

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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 :



15 Amazones



8 Nains



11 Elfes



10 Zombies



13 Hommes-rats



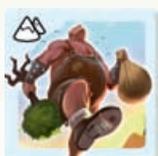
20 Squelettes



18 Sorciers



11 Tritons



11 Géants



11 Mi-portions



10 Humains



10 Orcs



10 Trolls



10 Mages



18 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 ».



Jetons de victoire



- 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 ❶. 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 ❷.

◆ Mélangez toutes les tuiles de Peuple et tirez-en cinq au hasard. Placez-les en colonne, face colorée visible ❸. 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 ❹. 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 ❺. 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 ❻.

◆ Chaque joueur commence avec cinq jetons de victoire « 1 » ❼. 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 remplaçant 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 des régions qui lui appartiennent, s'il lui en reste (pas nécessairement adjacentes 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 Peuple actif du 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 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

1. Organiser le casier 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.



2. 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

À chaque tour, vos Sorciers peuvent remplacer un pion **actif** de chaque adversaire 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 : un Elfe converti ne revient pas dans la main de son possesseur !



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 lors des prochains tours 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. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez la Forteresse. Il ne peut y avoir qu'une seule Forteresse par région, et un maximum de 6 Forteresses 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.



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.



Et leur Dragon

Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région 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 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. Une mer occupée par des « Marins » n'empêche pas les nouveaux Peuples d'arriver par cette mer lors de la première conquête.



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. Si un adversaire vous chasse d'une région défendue par un Campement, redéployez-le dans une de vos régions à la fin du tour de l'attaquant.



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.

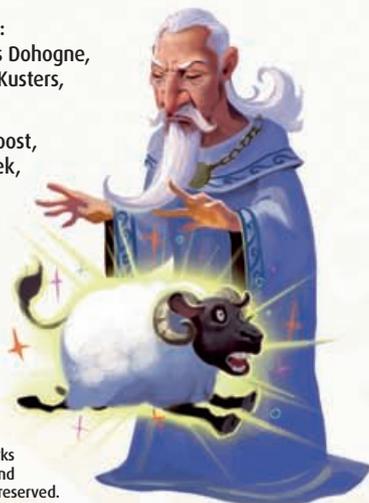
Merci également à Cédric Caumont, Thomas Provoost,
Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek,
Iris Fostiez, aux membres du Repos, du Tripot,
du Gang of Our et d'Alpaludismes, aux participants
des Rencontres Ludopathiques, du Belgoludique,
de l'Efpe WE et de Rubrouck.

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.



SMALLWORLD

MAUDITS!

PEUPLES



GOBELINS (*Gustav Åkerfelt - Finlande*)

Toute région occupée par un Peuple en déclin peut être conquise avec 1 Gobelins de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 Gobelins.



KOBOLDS (*Jörg Krismann - Allemagne*)

Vous ne pouvez jamais occuper (ou conquérir) une région avec moins de deux Kobolds, sauf lorsque vous êtes en déclin : dans ce cas ne laissez qu'un seul Kobold par région.

POUVOIRS SPÉCIAUX



DE LA HORDE

(*Leif Steiestol - Canada*)

Vous pouvez utiliser vos 2 jetons *De la Horde* exactement comme des pions de Peuple supplémentaire. Cependant, ils disparaissent lorsque vous passez en déclin.



MAUDITS

(*Paolo Mori - Italie*)

Lors du choix d'une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial, vous devez déposer non pas 1, mais 3 jetons de victoire sur le Peuple Maudit si vous choisissez une combinaison placée plus bas ! Le Pouvoir Spécial lui-même n'apporte aucun avantage.



INTRÉPIDES

(*Daniel Zielinski - États-Unis*)

Lorsque vous avez terminé vos conquêtes, mais avant de lancer le dé de renforts, vous pouvez reprendre vos pions en main (en en laissant un par région) et conquérir de nouvelles régions !

Ce n'est qu'ensuite que vous pouvez utiliser le dé de renforts si nécessaire.



VOLEURS

(*Travis Lauro - États-Unis*)

Lorsque vous vous emparez d'une région occupée par un Peuple actif appartenant à un de vos adversaires, vous lui prenez immédiatement un jeton de victoire, sauf s'il n'en a plus. Ce Pouvoir ne fonctionne pas contre les Zombies en déclin.



GAROUS (*Philip Harding - Australie*)

La nuit (tours pairs), toute région peut être conquise avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion. Le jour (tours impairs), le Pouvoir Spécial n'a pas d'effet.

SMALLWORLD

Honneur aux Dames!

PEUPLES



DAMES BLANCHES (Jörg Krismann - Allemagne)

À partir du moment où les Dames Blanches sont en déclin, les régions qu'elles occupent deviennent impenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses !



GITANES (Clay Blankenship - États-Unis)

Lors de votre tour, placez un jeton de victoire (pris dans la réserve) dans chaque région que vous décidez d'abandonner. Vous ne pouvez pas attaquer ces régions lors de ce tour, mais vous récupérez les jetons de victoire déposés dessus à l'issue de celui-ci.



PRÊTRESSES (Jason Oman - Australie)

Lorsque les Prêtresses passent en déclin, conservez autant de Prêtresses que de régions en leur possession, et regroupez-les en une seule pile dans une de ces régions. Cette pile forme leur Tour d'Ivoire. Chaque pion dans la Tour d'Ivoire rapporte un jeton de victoire par tour, mais la région elle-même ne rapporte aucun jeton. La Tour peut parfaitement être conquise par l'ennemi (à condition d'avoir assez de pions pour la vaincre, ou d'utiliser un Dragon). La Tour d'Ivoire peut être construite sur une Forteresse si vos Prêtresses possédaient le pouvoir *Bâtisseurs*.

POUVOIRS SPÉCIAUX



HISTORIENS (Mike Haverty - États-Unis)

Lorsque vous choisissez un Peuple Historien, prenez autant de jetons de victoire qu'il y a de Peuples en déclin autour de la table. Par la suite, tant que votre Peuple est actif, prenez un jeton de victoire supplémentaire lorsqu'un Peuple passe en déclin. Enfin, lorsque votre Peuple Historien passe en déclin, prenez un jeton de victoire supplémentaire !



PACIFISTES (Blaise Hanczar - France)

Prenez 3 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour si vous n'avez attaqué aucun Peuple actif durant celui-ci. Attaquer des Zombies en déclin ne vous privera pas de vos jetons de bonus : encore une fois, ils n'ont que faire de la paix.



Philippe Keyaerts



Les Chefs de SMALLWORLD™

*D'après une proposition de Michael Ormesher
(Royaume-Uni)*

Les Chefs de Small World sont représentés par des pions spécifiques et vous offrent une nouvelle option de jeu : désormais, lorsque vous choisissez une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial, vous pouvez payer un jeton de victoire pour que votre Peuple soit accompagné de son Chef.

Dans ce cas, prenez le pion correspondant et ajoutez-le à vos pions de Peuple. Tant que votre Peuple est actif, son Chef doit être joué comme un pion de Peuple supplémentaire (si votre Peuple passe en déclin, le Chef disparaît aussitôt). Par ailleurs, appliquez les règles suivantes :

- ◆ Votre Chef ne craint pas le combat ; il ne saurait se terrer comme un lâche dans une région immunisée aux attaques ennemies, par exemple grâce à un Dragon, une Tanière ou un Héros. Si toutes vos régions sont immunisées, l'honneur du Chef l'oblige à attendre en dehors du plateau (comme le font les 4 Amazones réservées à l'attaque).

- ◆ Si votre ennemi s'empare de la région dans laquelle se trouve votre Chef, ce dernier est aussitôt capturé (même si c'est un Chef Elfe, et même si le Chef a été converti par un Sorcier) et mis à rançon ! En revanche, vous ne perdez pas de jeton de Peuple malgré la perte de la région, comme le voudrait normalement la règle.

À la fin de la partie, tout Chef adverse détenu par un joueur (au cas où le propriétaire légitime du Chef n'aurait pas payé la rançon) lui rapporte deux jetons de victoire supplémentaires.

MÊME PAS PEUR! SMALLWORLD™

Peuples



BARBARES

Vos Barbares ne peuvent pas se redéployer à la fin de leur tour. En cas d'échec au dé lors de votre dernière conquête, vos Barbares non utilisées doivent rester en dehors du plateau.



FARFADETS

Lors du Redéploiement, vous pouvez placer un Chaudron par région occupée par vos Farfadets. Tout Chaudron vous rapporte 1 jeton de victoire s'il est toujours en place au début de votre prochain tour : placez alors le Chaudron parmi vos jetons de victoire. Si un adversaire prend une région contenant un Chaudron, il le récupère immédiatement. Tant qu'il vous reste des Chaudrons, vous pouvez en placer lors de vos phases de Redéploiement. Les Chaudrons non-utilisés sont perdus lors du déclin.



FÉES

Lors du Redéploiement, vous ne devez laisser qu'une seule Fée par région en votre possession. Toutes les autres restent en dehors du plateau jusqu'au prochain tour.



HOMONCULES

À chaque fois qu'un joueur choisit une combinaison placée plus bas que celle des Homoncules, il place un Homoncule sur leur combinaison en plus d'un jeton de victoire. Lorsque par la suite un joueur choisit les Homoncules, il récupère les pions ainsi déposés en plus des jetons de victoire et des pions auxquels il a normalement droit grâce à la combinaison (dans la limite de 15 pions).



PYGMÉES

À chaque fois que vous perdez un Pygmée, lancez le dé de renforts et prenez autant de Pygmées dans la réserve que le résultat du dé, à condition qu'il en reste. Déployez-les dans vos régions à la fin du tour du joueur attaquant.

MÊME PAS PEUR! SMALLWORLD™

Pouvoirs Spéciaux



CATAPULTÉS

Une fois par tour, vous pouvez placer la Catapulte dans une de vos régions pour faire une conquête à distance en sautant par-dessus une région (y compris le Lac, mais pas les Mers). La région de départ, qui contient la Catapulte, est impenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. La Catapulte disparaît lors du déclin.



CORROMPUS

Chaque fois qu'un adversaire s'empare d'une des régions occupées par votre Peuple Corrompu, il vous donne 1 jeton de victoire.



IMPÉRIAUX

Si vous occupez plus de 3 régions avec votre Peuple Impérial à la fin de votre tour, vous gagnez 1 jeton de victoire en plus pour toute région au-delà de cette limite (si vous occupez 5 régions, vous remportez donc 2 jetons de victoire supplémentaires).



MERCENAIRES

À chaque fois que vous voulez conquérir une région, vous pouvez payer 1 jeton de victoire pour faire baisser de 2 pions de Peuple le coût de la conquête, sachant qu'une conquête se fait toujours avec un minimum de 1 pion. S'il s'agit de votre dernière conquête, vous pouvez lancer le dé de renforts avant de décider de dépenser 1 jeton.



RETRANCHÉS

Si votre Peuple Retranché occupe 4 régions ou moins à la fin de votre tour, prenez 3 jetons de victoire supplémentaires.

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

L'ÎLE DU NÉCROMANT

Une variante de Small World pour 3 à 6 joueurs

Cette extension met l'un des joueurs dans la peau d'un terrible Nécromant vivant sur une île au beau milieu du lac de Small World. Reclus dans sa demeure, il profite des combats pour capturer les âmes des défunts et en faire des fantômes. Ceux-ci envahissent alors à leur tour les régions environnantes... et plus l'empire des morts s'étend, plus la puissance du Nécromant se développe. Si tous ses fantômes envahissent Small World avant la fin du jeu, il remporte la victoire !

Préparation du jeu

Prenez le plateau de jeu qui correspond à votre nombre de joueurs, moins 1. Placez l'Île du Nécromant dans le lac et mettez-y un fantôme. Donnez ensuite les 13 autres fantômes et le Puits aux Âmes au Nécromant : ce sera toujours le joueur assis à la droite du 1^{er} joueur. Le Nécromant tire alors 6 Pouvoirs Spéciaux au hasard (*les Pouvoirs Maudits, Ancestraux et Durs-à-Cuire doivent être remplacés par d'autres Pouvoirs s'ils sont tirés*). Il en choisit ensuite un seul qu'il place près du Puits aux Âmes, près du plateau. Les autres Pouvoirs et les 13 fantômes sont gardés en réserve et serviront plus tard. Préparez ensuite le reste du jeu normalement.

