regels i.v.m. verovering van nieuwe regio's (zie blz 4) blijven van toepassing met uitzondering van de regels voor de eerste verovering, die enkel van toepassing zijn bij het inbrengen van een nieuw volk op de kaart.

> Een regio verlaten:

Enkel de volkeren tegels die terug op hand genomen worden kunnen worden gebruikt om nieuwe regio's te veroveren. Als een speler meer volkeren tegels ter beschikking wil hebben, kan hij ervoor kiezen om een of meer regio's volledig te verlaten en alle tegels daar weg te nemen. Deze regio's zullen niet langer tot zijn bezette regio's worden gerekend, en hem dus ook geen overwinningsmunten meer opleveren. Kiest de speler voor alle regio's te verlaten, zal zijn volgende verovering aanzien worden als een eerste verovering, en zijn de regels hiervoor weer van toepassing.

Opgave

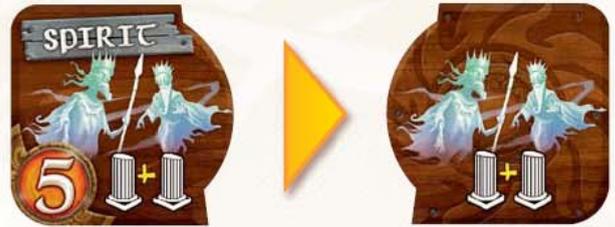
Op het moment dat de speler vindt dat zijn volk te uitgezaaid is, en niet langer in de mogelijkheid is om succesvol andere regio's te veroveren, of zichzelf te verdedigen tegen de groeiende bedreiging van andere volkeren, kan hij voor opgave kiezen,

door een nieuw ras met unieke kracht combinatie te kiezen van de openliggende kaarten, in zijn volgende speelbeurt.



De speler draait zijn volkeren kaarten om, zodat de grijze kant naar boven ligt. Het extra eigenschap kaartje kaart gaat terug in de doos, en is voor dit volk niet meer van toepassing, tenzij anders aangegeven. (bv. extra eigenschap "Spirit").

In elke bezette regio wordt een van de volkeren tegels omgedraaid, met de grijze kant naar boven, de overige volkeren tegels gaan terug in het opbergbakje.



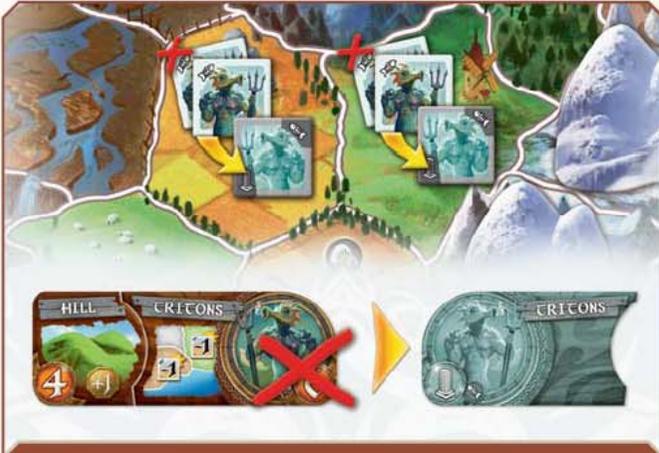
Elke speler kan tijdens het spel slechts een volk in opgave hebben. Als er nog volkeren tegels van vorige volkeren (die in opgave waren) op de kaart liggen, worden deze verwijderd, alvorens de volkeren tegels van het ras dat in opgave gaat om te draaien.

De volkeren kaart van een volledig verdwenen volk wordt onderaan de stapel van de volkeren kaarten geplaatst, of op de eerstvolgende plaats in de rij. Hetzelfde gebeurt als een volk verdwijnt door veroveringen van andere volkeren.



De Merchant Skeletons worden verwijderd van de kaart, en de volkeren kaart wordt terug onderaan de stapel gelegd

De speler kan in deze speelbeurt geen veroveringen meer doen, Hij scoort overwinningsmunten en beëindigt zo zijn speelbeurt. De speler wint èèn munt voor elke regio bezet door zijn volk in opgave. Hij zal geen bonusmunten scoren. In zijn volgende speelbeurt kiest de speler een nieuwe volkeren\extra eigenschap combinatie uit de beschikbare combinaties. Dan gelden dezelfde regels als bij de eerste spelronde, met èèn Klein verschil, de speler ontvangt naast overwinningsmunten voor de regio's van zijn nieuwe volk ook munten voor de regio's bezet door zijn volk in opgave.



Opgave voor de Hill Tritons. Hun volkeren tegels worden allemaal verwijderd, behalve een omgedraaide tegel in elke bezette regio. Hun volkeren kaart wordt omgedraaid en het extra eigenschap kaartje wordt terug in de doos gelegd.

In het uitzonderlijke geval dat de stapel extra eigenschap kaartjes uitgeput is, kan je de reeds gebruikte kaartjes goed schudden en hiervan een nieuwe stapel maken

Einde van het spel

Als de speelrondentegel het laatste veld bereikt, hebben alle spelers nog één speelbeurt en dan eindigt het spel. De overwinningmunten worden geteld, en de speler met het grootste aantal wint het spel. In het geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste volkeren tegels (Actieve en in opgave).



Appendix

I. De verdeelvakken

Omdat er in de Small World doos een aantal uitdruk kartons zitten, ontstaat er na het uitdrukken van alle onderdelen een leeg tussen het deksel en de plastic verdeelvakken. Als je je spellen op hun zijkant bewaard, zal dit er op termijn voor zorgen dat de speelborden, tegels, enz. beschadigd geraken. Om dit te vermijden raden we u aan om na het uitdrukken van alle onderdelen de uitgedrukte kartons niet weg te gooien. Haal voorzichtig de plastic verdeelvakken uit de doos, plaats de uitgedrukte kartons in de doos en plaats daarna de plastic verdeelvakken terug. Opgelet! wees voorzichtig met het uithalen en terugplaatsen van de plastic verdeelvakken, zodat de dunne plastic niet scheurt.

Dit zorgt ervoor dat de vrijgekomen ruimte weer verdwenen is., zodat alle onderdelen netjes op hun plaats blijven.

De afbeelding hieronder toont waar alle onderdelen in passen. Het uitneembare opbergbakje wordt enkel gebruikt voor de volkeren tegels. Alle andere onderdelen gaan in de plastic verdeelbakken in de doos. De speelborden, spelregels, en overzicht kaarten komen hier bovenop.



II. De Volkeren en Eigenschappen

Er zijn 14 volkeren en 20 extra eigenschappen in Small World. Elk volk heeft zijn eigen specifieke volkeren kaart, en voldoende tegels die kunnen worden ingezet met elke extra eigenschap. Elk extra eigenschap kaartje geeft een uniek voordeel aan het volk met deze eigenschap. De Volkeren tegels worden op de kaart geplaatst met de gekleurde zijde naar boven als het volk

actief is, en de grijze zijde naar boven als het volk in opgave is. Tenzij anders vermeld, worden de eigenschappen van een actief volk en de extra eigenschappen gecummuleerd, en vervallen al deze eigenschappen zodra een volk in opgave is. Een regio wordt enkel en alleen als bezet beschouwd als er een verloren volkeren tegel of een al dan niet actieve volkeren tegel ligt. Een Gebergte regio waar alleen een gebergte tegel ligt wordt wel als onbezet aanzien.

> De Volkeren

De volgende opsomming geeft een overzicht van de eigenschappen van elk volk, het aantal volkeren tegels dat je ontvangt bij de keuze van een volk, wordt aangegeven door het cijfer op de volkeren kaart.

(Wij hebben er bij de vertaling naar het Nederlands voor gekozen de originele namen te behouden, en dus niet te vertalen.)



Amazons

Vier van je Amazon tegels mogen enkel voor veroveringen worden gebruikt, niet voor de verdediging, zoals wordt aangeduid op de kaart door de +4. Je start dus met 10 Amazon tegels (en eventuele Amazon tegels die je toevoegt omwille van het extra eigenschap kaartje). Op het einde van je speelbeurt in de troepen herschikkingsfase (blz 5) moet je vier van de volkeren tegels terug in de hand nemen, zorg ervoor dat je indien mogelijk in elke regio minstens één tegel laat liggen. Neem de 4 Amazons terug in de hand om bij de troepenvoorbereiding (blz 6) voor je volgende speelbeurt.



Dwarves

Elke mijn regio dat door je Dwarves bezet wordt levert één bonus overwinningmunt op aan het einde van je speelbeurt. Deze eigenschap blijft van toepassing als de dwarves in opgabe zijn.



