

スモールワールド・アンダーグラウンド

# SMALLWORLD

## UNDERGROUND

Philippe Keyaerts

プレイ人数2~5人・対象年齢8歳以上・プレイ時間30~90分



DAYS OF  
WONDER



Cui

# コンポーネント

ここスモールワールド・アンダーグラウンドでは、あなたは以下のものに出会えます：

- スモールワールド・アンダーグラウンドの4種類のマップ。両面印刷のゲームボード2枚の各面に、プレイ人数に応じたマップが1つずつ、合計4種類のマップが印刷されています。



- ファンタジー世界の種族のパナー15枚。アクティブ状態はカラーで、衰退時はグレーで表示されています。



リザードマンのアクティブ面と衰退面

- 種族トークン179枚：



- プレイヤーサマリーシート6枚。各プレイヤー1枚ずつと、プレイヤー全員でのターン参照用1枚。

## 重要なお知らせ

もしも、あなたが既にスモールワールドをプレイしたことがある場合には、この世界も似たように見えるでしょう。スモールワールド・アンダーグラウンドの住人たちは皆、地上であなたが出会った連中と異なりますが、ゲームのシステムはほとんど同じです。新しいルールや、異なっているルールには、このアイコンが表記されています。



## ゲームのセットアップ

このゲームを初めてプレイする場合は、全てのゲームパーツを台紙から切り離してください。それを種類別に分けて、それぞれを指定された収納場所にしまってください。特定の種類のゲームパーツは、ゲームの箱に入っている取り外し式収納トレイに収納します。それ以外のコンポーネントは、ゲーム内箱のトレイの対応する箇所へ収納します。トークン類の収納方法の詳細については、9ページの付則1の図を参照してください。

- ◆ スモールワールド・アンダーグラウンドのマップを、プレイ人数に応じた面（ゲームボード上のいずれかの角にシンボルで表記されています）を上にして、テーブル中央に配置します。
- ◆ ラウンドマーカーを、マップ上に表記されたゲームラウンド・トラックの最初のスペースに配置します①。このラウンド・トラックで、ゲームの進行状況を管理します。ラウンドマーカーが、このトラックの最後のスペースに到達したターン（使用するマップにより、8、9、10ターン目のいずれか）の終了時に、ゲームは終了します。
- ◆ 取り外し式収納トレイ（すべての種族トークンが入った状態のもの）を箱から取り出し、ボードの横のプレイヤー全員の手が届きやすい場所に置きます②。

- ◆ 全ての種族パナーをシャッフルして、そこからランダムに5枚引いて、表向き（つまり、カラーの面が見えるよう）にしてマップの横に1列に並べます③。残りの種族パナーを、表向きの1つの山にして、種族パナーの列の一番下に配置します④。特殊パワーバジも同様にシャッフルして、各種族パナーの左に1枚ずつ、バジの曲線部分がパナーの曲線部分にぴったりと合うように配置します。残りの特殊パワーバジを、表向きの1つの山にまとめて、種族パナーの山の左にあわせて配置します⑤。これで、それぞれの山の一番上の1枚ずつを含めて、種族パナーと特殊パワーバジのセットが、合計で6組、テーブル上に並びます。

- ◆ マップ上のモンスターのシンボルが描かれた地域に、モンスタートークンを2枚ずつ配置します⑥。モンスターはゲームの開始時に、スモールワールド・アンダーグラウンドの、「伝説の地、または聖なるアイテムが有る地域」を守っています。ゲームに含まれる7種類のモンスタートークンはイラストに関係なく、ゲームにおける効果は全く同じです。

- ◆ 伝説の地トークンと聖なるアイテムトークンをまとめてシャッフルします。その後裏向きにして、マップ上のモンスターが配置された地域と同じ枚数を引き、それを1つの山にまとめて、マップの横に裏向きに配置します⑦。残りは内容を見ないで捨て札とします。これらは、ゲームで使用しません。