Tour des joueurs

Le tour des joueurs se déroule normalement, sauf que :

- Toute perte (Tribu Oubliée, Peuple ou fantôme) occasionnée lors d'une conquête

L'Île du Nécromant



Le Puits aux Âmes et la réserve

est placée dans le Puits aux Âmes au lieu d'être replacée dans la boîte. Les pertes des fantômes doivent toujours être placées sur le dessus de la pile se trouvant dans le Puits. Lorsqu'un déclin provoque la disparition de pions de Peuple, ceux-ci retournent dans la boîte.

- Une région occupée par des fantômes se conquiert comme une région occupée par tout autre Peuple. La perte occasionnée (un fantôme) va dans le Puits tandis que les autres fantômes qui défendaient la région sont repris en main par le Nécromant qui les redéploiera dans une des ses régions (ou sur son île s'il ne possède plus de régions) à la fin du tour de l'attaquant.
- À la fin du tour de chaque joueur, après le Redéploiement, le Nécromant crée de nouveaux fantômes. Pour chaque série de 4 âmes se trouvant dans le Puits (y compris celles des fantômes placés sur le dessus), un nouveau fantôme est pris dans la réserve du Nécromant et placé sur l'île.



Les âmes ayant servi à créer ce fantôme sont remises dans la boîte, sauf celles des fantômes. Celles-ci reviennent en effet dans la réserve du Nécromant. Les âmes non-utilisées restent dans le Puits.

de victoire comme un joueur normal : 1 par région, + ses éventuels bonus de Pouvoir. De plus, il reçoit une âme par région occupée (utilisez des pions de Peuple non utilisés) qu'il place dans son Puits. Enfin, il crée de nouveaux fantômes s'il y a au moins 4 âmes dans son Puits, qu'il place alors sur son île.

Tour du Nécromant

Le Nécromant joue comme suit :

1. Achat de fantômes ou de Pouvoir Spécial

Le Nécromant peut utiliser ses jetons de victoire pour :

a. Acheter 1 nouveau fantôme qu'il prend alors dans sa réserve pour le placer sur son île ;

ou

b. Acheter un nouveau Pouvoir Spécial parmi ceux qu'il a tirés au début du jeu. Ce Pouvoir s'ajoute alors à celui ou ceux qu'il possède déjà !

Le Nécromant peut acheter *autant de fantômes et/ou de Pouvoir Spéciaux que sa trésorerie le lui permet*. Le prix d'un fantôme ou d'un Pouvoir Spécial est égal au nombre de fantômes que possède le Nécromant (les fantômes de la réserve et du Puits ne comptent pas) + le nombre de Pouvoirs qu'il possède.

2. Conquête de régions

Le Nécromant utilise les fantômes qu'il possède pour conquérir des régions, en respectant les règles de conquête habituelles (les pertes sont placées dans le Puits). Il ne doit pas entrer par le bord du plateau, mais par une région adjacente au lac. Le lac du Nécromant ne peut pas être conquis, même par des Marins.

3. Jetons de victoire / Création de fantômes

À la fin de son tour, après sa dernière conquête, le Nécromant marque ses points

4. Vérification de la réserve

Si le Nécromant n'a plus de fantômes en réserve ou dans le Puits (s'ils sont tous sur le plateau et/ou sur l'île), il remporte la partie : Small World est perdu ! Sinon, le vainqueur de la partie est déterminé de façon normale, après le dernier tour.

Cas particuliers

Les fantômes sont des êtres en déclin, comme les Tribus Oubliées. Un Peuple *Diplomate*, par exemple, ne pourra pas faire alliance avec eux.

Les Elfes sont également un cas particulier : bien qu'ils ne subissent pas de perte et donc ne fournissent aucune âme au Nécromant en cas de conquête, tout Elfe défaussé lors du passage en déclin de son Peuple est envoyé dans le Puits au lieu de retourner dans la boîte.

Notez enfin que l'île du Nécromant est une région spéciale : elle ne peut pas être conquise et ne rapporte ni jeton de victoire ni âme supplémentaire au Nécromant. En revanche, il peut toujours attaquer depuis cette région.

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez avantager le Nécromant en le faisant commencer la partie avec une réserve de 11 ou 12 pions seulement.

Rendez-vous sur

www.smallworld-game.com pour voir un exemple de jeu utilisant cette variante.





Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

NECROMANCER ISLAND



• A Small World scenario for 3 - 6 Players •

At first no one noticed the small island on the lake - nor paid any attention to the gnarly pretense of a man who drifted onto it, sitting astride a wooden log with a huge grimoire on his lap employing a shovel as his unlikely paddle. A ghostly green mist soon shrouded the island, wrapping it in a ghostly silence pierced only by a maniacal laughter and some intermittent curses. Then, one moonlit night, an impossibly crooked tower emerged high above the mist, casting a long and dark shadow on the surrounding land... The Necromancer had arrived!

L'ÎLE DU NÉCROMANT

• Une variante de Small World pour 3 à 6 joueurs •

Au début, personne ne fit cas des rumeurs. On savait qu'une île se trouvait au beau milieu du lac de Small World, mais quand certains prétendirent qu'un sinistre vieillard s'y rendait régulièrement, utilisant un vieux tronc d'arbre comme embarcation et une pelle rouillée en guise de rame, ils ne furent pas écoutés. Pourtant, un matin, une brume verdâtre enveloppa l'île et de sinistres malédictions se firent entendre au large, entrecoupées de rires démoniaques. Quelque temps après, par une nuit de pleine lune, le sol de l'île fut agité de secousses : une tour vermoulue sortit de terre et une ombre glaciale en surgit pour s'étendre sur les régions alentour... le Nécromant venait de faire son entrée dans le monde de Small World !

DE LASSEL DES GEISTERBESCHWÖRERS

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

Zunächst bemerkte niemand die kleine Insel im See. Und keiner achtete auf den seltsamen Mann, der dort gelandet war - rittlings auf einem Holzschiff sitzend, mit einem riesigen Zauberbuch unter dem Arm und eine Schaufel als Paddel benutzend. Schnell breitete sich ein Furcht erregender, grüner Nebel über der Insel aus und hüllte sie in geisterhafte Stille, die nur gelegentlich von einem wahnsinnigen Gelächter oder Unheil verkündenden Flüchen unterbrochen wurde. In einer Vollmondnacht tauchte dann ein schiefer, hoher Turm aus dem Nebel auf und warf einen langen, düsteren Schatten auf die Umgebung. Der Geisterbeschwörer war angekommen!



Not a Complete Game. A complete copy of Small World is required to play.

Ceci est une **Extension** au jeu Small World et ne peut être utilisé sans la boîte originale de Small World.

Dieses Spiel ist eine **Erweiterung**. Zum Spielen ist ein Exemplar des Brettspiels „Small World“ erforderlich.



Days of Wonder Europe
60, rue St Lazare,
75009 Paris
FRANCE

Days of Wonder
334 State Street,
Suite 203
Los Altos,
CA 94022 USA

Warning: Choking Hazard. Contains small parts that can be swallowed. Not for children under 3 yrs. Retain package for further reference.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Conserver l'emballage pour référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren - enthält verschluckbare Kleinteile. Packung aufbewahren.



7918



DAYS OF WONDER

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Realms



DAYS OF
WONDER®

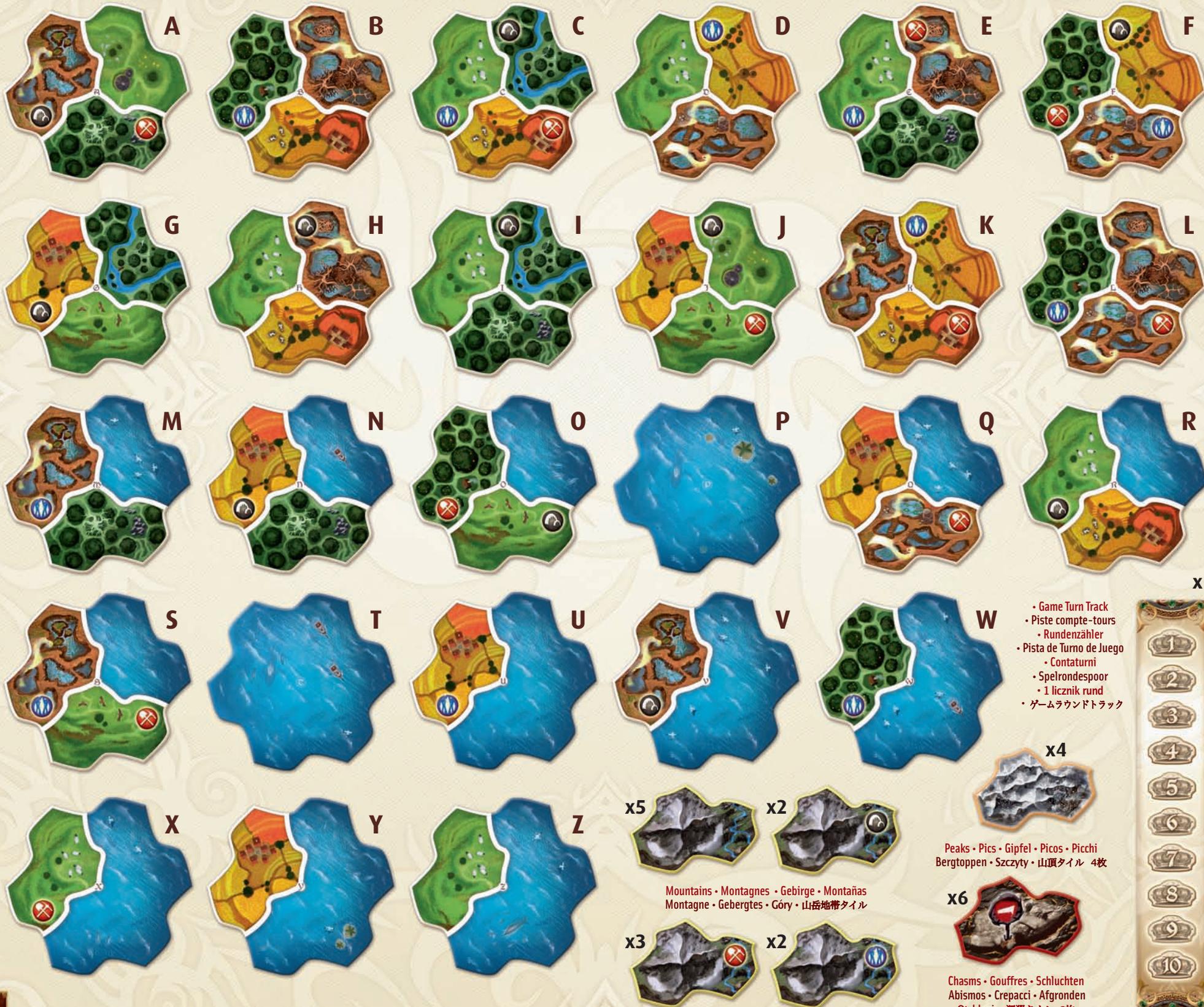
Components • Matériel • Spielmaterial • Componentes

SMALLWORLD

26 Geomorphic Hex-shaped Terrain Tiles • 26 hexagones de terrain
 26 sechseckige Landschaftmodule • 26 Fichas hexagonales de Terreno
 26 Pance Terreno geomorfiche a forma di esagono • 26 geomorfe zeshoekige Terreintegels
 26 geomorficznych sześciokątnych Płytek terenu • 六角形の地形タイル 26枚