Elves

Als een van je regio's wordt overgenomen door een ander volk, behoud je al je volkeren tegels, i.p.v. één te verliezen.



Ghouls

Als de Ghouls in opgabe zijn, blijven alle tegels gewoon op het spelbord liggen i.p.v. één tegel per regio. In opgabe kunnen de Ghouls nog steeds andere gebieden veroveren, alsof ze nog actief zijn. Alle veroveringen met de Ghouls in opgabe moeten gebeuren alvorens met je actieve volk veroveringen te doen. Je kan zelfs je actieve volk aanvallen met de Ghouls in opgabe, als je dat zou willen.



Giants

Je Giants kunnen Gebergte regio's gelgen naast reeds bezette regio's veroveren voor één tegel minder dan het vereiste aantal. Je moet wel steeds minimum één Giant tegel plaatsen.



Halflings

Je Halflings kunnen in iedere regio op de kaart komen, niet enkel de randregio's, plaats 2 hollen tegels op de eerste 2 regio's die je verovert, die beschermen je tegen vijandelijke overname en tegen vijandelijke eigenschappen. Je verwijdert de hollen terug als je Halflings in opgabe zijn, of als je beslist de regio te verlaten. (als je de hollen tegel verwijdert valt ook de bescherming weg)



Humans

Elke landbouw regio die door je Humans wordt bezet levert één extra overwinningmunt op, aan het einde van je speelbeurt.



Orcs

Elke reeds bezette regio dat je verovert met je Orcs levert aan het einde van die speelbeurt één extra overwinningmunt op.



Ratmen

Geen extra eigenschappen, hun voordeel schuilt in het grote aantal waarmee ze zijn.



Skeletons

Tijdens je troepen herschikking mag je 1 extra Skeleton tegel uit het opbergvakje nemen voor elke reeds bezette regio die je hebt veroverd in deze speelbeurt. Je mag de tegel onmiddellijk gebruiken bij je troepen herschikking. Als de tegels uitgeput zijn, ontvang je hiervoor geen nieuwe tegels meer.



Sorcerers

Per speelbeurt en per tegenspeler kan je met de sorcerers een tegel van een ander volk vervangen door één van je eigen tegels, dat je uit het opbergvakje neemt. Als de tegels op zijn, kan je deze eigenschap dus niet meer gebruiken om andere regio's te veroveren. Je kan de eigenschap enkel gebruiken voor regio's die aangrenzen aan reeds bezette regio's waar zich slechts één Volkeren tegel van een ander volk bevindt. (Een Troll tegel, met Troll grot tegel worden hier aanschouwd als één Troll tegel, zelfde geldt voor een volkeren tegel bij een fort, of een gebergte tegel, deze bieden allen geen bescherming voor één volkeren tegel.) Plaats de tegel die je hebt vervangen terug in het opbergvakje.



Tritons

Je Tritons kunnen alle Regio's die aan de zee of een meer liggen veroveren voor èen volkeren tegel minder dan vereist. Je moet wel steeds minimum èen Tritons tegel plaatsen.



Trolls

Plaats een Trol Grot in elke bezette regio. De Trol grot zorgt voor 1 extra verdedegingspunt, alsof je een extra Trolls steen in die regio hebt. De grot blijft in de regio als je Trolls in opgave zijn. Neem de Trolls tegel terug als je de regio verlaat of de regio door een ander volk wordt veroverd.



Wizards

Elke Magische regio dat je met je Wizards bezet levert 1 extra bonuspunt op aan het einde van je speelbeurt.



Blanco Volk kaart

Deze kan je gebruiken om zelf een volk te ontwerpen. Vergeet bij je ontwerp niet om rekening te houden dat eender welke extra eigenschap tijdens het spel aan dit volk kan worden toegewezen.

Vermijd om meer dan 10 volkeren tegels toe te wijzen aan je volk, zodat je niet met de volkeren tegels in de problemen komt.

Als je met je nieuwe volk aan de slag wilt, gebruik je de tegels van een ander volk als vervanging, en verwijder de volkeren kaart van die tegels voor je aan het spel begint



> Extra Eigenschappen

Als we in de volgende opsomming geeft een overzicht van de extra eigenschappen je of jouw gebruiken duidt dit op de volkeren\extra eigenschap combinatie waarmee je speelt, tenzij anders vermeld. Normaal gezien gelden deze niet voor volkeren in opgave. De opsomming geeft een uitgebreide uitleg over de extra eigenschappen. De extra volkeren tegels die je door de extra eigenschap ontvangt staat als cijfer in een cirkel op het kaartje.

Wij hebben er bij de vertaling naar het Nederlands voor gekozen de originele namen te behouden , en dus niet te vertalen.)



Bivouacking

Plaats de 5 kampen over je verspreide regio's tijdens je troepen herschikking fase. Elk kamp wordt gezien als 1 extra volkeren tegel bij verdedeging van die regio, Meerdere kampen kunnen in 1 regio worden geplaatst voor een betere verdedeging. (hierdoor kan je een regio beschermen waar maar 1 volkeren tegel ligt tegen de eigenschap van de Sorcerers). Elke speelbeurt mag je de kampen verplaatsen. Kampen gaan niet verloren bij een overname van een regio door een ander volk, maar verdwijnen van het speelbeurt zodra dat volk in opgave gaat.



Alchemist

Je ontvangt 2 extra overwinningsmunten aan het einde van je speelbeurt zolang je volk niet in opgave is.



Berserk

Je mag de versterkingsdobbelsteen gebruiken voor elke verovering die je doet, dus niet enkel de laatste in je speelbeurt. Je gooit de dobbelsteen, kiest een regio die je wil veroveren en plaats de vereiste volkeren tegels (de dobbelsteenworp afgetrokken) ALs je niet genoeg tegels meer op hand hebt os dat je laatste verovering van die speelronde. Zoals gewoonlijk is 1 tegel per gebied het minimum.



Commando

Je mag een aanliggende regio veroveren voor 1 volkeren tegel minder dan vereist. 1 volkeren tegel is natuurlijk wel vereist.



Diplomat

Op het einde van je speelbeurt mag je 1 actief volk van een tegenstander kiezen, dat je tijdens je speelbeurt niet hebt aangevallen, als je bondgenoot. Er geldt een vredesverdrag tussen jullie, and dat volk kan je in hun volgende speelbeurt niet aanvallen. Je mag elke speelbeurt van bondgenoot wisselen, of steeds bij dezelfde blijven. Volkeren in opgave kan geen vrede mee worden gesloten. (Dus de Ghouls kunnen je als ze in opgave zijn nog steeds aanvallen)



Dragon Master

Per speelbeurt mag je èèn regio veroveren met èèn volkeren tegel, zonder rekening te houden met de omvang van de tegenstander. Als de regio veroverd is plaats je je draak daar. Deze regio is nu immuun tegen vijandelijke aanvallen of eigenschappen tot je je draak verplaatst. Tijdens elke speelbeurt mag je je draak verplaatsen om een regio te veroveren. Je draak verdwijnt van het speelbord van zodra je volk in opgave is.



Merchant

Je krijgt 1 extra overwinningmunt voor elke door jou bezette regio aan het einde van je speelbeurt.



Mounted

Je mag elke heuvel of landbouw regio veroveren voor 1 volkeren tegel minder dan vereist. Minimum 1 tegel per regio is vereist.



Flying

Je mag elke regio, dus ook niet aangrenzende regio's veroveren, behalve zeeën en meren



Pillaging

Voor elke bezette regio dat je verovert deze speelbeurt ontvang je aan het einde van je speelbeurt 1 extra overwinningmunt



Forest

Je krijgt èèn extra overwinningmunt voor elke door jou bezette bos regio aan het einde van je speelbeurt.



Seafaring

Je mag de zee en meren beschouwen als 3 regio's die je kan veroveren. Je behoudt deze regio's ook als je in opgave gaat, en ontvangt hiervoor dus ook overwinningmunten zolang je daar tegels hebt liggen.



Fortified

Per speelbeurt mag je èèn keer een fort plaatsen in een door jou bezette regio. Het fort is èèn extra overwinningmunt waard aan het einde van je speelbeurt, tenzij je de regio verlaat of in opgave bent. Het fort zorgt ook voor een extra verdedegingspunt, ook als je in opgave bent. Verwijder het fort van het speelbord van zodra je de regio verlaat of een tegenstander de regio verovert. Er kan maar èèn fort per regio liggen, met een maximum van 6 forten over de kaart.



