Small World ◆ Razende Rivieren

2-5 | 8+ | 40-80'

Inhoud

- 4 Kaarten van Razende Rivieren op twee dubbelzijdige speelborden, één voor elk van de vier mogelijke spelersaantallen.

- 11 Gebeurtenissenfiches

- 1 Karveel (Handelsschip)
- 12 Piratenschepen

Om met deze uitbreiding te kunnen spelen, moet je de volgende onderdelen van het basisspel van Small World gebruiken: Raskaarten, Speciale Krachtenfiches, Overwinningsmunten, en de Versterkingsdobbelsteen.

Opmerking: *we raden ten sterkste aan om de Kracht "Vliegend" uit het spel te verwijderen bij het spelen met deze uitbreiding.*

Spelvoorbereiding

Volg de gewone spelvoorbereiding van Small World, maar voeg er het volgende aan toe:

- Leg nadat je de Verloren Rasfiches hebt geplaatst één Piratenschip op elke Rivier met een piratensymbool.
- Kies het juiste aantal Gebeurtenissenfiches. Er zijn evenveel Gebeurtenissen als rondes in het spel: 8 bij 5 spelers, 9 bij 4 spelers, en 10 bij 2-3 spelers (de overige Gebeurtenissen worden terug in de doos gelegd).
- Leg de Gebeurtenissenfiches gedekt in een rij naast het speelbord neer. Draai het eerste Gebeurtenissenfiche om: dit is de Gebeurtenis in de eerste ronde. Draai vóór elke ronde de volgende Gebeurtenis in de rij om. Hierdoor weet je ook precies hoeveel rondes er al zijn gespeeld.

Speelbord

De regels van Small World zijn van kracht, maar je vindt enkele nieuwe regio's en symbolen op de kaart.

Rivieren

De verovering van een regio met een Rivier kost slechts 1 fiche (in plaats van de normale 2). De andere regels voor verovering blijven ongewijzigd. Regio's met een Rivier moeten echter **geleegd worden** tijdens de Herschikking van je Troepen (de Rassenfiches die erop liggen moeten worden herschikt). Tenzij je dus een speciale kracht hebt die deze regel verandert, kun je regio's met een Rivier niet veroveren.

Opmerking: *Krachten van rassen die met de zee of de rivier te maken hebben, staan je toe om in de Rivier te blijven (Zeevaarder, enzovoort).*

Havens

Hoe meer Havens je bezit, hoe meer Overwinningsmunten je scoort. De eerste bezette regio met een Haven scoort 1 Overwinningsmunt (OM), net als een normale regio, maar de tweede scoort 2 OM's, de derde 3 OM's, enzovoort. Met andere woorden: een speler die 3 regio's bezit (met een actief ras, een ras dat in verval is, of beide) scoort in totaal 6 punten (1+2+3 OM's).

Scheepswerf

Eens per beurt mag de speler die de Scheepswerf bezit het Karveel in een regio met een Rivier leggen. Het karveel is een nieuw startpunt voor die speler: naast zijn normale veroveringen mag hij regio's veroveren vanuit het Karveel. Het Karveel wordt aan het einde van de beurt van de speler van het speelbord genomen en teruggezet bij het begin van de volgende beurt.

De Tempel van de Ziener

Op eender welk moment tijdens zijn beurt mag de speler die de Tempel van de Ziener bezit naar het volgende Gebeurtenissenfiche kijken en de gebeurtenis kenbaar maken aan de andere spelers indien hij dat wenst. Hij mag het fiche echter niet aan de andere spelers tonen!.

Gebeurtenissen

Aan het begin van elke ronde vindt er een gebeurtenis plaats. Draai het volgende fiche om en voer het effect uit dat erop staat.

Storm (×2)

De verovering van een regio met een Rivier kost nu 3 fiches in plaats van 1. De andere regels voor verovering blijven ongewijzigd.

Stille waters (×3)

Er gebeurt niets. Alles is rustig.

Strenge Winter (×2)

De Rivieren zijn bevroren en worden normale regio's (de verovering ervan kost 2 fiches in plaats van 1). De andere regels voor verovering blijven ongewijzigd. Een speler die een regio met een Rivier verovert of bezet, moet een Rasfiche achterlaten bij het Herschikken. De regio is 1 OM waard. Bij het begin van de beurt moeten deze regio's worden achtergelaten (tenzij er opnieuw een Strenge Winter volgt): ofwel aan het begin van de beurt van de speler, ofwel bij het herschikken van de troepen.

Piraten (×4)

Plaats onmiddellijk een Piratenschip in **elke** lege regio met een Rivier. Regio's die via een ononderbroken route **aangesloten** zijn aan ten minste 1 Piratenschip (dus niet enkel aangrenzende regio's!) scoren 1 OM minder zolang het Piratenschip daar blijft liggen. Piratenschepen zijn niet actief, noch in verval. Ze kunnen veroverd worden volgens de gewone regels voor verovering. Een Piratenschip telt bij een gevecht als 1 Rassenfiche. Piratenschepen blijven op de Rivier tot ze worden veroverd, ook al treedt er een Storm of een Strenge Winter op (en ze verhogen nog steeds de veroveringskost van de regio met een Rivier waarin ze liggen).

© 2016 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Small World are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved. Components may vary from those shown. Not intended for use by persons ages 5 and under.

Auteur : Philippe Keyaerts • Illustrations : Miguel Coimbra • Création graphique : Cyrille Daujean