River Border Markers • Séparations de rivière
 Flussgrenzen-Marker • Marcadores de Frontera del Río
 Segnalini Sponda del Fiume • Riviergrenzen
 znaczników granic obszarów wodnych
 河の境界マーカー

x6



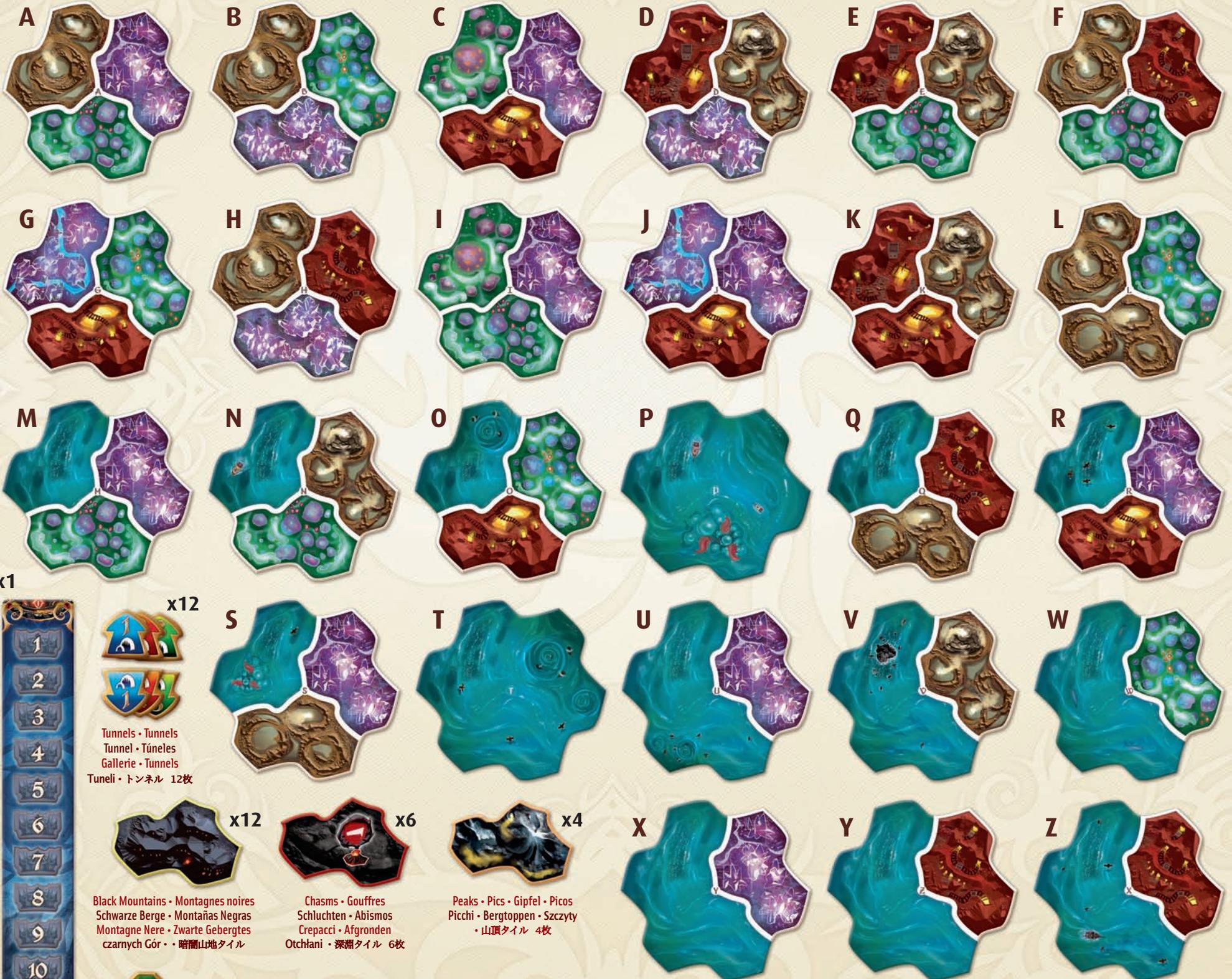
x1

Materialie • Inhoud • Zawartość • 内容物



- 1 Rusted Throne & 7 Miscellaneous Tokens to use in Scenarios of your own creation
- 1 Trône rouillé & 7 jetons supplémentaires à utiliser pour des scénarios de votre cru
- 1 Rostiger Thron & 7 sonstige Plättchen für Ihre eigenen Szenarien
- 1 Trono oxidado y 7 fichas para utilizar en escenarios de tu propia creación
- 1 Trono Arrugginito & 7 Pedine varie da usare in Scenari di tua creazione
- 1 Roestige Troon & 7 Diverse Fiches om in je eigen scenario's te gebruiken
- 1 Pordzewiały tron i 7 różnych żetonów do użycia w scenariuszach wedle pomysłu gracza
- 錆びた玉座 1枚と、自分で作成したシナリオで使用する、汎用トークン 7枚

SMALLWORLD
UNDERGROUND



x1



x12

 Tunnels • Tunnels
 Tunnel • Tunnels
 Gallerie • Tunnels
 Tuneli • トンネル 12枚

x12

 Black Mountains • Montagnes noires
 Schwarze Berge • Montañas Negras
 Montagne Nere • Zwarte Gebergtes
 czarnych Gór • 暗闇山地タイル

x6

 Chasms • Gouffres
 Schluchten • Abismos
 Crepacci • Afgronden
 Otchłani • 深淵タイル 6枚

x4

 Peaks • Pics • Gipfel • Picos
 Picchi • Bergtoppen • Szczyty
 山頂タイル 4枚

x10

 Victory Coin Mines • Mines de jetons de victoire • Siegmünzen-Minen • Minas de Monedas de Victoria
 Miniere di Monete Vittoria • Overwinningsmuntmijnen • Kopalni monet zwycięstwa • 勝利コイン鉱山 10枚



Small World Realms

Pour 2 à 6 joueurs
À partir de 8 ans
40-80 minutes



Tuiles de terrain

Les hexagones de terrain, Montagnes, Gouffres et Pics de cette extension peuvent être assemblés de bien des façons pour former une multitude de plateaux différents. Toutes les tuiles sont recto-verso et peuvent être utilisées pour créer le royaume de votre choix soit à la surface, soit dans le monde souterrain de Small World Underground. Il est même possible de combiner les deux grâce aux Tunnels fournis dans l'extension.

Les tuiles d'eau peuvent représenter des rivières, des mers ou des lacs, en fonction du scénario que vous choisissez de jouer.

Comme dans Small World, les tuiles de Montagnes sont toujours placées un niveau au-dessus des autres régions, apportant un bonus de défense à qui les occupe. De plus, des Pics peuvent maintenant être ajoutés par-dessus, renforçant encore la défense de la région. Lorsqu'une tuile de Montagne recouvre un symbole de région, utilisez une tuile de Montagne portant le même symbole, dans la mesure du possible. Il n'y a en général jamais de symbole sur un Pic.

Les Gouffres sont des régions inaccessibles. Ils ne peuvent pas être traversés et doivent être contournés, de la même façon que les Gouffres sans fond de Small World Underground.

Mise en place du jeu

Il existe deux façons de jouer à *Small World Realms* : vous pouvez soit disputer un des scénarios de ce livret, soit créer votre propre royaume et jouer un scénario de votre cru.

Dans tous les cas, pour commencer une partie, placez la piste compte-tours et son marqueur sur la table : une partie dure 10 tours à 2 ou 3 joueurs, 9 tours à 4 joueurs et 8 tours à 5-6 joueurs, comme à Small World.

Construire votre propre royaume

Si vous décidez de créer votre propre royaume en disputant un scénario de votre cru, gardez toujours à l'esprit les règles suivantes :

Dans un premier temps, décidez si vous jouez avec des terrains de Small World, Small World Underground, ou les deux à la fois.

Pour construire le plateau de votre royaume, il est conseillé de respecter une moyenne de 9 régions (attention : un hexagone comporte de 1 à 3 régions) par joueur. Ainsi, votre royaume sera assez grand pour accueillir les peuples qui voudront s'y installer, mais suffisamment petit pour qu'ils finissent par s'y battre. Diminuez ou augmentez le nombre de régions par joueur si vous souhaitez un jeu respectivement plus agressif ou plus pacifique.

Chaque type de terrain et de symbole doit apparaître dans une proportion de $\frac{1}{5}$ par rapport au nombre total de régions. Par exemple, pour 4 joueurs, il y aura 36 régions, donc chaque type de terrain et chaque symbole devra apparaître en environ 7 exemplaires (36/5). Pour Small World, il y aura donc environ 7 Champs, 7 Forêts, 7 Collines, 7 Marais et 7 Montagnes, ainsi qu'environ 7 Cavernes, 7 Mines et 7 Sources magiques sur le plateau.

Quelques suggestions :

- Commencez par poser les hexagones qui comportent de l'eau, le cas échéant. Décidez si ces hexagones suivront les règles de rivière ou de mer/lac (et s'il s'agit d'une mer, déterminez si les nouveaux Peuples pourront s'en servir comme d'un bord de plateau pour entrer en jeu). Utilisez les séparations de rivière pour délimiter les zones que vous venez de créer.
- Vous pouvez ensuite intervertir certaines tuiles pour répartir les différents types de terrain dans votre royaume, sans modifier la forme des cours d'eau. En même temps, réfléchissez à l'endroit où vous souhaitez placer des Montagnes et des Gouffres (qui concernent tous les Peuples, contrairement aux autres terrains).
- Utilisez les tribus oubliées (ou les Monstres) pour couper les séries de régions vides et ainsi compliquer la tâche des premiers joueurs, qui sinon pourraient rapidement s'emparer de larges portions du royaume.
- Si vous possédez Small World Underground, n'hésitez pas à placer des Lieux et Reliques (autant de Lieux et Reliques qu'il y a de joueurs +1), et ce même si votre royaume n'est pas souterrain ! Ajoutez ou retirez des Lieux et Reliques en fonction du niveau d'expertise des joueurs et de la durée de la partie que vous souhaitez.
- Construire un royaume autour d'un thème donné se révèle souvent très efficace.
- Évitez d'imposer trop de règles spéciales. Cela risque de compliquer inutilement le jeu.

À présent, à vous d'explorer et de conquérir les Royaumes de Small World !

Jouer un scénario

Les scénarios qui suivent vous invitent à découvrir de nouveaux royaumes construits selon une configuration préétablie et présentant des objectifs spécifiques. Sauf mention contraire, les règles de Small World et/ou Small World Underground s'appliquent par défaut.

✦ Les scénarios sont classés par difficulté croissante, de une à trois étoiles (ainsi, il est conseillé aux novices de jouer les scénarios à une étoile, tandis que les vieux briscards de Small World pourront se tourner vers les scénarios à trois étoiles).

La légende située sous le titre du scénario indique s'il s'agit d'un royaume de Small World, Small World Underground, ou des deux à la fois. Enfin, le nombre de joueurs prévu est également indiqué à cet endroit.

Quelques notes d'introduction, les instructions de mise en place et les règles spéciales, le cas échéant, complètent la description du scénario.

MY PRECIOUS (WORLD)!

SMALLWORLD



2 C / D / F / L / O
R / T / X / Y

x1 x1 x1 x1
x1 x1 x2

3 H / I / Q / W

x1 x1 x1

4 E / K / N / P / Z

x1 x1 x3

5 B / J / M / V

x2 x1

6 A / G / S / U

x1 x1



My Precious (World)!

"My Precious, my World, it's Miiiiine! Rivers, Peaks and Chasms... We've arrived!"

A nice introductory scenario to discover Rivers and Chasms, and to reach new Peaks!

Special Rules

Small World Underground River rules apply: Unlike other empty Regions, Rivers only cost 1 token to conquer, but **must be emptied** during the player's redeployment phase. So, unless you have a special power that allows you otherwise, you cannot occupy any of the River Regions.



Mon(de) Précieux...

"Mon Précieux, mon monde, il est à moi ! Rivière, pics, gouffres... j'y suis enfin arrivé !"

Jouez ce scénario d'introduction pour vous familiariser avec les rivières et les Gouffres... et grimper au sommet des Pics de Small World !

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground : contrairement aux autres régions vides, les rivières ne nécessitent qu'un pion pour être conquises, mais doivent être vidées lors de la phase de redéploiement. En conséquence, les régions de rivière ne peuvent jamais être occupées (à moins de disposer d'un Pouvoir spécial qui l'autorise).



Mein Schatzzzz!

„Mein Schatzzzz, meine Welt, sie ist mein! Flüsse, Gipfel und Schluchten ... Wir sind da!“

Ein hübsches Einstiegsszenario, um die Flüsse und Schluchten zu entdecken und neue Gipfel zu erreichen!

Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“: Im Gegensatz zu anderen freien Regionen kosten Flüsse bei der Eroberung nur 1 Plättchen, MÜSSEN aber während der Umverteilungsphase des Spielers GELEERT werden. Wenn Sie also keine Spezialfähigkeit haben, die Ihnen etwas anderes gestattet, können Sie keine Flussregion besetzen.



¡Mi tesoro!

"¡Mi tesssoooooo, mi mundo, es miiiiiiio! Ríos, picos y abismos... ¡Hemos Llegado!"

Un escenario de introducción ideal para descubrir Ríos y Abismos, ¡y para alcanzar nuevos Picos!

Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground: a diferencia de otras Regiones vacías, conquistar el Río sólo cuesta 1 ficha de Raza, pero DEBERÁ VACIARSE durante la fase de redistribución del jugador. Así pues, a no ser que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, no podrás dejar ocupadas Regiones de Río.



Il mio Tesoro (o mondo)!

"Il mio tesoro, il mio mondo, è miiiiiiio! Fiumi, picchi e crepacci... Siamo arrivati!"

Uno scenario introduttivo per scoprire Fiumi e Crepacci, nonché per raggiungere nuove vette!

Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground: a differenza delle altre Regioni vuote, i Fiumi costano solo 1 segnalino per essere conquistati. Tuttavia DEVONO ESSERE SVUOTATI durante la fase di redistribuzione del giocatore. Quindi, a meno che si abbia un potere speciale che consente di agire diversamente, non è possibile occupare alcuna Regione Fiume.



Mijn Lieveling!

"Mijn Lieveling, mijn Wereld, je bent van Mij! Rivieren, Bergtoppen en Afgronden. We zijn er!"

Een leuk inleidend scenario om Rivieren en Afgronden te ontdekken en Bergtoppen te verkennen!

Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing: In tegenstelling tot andere lege Regio's heb je maar 1 fiche nodig om Rivieren te veroveren, maar tijdens de herschikking van je troepen moet je die fiches TERUG OP HAND NEMEN. Dit betekent dat je geen enkele Rivierregio kan bezetten tenzij je daar een Speciale Kracht voor hebt.



Mój skarb!

"Mój skarb, mój świat, tylko móóójjjj! Rzeka, szczyty i otchłani... czekaj na mnie, stój!"

Przyjemny scenariusz zachęcający do odkrywania Rzek i Otchłni oraz do zdobycia nowych Szczytów!

Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground, tzn. w przeciwieństwie do innych regionów, do podbicia regionu Rzeki wystarcza 1 żeton, ale region musi zostać OPUSZCZONY podczas Fazy Przegrupowania. Jeśli rasa gracza nie posiada zdolności specjalnej mówiącej inaczej, gracz nie może kontrolować i otrzymywać za rzeczne regiony monet zwycięstwa.



いとしいしえかい

「いとしいしえかい！あれはわたらのものよ！河、山頂、深淵・・・わたらはやってきたよ！」

河や深淵、さらには山頂までも発見できる、導入用にうってつけのシナリオ！

特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します。河は種族トークン1枚で征服できますが、自分の再配備フェイズ中に必ずトークンを残さず空にしなければなりません。そのため、これを変更できる特殊パワーを持っていないかぎり、河の地域を占領できません。

LIFE IS A LONG - BUT NOT SO QUIET - RIVER

2

SMALLWORLD

2-6

2 ¹⁰ A / C / G / L / R / S / U / Y

x2 x2 x1 x1 x4



3 ¹⁰ B / J / M / V

x1 x1 x2

5 ⁸ H / I / Q / W

x1 x1 x1 x2

4 ⁹ E / K / N / Z

x1 x1 x4

6 ⁸ D / F / O / X

x1 x1 x1 x1

Life is a long - but not so quiet - river ✨

"What do you mean we're ALL in the same boat? Get me off now!"

Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!).

Unless you have a special power that lets you do otherwise, your new Races MUST enter the board through one of the 6 regions marked with an arrow on the map (the 2 River ends, and 4 Regions immediately bordering them).

La vie est un long fleuve (à peine) tranquille ✨

"Gekko, reviens, Gekko, reviens, Gekko reviens parmi les tiens"

- Chanson de guerre des temps anciens

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...).

Les nouveaux Peuples doivent entrer sur le plateau par une des extrémités de la rivière ou par une des régions bordant ces extrémités (cf. schéma), sauf ceux qui disposent d'un Pouvoir spécial leur permettant d'entrer sur le plateau où ils le désirent.

Das Leben ist ein langer, aber gar nicht so ruhiger Fluss ✨

„Was meinst du mit: Wir sitzen ALLE im selben Boot? Jetzt bist du dran!“

Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzz!).

Wenn Sie keine Spezialfähigkeit haben, die Ihnen etwas anderes gestattet, MUSS Ihre neue Rasse das Spielbrett über eine der 6 Regionen der Landkarte betreten, die mit einem Pfeil gekennzeichnet sind (die beiden Flussenden und 4 Regionen, die direkt an diese angrenzen).

El río de la vida ✨

"¿Qué quieres decir con eso de que estamos todos en el mismo barco? ¡Sácame de inmediato!"

Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tesorero!).

A menos que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, tus nuevas Razas deben realizar la primera conquista a través de una de las 6 Regiones marcadas con una flecha en el Mapa (los 2 extremos del Río, y las 4 Regiones limítrofes).

La Vita è un Lungo Fiume (Non Tanto) Tranquillo ✨

"Che significa che siamo TUTTI sulla stessa barca? Fatemi scendere subito!"

Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground (vedi Scenario 1 - Il Mio Tesoro!).

A meno che si disponga di un potere speciale che consente di agire diversamente, le nuove Razze DEVONO entrare sul tabellone di gioco attraverso una delle 6 regioni indicate sulla mappa da una freccia (i 2 capi del Fiume e le 4 Regioni che confinano con essi).

Het leven is een lange, maar allesbehalve rustige rivier ✨

Wat bedoel je, we zitten ALLEMAAL in hetzelfde schuitje? Ik wil er nu uit!"

Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing (zie Scenario 1 – Mijn Lieveling!).

Tenzij je een Speciale Kracht hebt, MOETEN je nieuwe Rassen het spelbord betreden via één van de 6 Regio's die op de kaart met een pijl aangegeven zijn (de 2 uiteinden van de Rivier en 4 onmiddellijk aangrenzende Regio's).

Życie to długa, acz niekoniecznie spokojna, rzeka ✨

“Co masz na myśli mówiąc, że WSZYSCY płyniemy na tej samej łodzi? Proszę ją natychmiast zatrzymać! Ja wysiadam!”

Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 – Mój skarb!).

Jeśli rasa gracza nie posiada zdolności specjalnej mówiącej inaczej, MUSI wkroczyć na mapę przez jeden z sześciu regionów oznaczonych strzałką (2 końce Rzeki oraz 4 regiony bezpośrednio do nich przylegające).

人生は長く静かでもない河 ✨

「なんで俺たちがみんな同じ船に乗らなきゃならないんだ？すぐに降ろせ！」

特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいしえかい」を参照）。征服を開始する地域を変更できる特殊パワーを持っていないかぎり、新たな種族はマップ上の矢印の付いている6つの地域（河の両端2ヶ所と縁の4ヶ所の地域）からしかゲームボードに入ることができません。

GO EAST

3

SMALLWORLD

2-6



- 2** A / D / F / G / N / O
U / X

x1 x1 x1 x1 x6 x2
- 3** C / E / K

x1 x1 x4 x2
- 4** B / J / M / V

x1 x1 x1 x3 x2
- 5** H / I / S / W

x1 x2 x2 x2
- 6** L / Q / R / Y

x1 x1 x1 x2 x3 x2



Go East



Set-up

Place 1 Victory Coin Mine on each of the easternmost regions, as per the map.

Special Rules

Unless equipped with a Special Power that lets them enter the board anywhere, new races may only enter the board through the western edges of the westernmost regions on the map.

Active races occupying the easternmost regions of the map score 1 additional Victory Coin per such Region during their scoring phase, as indicated by the Victory Coin Mines (which are always left on the board as a reminder of this scoring bonus).



À l'est, du nouveau



Mise en place

Placez une mine de jetons de victoire sur chacune des régions les plus à l'est (voir schéma).

Règles spéciales

Les nouveaux Peuples doivent entrer sur le plateau par une des régions du bord ouest de celui-ci, sauf ceux qui disposent d'un Pouvoir spécial leur permettant d'entrer sur le plateau où ils le désirent.

Chaque mine de jetons de victoire rapporte un point de victoire supplémentaire au Peuple actif qui occupe la région où elle se trouve lorsqu'il marque ses points en fin de tour. Les mines restent sur le plateau tout au long de la partie.



Go East



Spielaufbau

Legen Sie eine Siegmünzen-Mine auf jede der östlichsten Regionen der Landkarte.

Sonderregeln

Wenn Sie keine Spezialfähigkeit haben, die Ihnen etwas anderes gestattet, dürfen neue Rassen ausschließlich an den Westrändern der westlichsten Regionen der Landkarte das Spielbrett betreten.

Aktive Rassen, welche die östlichsten Regionen der Landkarte besetzen, erhalten in der Wertungsphase 1 zusätzliche Siegmünze für jede dieser Regionen; die Siegmünzen-Minen (die als Erinnerung an diesen Bonus immer auf dem Brett bleiben) zeigen dies an.



Viaje al Este



Preparación

Coloca una Mina de Monedas de Victoria en cada Región oriental (ver el Mapa).

Reglas especiales

A menos que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, tus nuevas Razas deben realizar la primera conquista a través de los bordes occidentales de las regiones más occidentales del mapa.

Las Razas Activas que ocupen las Regiones más orientales, ganan 1 Moneda de Victoria adicional durante su fase de Ganar Monedas de Victoria, de la manera que indican las Minas de Monedas de Victoria (que siempre se quedan en el Mapa como recordatorio).



Vai a Oriente



Preparazione

Posiziona 1 Miniera di Monete Vittoria su ognuna delle regioni più a est, come indicato sulla mappa.

Regole Speciali

A meno che dispongano di un Potere Speciale che consente loro di entrare sul tabellone da un qualsiasi punto, le nuove razze possono entrare sul tabellone solo attraverso i lati ovest delle regioni più a ovest della mappa.

Le razze attive che occupano le regioni più orientali della mappa ottengono 1 Moneta Vittoria aggiuntiva per tali regioni durante la fase di raccolta delle monete, come indicato dalle Miniere di Monete Vittoria (che rimangono sempre sul tabellone come promemoria del bonus di punteggio).



Oostwaarts



Vorbereiding

Plaats 1 Overwinningsmuntmijn op de meest oostelijke Regio's zoals aangegeven op de kaart.

Speciale regels

Tenzij je een Speciale Kracht hebt, kunnen nieuwe Rassen het spelbord enkel via de westelijke rand van de meest westelijke Regio's op de kaart betreden.

Actieve Rassen die de meest oostelijke Regio's op de kaart bezetten, krijgen in hun scorefase een extra overwinningsmunt per Regio zoals aangegeven door de Overwinningsmuntmijnen (die altijd op het bord blijven staan ter herinnering dat ze extra punten opleveren).



Marsz na wschód



Przygotowanie

Położcie 1 Kopalnię monet zwycięstwa na każdym regionie stanowiącym wschodnią granicę mapy, tak jak pokazano na rysunku.

Zasady specjalne

Jeśli rasa gracza nie posiada zdolności specjalnej pozwalającej na wkroczenie na mapę przez dowolny region, musi wkroczyć na mapę przez jej zachodnią granicę.

Aktywne rasy kontrolujące regiony wschodniej granicy otrzymują w Fazie Punktowania dodatkową monetę zwycięstwa za każdy taki region, o czym przypominają leżące na nich Kopalnie monet zwycięstwa (nie należy ich usuwać z mapy).



ゴー・イースト



セットアップ

各マップの一番東側の地域に、勝利コイン鉱山を1枚ずつ配置します。

特別ルール

ボード上のどの地域からでも征服できる特殊パワーを持っていないかぎり、マップ上の一番西側の地域からしかゲームボードにすることができません。

自分の得点フェイズ中にアクティブな種族で占領しているマップ上の一番東側の地域1つにつき、勝利コイン鉱山に表示されているように、勝利コイン1を追加で獲得します（勝利コイン鉱山は、このボーナス得点を忘れないように、常にボード上に残しておきます）。

I'VE BEEN TO THE MOUNTAINTOP

SMALLWORLD

3-6



4

3 10

D / E / F / I / J / K / L
M / O / P / V / X / Y

x1 x1 x3 x2 x2
x2 x9 x8

4 9

A / B / R

x2 x1 x4 x4

5 8

C / H / Q / W

x1 x1 x1 x1 x3 x4

6 8

G / U / N / S / Z

x1 x1 x1 x3



I've Been to the Mountaintop



"Heigh-ho, heigh-ho, It's up to the peaks we go!"

Set-Up

Place 4 Victory Coins of value 1 atop each Peak, as per the map.

Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!).

Any player whose Active or In Decline race(s) occupies a Peak takes 1 Victory coin from each occupied Peak at the end of his turn (until the Victory coins run out).

Each time any player goes In Decline, after scoring he takes 3 Victory Coins of value 1 from the Victory stash, and places them on top of the Peaks of his choice. He cannot drop all 3 on a same Peak.



Là-haut sur la montagne



*"...!'était une vieille mine d'or...
qui n'attend plus que nous, mes braves Gobelins !"*

Mise en place

Placez 4 jetons de victoire de valeur 1 sur chaque Pic (voir schéma).

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...).