Spirit

Als de volkeren met de Spirit extra eigenschap in opgave gaan blijven ze voor de rest van het spel op het spelbord, tenzij ze verdwijnen door aanvallen van andere volkeren. Je kan dus op een gegeven moment met 2 volkeren in opgave zijn, en hiervoor ook punten scoren. Als je een 3de volk in opgave hebt blijven de Spirits op het spelbord en verdwijnt het andere volk van het spelbord.



Heroic

Plaats aan het einde van je speelbeurt je 2 Heroes in 2 verschillende door jou bezette regio's. Deze regio's zijn immuun voor aanvallen van andere volkeren, en hun eigenschappen, tot je je Heroes verplaatst. Als je in opgave gaat verdwijnen je Heroes van het spelbord



Stout

Je kan in opgave gaan na het afwerken van je speelbeurt, zonder een volledige speelbeurt op te offeren aan het in opgave gaan.



Hill

Je krijgt èèn extra overwinningmunt voor elke door jou bezette heuvel regio aan het einde van je speelbeurt.



Swamp

Je krijgt 1 extra overwinningmunt voor elke door jou bezette moeras regio aan het einde van je speelbeurt.





Underworld

Je mag elke regio met een grot veroveren voor 1 volkeren tegel minder dan vereist. Minimum 1 tegel per regio is vereist. Voor jouw veroveringen worden alle regio's met een grot ook beschouwd als aangrenzend



Blanco extra eigenschap kaartje

Deze kan je gebruiken om zelf een extra eigenschap te ontwerpen. Vergeet bij je ontwerp niet om rekening te houden dat deze extra eigenschap tijdens het spel aan eender welk volk kan worden toegewezen.



Wealthy

Je ontvangt aan het einde van je eerste speelbeurt 7 extra overwinningpunten

Vermijd om meer dan 5 volkeren tegels toe te wijzen aan je extra eigenschap, zodat je niet met de volkeren tegels in de problemen komt.



Hier vind je je Days of Wonder Online Access nummer:

Je Days of Wonder Online Access nummer vind je op de originele bijgeleverde spelregels



Wil je met enige trots je volk dat je zelf ontwikkelde delen met andere spelers? Ben je nieuwsgierig naar volkeren ontwikkeld door andere spelers? Of je hebt tips of ideeën die je wilt delen met andere spelers.

We nodigen je uit om lid te worden onze online spelers-community op de Days of Wonder website, waar je ook een aantal online spellen kan spelen.

Om je Days of Wonder Online nummer te gebruiken, voeg je deze gewoon toe in je bestaande Days of Wonder account, of maak je een nieuwe account aan op: www.smallworld-game.com, en klik op de "New Player Signup" knop. Volg verder de instructies op het scherm. Je kan ook andere Days of Wonder spellen ontdekken op:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Een eerste woord van dank aan het toegewijde test team van Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Ook bedankt: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes play groups, and the attendees, of the Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE and Rubrouck game conventions.

Een speciaal woordje van dank aan Xavier Georges and Alain Gotcheiner voor hun voorstellen en bijdragen.

En als laatste wil Days of Wonder Bruno Cathala bedanken om onze aandacht te vestigen op dit spel.

Spelontwerp:
Philippe Keyaerts

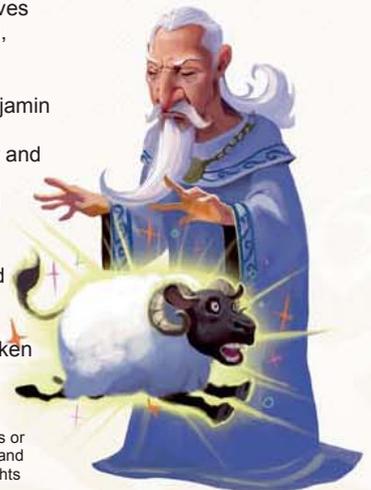
Illustraties:
Miguel Coimbra

Een woord van dank aan de reviewers van de Vertaalde NL regels: ...

Vrije vertaling en bewerking: Christophe Mannaert.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.



Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Pour 2 à 5 joueurs • À partir de 8 ans • 40-80 minutes

Matériel

Vous trouverez dans la boîte de Small World™ :

- 2 plateaux de jeu réversibles, soit 4 mondes de Small World différents, correspondant chacun à un nombre de joueurs.



- 6 aides de jeu (5 sont destinées aux joueurs, la sixième résume l'ordre de jeu pour tous).
- 14 tuiles de Peuples fantastiques, avec une face colorée lorsqu'ils sont actifs et une face plus terne lorsqu'ils sont en déclin, plus 1 tuile vierge pour créer un Peuple de votre cru.



Amazones actives et en déclin

- 168 pions des Peuples et 18 pions Tribus oubliées :



- 20 tuiles de Pouvoir Spécial, plus 1 tuile vierge pour un Pouvoir Spécial de votre cru.



- Les éléments suivants :



10 Antres de Troll



6 Forteresses



9 Montagnes



5 Campements



2 Tanières



2 Héros



1 Dragon

- 109 jetons de victoire : 30 « 10 », 24 « 5 », 20 « 3 » et 35 « 1 ».



- 1 dé de renforts.

- 1 jeton compte-tours.



Compte-tours

- 1 code d'accès Days of Wonder Online, situé au dos de ces règles.

Mise en place du jeu

S'il s'agit de votre première partie, détachez tous les jetons et les pions de leur planche d'attache. Classez-les ensuite par type dans les espaces prévus à cet effet dans la boîte principale et dans le casier de rangement amovible fourni avec votre jeu. Référez-vous à l'illustration de l'Annexe I p. 8 pour avoir plus de précisions sur le rangement de ces éléments.

◆ Placez le plateau de jeu sur la table et vérifiez que la carte que vous installez correspond au nombre de joueurs (indiqué dans le coin du plateau).

◆ Placez le jeton compte-tours sur la première case de la piste compte-tours **1**. C'est elle qui mesure la progression du jeu. Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, c'est le dernier tour : la partie s'arrête à l'issue de celui-ci

(il peut s'agir du 8^e, 9^e ou 10^e tour, en fonction du nombre de joueurs et du plateau utilisé).

◆ Retirez de la boîte le casier de rangement amovible contenant les pions de Peuple et placez-le à côté du plateau afin que chaque joueur puisse y avoir accès facilement **2**.

◆ Mélangez toutes les tuiles de Peuple et tirez-en cinq au hasard. Placez-les en colonne, face colorée visible **3**. Faites une pile avec le reste des tuiles en bas de cette colonne, face visible **4**. Faites de même avec les tuiles de Pouvoir Spécial : mélangez-les, puis tirez-en cinq au hasard que vous placerez à droite de chaque tuile de Peuple en l'imbriquant dans celle-ci. Faites une pile avec le reste des tuiles et placez-la à droite de la pile des tuiles de Peuple **5**. Vous devriez donc avoir sous les yeux un total de 6 combinaisons Peuple -

Pouvoir (en comptant celle du haut des piles).

◆ Placez un pion de Tribu oubliée sur chacune des régions de la carte portant le symbole correspondant **6**. Les Tribus oubliées sont d'anciennes civilisations tombées en déclin mais dont les derniers survivants occupent encore quelques régions... enfin, pour l'instant !

◆ Placez un pion de Montagne sur chacune des régions de montagnes de la carte **7**.

◆ Chaque joueur commence avec cinq jetons de victoire « 1 » **8**. Les autres jetons de victoire sont placés à côté du plateau afin que chaque joueur puisse y avoir accès facilement. Ces jetons vous serviront de monnaie et désigneront le vainqueur à la fin de la partie.



But du jeu

Il n'y a pas assez de place pour tous dans *Small World* ! Trop de Peuples vivent sur votre territoire - un territoire que vos ancêtres vous ont légué pour que vous bâtissiez un empire et dominiez le monde !

Choisissez un Peuple fantastique et son Pouvoir Spécial, puis étendez votre empire grâce aux particularités de ce Peuple et aux pouvoirs qu'il vous confère pour conquérir les régions alentour et amasser les points de victoire, bien souvent aux dépens de vos voisins ! En plaçant vos troupes (les pions de Peuple) dans de différentes régions et en vous emparant des territoires voisins, vous remportez des jetons de victoire pour chaque région que vous occupez à la fin de votre tour. Votre empire finira pourtant par s'étendre à l'extrême, atteignant les limites de sa puissance (tout comme ceux que vous aviez anéantis !) et il vous faudra l'abandonner pour une autre civilisation.

La clé de la victoire est de guetter le moment opportun pour faire décliner votre empire et en mener un autre à son apogée. Ce n'est qu'ainsi que vous régnerez sur le monde de *Small World* !

La partie commence...