- ◆ 暗闇山地トークンを、マップ上の、該当のシンボルが描かれた地域に1枚ずつ配置します⑧。

- ◆ 各プレイヤーに、「1」の勝利コインを5枚ずつ配ります⑨。「3」「5」「10」を含む残り全てののコインを、ボード横の全てのプレイヤーが取りやすい場所に、勝利の隠し場所としてまとめて置きます⑩。これらのコインは、ゲーム中は通貨として使用し、ゲーム終了時には勝者を決定する基準となります。



- 特殊パワーバジ 21枚



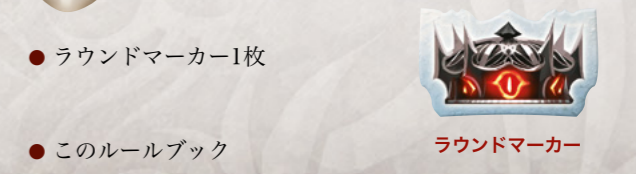
- そのほかのパーツ：



- 勝利コイン106枚 (10×30枚、5×24枚、3×18枚、1×34枚)



- 増援部隊ダイス1個



# ゲームの目的

スモールワールド・アンダーグラウンドでは、地表よりも地下において、さらに土地に余裕がなくなってきました！過去何世代にもわたり埋葬された遺体のせいで、生ける者に残された土地はわずかです。そして、もちろん他の種族が大胆にもあなたの土地——あなたが地底帝国を掘り上げ、そこを手始めにあなたの子孫が世界を征服することを夢見て、祖先が遺してくれた土地——の地下を掘り進んでいます。

あなたはファンタジー世界の種族と特殊パワーのセットを選び、それぞれ特有の種族の特徴と能力を駆使しなければなりません——周囲の地域を征服し、伝説の地へと冒険し、聖なるアイテムを探し、勝利コインを蓄えます——時には自分より弱い隣人を犠牲にします。部隊（種族トークン）を様々な地域に配備して、隣接する地底世界を征服していき、自分のターン終了時に自分が占領している地域から勝利コインを獲得します。結局、あなたの種族は能力の限界を超えて広がりすぎることになり（あなたが今までに減ぼしてきた相手と同じです）、そのためあなたは自分の文明を放棄して他を探さなければなりません。スモールワールド・アンダーグラウンドの地底世界で覇権を握るために、自分の帝国を衰退させて新しいものに取り換えるタイミングを見極めることが、あなたの勝利への鍵なのです！

# ゲームの開始

いちばん最近に洞窟地下室に行ったプレイヤーが最初のプレイヤーとなり、自分の最初のターンをプレイします。その後、プレイヤーは時計回り順に1人ずつプレイしてゲームを進めます。プレイヤー全員が1ターンずつプレイしたら、次のラウンドが始まります。

最初のプレイヤーは、ゲームラウンド・トラック上のラウンドマーカーを1スペース進め、自分の次のターンをプレイ、その後、他のプレイヤーが順にプレイしていきます。

ラウンドマーカーが、ゲームラウンド・トラックの最後のスペースに到達し、プレイヤー全員が自分の最終ターンをプレイしたら、ゲームは終了します。勝利コインを最も多く蓄えたプレイヤーがゲームの勝者となります。

## 1. 第1ターン

ゲームの第1ラウンドで、各プレイヤーは以下を実行します。

1. 種族と特殊パワーのセットを1つ取る
2. 地域を征服する
3. 勝利コインを獲得する

### 1. 種族と特殊パワーのセットを1つ取る

プレイヤーは、種族と特殊パワーのセットを、テーブル上に見える6つ（列の一番上に配置されている、種族バナーと特殊パワーバッジの山の一番上で出来るセットも含む）から、1つ選びます。

各セットのコストは、列の何番目に位置しているかで決定されます。1番目のセット——列の一番上に位置している——のコストは0です。他の各セットのコストは、列を一つ下がるごとに、1勝利コインずつ増加していきます。これらのコストは、プレイヤーが取りたいセットよりも上に位置している各セットに、自分の勝利コインを置いていくことで支払います。



ゲーム開始時の種族と特殊パワーのセットとして、『神秘の / シュルーム』を選んだプレイヤーは、それよりも上に位置している各セットに自分の1勝利コインを置き、『神秘の / シュルーム』のセットを取った。