Tout joueur dont le Peuple (actif ou en déclin) occupe un Pic à la fin de son tour y prend un jeton de victoire, et ce jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Lorsqu'un joueur passe un Peuple en déclin, et après avoir marqué ses points de victoire, il prend trois jetons de valeur 1 dans la réserve et les répartit sur les Pics de son choix. Il n'a pas le droit d'en placer 3 sur le même Pic.



Ich bin auf dem Gipfel des Berges gewesen



„Wenn wir erklimmen schwindelnde Höhen ...“

Spiel Aufbau

Legen Sie 4 Siegmünzen mit dem Wert 1 auf jeden Gipfel, wie auf der Landkarte zu sehen.

Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzz!).

Jeder Spieler, dessen aktive oder untergegangene Rasse(n) einen Gipfel besetzt, nimmt sich am Ende seines Zuges 1 Siegmünze von jedem besetzten Gipfel (bis die Siegmünzen aufgebraucht sind).

Jedes Mal wenn ein Spieler eine Rasse untergehen lässt, nimmt er nach der Wertung 3 Siegmünzen mit dem Wert 1 aus dem Vorrat und legt sie auf die Gipfel seiner Wahl. Er darf nicht alle 3 Siegmünzen auf denselben Gipfel legen.



Ay-Ho – Cavar, cavar



"¡Ay-ho! ¡Ay-ho! ¡A los picos ya se va!"

Preparación

Coloca 4 Monedas de Victoria de valor 1 encima de cada Pico (ver el Mapa).

Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tesorero!).

Cualquier jugador que posea fichas de Raza Activa o fichas de Raza en Declive en un Pico, consigue una Moneda de Victoria de cada Pico que ocupe al final de su turno (hasta que se agoten las Monedas de Victoria en esos Picos).

Cada vez que un jugador entra en Declive, después de ganar Monedas de Victoria, toma 3 Monedas de Victoria de valor 1 de la pila de Monedas de Victoria, y las coloca en la parte superior de los Picos que elija. No se pueden dejar las 3 Monedas de Victoria en un mismo Pico.

THE RUSTED THRONE

5

SMALLWORLD

4-5



4

B / C / D / E / F
 H / I / J / M / Q
 R / S / V / W / Y / Z

 x3	 x1	 x2	 x2
 x1	 x2	 x3	 x13
		 x1	

5

A / G / K

 x1	 x3
--	--



The Rusted Throne



There is something rotten in this Realm - not the tarnished throne that sits atop its peak, but the struggle to get there...

Set-Up

Place the Rusted Throne atop the Peak, as per the map.

Special Rules

The Rusted Throne is a Popular Place, its Special Power granted to whoever occupies the Peak upon which it sits. The player whose (active or in decline) race occupies this Region receives a tribute of 1 Victory Coin for each players' (active or in decline) piles of race tokens that occupy one of the 5 Regions sharing a border with the Peak and its Rusted Throne. When a Lost Tribe occupies one of these Regions, the player on the Throne collects its tribute directly from the Victory stash.



Le trône rouillé



Il y a quelque chose de pourri dans ce royaume - et ce n'est pas le trône antique qui se dresse sur ce pic, mais la lutte acharnée pour y parvenir...

Mise en place

Placez le Trône rouillé sur l'unique Pic du plateau.

Règles spéciales

Le Trône rouillé est un Lieu Légendaire. À la fin de son tour, le joueur dont le Peuple (actif ou en déclin) occupe le Trône rouillé reçoit un tribut d'un point de victoire pour chaque région non-vidue qui partage une frontière avec le Pic, payé par son occupant (actif ou en déclin). Les Tribus oubliées payent leur tribut depuis la réserve.



Der rostige Thron



In diesem Reich ist etwas faul – nicht der heruntergekommene Thron auf dem Gipfel, sondern die Plagerei, dorthin zu gelangen ...

Spiel Aufbau

Platzieren Sie den rostigen Thron auf dem Gipfel, wie auf der Landkarte zu sehen.

Sonderregeln

„Der rostige Thron“ ist ein Beliebter Ort, und seine Spezialfähigkeit kommt jenem zugute, der den Gipfel besetzt, auf dem er sich befindet. Der Spieler, dessen (aktive oder untergegangene) Rasse diese Region besetzt, erhält für jede (aktive oder untergegangene) Rasse eines Spielers, die eine der 5 Regionen besetzt, die an den Gipfel und seinen rostigen Thron angrenzen, vom betreffenden Mitspieler 1 Siegmünze Tribut. Wenn ein untergegangener Stamm eine dieser Regionen besetzt, erhält der Spieler auf dem Thron deren Tribut direkt aus dem Vorrat.



El Trono oxidado



Algo huele a podrido en este reino. No es el viejo trono en lo alto del pico, sino la lucha por llegar hasta la cima...

Preparación

Coloca el Trono oxidado en la cima del Pico que indica el mapa.

Reglas especiales

El Trono oxidado es un Lugar Popular, y su Poder Especial lo consigue aquel que ocupe el Pico en el que está situado. El jugador cuyas fichas de Raza (Activas o en Declive) ocupen esa Región, recibe un tributo de 1 Moneda de Victoria de cada jugador cuyas fichas de Raza (Activa o en Declive) ocupen una de las 5 Regiones que comparten una frontera con el Pico y su Trono oxidado. Cuando una Tribu Perdida ocupa una de esas Regiones, el jugador en el trono recibe su tributo directamente de la pila de Monedas de Victoria.

ADRIFT

6

SMALLWORLD

2-6



2



2



3



2 ¹⁰ F / H / I / L / O
S / U / Y

x1 x1 x1 x1

x4

4



3 ¹⁰ A / E / P / Q / Z

x1 x1 x1 x2

5



4 ⁹ G / K / M / X

x1 x1 x3

6



5 ⁸ D / J / N / T / V

x1 x1 x1 x3

6 ⁸ B / C / R / W

x2 x3



Adrift



Set-Up

Take all the Terrain Tiles, Mountains, Chasms and Lost Tribe tokens that correspond to the number of players shown in the table below. For example, if playing with 4, take all the tiles marked for 2, 3 and 4 players. Assemble all these tiles to form a single, roughly circular contiguous landmass; its exact shape, and the position and orientation of Tiles don't matter as they will soon start shifting.

Players using Small World Underground may add 1 Place or Relic to each set of Tiles listed below. Try and place each on a different Terrain type, in as much as possible.

Special Rules

At the start of each turn (including when In Decline), a player may set a single Tile "adrift", moving it to another location on the game table. The following rules apply:

- A Tile may only be pushed, not lifted, so only Tiles currently sitting on the outer perimeter of the "continent" may be moved.
- A Tile may be rotated around its center and put back in the same place.
- You may move your tile anywhere, but all Tiles must still be connected to form a single landmass, though it may contain "holes".
- A Tile cannot drift beyond the edge of the gaming table, but natural obstacles (game box, etc) on this table may be moved to accommodate a drift.

All Water Regions are treated as Seas. They are impassable, and even new Races cannot enter the board through them (unless through Special Power, of course). Water Regions adjacent to each other are considered to form a single Sea Region, with no separation.



Pangea



Mise en place

Prenez l'ensemble des tuiles de terrain, Montagnes, Gouffres et Tribus oubliées correspondant à votre nombre de joueurs (voir schéma). Par exemple, à 4 joueurs, prenez toutes les tuiles prévues pour 2, 3 et 4 joueurs. Assemblez ces tuiles de manière à former une masse terrestre d'un seul tenant, à peu près ronde. La forme exacte et l'orientation des tuiles n'a pas vraiment d'importance car elles vont progressivement dériver.

Si vous possédez Small World Underground, vous pouvez ajouter un Lieu Légendaire ou Relique Rustique pour chaque lot de tuiles indiqué sur le schéma. Dans la mesure du possible, essayez de placer ces éléments sur des terrains de types différents.

Règles spéciales

Au début de son tour, même lorsque son Peuple est en déclin, un joueur peut faire dériver une tuile vers un autre endroit de la table. Les règles suivantes s'appliquent :

- Une tuile ne peut être que poussée (et non soulevée), donc seules les tuiles situées en bordure du continent pourront être déplacées.
- Il est possible de réorienter une tuile et de la remettre à la même place.
- Une tuile peut être déplacée où vous le désirez, mais toutes les tuiles doivent être reliées pour former une masse terrestre unique, même si elle peut contenir des "trous".
- Une tuile ne peut pas dériver au-delà de la surface de jeu... mais si des obstacles vous empêchent de dériver, vous êtes libres de les retirer de la table.

Toutes les régions d'eau sont considérées comme des mers. Elles sont infranchissables et même les nouveaux Peuples ne peuvent pas y passer pour entrer sur le plateau (sauf exception liée à un Pouvoir spécial). Plusieurs zones d'eau adjacentes n'en forment qu'une seule ; les séparations de rivière ne sont pas utilisées.



Kontinentaldrift



Spiel Aufbau

Nehmen Sie entsprechend der Spieleranzahl alle Landschaftsplättchen, Gebirge, Schluchten und Plättchen untergegangener Stämme (siehe Tabelle auf der Vorderseite). In einer Partie zu viert sind das beispielsweise alle Plättchen, die für 2, 3 und 4 Spieler angegeben sind. Setzen Sie all diese Plättchen zusammen, um eine ungefähr runde, zusammenhängende Landmasse zu bilden. Die exakte Form sowie die Position und Ausrichtung der Plättchen sind unerheblich, da es schon bald zu Veränderungen kommen wird.

Spieler, die „Small World Underground“ verwenden, können 1 Ort oder 1 Altertum zu jedem unten aufgeführten Plättchenset hinzufügen. Probieren Sie es aus und platzieren Sie jedes auf einen anderen Landschaftstyp, sofern möglich.

Sonderregeln

Zu Beginn jeder Runde (auch wenn im Untergang) kann ein Spieler per „Kontinentaldrift“ ein einzelnes Plättchen an eine andere Position auf dem Spieltisch verschieben. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Plättchen kann nur verschoben, nicht angehoben werden, so dass nur Plättchen am äußeren Rand des „Kontinents“ bewegt werden können.
- Ein Plättchen darf gedreht und an dieselbe Stelle zurückgelegt werden.
- Das Plättchen kann irgendwohin verschoben werden, doch alle Plättchen müssen danach immer noch miteinander verbunden sein und eine einzige Landmasse bilden, die allerdings „Löcher“ haben darf.
- Ein Plättchen kann nicht über den Rand des Spieltischs hinweg driften, doch Hindernisse (Spielschachtel usw.) auf dem Tisch dürfen verschoben werden, um eine Kontinentaldrift zu ermöglichen.

Alle Wasserregionen werden wie Meere behandelt. Sie sind unpassierbar, und selbst neue Rassen können über sie nicht das Spielbrett betreten (es sei denn, ihre Spezialfähigkeit ermöglicht dies). Einander benachbarte Wasserregionen gelten als eine einzige Meeresregion ohne Trennung.



A la deriva



Preparación

Toma todas las fichas de Terreno, las Montañas/Montañas Negras, Abismos y fichas de Tribu Perdidas que se correspondan con el número de jugadores que aparecen en la tabla de abajo. Por ejemplo, si se juega con 4 jugadores, toma todas las fichas marcadas para 2, 3 y 4 jugadores. Reúne todas estas fichas para formar una única masa de tierra más o menos circular. Su forma exacta, y la posición y orientación de las fichas hexagonales de Terreno no importa, ya que pronto comenzará a cambiar.

Los jugadores que usen Small World Underground pueden añadir un Lugar Popular o Reliquia de la Virtud a cada conjunto de fichas que se enumeran a continuación. Trata de poner cada uno en un tipo de Terreno diferente, siempre que sea posible.

Reglas especiales

Al comienzo de cada uno de sus turnos (incluso estando en Declive), un jugador puede poner una sola ficha "a la deriva", moviéndola a otra ubicación en la mesa de juego. Aplica las siguientes reglas:

- Una ficha sólo puede ser movida si se puede empujar sin necesidad de levantar la ficha, por lo que sólo las fichas hexagonales de Terreno que se encuentren en el perímetro exterior del "continente" pueden ser movidas.
- Una ficha se puede girar alrededor de su centro y volver a ponerse en el mismo lugar.
- Puedes mover la ficha a cualquier lugar, pero todas las fichas deben estar conectadas para formar una sola masa de tierra, aunque esta masa de tierra puede contener "agujeros".
- Una ficha no puede desplazarse más allá del borde de la mesa de juego, pero los obstáculos naturales (la caja del juego, etc) que haya sobre la mesa se pueden mover para dar cabida a la ficha "a la deriva".