Le joueur qui a les oreilles les plus pointues commence. Il joue son premier tour, après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, un nouveau tour commence.

Le premier joueur avance alors le compte-tours d'une case et joue son deuxième tour, suivi des autres joueurs.

Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, c'est le dernier tour : chacun joue donc encore une fois avant que la partie ne s'arrête. Celui qui a amassé le plus de jetons de victoire est déclaré vainqueur.

I. Premier tour

Au premier tour de jeu, chaque joueur effectue les actions suivantes, dans cet ordre :

1. Choisir une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial
2. Conquérir des régions
3. Marquer des points de victoire (et prendre les jetons de victoire correspondants).

1. Choisir une combinaison Peuple + Pouvoir Spécial

Le joueur dont c'est le tour choisit une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial parmi les six combinaisons visibles (il peut prendre la combinaison formée en haut de la pile des tuiles de Peuple et de Pouvoir Spécial).

Le coût de chaque combinaison est fonction de sa place dans la colonne des tuiles. La combinaison placée tout en haut de la colonne est gratuite. Ensuite, chaque combinaison coûte un jeton de victoire supplémentaire, à mesure que vous descendez dans la colonne. Le joueur qui achète une combinaison de la sorte dépense ses jetons de victoire en en plaçant un sur chaque combinaison qui précède celle qu'il achète.



Si un joueur choisit une combinaison qui comporte déjà des jetons de victoire (déposés par d'autres joueurs qui ont acheté une combinaison placée plus bas), il les ramasse pour son propre compte. Il doit tout de même placer un jeton de victoire sur chaque combinaison placée au-dessus de celle qu'il achète, si nécessaire.

Une fois acquise, la combinaison est placée devant le joueur qui l'a choisie. Il prend alors le nombre de pions de Peuple correspondant à la somme des valeurs indiquées sur les 2 tuiles de sa combinaison (sur fond orange).



Sauf spécification contraire (par exemple pour les Squelettes ou les Sorciers), les pions de Peuple ainsi attribués représentent l'intégralité des pions qui pourront être déployés pour ce Peuple et par ce joueur pendant le cours du jeu.

Notez que lorsque vous êtes autorisé à prendre des pions de Peuple supplémentaires dans le casier de rangement en cours de jeu, vous restez limité au nombre total de pions disponibles dans celui-ci. Par exemple, si un joueur possède 18 Sorciers sur le plateau de jeu, il ne peut plus utiliser sa capacité spécifique de Sorcier car il n'y a que 18 pions dans la boîte. Si, plus tard, des pions de Sorcier retournent dans la boîte, alors il pourra de nouveau se servir de sa capacité.

Avant de passer à la phase suivante, le joueur reconstitue la colonne des combinaisons de tuiles en décalant celles qui étaient en dessous de la sienne d'un cran vers le haut (avec les jetons de victoire déposés dessus, le cas échéant). Ceci va révéler une nouvelle combinaison en haut de la pile des tuiles. Ainsi, il y aura toujours un total de 6 combinaisons visibles pour les joueurs (dans la limite des Peuples disponibles).



2. Conquérir des régions

Les pions de Peuple permettent aux joueurs de conquérir des régions de la carte. Les régions occupées par les pions de Peuple d'un joueur lui rapportent des jetons de victoire.

> Première conquête

Lorsqu'un nouveau Peuple fait son entrée sur le plateau de jeu, il doit entrer par une région du **bord** du plateau (une région adjacente à un bord du plateau ou bordée par une mer qui elle-même touche le bord du plateau).

> Conquérir une région

Pour s'emparer d'une région, un joueur doit déployer 2 pions de Peuple + 1 pion de Peuple supplémentaire par Campement, Forteresse, Montagne ou Antre de Troll + 1 pion de Peuple supplémentaire par Tribu oubliée ou par pion de Peuple ennemi présent dans cette région. Les mers et le lac ne peuvent pas être conquis.



Campement

Antre de Troll

Forteresse

Montagne



Pour entrer par cette région de bord de plateau, occupée par une Tribu oubliée, le joueur doit déployer 3 de ses précieux pions de Peuple.

Lorsqu'un joueur a pris une région, il doit y laisser les pions de Peuple qui ont été nécessaires à la conquête de cette région. Ils doivent rester en place jusqu'à ce que le joueur réorganise ses troupes à la fin de son tour (voir *Redéploiement*, p.5).

Note importante : Une conquête se fait toujours avec un minimum d'un pion de Peuple, et ceci indépendamment des Pouvoirs Spéciaux et/ou des capacités de chaque Peuple.

> Pertes ennemies et retraites

Si une région est prise à un adversaire, ce dernier doit immédiatement reprendre en main tous les pions de Peuple qu'il y possédait et :

- Défausser définitivement un des pions de Peuple en question en le replaçant dans le casier de rangement ;
- Conserver les autres pions de Peuple en main en attendant que l'attaquant ait terminé son tour, puis les redéployer dans une région qui lui appartient, s'il lui en reste (pas nécessairement adjacente à celle d'où ils ont été chassés).

Si jamais le joueur a perdu toutes ses régions et qu'il lui reste des pions en main, il pourra revenir par un bord du plateau, lors de son prochain tour, comme s'il effectuait une première conquête.

S'il ne reste qu'un seul pion dans la région attaquée, il est défaussé. Ceci est souvent le cas lorsqu'un Peuple est en déclin (voir *Passer en déclin*, p.6).

Note : Un joueur a le droit d'attaquer des régions occupées par son propre Peuple en déclin. Il perdra son pion de Peuple en déclin, mais cela peut parfois se révéler utile pour accéder à des régions plus rentables pour son Peuple actif.

Les Montagnes, par contre, en ont vu d'autres : elles ne bougeront pas du plateau ! Lorsque la région est prise, elles donnent un bonus de défense au nouvel occupant.

> Conquêtes suivantes

Le joueur dont c'est le tour peut continuer de conquérir des régions de cette façon pendant son tour, à condition d'avoir assez de pions de Peuple pour s'emparer des régions qu'il vise.

Sauf exception venant d'une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial particulière, toute nouvelle conquête doit être **adjacente** à une des régions déjà occupée par le joueur (les deux régions doivent avoir une frontière commune).



Après avoir pris la région des collines, les Squelettes se lancent à tombeau ouvert sur les champs voisins, tenus par des Elfes.

> Dernière conquête/renforts

Lors de la dernière conquête de son tour, et pour autant qu'il lui reste au moins un pion, un joueur peut tenter de conquérir une région qui demanderait normalement plus de pions qu'il n'en possède encore en main. Le joueur choisit d'abord la région qu'il souhaite conquérir, puis il lance le dé de renforts. Notez que le joueur n'est pas obligé de viser la région la plus faible. Il peut parfaitement s'en prendre à une région solidement défendue : avec un bon jet de dés, il pourra s'en emparer.

Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de jetons de Peuple supplémentaires qui viennent en renfort pour cette conquête. Si le jet de dé mène à la conquête de la région, le joueur déploie ses derniers pions dans celle-ci. Sinon, le coup est manqué et le joueur n'a plus qu'à s'en retourner tête basse chez lui : il doit redéployer ses derniers pions dans une des régions qu'il occupe déjà. Quoi qu'il en soit, son tour de conquête s'arrête immédiatement après cette action.



Grâce à un jet de dé chanceux et malgré des effectifs squelettiques, cette région de montagnes est conquise (il fallait obtenir 2 ou plus au dé).

> Redéploiement

Lorsqu'un joueur ne peut plus (ou ne veut plus) conquérir de régions lors de son tour, il peut redéployer les pions de Peuple qu'il a placés sur le plateau de jeu en les répartissant à sa convenance dans les régions qu'il occupe, même si ces régions ne sont pas adjacentes les unes aux autres. La seule condition à respecter obligatoirement est qu'il faut laisser au moins un pion de Peuple dans chaque région occupée.



Les Squelettes se redéplient dans les régions occupées. Le pion supplémentaire qu'ils ont obtenu vient de leur capacité spécifique de Squelettes (1 pion de Peuple supplémentaire pour 2 régions non-vides conquises).