もしも、プレイヤーが選んだセットに勝利コインが置かれていた（前のプレイヤーが、このセットより下のセットを取るために置いたコイン）場合には、取ったセットと一緒に、置かれていたコインも手に入れます。それとは別に、自分が選んだセットより上に位置している各セットには、コストとして自分の勝利コインを置く必要があります。

プレイヤーは自分の選んだセットを表向きに自分の前に置いて、種族バナーに表記されている数値と特殊パワーバッジに表記されている数値を合計した枚数だけ、その種族のトークンを取り外し式収納トレイから取ります。



プレイヤーが選んだ種族と特殊パワーのセットと、それに対応する4+5=9枚の種族トークン。

特別に指定されない限り（例えば、マッドマンや、アイアン・ドワーフのシルバー・ハンマーのように）ゲームの間に、このプレイヤーが配備できる、この種族のトークンの最大数は、この枚数に限られます。

また、もしもプレイヤーが特殊パワー（または種族のパワー）によって、ゲーム中に収納トレイから追加の種族トークンを獲得する場合でも、実際に存在する枚数より多くのトークンを取ることは不

可能です。そのため、アンダーグラウンド上に12枚のマッドマントークンを配置しているプレイヤーは、トークンが何枚か使用可能となるまで、マッドマンのパワーを使用することが出来ません。

プレイヤーは最後に、次のプレイヤーのためにセットの列を補充します。セットが取られて空いた箇所を埋めるため、残っているセットを（上に勝利コインが乗っている場合は、そのままいっしょに）1つずつ上にずらします。種族バナーと特殊パワーバッジの山の一番上のセットを下ろし、新しいセットが山の一番上に見えるようにします。結果として、全てのプレイヤーが、テーブル上に常に6つのセットを見ることができるようになります（もちろん、種族バナーと特殊パワーバッジの山には限りがあるので、必要ならシャッフルしなおして新しい山としてください）



種族と特殊パワーのセットを補充する

## 2. 地域を征服する

プレイヤーの種族トークンはマップ上の地域を征服するのに使用され、また、いったん占領したならプレイヤーのために勝利コインを生み出します。

### Sw > 最初の征服

プレイヤーが最初にマップ上に種族トークンを配備する際は、ボードの縁に接している地域（ボードの縁に接している河の“両端”の地域を含みます）から始める必要があります。

### > 地域を征服する

地域を征服するためには、プレイヤーは種族トークンを以下の枚数だけ配備可能でなければなりません。

（種族トークン2枚） + （その地域に既にある暗闇山地トークン、マッシュルームの盾トークン、故郷の城塞トークンの各1枚につき追加で種族トークン1枚ずつ） + （その地域に既にあるモンスタートークンまたは他のプレイヤーの種族トークンの各1枚につき追加で種族トークン1枚ずつ）。

### Sw > 上記ルールの例外

- 河は征服するのに種族トークンを1枚しか必要としませんが、ただし、プレイヤーは自分の「再配備フェイズ」（7ページ参照）に、ここにトークンを残さず空にしなければなりません。

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限り、河地域を占領することは出来ません。



- 底なし谷は通行不能な地域であり、一方通行の標識により、プレイヤーに進入禁止と判るようになっています。ここは進入も通過もできないため、迂回する必要があります。これらの地域に 火山 シンボルが描かれている場合は、その地域に火山が噴出する可能性があることを示しています(11ページ「フレイム」参照)。

地域を征服したら、プレイヤーはこの地域を征服するのに使用した種族トークンを、マップ上の境界線で区切られた内側に配備しなければなりません。

これらのトークンは、プレイヤーが自分のターンの最後に部隊を再編成する（7ページ「部隊の再配備」を参照）まで、この地域に残ります。



このモンスターが占領している泥沼から最初の征服をする場合、プレイヤーは自分の貴重な種族トークン4枚を使用しなければならない。

**重要事項：**種族および / または特殊パワーの効果にかかわらず、プレイヤーは新たな征服を始めるためには、常に最低1枚の種族トークンを所持している必要があります。

### Sw > モンスターがいる地域を制圧する

- モンスタートークンが配置された地域を征服した場合、そのプレイヤーは直ちに伝説の地トークンと聖なるアイテムトークンの山の一番上から1枚取り、たった今征服した地域にそのトークンを配置します。