Todas las Regiones de agua se tratan como Mares. Estos Mares son intransitables, e incluso las nuevas Razas no pueden realizar la primera conquista a través de ellas (a menos que se utilice un Poder Especial que indique lo contrario, por supuesto). Se considera que las Regiones de agua adyacentes entre sí forman una Región única de Mar, sin separación alguna.

CROPS OF POWER

SMALLWORLD

2-6

2 ¹⁰
 A / I / M / N / Q
 R / S / U / X / Z

x1 x1 x2 x2

3 ¹⁰
 C / G / L

x1 x1 x1



4 ⁹
 E / K / O

x1 x1

5 ⁸
 B / J / F

x1 x1 x1

6 ⁸
 D / H / W

x1 x1



Crops of Power



*Power is something that must be cultivated...
Crop circles really are magic!*

Set-Up

Place a Special Power, drawn at random, face up in each empty Farmland space surrounded by 6 Terrain tiles. If drawn, the Cursed, Historian, Spirit, Wealthy and Wise Special Powers (and Reborn if playing with Small World Underground) cannot crop up. Discard them and draw another Special Power in their place.

Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!).

Any player whose active race occupies at least 5 Regions bordering a Crop space may use the Special Power placed in that Crop space immediately (even if gained in mid turn), but must stop using it as soon as he occupies less than 5 Regions again. Special Powers remain in their Crop space for the duration of the game.



Le cercle des pouvoirs disparus



*"- Oh capitaine, mon capitaine !
- Descendez de cette table si vous voulez me parler, soldat !"*

Mise en place

Placez un Pouvoir spécial tiré au hasard dans chaque cercle de pouvoir du plateau de jeu (chaque zone vide entourée de 6 hexagones). Les Pouvoirs Maudits, Historiens, Ancestraux, Fortunés et Sages ne peuvent pas être placés dans un cercle : défaissez-les et remplacez-les par d'autres si vous les piochez lors de cette phase de mise en place.

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...).

Dès le moment où le Peuple actif d'un joueur occupe au moins 5 régions partageant une frontière avec un même cercle, il peut utiliser le Pouvoir qui lui est associé, et ce aussi longtemps qu'il occupe ces régions. Si, à quelque moment que ce soit, ce Peuple ne dispose plus de 5 régions autour d'un cercle, alors il ne peut plus utiliser ce Pouvoir. Les Pouvoirs spéciaux restent dans leur cercle durant toute la durée de la partie.



Früchte der Macht



*Macht ist etwas, das kultiviert werden muss ...
Und Kornkreise sind wirklich magisch!*

Spiel Aufbau

Platzieren Sie eine zufällig gezogene Spezialfähigkeit offen auf jedes leere Gebiet (Erntefeld), das von sechs Landschaftsplättchen umgeben ist. Sofern sie gezogen werden, können Sie die Spezialfähigkeiten „Verflucht“, „Geschichtsschreiber“, „Kämpferisch“, „Wohlhabend“ und „Weise“ (sowie „Wiedergeboren“, wenn Sie mit „Small World Underground“ spielen) nicht dafür verwenden; legen Sie diese ab und ziehen Sie eine andere Spezialfähigkeit als Ersatz.

Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzzz!).

Jeder Spieler, dessen aktive Rasse mindestens 5 Regionen besetzt, die an ein Erntefeld angrenzen, kann ab sofort die Spezialfähigkeit in diesem Gebiet nutzen (selbst wenn sie mitten während des Zuges gewonnen wird). Sobald er nur noch weniger als 5 entsprechende Regionen besitzt, muss er die Nutzung jedoch sofort einstellen. Die Spezialfähigkeiten bleiben während der gesamten Partie auf den Erntefeldern liegen.



Cultivos de Poder



El poder es algo que debe ser cultivado...

Preparación

Coloca boca arriba un Poder Especial escogido al azar en cada espacio vacío rodeado de 6 fichas de Terreno. Si se ha puesto el Poder Especial de Malditos, Historiadores, Espíritu, Ricos o Sabios (o Renacidos si se juega con Small World Underground) descártalo y roba otro Poder Especial en su lugar.

Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tesorro!).

Cualquier jugador cuya Raza Activa ocupe al menos 5 Regiones fronterizas con un espacio vacío puede usar el Poder Especial colocado en ese espacio de inmediato (aunque lo consiguiese en mitad de su turno), pero deberá de dejar de usarlo tan pronto como ocupe menos de esas 5 Regiones fronterizas. Los Poderes Especiales permanecen en su espacio durante toda la partida.

THE SWORD IN THE CAVERN

SMALLWOOD
UNDERGROUND

3-5

3 A / B / E / F / G / H / N
O / R / S / V

				
x6	x6	x10	x4	x1

10



3



THE SWORD IN THE CAVERN

SMALLWORD
UNDERGROUND

8



4

A	B	C	D	E
F	G	H	I	M
N	R	V	Y	Z

 x8
  x6
  x12
  x5
 x1

9

THE SWORD IN THE CAVERN

SMALLWORLD
UNDERGROUND

5 A / B / C / D / E / F / G / H / I
J / K / L / Q / U / V / W / X / Y

 x8
  x6
  x14
  x6
  x1

8



5





The Sword in the Cavern



Set-up

Place the Sword of the Killer Rabbit face up in the Central Region of the map, defended by 2 Monster tokens. Discard all the other Relics as they won't come into play. Now draw some Popular Places at random and place them face down, defended by 2 Monster tokens each, in the Regions indicated on the map.

Special Rules

All Water Regions are Seas that are impassable (unless equipped with a Special Power to do so).



De caves et d'épée



Mise en place

Placez l'Épée Vorpale face visible sur la région centrale du plateau, défendue par 2 pions de Monstre. Défaussez les autres Reliques : elles ne seront pas utilisées. Piochez ensuite quelques Lieux Légendaires au hasard et placez-les face cachée sur les régions indiquées sur le schéma ci-contre. Enfin, placez deux pions de Monstre dans chacune de ces régions pour défendre ces précieux Lieux.

Règles spéciales

Toutes les régions d'eau sont considérées comme des mers infranchissables (sauf exception liée à un Pouvoir spécial).



Das Schwert in der Höhle



Spielaufbau

Legen Sie das Schwert des Killerkaninchens offen in die mittlere Region der Landkarte, verteidigt von 2 Monsterplättchen. Legen Sie alle anderen Altertümer ab, da sie nicht ins Spiel kommen werden. Ziehen Sie nun zufällig einige Beliebte Orte und legen Sie diese verdeckt, ebenfalls jeweils verteidigt von 2 Monsterplättchen, in die auf der Landkarte angegebenen Regionen.

Sonderregeln

Alle Wasserregionen sind Meere und unpassierbar (es sei denn, ein Spieler hat eine anders lautende Spezialfähigkeit).



La espada en la caverna



Preparación

Coloca la Espada del Conejo Asesino boca arriba en la Región central del Mapa, defendida por 2 fichas de Monstruo. Retira las demás Reliquias de la Virtud, ya que no entrarán en juego. Roba algunos Lugares Populares al azar y colócalos boca abajo, defendidos cada uno por 2 fichas de Monstruo, en las Regiones indicadas en el mapa.

Reglas especiales

Todas las Regiones de agua son Mares intransitables (a menos que un Poder Especial diga lo contrario).



La Spada nella Caverna



Preparazione

Posiziona la Spada del Coniglio Assassino a faccia in su nella Regione Centrale della mappa, difesa da 2 segnalini Mostro. Scarta tutte le altre Reliquie in quanto non entreranno in gioco. Quindi pesca alcuni Luoghi Popolari a caso e posizionali a faccia in giù, difesi da 2 segnalini Mostro ognuno, sulle Regioni indicate sulla mappa.

Regole Speciali

Tutte le Regioni d'Acqua sono intransitabili (a meno che si disponga di un Potere Speciale per farlo).



Het Zwaard in de Grot



Vorbereiding

Leg het Zwaard van het Moordend Konijn open in de centrale Regio van de kaart verdedigd door 2 Monsterfiches. Verwijder alle andere Relieken aangezien ze niet meedoen in dit scenario. Trek nu willekeurig een aantal Populaire Plaatsen en leg ze verdeckt en verdedigd door 2 Monsterfiches elk in de daartoe aangeduide Regio's op de kaart.

Speciale regels

Alle Waterregio's zijn zeeën die ondoorgankelijk zijn (tenzij je daarvoor een Speciale Kracht hebt).



Miecz w jaskini



Przygotowanie

Położcie odkryty żeton Miecza króliczego zabójcy na centralnym regionie mapy, wraz z dwoma żetonami broniących go Potworów. Pozostałe żetony Pradawnych Relikwii odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w grze. Następnie dobierzcie losowo żetony Popularnych Miejs i rozmieście je zakryte na wszystkich regionach oznaczonych na mapie, każdy również wraz z dwoma żetonami broniących go Potworów.

Zasady specjalne

Wszystkie wodne regiony to Morza, niedostępne dla ras graczy (chyba, że rasa posiada zdolność specjalną mówiącą inaczej).



石の下の剣



セットアップ

殺人兎の剣をマップ中央の地域に表向きに配置し、モンスタートークン2枚をその護衛として配置します。他の聖なるアイテムはゲームでは使用しません。次に伝説の地を所定枚数分ランダムに引き、図に指定されている地域に裏向きに配置し、それぞれにモンスタートークン2枚を護衛として配置します。

特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいいえかい」を参照）。

A GAME OF GODS



A Game of Gods



*"Pfff, you've seen nothing - I weave my own Realms out of thin air!"
- Puff, a Vanishing Wizard*

Set-up (3-6 players)

Mix all the Races you want to play with and randomly deal 3 to each player, who will keep them secret for now. Do the same with the Special Powers. Since some Races and Special Powers (listed below) are harder to play than others, you may choose to either discard them and draw new ones to replace them OR receive some bonus Victory Coins (VC) the first time they enter the board. Decide before the start of the game which option you all play under. If you choose the bonuses, they are: Cursed (+12 VC), Dwarves (+4 VC), White Ladies (+4 VC), Shadow Mimes (+2 VC), Homunculi (+2 Homunculi), Iron Dwarves (-4 VC).

Set-up (2 players only)

Randomly draw 7 Races and 7 Special Powers, discarding and drawing new ones when you draw Cursed, Homunculi or Shadow Mimes. Lay all of them face up on the table. Starting with the 1st player take one item (Race or Special Power) each, until each player has 3 Special Powers and 3 Races. Discard the Special Power and Race left.

Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!). Contiguous River regions are considered to form a single Region.

The players build the board throughout the game. At game start, spread all the Tiles on the table. Pick the 1st player at random. He chooses a Tile and places it in the center of the game table. He may place a Mountain and/or Chasm on it. He may also place a Lost Tribe on it, and must do so if the Tile contains at least two non-Mountainous Regions. The other players do the same, making sure to place their Tile adjacent to at least one Tile already part of the game.

The game then proceeds as usual, except that:

- If the number of Regions (not Tiles) on the board is less than 9x the number of players, at the start of his turn the player adds a new Tile to the board using the same rules as at game start.
- There are no Race and Special Power combos to draw from. Instead, during the first turn and following each subsequent Decline, the player makes up his own Race and Special Power combo from those he drew at game start. Each item can only be used in a single combo per game. The player keeps his yet unplayed items secret until he plays them.
- This scenario can also be played using Small World Underground or both games. In this case, each player also draws one Place or Relic without looking at it and must place it on top of the first or second Tile he lays down, along with 2 Monster tokens to protect it. The first player also places one random Place or Relic on top of the very first Tile laid down during set-up.



Les Dieux sont tombés sur la tête



*Au commencement, Dieu créa les cieux et la terre...
et puis arriva un autre Dieu, qui voyait les choses différemment...
la guerre était inévitable.*

Mise en place (3 à 6 joueurs)

Mélangez toutes les tuiles de Peuple que vous voulez jouer et distribuez-en trois à chaque joueur, au hasard. Faites de même avec les Pouvoirs spéciaux. Certains Peuples et Pouvoirs (indiqués ci-dessous) sont plus difficiles à jouer que d'autres. Avant la partie, décidez si vous jouerez tout de même ces Peuples et Pouvoirs ou si vous les défaussez. Si vous décidez de les jouer, sachez qu'ils bénéficieront d'un bonus (ou d'un malus), en général sous la forme de points de victoire : Dames Blanches (+ 4 PV), Homoncules (+ 2 Homoncules), Maudits (+12 PV), Mimics (+ 2 PV), Nains (+4 PV), Nains de Fer (-4 PV).