3. Marquer des points de victoire

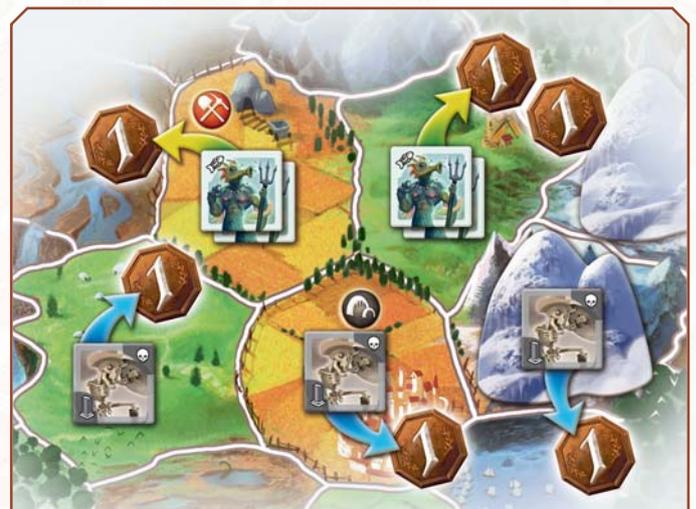
Le tour du joueur est à présent terminé et il reçoit 1 jeton de victoire par région occupée. Certaines combinaisons Peuple - Pouvoir Spécial peuvent rapporter des jetons supplémentaires.



Avec 3 régions occupées, les Squelettes marchands prennent 3 jetons de victoire, plus 3 autres grâce à leur Pouvoir Spécial de marchands (1 jeton de victoire par région occupée).

En général, après quelques tours un joueur possèdera des pions de deux Peuples différents sur le plateau de jeu : ceux du Peuple qu'il vient de jouer, et ceux d'un Peuple qu'il a fait passer en déclin lors d'un tour précédent (voir *Passer en déclin*, p. 6).

Toute région occupée par un Peuple en déclin rapporte également un jeton de victoire au joueur qui contrôlait ce Peuple. Cependant, la plupart des capacités des Peuples et des avantages des Pouvoirs Spéciaux disparaissent lors du déclin, et ne rapportent plus de jetons supplémentaires, à quelques exceptions près.



Le Pouvoir Spécial des Tritons des collines s'applique normalement et ils prennent un jeton de victoire supplémentaire par colline occupée.

En revanche, les Squelettes marchands sont sur les rotules : comme ils sont en déclin, leur Pouvoir Spécial ne s'applique plus et ils ne marquent plus qu'un point par région occupée, pas deux comme auparavant.

Chaque joueur garde ses jetons de victoire devant lui, face cachée, de manière à ce que leur valeur totale reste inconnue des autres joueurs. Si vous voulez réduire la taille de votre pile de jetons de victoire, vous pouvez à tout moment échanger des jetons (par exemple cinq jetons « 1 » contre un jeton « 5 ») avec la banque. Les jetons de victoire ne seront révélés qu'à la fin du jeu !

II. Tours suivants

Au début de chaque tour qui suit le premier, faites avancer le jeton compte-tours d'une case, puis continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut :

- Commencer / Poursuivre l'expansion de son Peuple actif en s'emparant de nouvelles régions
- OU**
- Faire passer son Peuple en déclin pour en choisir un nouveau à la place.

Ensuite, le joueur prend les jetons de victoire auxquels il a droit (voir *Marquer des points de victoire*, p. 5).

Commencer/Poursuivre l'expansion de son Peuple actif

> Préparer ses troupes

Reprenez en main tous les pions de votre Peuple actif déployés sur le plateau en en laissant un dans chaque région occupée. Vous pouvez à présent les utiliser pour conquérir de nouvelles régions.

> Conquérir

Vous pouvez conquérir de nouvelles régions en respectant les règles de conquête (voir *Conquérir des régions*, p.4). La règle de la première conquête ne s'applique pas car elle ne concerne que les nouveaux Peuples qui entrent sur le plateau.

> Abandonner une région

Seuls les pions de Peuple qui ont été repris en main peuvent être utilisés pour conquérir de nouvelles régions. Si un joueur veut disposer de davantage de pions de Peuple, il peut décider d'abandonner quelques régions (ou même toutes). Il lui suffit de reprendre en main le dernier pion de Peuple qui s'y trouve. Dans ce cas, ces régions ne lui appartiennent plus et ne lui rapporteront plus de jetons de victoire. Si un joueur abandonne toutes ses régions, il doit appliquer la règle de première conquête (voir *Première conquête*, p. 4).

Passer en déclin



Lorsqu'un joueur estime que le Peuple qu'il joue est trop étendu, ou lorsqu'il sent qu'il devient difficile de poursuivre l'expansion ou de se défendre face aux voisins toujours plus menaçants, bref, lorsque son Peuple n'est

plus animé de la vigueur d'autrefois, il peut le faire passer en déclin. Ceci lui permettra à son prochain tour de choisir une nouvelle combinaison Peuple-Pouvoir Spécial dans la liste de celles qui sont disponibles.

Pour ce faire, le joueur en question retourne sa tuile de Peuple afin que le côté « en déclin » soit visible de tous. Le Pouvoir Spécial est immédiatement défaussé, sauf mention contraire (par exemple « Ancestraux »). Dans ce cas, retournez le Pouvoir Spécial et laissez-le associé à votre Peuple en déclin.



De plus, il ne doit laisser qu'un seul pion de ce Peuple par région occupée, et retourner ces pions côté « déclin » (face terne du pion). Tous les autres pions de ce Peuple sont replacés dans le casier de rangement.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Peuple en déclin à la fois. Lorsqu'un joueur fait passer son Peuple en déclin alors qu'il possède déjà un Peuple en déclin sur le plateau de jeu, il doit immédiatement retirer tous les pions de son ancien Peuple du plateau. Ensuite, il fait décliner son Peuple actuel de façon normale, ne laissant qu'un seul pion par région, face « déclin » visible.

Lorsqu'un Peuple disparaît totalement du plateau de jeu, sa tuile est remplacée sous la pile des tuiles de Peuple, ou à défaut, à l'emplacement le plus bas de la liste des Peuples disponibles (procédez de même si la dernière région d'un Peuple en déclin est conquise par un joueur).



Les Squelettes marchands n'ont pas fait de vieux os et viennent d'être anéantis ; en conséquence, la tuile de Peuple correspondante est remplacée sous la pile.



Le temps du déclin est venu pour ces Tritons des collines. Le joueur ne doit donc laisser qu'un seul pion de ce Peuple par région occupée et défausser tout le reste. Leur tuile de Peuple est retournée et leur Pouvoir Spécial défaussé.

Un joueur ne peut pas effectuer de conquêtes lorsqu'il passe en déclin. Il prend les jetons de victoire auxquels il a droit et son tour s'arrête aussitôt ! Les régions occupées par les pions de Peuple qu'il vient de faire passer en déclin lui rapportent un jeton de victoire chacune, mais la capacité de Peuple et le Pouvoir Spécial qu'il vient de défausser ne peuvent être source de points supplémentaires, sauf mention contraire.

À son prochain tour, ce joueur pourra choisir une nouvelle combinaison Peuple – Pouvoir Spécial parmi celles qui seront disponibles, et la déployer selon les mêmes règles que celles appliquées lors de son premier tour. S'il n'y a plus de tuiles de Pouvoir Spécial dans la pile, et que des tuiles de Peuple se retrouvent sans Pouvoir Spécial, remélangez les tuiles Pouvoir Spécial entre elles et reformez une pile pour la suite du jeu.

La différence avec le premier tour est de taille : à présent, lorsqu'un joueur prendra des jetons de victoire, il prendra les jetons de victoire que lui accordent les régions occupées par le Peuple qu'il joue ET ceux accordés par le Peuple qui est en déclin !

Fin du jeu

Lorsque le jeton compte-tours atteint la dernière case de la piste compte-tours, c'est le dernier tour. Chaque joueur joue une fois, puis les jetons de victoire sont révélés et comptés. Le vainqueur est celui qui en possède le plus. Les ex-æquos sont départagés en fonction du nombre de pions de Peuple qu'ils possèdent sur le plateau (y compris ceux qui sont en déclin) : celui qui en a le plus grand nombre est déclaré vainqueur.



Annexes

Organiser le casier de rangement de rangement

La boîte de Small World contient sept planches de pions. Lorsque vous aurez détaché tous les pions de ces planches et que celles-ci ne seront plus dans la boîte, vous vous retrouverez avec un grand espace vide entre le couvercle de la boîte et les rangements en plastique de celle-ci. Si vous rangez vos jeux sur la tranche, les plateaux de jeu et les pions rangés dans la boîte risquent de se déplacer et de s'éparpiller à cause de cet espace.

Pour éviter ce genre d'inconvénient, nous vous recommandons de procéder comme suit : détachez tous les pions de leurs planches, puis mettez celles-ci de côté (ne les jetez pas !), les unes sur les autres. Retirez délicatement le casier de

rangement qui se trouve au fond de votre boîte, en prenant soin de ne pas déchirer le plastique qui est assez fin. Ensuite, placez la pile de planches de pions (à présent évidées) au fond de la boîte, puis remettez le casier de rangement par-dessus. Ainsi, l'espace est comblé, et si vous remettez les plateaux de jeu en place, vous constaterez qu'ils arrivent juste à la bonne hauteur. Ceci vous permettra de ranger votre boîte de jeu verticalement si nécessaire, sans craindre que les pions ne s'éparpillent partout dedans.

L'illustration ci-dessous vous indique où placer les différents composants du jeu. Le casier de rangement amovible est utilisé exclusivement pour ranger les pions de Peuple, chaque compartiment étant réservé à un Peuple en particulier. Certains emplacements ont une taille standard qui permet de ranger différents types de pions de Peuple. Tous les autres jetons doivent être rangés à leur emplacement spécifique dans le casier de rangement principal de votre boîte de jeu. Les plateaux, aides et règles de jeu sont à ranger sur le dessus.



Peuples de Small World et Pouvoirs Spéciaux

Il existe 14 Peuples et 20 Pouvoirs Spéciaux dans Small World.

Chaque Peuple dispose de sa propre tuile, d'une capacité spécifique et de suffisamment de pions de Peuple pour être utilisé avec n'importe quel Pouvoir Spécial.

Chaque Pouvoir Spécial permet d'obtenir un avantage particulier.

Les pions de Peuple sont placés face colorée visible lorsque le Peuple est actif, et face terne visible lorsqu'il est en déclin.

Sauf mention contraire, les effets des capacités spécifiques de chaque Peuple et du Pouvoir Spécial qui lui est associé se cumulent toujours, et ils ne s'appliquent plus lorsque le Peuple en question est en déclin.

Une région est considérée comme non-vide si et seulement si elle contient au moins une Tribu oubliée ou un pion de Peuple ennemi (actif ou en déclin). Une région qui contient un pion de Montagne mais pas de Tribu oubliée ni de pion de Peuple est considérée comme vide.

> Peuples

La liste suivante détaille les **capacités spécifiques** de chaque Peuple et le nombre de pions de Peuple reçus lorsqu'il est choisi.



Amazones

La valeur +4 indiquée sur la tuile Amazones signifie que vous prenez 4 pions supplémentaires (donc 10 en tout, auxquels il faut encore ajouter ceux du Pouvoir Spécial), mais ces 4 pions sont réservés à l'attaque uniquement et ne servent pas en défense. Après avoir redéployé vos troupes (voir *Redéploiement*, p.5), retirez donc quatre pions Amazones du plateau et mettez-les de côté, en prenant soin de laisser tout de même 1 pion Amazone dans chaque région occupée, dans la mesure du possible. Reprenez vos 4 pions en main au début du prochain tour, au moment de préparer ses troupes (voir *Préparer ses troupes*, p. 6).



Elfes

Lorsque l'ennemi s'empare d'une de vos régions, vous reprenez en main tous les pions Elfes qui l'occupaient, sans devoir en défausser un (*Pertes ennemies et retraites*, p. 4). Redéployez ces pions comme d'habitude lorsque l'adversaire a fini son tour.



Géants

Vos Géants peuvent conquérir toute région adjacente à une Montagne qu'ils occupent avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



Hommes-rats

Pas de Capacité spécifique, ils sont déjà bien assez nombreux !



Humains

Tout Champ occupé par vos Humains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



Mages

Toute région qui comporte une Source magique occupée par vos Mages rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



Mi-portions

Vos Mi-portions peuvent entrer sur le plateau par n'importe quelle région, pas seulement par un bord de plateau. Placez une Tanière dans les deux premières régions que vous prenez. Ces régions sont à présent imprenables et immunisées contre les capacités spécifiques et Pouvoirs Spéciaux des autres Peuples. Si une de ces régions est abandonnée par les Mi-portions, la Tanière qui s'y trouve est retirée du plateau. En déclin, les deux Tanières disparaissent.



Nains

Toute région qui comporte une Mine occupée par vos Nains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour. Ce pouvoir continue de s'appliquer même s'ils sont en déclin.



Orcs

Toute région non-vide conquise par vos Orcs durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



Sorciers

Une fois par tour et par adversaire, vos Sorciers peuvent remplacer un pion adverse actif par un des leurs, pris dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste), pour conquérir une région. Le pion en question doit être le seul de son Peuple dans la région (un Troll dans son Antre est considéré comme étant tout seul ; de même, une Montagne ou une Forteresse ne protègent pas un pion contre ce genre de conquête). Cette région doit être adjacente à une région appartenant aux Sorciers. Le pion adverse remplacé est remis dans le casier de rangement.



Squelettes

Lors du Redéploiement de vos troupes (voir *Redéploiement*, p.5), prenez 1 nouveau pion Squelette dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste) pour toute série de 2 régions non-vides conquises par vos Squelettes lors de ce tour, et ajoutez ce pion à ceux que vous redéployez à la fin de votre tour.



Tritons

Vos Tritons peuvent conquérir toute région côtière (adjacente aux mers ou au lac) avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



Trolls

Placez un Antre de Troll dans chaque région occupée par vos Trolls. L'Antre de Troll augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire) et reste dans la région même lorsque vos Trolls sont en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez l'Antre de Troll.



Zombies

Lorsque vos Zombies passent en déclin, tous leurs pions restent sur le plateau ! De plus, contrairement aux autres Peuples en déclin, ils peuvent continuer à conquérir de nouvelles régions à chaque tour et se comportent exactement comme un Peuple actif (même lorsqu'ils sont attaqués), mais leurs conquêtes doivent être faites au début de votre tour, avant les conquêtes de votre Peuple actif. Un joueur a le droit d'attaquer son Peuple actif avec ses Zombies en déclin.



Tuile de Peuple vierge

En plus des Peuples ci-dessus, vous trouverez également une tuile vierge que vous pourrez utiliser pour inventer un Peuple inédit. Si vous créez un tel Peuple, gardez bien à l'esprit qu'il pourra être associé à n'importe quel Pouvoir Spécial, et faites attention de ne pas lui attribuer trop de pions. L'idéal est de ne pas dépasser 10, sans quoi vous risquez de vous retrouver à court de pions de Peuple lorsque celui-ci sera cumulé à un Pouvoir Spécial.

Pour jouer avec votre Peuple, utilisez les pions d'un autre Peuple qui compte autant ou davantage de pions que le vôtre. N'oubliez pas de retirer la tuile de Peuple correspondante avant de commencer le jeu !



> Pouvoirs Spéciaux

Dans la description des Pouvoirs Spéciaux ci-dessous, les termes « vous » ou « votre/vos » se rapportent aux pions de Peuple associés au Pouvoir Spécial. À moins que le contraire ne soit précisé, ces termes excluent tout pion de Peuple en déclin issu d'un Peuple que vous auriez choisi auparavant.

La liste ci-dessous détaille tous les avantages offerts par les Pouvoirs Spéciaux et les pions de Peuple supplémentaires (sur fond orange) qui sont attribués lorsque ces Pouvoirs Spéciaux sont associés à un Peuple.



Alchimistes

Tant que votre Peuple n'est pas en déclin, prenez 2 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour.



Ancestraux

Lorsque votre Peuple ancestral est en déclin, il ne compte plus dans la limite précisée dans la section *Passer en déclin* p. 6 qui indique qu'un même joueur ne peut avoir qu'un seul Peuple en déclin à la fois. Vous pouvez donc avoir deux Peuples en déclin à la fois, qui vous rapportent tous les deux des jetons de victoire. Si vous passez un troisième Peuple en déclin, votre Peuple ancestral reste sur le plateau, mais votre autre Peuple en déclin disparaît, comme d'habitude. En fait, les pions de votre Peuple ancestral ne quittent le plateau que s'ils sont anéantis par l'ennemi.



Armés

Toute région peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



Aux deux Héros

À la fin de chacun de vos tours, choisissez deux régions que vous occupez et placez un Héros dans chacune d'entre elles. Tant qu'ils y restent, ces régions sont imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. Les Héros disparaissent lorsque vous passez en déclin.



Bâtisseurs

Une fois par tour, placez 1 Forteresse dans une région que vous occupez. Elle vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire à la fin de chacun de vos tours, à moins que vous ne soyez ou ne passiez en déclin. Toute Forteresse augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire), même si vous êtes ou passez en déclin. Lorsqu'un ennemi s'empare de votre région, retirez la Forteresse. Il ne peut y avoir qu'une seule Forteresse par région, et un maximum de 6 Fortresses sur le plateau.