Mise en place (2 joueurs)

Piochez 7 Peuples et 7 Pouvoirs spéciaux au hasard (si vous piochez les Homoncules, les Mimics ou le Pouvoir Maudits, défaussez-les et remplacez-les par un nouveau Peuple / Pouvoir). Placez-les face visible sur la table. Chaque joueur choisit une tuile, en commençant par le premier, jusqu'à ce que chacun ait 3 Peuples et 3 Pouvoirs spéciaux. Défaussez le Peuple et le Pouvoir spécial qui n'ont pas été choisis.

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...). Les régions de rivière adjacentes ne forment qu'une seule région.

Les joueurs construisent le plateau au fur et à mesure du jeu. Au début du jeu, placez tous les hexagones sur la table. Le premier joueur choisit un hexagone et le place au centre de celle-ci. Il peut y ajouter une Montagne ou un Gouffre s'il le désire. Si l'hexagone comporte au moins deux régions non montagneuses, il doit ajouter en plus une Tribu oubliée dans une de ces régions (dans le cas contraire, il peut tout de même placer une Tribu oubliée, mais ce n'est pas une obligation). Les autres joueurs respectent ensuite la même procédure : chaque hexagone posé doit être adjacent à un de ceux placés par les autres joueurs.

Le jeu se déroule ensuite normalement, mais :

- tant que le nombre de régions (et non d'hexagones) formant le plateau est inférieur à 9x le nombre de joueurs, chaque joueur doit, au début de son tour, ajouter un nouvel hexagone sur le plateau en respectant les règles décrites ci-dessus.
- Il n'y a pas de pioche Peuples / Pouvoirs spéciaux. En échange, au premier tour, les joueurs choisissent leur combinaison de départ parmi les tuiles qu'ils ont piochées en début de partie. Ils procèdent de même après avoir décliné. Chaque tuile ne peut être utilisée qu'au sein d'une seule combinaison par partie. Les joueurs gardent leurs tuiles cachées tant qu'ils ne les utilisent pas.
- Ce scénario peut aussi être joué avec Small World Underground, et même avec les deux jeux en même temps. Dans ce cas, chaque joueur pioche également un Lieu (ou une Relique), sans le regarder, et doit le placer sur le premier ou le deuxième hexagone qu'il place avec deux pions de Monstre. De plus, le premier joueur place également un Lieu ou une Relique aléatoire sur le premier hexagone posé lors de la mise en place.

A DIG TOO FAR

10

SMALLWOOD
UNDERGROUND

3-4



3 ¹⁰

A / B / D / E / F
G / H / N / O / P
R / S / U

x5	x4	x2	x2
x4	x4	x1	x?

4 ⁹

C / L / M / Q

x2	x2	x2	x4
	x1		

A	1	1	1	1	3	3
B	1	1	3	3	5	5
C	5	5	5	10		



A Dig too far



*"Keep digging, I can feel the gold already!
No... wait, something's moving. Maybe we should stop?"
- Famous Last Words of Doug the Iron Dwarf*

Set-up

The inhabitants of this Realm have discovered 3 veins of Gold running deep underground. Each gold vein is initially only accessible in its uppermost (A) Regions. Once all (A) Regions have been successfully conquered by the players, all (B) Regions open up, then all (C) Regions.

Assemble 3 stacks of Victory coins per the chart next to the map.

From each of these stacks, draw a Victory Coin at random and place it face down on each of the corresponding veins of Gold Regions, until all Regions linked to that stack have a Victory Coin on them. Discard the remaining Victory Coins without looking at their values.

Place 2 Popular Places, each protected by 2 Monster tokens, on Regions to the North, as per the map, and place a stack of all the Relics face down close to the veins of Gold, just off the board.

Flames won't come into Play, leave their Banner in the game box. Do the same with the Skeletons, Sorcerers and Mummies - their tokens will represent Monsters defending the veins of Gold. Place 1 Skeleton in each Region of the leftmost vein of Gold, 1 Sorcerer in each Region of the center vein, and 1 Mummy in each Region of the rightmost vein. If you do not own Small World, feel free to use other markers in lieu of the Skeletons and Sorcerers.

Small World Underground River rules apply.

Digging Veins of Gold

Veins of Gold Regions are conquered using standard combat rules (2 Tokens + 1 per Monster defending it - initially just 1 Monster is defending each). When conquering a Vein of Gold Region, take the Victory Coin that's on it. If its value is a 5 or a 10, add a Relic to the Region just conquered.

If multiple Monsters were defending the Region, discard 1, redeploying the others (if any) in the next yet unconquered Region in the same vein of Gold (i.e. survivors of A redeploy in adjacent B, survivors of B in adjacent C).

Add as many new Monsters to that Region as the value of the Victory Coins you just gained!

Monsters attack

Once all players have finished playing a turn, before the Game Turn Marker advances one spot, all Monsters attack, one Vein of Gold at a time, from West to East. These Monsters use the standard Combat rules, attacking with all Monsters in that vein except 1 per Region they occupy, rolling a Reinforcement die for their last attack, etc. They always attack the least protected Regions first (in case of a tie, roll a die). Unused Monster tokens (in the case of a failed Reinforcement roll) and Monster tokens under attack are all redeployed into the highest unconquered Vein of Gold region - or in the Region from which the attack originated, if all the Regions of this vein have already been conquered.



Un filon trop loin



*"Continuez à creuser, je sens déjà l'odeur de l'or ! ...
heu, attendez, quelque chose bouge... une grande ombre dans une flamme...
Hmmm, je crains d'avoir déjà lu ça quelque part".
- Derniers mots du Nain de Fer Doug*

Mise en place

Les habitants de ce royaume ont découvert 3 filons d'or s'enfonçant dans les profondeurs de Small World. Au départ, seule la partie supérieure de chaque filon est accessible (régions A). Une fois ces régions conquises par les joueurs, ils peuvent accéder aux régions B, puis aux régions C. Formez trois piles de jetons de victoire en respectant le tableau donné ci-contre.

Prenez trois jetons au hasard dans la pile A et placez-en un sur chacune des régions "A" du plateau de jeu. Faites de même pour la pile B et C. Défaussez ensuite le restant des jetons de victoire sans les regarder.

Placez 2 Lieux Légendaires, chacun défendu par 2 pions de Monstre, dans les hexagones H et C, comme indiqué sur le schéma. Constituez une pile avec les Reliques Rustiques et placez-la à proximité des filons d'or, à côté du plateau.

Retirez le Peuple des Flammes du jeu avant la partie. Mettez également de côté les Squelettes, les Sorciers et les Momies : leurs pions représenteront les créatures des profondeurs éveillées par l'exploitation frénétique des filons d'or. Placez 1 Squelette dans chaque région du filon de gauche, 1 Sorcier dans chaque région du filon central et 1 Momie dans chaque région du filon de droite. Si vous ne disposez pas du jeu Small World, remplacez les Squelettes et les Sorciers par d'autres Peuples.

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground.

Creuser un filon

Les régions de filon d'or se conquièrent comme d'habitude (2 jetons + 1 par Monstre présent dans la région ; au départ, il n'y a qu'un Monstre par région). Lorsque vous vous emparez d'une région de filon d'or, prenez le jeton de victoire qui se trouve dessus et révélez-le. S'il s'agit d'un 5 ou d'un 10, ajoutez une Relique dans la région que vous venez de prendre.

Si plusieurs Monstres se trouvaient dans la région que vous avez conquise, défaussez-en un et redéployez les autres dans la région du dessous, encore inexplorée (les Monstres qui survivent en A se redéplient en B, ceux qui survivent en B se redéplient en C, etc.).

Ajoutez également dans cette région un nombre de Monstres égal à la valeur du jeton de victoire que vous venez de remporter !

Les Monstres contre-attaquent

À la fin de chaque tour complet (quand tous les joueurs ont joué), et avant d'avancer le compte-tours d'une case, les Monstres attaquent les imprudents Peuples qui s'aventurent sous terre. Procédez de gauche à droite, un filon à la fois, en utilisant les règles de combat normales : les Monstres rassemblent tous leurs pions, sauf un par zone, et remontent le filon en conquérant normalement les régions qu'ils rencontrent. Ils utilisent le dé pour leur dernière conquête. Par défaut, un Monstre attaquera toujours la zone la plus faible à disposition : en cas d'égalité, tranchez par un lancer de dé. Les pions de Monstre non utilisés (en cas d'échec au dé) sont toujours replacés sur la zone non conquise la plus haute du filon ; si toutes les régions du filon ont été reprises, ces pions sont placés dans la région d'où venait leur dernière attaque.

ALL TOGETHER NOW

SMALLWORLD
SMALLWORLD
UNDERGROUND

5



5

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	M	N	Q	S
U	V	X	Y	Z

8

x2	x1	x1	x5
x2	x12	x8	x4
x4	x1	1-4	



All Together Now



"I'll be the Yin to your Yang"
- One Frightened Shadow Mime to another

Set-up

Create one stack of Small World Race banners and a separate stack of Small World Underground Race banners. Create a single stack of Special Powers.

Layout in 4 separate columns: 6 Small World Race banners, 6 Special Powers, a (currently empty) column where Victory Coins paid to skip combos will be paid, and 6 Small World Underground Race banners.

Draw the players' seats around the table randomly. Players in 1st and 4th position around the table form a single team; they will play together exclusively using Small World Races. They add their score together at game's end. Players seated in 2nd and 5th position play together, exclusively using Small World Underground Races, scoring their points together at game's end. Player # 3 plays alone, doubling her points at game's end, and can select from either stack of Races.

Selecting a new Combo (see example)

Combos are not preset. Select a Race from your own Team's column, and associate it with any of the visible Special Powers. Place any Victory Coins you must pay in the Victory Coin column, dropping 1 Coin per row skipped for your most expensive item (Race or Special Power). Collect the Victory Coins placed on the Special Power corresponding to the most expensive item (Race or Special Power) you picked, if any. Pick the Race and Special Power you selected and shift the above Races, Special Powers (and Coins in the Victory Coins column, if any), up one row each as needed.

Special Rules

Small World Underground River rules apply.

Tunnels connect Regions containing the same numbered Tunnels in the other side of the world.

Small World Races must first enter the board above ground, and Small World Underground Races must first enter underground. Special Powers apply whenever possible, as per the compatibility rules introduced in Small World Underground.

Monsters defend all Regions containing Popular Places or Righteous Relics using Small World Underground rules.



Ensemble, c'est tout



"Je serai le Yin de ton Yang"
- un Mimic Peureux à son voisin

Mise en place

Créez une pile de Peuples de Small World et une pile de Peuples de Small World Underground. Mélangez les Pouvoirs spéciaux des deux jeux et formez une seule pile avec.

Préparez 4 colonnes : 6 Peuples de Small World, 6 Pouvoirs spéciaux, une colonne (vide) où les jetons de victoire seront dépensés lorsqu'un joueur passera une combinaison, et 6 Peuples de Small World Underground.

Déterminez (en tirant au sort) quel joueur occupe la position 1 autour de la table : son voisin de gauche aura la position 2, et ainsi de suite. Les joueurs en position 1 et 4 forment l'équipe de la surface : ils jouent ensemble et exclusivement avec les Peuples de Small World. Leurs scores respectifs s'additionnent en fin de partie. Les joueurs en position 2 et 5 forment l'équipe souterraine : ils jouent ensemble et exclusivement avec les Peuples de Small World Underground. Leurs scores respectifs s'additionnent en fin de partie. Le joueur en position 3 joue tout seul... lorsqu'il choisit un Peuple, il peut le faire depuis n'importe quel pile. Il double son score à la fin de la partie.

Choisir une nouvelle combinaison (voir exemple)

Les combinaisons ne sont pas prédéfinies. Choisissez un Peuple correspondant à votre équipe, puis associez-le avec un Pouvoir disponible dans la colonne appropriée. Vous devez payer la tuile la plus chère des deux, en déposant un jeton de victoire par rangée que vous passez dans la colonne prévue à cet effet. Si des jetons de victoire ont été déposés auparavant en face de la tuile la plus chère que vous choisissez, vous les récupérez. Décalez ensuite les différentes tuiles vers le haut pour compléter le tableau des Peuples / Pouvoirs, ainsi que les jetons de victoire qui ont été déposés, si nécessaire.

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground.

Les Tunnels relient les deux mondes entre eux, en rendant adjacentes les régions marquées d'un pion Tunnel portant le même chiffre. Lorsqu'ils sont choisis, tout Peuple de Small World doit commencer à la surface tandis que tout Peuple de Small World Underground doit commencer en sous-sol. Les capacités spécifiques et Pouvoirs spéciaux s'appliquent dans la mesure du possible (cf. règles de compatibilité de Small World Underground).