Berserks

Vous pouvez utiliser le dé de renforts avant chaque conquête, pas seulement avant la dernière de votre tour ! À la différence d'un jet de dés de renfort normal, lancez d'abord le dé, puis choisissez la région que vous voulez prendre et placez les pions de Peuple nécessaires (moins le résultat du dé) pour vous emparer de cette région. Si vous n'avez plus assez de pions de Peuple, il s'agit de votre dernière conquête ce tour-ci. Comme d'habitude, un minimum de 1 pion de Peuple est requis pour chaque conquête.



Durs à cuire

Vous pouvez poursuivre votre expansion ET passer en déclin immédiatement après avoir pris vos jetons de victoire, ce qui vous évite de perdre un tour pour passer en déclin. Les règles du déclin s'appliquent, mais vous ne marquez pas une seconde fois les points de victoire en fin de tour.



Et leur Dragon

Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région adjacente en utilisant un seul pion de Peuple, indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouve. Une fois conquise, placez votre Dragon dans cette région. Cette région est désormais imprenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses, jusqu'à ce que votre Dragon parte capturer une nouvelle région. À chaque nouveau tour, vous pouvez déplacer votre Dragon vers une nouvelle région pour vous en emparer.

Votre Dragon disparaît lorsque vous passez en déclin : retirez-le alors du plateau.



Des Cavernes

Toute région qui comporte une Caverne peut être conquise avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



De plus, pour vos conquêtes, toutes les régions qui comportent une Caverne sont considérées comme adjacentes entre elles.



Des Collines

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Colline que vous occupez en fin de tour.



Fortunés

Prenez 7 jetons de victoire supplémentaires à la fin de votre premier tour d'expansion (donc une seule fois).



Des Forêts

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Forêt que vous occupez en fin de tour.



Marchands

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région que vous occupez en fin de tour.



Des Marais

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Marais que vous occupez en fin de tour.



Marins

Vous pouvez considérer les mers et le lac comme trois régions vides et les conquérir. Vous conservez ces régions même en déclin. Elles vous rapportent des jetons de victoire tant que vos pions y restent. Les mers et le lac ne peuvent être occupés que par un Peuple qui dispose de ce Pouvoir.



Diplomates

À la fin de votre tour, vous pouvez choisir un autre joueur qui devient aussitôt votre allié, à condition que vous n'ayez pas attaqué son Peuple actif pendant ce tour. Vous êtes à présent en paix avec lui. Il ne pourra pas attaquer votre Peuple actif avant votre prochain tour. Vous pouvez changer d'allié à chaque tour ou rester en paix avec le même joueur. Les pions en déclin ne sont pas concernés par cet accord (par exemple, des Zombies en déclin n'ont que faire de la paix et pourront vous attaquer) !



Montés

Toute Colline et tout Champ peuvent être conquis avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.





Pillards

Toute région non-vidée conquise durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



Volants

Vous pouvez conquérir n'importe quelle région de la carte, même si elle n'est pas adjacente à une des vôtres. Les mers et le lac ne peuvent pas être conquis.



Scouts

Placez les 5 jetons de Campement dans la ou les régions que vous occupez, pendant la phase de Redéploiement. Tout Campement compte comme un pion de Peuple supplémentaire et donc augmente la défense de la région d'un point (cela le protège également contre la capacité spécifique du Sorcier). Il est possible de placer plusieurs Campements dans la même région pour augmenter sa défense. Les Campements peuvent être répartis à votre convenance dans les régions que vous occupez à chaque tour. Ils disparaissent lors du déclin.



Tuile de Pouvoir Spécial vierge

En plus des Pouvoirs Spéciaux ci-dessus, vous trouverez également une tuile vierge que vous pourrez utiliser pour inventer un Pouvoir Spécial inédit. Si vous créez un tel Pouvoir, gardez bien à l'esprit qu'il pourra être associé à n'importe quel Peuple, et faites attention de ne pas lui attribuer trop de pions. L'idéal est de ne pas dépasser 5, sans quoi vous risquez de vous retrouver à court de pions de Peuple lorsque votre Pouvoir Spécial sera associé à un Peuple.



Numéro d'accès en ligne

Voici votre numéro d'accès Days of Wonder :



Vous souhaitez montrer aux autres joueurs le Peuple et le Pouvoir Spécial que vous avez créés, ou découvrir les Peuples et les Pouvoirs Spéciaux créés par les autres joueurs ? Vous voulez partager des astuces avec d'autres joueurs pour savoir le meilleur moyen de jouer telle ou telle combinaison ? Nous vous invitons à rejoindre notre communauté de joueurs sur Days of Wonder Online. Vous y découvrirez également des versions en ligne de quelques jeux de notre gamme. Vous trouverez ci-contre votre numéro d'accès. Pour l'utiliser, ajoutez-le à votre compte Days of Wonder. Si vous n'avez pas de compte, vous pouvez en créer un à l'adresse www.smallworld-game.com : cliquez sur le bouton « Nouveau joueur » de la page d'accueil et suivez les instructions. Vous trouverez plus d'informations sur les jeux Days of Wonder à l'adresse :

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Crédits

Création et Développement :
Philippe Keyaerts

Illustrations :
Miguel Coimbra

Un grand merci aux testeurs les plus acharnés :
Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne,
Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters,
Alexis Keyaerts.

Merci également à Cédric Caumont, Thomas Provoost,
Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek,
Iris Fostiez, aux membres du Repos, du Tripot,
du Gang of Our et d'Alpaludismes, aux participants
des Rencontres Ludopathiques, du Belgoludique,
de l'Efpe WE et de Rubrouck.

Et un merci particulier à Xavier Georges et Alain
Gotcheiner pour leurs suggestions et leurs contributions.

Days of Wonder remercie chaleureusement Bruno Cathala
pour avoir attiré son attention sur ce petit bijou !



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.



De Volkeren



Amazonas / Amazonas

Je mag tijdens je verovering 4 extra amazonas gebruiken.



Dwarves / Dweren

Ontvang 1 munt voor elke mijn die je bezet aan het einde van je spelbeurt, ook als je in opgave bent.



Ghouls / Lijkeneters

Je Ghouls blijven allemaal op het bord liggen, als ze in opgave gaan.



Goblins / Kwelgeesten (Cursed)

Je mag een regio met een volk in opgave veroveren met 1 rasfiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



Halfings / Halfmensen

Je mag bij je eerste verovering een regio naar keuze veroveren. Plaats een hol in elke van de 2 eerste regio's die je verovert, om deze te beschermen tegen veroveringen van je tegenstanders



Homunculi (BE NOT AFRAID)

Als je bij het uitkiezen van een nieuwe Ras\Speciale Kracht combinatie de Homunculi overslaat moet je hierop naast de overwinningmunt ook een Homunculi fiche op deze combinatie leggen (zolang voorradig). De speler die deze combinatie kiest ontvangt ook deze extra fiches.



Leprechauns/Kabouters (BE NOT AFRAID)

Plaats tijdens je troepen herschikking 1 pot met goud in een door je kabouters bezette regio's. Elke pot met goud die bij het begin van je volgende spelbeurt nog op het bord ligt, mag je bij je overwinningmunten toevoegen, en heeft dezelfde waarde als een overwinningmunt. Als een tegenspeler een regio verovert waar zich een pot met goud bevindt, voor je weer aan de beurt bent ontvangt hij de pot met goud. Nog niet ingezette pot met goud fiches kunnen tijdens de volgende troepen herschikking worden ingezet, tot ze allemaal zijn opgebruikt.



Barbarians / Barbaren (BE NOT AFRAID)

Jouw barbarians kunnen geen troepen herschikking uitvoeren aan het einde van de spelbeurt. Als je laatste veroveringspoging mislukt, neem je de overgebleven barbarians op hand tot je aan je volgende spelbeurt.



Elves / Eifen

Als een door jou bezette regio wordt veroverd, verlies je geen rasfiches, je neemt alle fiches uit de regio terug op hand



Giants / Reuzen

Verover elke regio aangrenzend aan een bergregio die je bezet voor 1 rasfiche minder. Je moet wel minstens 1 fiche plaatsen per regio.



Gypsies / Zigeunerinnen (Grand Dames)

Leg 1 overwinningmunt (van de algemene voorraad) in elke regio dat je verlaat. Je kan deze regio's niet meer veroveren in deze spelbeurt, maar ontvangt de overgebleven munten als bonus aan het einde van de spelronde.



Humans / Mensen

Ontvang 1 munt voor elk landbouwgebied dat je bezet aan het einde van je spelbeurt.



Kobolds / Aardmannetjes (Cursed)

Je mag een regio niet veroveren of bezet houden met minder dan 2 rasfiches. Als je in opgave gaat blijft er echter maar 1 rasfiche over in elke regio.



Orcs / Orken

Ontvang 1 munt voor elke niet bezette regio die je verovert hebt tijdens je spelbeurt.

De Volkeren



Pixies / Dwerg-Elfjes (BE NOT AFRAID)

Laat tijdens de troepen herschikking in elke bezette regio precies 1 fiche liggen. Alle andere dwerg-elfjes neem je op hand tot het begin van je volgende spelbeurt.



Pygmies / Pygmeeën (BE NOT AFRAID)

Telkens je een pygmeë verliest, mag je met de versterkingsdobbelsteen werpen, en ontvang je evenveel pygmeëën fiches als aangegeven door de dobbelsteen. Je mag deze verdelen over je bezette regio's aan het einde van de actieve speler zijn spelbeurt.



Skeletons / Skeletten

Tijdens de troepen herschikking, ontvang je 1 nieuwe skeleton voor elke 2 niet bezette regio's die je verovert, en plaats deze bij tijden de troepen herschikking.



Tritons / Meermannen

Verover alle kustregio's grenzend aan een meer of de zee voor 1 fiche minder dan normaal. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



White Ladies / Witte Dames (Grand Dames)

Van zodra je in opgave gaat, ben je immuun voor veroveringen van je tegenstanders, zowel voor de krachten van hun rassen als speciale krachten!



Priestesses / Priesteressen (Grand Dames)

Neem bij het in opgave gaan, 1 rasfiche van elke bezette regio, en vorm hiermee 1 stapel in een van de bezette regio's, verlaat alle andere regio's. Elke spelbeurt ontvang je 1 munt per rasfiche in de stapel, in plaats van de normale score bij het in opgave zijn. Als je speciale kracht "versterkt" is, bouw je de toren op het fort.



Ratmen / Ratmensen

Geen extra voordeel, behalve de omvang van je troepen.



Sorcerers / Tovenaars

Vervang 1 keer per spelbeurt, in een regio bezet door 1 rasfiche deze fiche door een sorcerer fiche uit de voorraad, om een aangrenzende regio te veroveren.



Trolls / Trollen

Plaats een troll grot in elke regio die je bezet, om de verdediging te verbeteren (+1). De troll grotten blijven liggen als de trollen in opgave gaan.



Wizards / Magiërs

Ontvang 1 munt voor elk magische regio die je bezet aan het einde van je spelbeurt.

De Extra Eigenschappen



Alchemist

Zolang je rasfiches op het spelbord liggen ontvang je 2 extra munten per speelbeurt.



Barricade (BE NOT AFRAID)

Als je aan het einde van je speelbeurt 4 of minder regio's bezet, ontvang je 3 extra Overwinningmunten.



Berserk / Bloedorstig

Je mag de versterkingsdobbelsteen voor elke verovering gebruiken.



Bivouacking / Bivak

Plaats 5 kampen inde door jou bezette regio's. Elk kamp zorgt voor extra verdediging (+1)



Catapult / Katapult (BE NOT AFRAID)

Per speelbeurt mag je de katapult in een door jou bezette regio plaatsen, om zo een regio te veroveren waar zich 1 andere regio tussen bevindt, en niet aangrenzend is voor 1 fiche minder dan normaal. De regio met de katapult is immuun tegen veroveringen van de ras- en speciale krachten van de andere spelers. De katapult verdwijnt als je in verval gaat.



Commando

Verover elke aangrenzende regio met 1 fiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



Corrupt (BE NOT AFRAID)

Ontvang 1 overwinningmunt van een tegenspeler, telkens deze met success een (actieve) regio van jou verovert.



Cursed / Vervloekt(Cursed)

Je moet 3 overwinningmunten betalen om de Cursed Ras\Speciale Kracht Combinatie over te slaan, bij het uitkiezen van een nieuwe combinatie. Deze levert geen extra speciale kracht op.



Diplomat / Diplomaat

Kies aan het einde van je speelbeurt 1 tegenstander, wiens actieve ras je deze speelbeurt niet hebt aangevallen. Hij mag je in zijn volgende beurt niet aanvallen.



Dragon Master / Draken Meester

Gebruik de draak om een regio te veroveren met slechts 1 fiche.



Flying / Vliegend

Je mag een regio naar keuze veroveren, niet enkel de aangrenzende.



Forest / Bos

Ontvang 1 extra munt voor elk bosgebied dat je bezet, aan het einde van je speelbeurt.



Fortified / Versterkt

Per speelbeurt mag je 1 fort plaatsen in een regio om de verdediging te verbeteren (+1) (ook in opgave) en ontvang 1 extra munt (enkel bij actief)



Heroic / Heroïsch

Plaats je 2 heroes in regio's die je bezet, hierdoor worden deze immuun tegen aanvallen en de eigenschappen van de tegenstanders



Hill / Heuvel

Ontvang 1 extra munt voor elk heuvelgebied dat je bezet, aan het einde van je speelbeurt.



Historian / Historicus(Grand Dames)

Ontvang 1 extra munt voor elk ras dat in opgave is op het moment dat je deze speciale kracht kiest. Zolang je ras actief is ontvang je een munt telkens een ras in opgave gaat, en 1 extra munt als je zelf in opgave gaat!



Hordes of / Meute(Cursed)

Je mag 2 Hordes of fiches gebruiken, net alsof je 2 rasfiches meer hebt van je actieve ras. De fiches gaan terug in de doos van zodra je in opgave gaat.



Imperial/Keizerlijk (BE NOT AFRAID)

Als je aan het einde van je speelbeurt met je keizerlijke troepen meer dan 3 regio's bezet ontvang je voor elk van die regio's een extra overwinningmunt. (vb. Als je 5 regio's bezet aan het einde van je beurt, ontvang je 2 overwinningmunten)

De Extra Eigenschappen



Marauding / Plundering (Cursed)

Van zodra je klaar bent met al je veroveringen (voor je laatste verovering), mag je je rasfiches terug op hand nemen, behalve 1 fiche per regio die je bezet, en nogmaals veroveringen uitvoeren. Sluit af door je laatste verovering uit te voeren.



Mercenary / Huurling (BE NOT AFRAID)

Je mag bij elke verovering die je uitvoert, 1 overwinningsmunt betalen om het benodigd aantal rasfiches te verminderen met 2. Minimaal 1 fiche per regio is vereist. Als je de huurling eigenschap gebruikt bij je laatste veroveringspoging, mag je zelf bepalen of je dit voor of na de dobbelsteenworp doet.



Merchant / Handelaar

Ontvang 1 extra munt voor elke regio die je bezet, aan het einde van je speelbeurt.



Mounted / Berijden

Verover een heuvelregio met 1 fiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



Peace-Loving/Vredelievend(Grand Dames)

Ontvang 3 munten op het einde van elke speelbeurt dat je geen actief ras hebt aangevallen. Je houdt hier geen rekening met de Ghouls in opgave, en mag deze aanvallen en toch de extra overwinningmunten ontvangen.



Pillaging / Plunderingen

Ontvang 1 extra munt voor elke bezette regio die je in de huidige speelbeurt hebt veroverd.



Ransacking / Beroving (Cursed)

Telkens je een regio verovert waar een actief ras aanwezig is, moet de eigenaar van het actieve ras je een overwinningsmunt betalen, uit zijn eigen voorraad (tenzij hij geen munten meer heeft). Je kan deze kracht niet gebruiken tegen de Ghouls in opgave.



Seafaring / Zeevaarder

Je mag de zeeën en meren veroveren net als de andere regio's. Je behoudt deze ook als je in opgave gaat.



Spirit / Geesten

Als je ras gekoppeld aan de spirit eigenschap in opgave gaat, telt het ras niet mee bij het maximum van 1 ras in opgave.



Stout / Onverschrokken

Je mag in opgave gaan na je veroveringen aan het einde van je speelbeurt, na het scoren.



Swamp / Moeras

Ontvang 1 extra munt voor elk moerasgebied dat je bezet, aan het einde van je speelbeurt.



Underworld / Onderwereld

Verover elke regio met een grot voor 1 fiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen. Alle regio's met een grot worden als aangrenzend beschouwd.



Wealthy / Rijk

Ontvang eenmalig 7 extra munten, aan het einde van je eerste speelbeurt.



Were- / Weer- (Cursed)

Tijdens de nacht (elke even genummerde speelbeurt) kan je regio's veroveren met 2 rasfiches minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen. Deze speciale kracht heeft geen effect tijdens de dag (de oneven genummerde speelbeurten)