Les Monstres défendent les régions contenant des Lieux Légendaires ou des Reliques Rustiques, d'après les règles de Small World Underground.



The player wants Dragon Master Trolls.



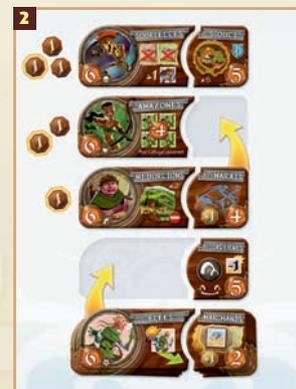
He collects no Victory coins since there are none on the Trolls row (the more expensive item). The player now drops 1 Victory coin on each of the 3 rows above and picks up the DragonMaster Trolls.



Race banners and Special powers below the empty spots are now all shifted one row up. But the Victory coins next to the Special Powers are left unmoved.



Le joueur choisit les Trolls et leur Dragon.



Il ne ramasse pas de jetons de victoire, car il n'y en a pas au niveau des Trolls (la tuile la plus chère de la combinaison choisie). En revanche, il doit payer 1 jeton de victoire sur chacune des 3 rangées située au-dessus de celle des Trolls.



Les tuiles de Peuple et de Pouvoirs placés au-dessous remontent d'un cran; en revanche, les jetons de victoire ne bougent pas.

NIGHT AND DAY

12

SMALLWORLD
SMALLWORLD
UNDERGROUND

3-5



3 B / C / E / H / I / K / L
N / R / S / V / Y

x1	x1	x1	x3	x2
x7	x8	x4	1-3	

4 A / D / O / U

x1	x1	x2	x2	x1	4
----	----	----	----	----	---

5 F / M / Q / Z

x1	x1	x2	x2	x1	5
----	----	----	----	----	---



Night and Day



Where some discover their World is two sides of the same coin...

Set-Up

Shuffle two separate stacks of Small World and Small World Underground Races, doing the same for the Special Powers. Put 6 Race & Special Power combos into a column, alternating Small World and Small World Underground. Keep alternating whenever a new combo appears.

Special Rules

Small World Underground River rules apply.

A player with a Small World Race that goes in decline may opt to take its next Race from Underground if he so chooses (and vice-versa).

Small World Races must enter the board through one of the Northern Regions, Small World Underground Races through the Southern Ones.

Small World Races score 1 bonus Victory Coin each turn for each Small World Underground Region they occupy, and for each Small World Region previously occupied by a Small World Underground Race. And vice versa.

Special Powers apply whenever possible, as per the compatibility rules introduced in Small World Underground.



Ombre et lumière



"Puisque je vois qu'on ne peut pas discuter, on va faire un duel."

- Rekka, Nain Armé, à un Gnome Querelleur

Mise en place

Mélangez séparément les tuiles de Peuple de Small World et de Small World Underground. Faites de même pour les Pouvoirs spéciaux. Formez ensuite une pile de combinaisons en alternant Small World et Small World Underground. Dévoilez les 6 premières, comme pour une partie normale.

Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground.

Lorsqu'un Peuple de Small World passe en déclin, son propriétaire peut tout à fait changer d'allégeance au prochain tour et choisir un Peuple de Small World Underground (et vice-versa). Les Peuples de Small World doivent entrer sur le plateau par la rangée supérieure, tandis que ceux de Small World Underground doivent passer par la rangée inférieure.

Les Peuples de Small World marquent 1 point de victoire supplémentaire pour chaque région souterraine qu'ils occupent, et pour chaque région de surface dont ils chassent un Peuple de Small World Underground (et vice-versa).

Les capacités spécifiques et Pouvoirs spéciaux s'appliquent dans la mesure du possible (cf. règles de compatibilité de Small World Underground).

Voyez le scénario 11 pour les règles de Tunnels.



Night and Day



Manch einer erkennt, dass seine Welt zwei Seiten hat ...

Spiel Aufbau

Mischen Sie zwei separate Stapel mit „Small World“- und „Small World Underground“-Rassen, und tun Sie dasselbe mit den Spezialfähigkeiten. Legen Sie 6 Kombinationen aus Rasse und Spezialfähigkeit untereinander, wobei Sie „Small World“ und „Small World Underground“ abwechseln. Auch wenn neue Kombinationen ins Spiel kommen, wird weiterhin abgewechselt.

Sonderregeln

Es gelten die Fluss-Regeln aus „Small World Underground“.

Ein Spieler mit einer „Small World“-Rasse, die untergeht, kann beschließen, seine nächste Rasse aus dem Untergrund zu nehmen (und umgekehrt).

„Small World“-Rassen müssen über Regionen im Norden ins Spiel gebracht werden, „Small World Underground“-Rassen über Regionen im Süden.

„Small World“-Rassen erhalten jede Runde 1 Siegmünze zusätzlich für jede „Small World Underground“-Region, die sie besetzen, und für jede „Small World“-Region, die zuvor eine „Small World Underground“-Rasse besetzt gehalten hat. Und umgekehrt.

Spezialfähigkeiten gelten immer wenn möglich, gemäß den Kompatibilitätsregeln in „Small World Underground“.



Noche y Día



Donde algunos descubren que su mundo son las dos caras de una misma moneda...

Preparación

Mezcla dos pilas separadas de Razas de Small World y Small World Underground y haz lo mismo con los Poderes Especiales. Pon 6 combinaciones de Razas y Poderes Especiales en una columna, alternando Small World y Small World Underground. Siempre que aparezca una nueva combinación, trata de mantener la alternancia entre combinaciones de Small World y Small World Underground.

Reglas especiales

Se aplican las reglas para los Ríos de Small World Underground.

Cuando la Raza de Small World de un jugador entre en Declive, éste puede optar por elegir una Raza de Small World Underground si así lo desea, y viceversa.

Las Razas de Small World deben realizar su primera conquista a través de una de las Regiones del norte, y las Razas de Small World Underground deben hacerlo por una de las Regiones del sur.

Las Razas de Small World obtienen una Moneda de Victoria adicional por cada Región de Small World Underground que ocupen al final de su turno y por cada Región ocupada con anterioridad por una Raza de Small World Underground, y viceversa.

Los Poderes Especiales se aplican siempre que sea posible, de acuerdo con las reglas de compatibilidad explicadas en Small World Underground.

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra



Exploring all these Realms was a vast challenge. A big thanks to all those who ventured at my side:
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove and Manu Delaunoy.



Tester et peaufiner tous ces scénarios fut une rude affaire. Un grand merci à tous ceux qui m'ont aidé :
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove et Manu Delaunoy.



All diese Reiche zu erkunden, war eine gewaltige Herausforderung. Ein herzliches Dankeschön an alle, die dabei an meiner Seite waren:
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove und Manu Delaunoy.

Übersetzung: Birgit Irgang



Explorar todos estos Reinos fue un gran reto. Un enorme agradecimiento a todos aquellos que se aventuraron a mi lado:
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove y Manu Delaunoy.

Traducción: Moisés Busanya



L'explorazione di tutti questi Reami è stata una vera sfida. Un grande ringraziamento a tutti coloro che hanno affrontato tale avventura al mio fianco:
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove e Manu Delaunoy.

Traduttore: Fulvio Cattaneo



Het was een ware uitdaging om al deze werelden te verkennen. Hartelijk dank aan iedereen die samen met mij deze tocht ondernam:
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove en Manu Delaunoy.

Vertaler : Bart Hillewaert



Eksploracja nowych krain okazała się nie lada wyzwaniem. Wielkie podziękowania dla tych, którzy dzielnie wytrwali przy moim boku. A byli to:
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove oraz Manu Delaunoy.



これらの王国すべての地域の探索は、非常に大きな挑戦でした。私と共にチャレンジしてくれた以下のすべての方々に謝意を述べたいと思います：
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove and Manu Delaunoy.

 Table of Contents		
Content	2	
Rules	4	
1. My Precious (World)!	12	★
2. Life Is a Long - But Not So Quiet - River	14	★
3. Go East	16	★
4. I've Been To The Mountaintop	18	★
5. The Rusted Throne	21	★★
6. Adrift	24	★★
7. Crops of Power	27	★★
8. The Sword In The Cavern	30	★★
9. A Game of Gods	34	★★★
10. A Dig Too Far	38	★★★
11. All Together Now	43	★★★
12. Night And Day	48	★★★

 Table des matières		
Contenu	2	
Règles	5	
1. Mon(de) Précieux !	12	★
2. La vie est un long fleuve (à peine) tranquille	14	★
3. À l'est, du nouveau	16	★
4. Là-haut sur la montagne	18	★
5. Le trône rouillé	21	★★
6. Pangea	24	★★
7. Le cercle des pouvoirs disparus	27	★★
8. De caves et d'épée	30	★★
9. Les Dieux sont tombés sur la tête	34	★★★
10. Un filon trop loin	38	★★★
11. Ensemble, c'est tout	43	★★★
12. Ombre et Lumière	48	★★★

 Inhaltsverzeichnis		
Inhalt	2	
Spielregel	6	
1. Mein Schatzzzz!	12	★
2. Das Leben ist ein langer, aber gar nicht so ruhiger Fluss	14	★
3. Go East	16	★
4. Ich bin auf dem Gipfel des Berges gewesen	18	★
5. Der rostige Thron	21	★★
6. Kontinentaldrift	24	★★
7. Früchte der Macht	27	★★
8. Das Schwert in der Höhle	30	★★
9. Ein Spiel der Götter	34	★★★
10. Wer andern eine Grube gräbt ...	38	★★★
11. All Together Now	43	★★★
12. Night and Day	48	★★★

 Índice		
Componentes	2	
Reglas	7	
1. ¡Mi tesoro!	12	★
2. El río de la vida	14	★
3. Viaje al Este	16	★
4. Ay-Ho – Cavar, cavar	18	★
5. El Trono oxidado	21	★★
6. A la deriva	24	★★
7. Cultivos de Poder	27	★★
8. La espada en la caverna	30	★★
9. Un juego de dioses	34	★★★
10. Una cueva demasiado lejana	38	★★★
11. All Together Now	43	★★★
12. Noche y Día	48	★★★

 Componenti		
Materiale	2	
Regole	8	
1. Il mio Tesoro (o mondo)!	12	★
2. La Vita è un Lungo Fiume (Non Tanto) Tranquillo	14	★
3. Vai a Oriente	16	★
4. Sono Stato sulla Cima della Montagna	18	★
5. Trono Arrugginito	21	★★
6. Alla Deriva	24	★★
7. Le Coltore del Potere	27	★★
8. La Spada nella Caverna	30	★★
9. Un Gioco degli Dei	34	★★★
10. Quest'Ultima Buca	38	★★★
11. Adesso Tutti Insieme	43	★★★
12. Notte e Giorno	48	★★★

 Inhoudstafel		
Inhoud	2	
Spelregel	9	
1. Mijn Lieveling!	12	★
2. Het leven is een lange, maar allesbehalve rustige rivier	14	★
3. Oostwaarts	16	★
4. We stonden op de bergen	18	★
5. De Roestige Troon	21	★★
6. Op drift	24	★★
7. Koren op mijn molen	27	★★
8. Het Zwaard in de Grot	30	★★
9. Een spel der Goden	34	★★★
10. Te diep gegraven	38	★★★
11. Iedereen samen nu	43	★★★
12. Dag en nacht	48	★★★

 Spis treści		
Zawartosc	2	
Reguły	10	
1. Mój skarb!	12	★
2. Życie to długa, acz niekoniecznie spokojna, rzeka	14	★
3. Marsz na wschód	16	★
4. Byłem na samym szczycie	18	★
5. Pordzewiały tron	21	★★
6. Wszystko się zmienia	24	★★
7. Kręgi władzy	27	★★
8. Miecz w jaskini	30	★★
9. Igraszki bogów	34	★★★
10. Nie kop zbyt głęboko	38	★★★
11. Nareszcie razem	43	★★★
12. Dzień i noc	48	★★★

 目次		
内容物	2	
ルール	11	
1. いとしいしえかい	12	★
2. 人生は長く静かでもない河	14	★
3. ゴー・イースト	16	★
4. 私は山頂へ行った	18	★
5. 錆びた玉座	21	★★
6. 大陸漂流説	24	★★
7. ちからの作物	27	★★
8. 石の下の剣	30	★★
9. 七王国の神々	34	★★★
10. 遠すぎた発掘	38	★★★
11. オール・トゥゲザー・ナウ	43	★★★
12. ナイト&デイ	54	★★★