プレイヤーは、特殊パワーや伝説の地、または聖なるアイテムにより得られる効果によって、追加のマーカーやトークンを受け取る場合もあります（13～15ページ「聖なるアイテムと伝説の地」を参照）。

(例えば、故郷の城塞のように)特別に指定されない限りは、いったん公開された伝説の地と聖なるアイテムは、配置された地域の防御力には加算されず、他の種族がこの地域を征服しようとする際に、必要なトークンの数を増加させることはありません。

### > 敵の損害と撤退

その地域が征服される前に他のプレイヤーが占領していた場合には、前に占領していたプレイヤーは直ちに、その地域から自分の種族トークンを全て手札に戻す必要があります。そして以下を全て実行します。

- その種族トークン1枚を捨て札として収納トレイに戻す。
- 手札の残りの種族トークンを手元に残し、現在のプレイヤーのターンの最後に、自分の種族が占領している他の地域（もしあれば複数の地域に分けても可）に再配備する。

この場合に、残りの種族トークンを再配備する地域は、撤退してきた元の地域に隣接したり、連続している必要はありません。もしも、あるプレイヤーの地域がそのターンに全て征服されて、結果として種族トークンが手札には残っていてもボード上には1枚も無い状態になった場合は、次の自分のターンになってから、最初の征服と同様の手順で、再びこれらのトークンを配備できます。

トークン1枚だけで守っていた地域が占領された場合には、守っていたトークンは捨て札とされます。この状況は通常、衰退した種族が守っている場合に発生します(8ページ「衰退させる」を参照)。

**注意:** プレイヤーは、もしも望むなら、自分自身の「衰退した」トークンが占領する地域を征服することが出来ます。そのプレイヤーはトークンを失いますが、自分の新しいアクティブな種族が有利な地域を占領するための経路が確保できる場合があります。

暗闇山地は移動させることが出来ないため、その場所に残り新たな征服者に防御を与えます。

**Se** 伝説の地は移動させることが出来ません。配置された地域が征服されてもその場所に残り、新たな占領者の支配下に置かれます。(故郷の城塞のように)特別に指定されない限り、伝説の地はその地域を防御しません。

**Se** 聖なるアイテムの場合、前の所有者は放棄することになります。配置された地域が征服された場合はその地域に残り、新たな占領者の所有物になります。聖なるアイテムは地域を防御することはありません。



泥沼の征服に成功した後、この汚らしい一団は、隣接しているシュルームの故郷（神秘の水晶の地域）に侵攻する。

### > 征服を続ける

アクティブプレイヤーは、征服に必要な種族トークンが残っている限り、自分のターンに望むだけこの手順を繰り返し、新しい地域を征服し続けることが出来ます。

自分の種族と特殊パワーのセットで許可されていない限り、新たに征服する地域は、既に自分のアクティブな種族トークンが占領している地域に隣接している必要があります。

### > 最後の征服を試みる / 増援部隊ダイス

プレイヤーは、自分のターンの最後の征服を試みようとした時点で、その地域を征服するための種族トークンを必要な数だけ持っていないことに気づく場合があります。プレイヤーは未使用の種族トークンを少なくとも1枚持っていれば、その地域を征服するのに必要なトークンの不足数が3枚以下の地域を選択して、自分のターンの最後の征服1回を試みる事が出来ます。征服する地域を選択したら、プレイヤーは増援部隊ダイスを1回振ります。そのターンの最後の征服の対象となる地域は、ダイスを振る前に選択しておくなければならない点に注意してください。この地域は、最後の征服が可能な地域の中で最弱である必要は無く、ダイスの出目が最高の場合に征服が可能であれば、対象として選択が出来ます。

もしもダイスの出目と手元に残った種族トークンの枚数の合計が、その地域を征服するのに必要な種族トークンの枚数以上だった場合は、プレイヤーは残りの種族トークンをその地域に配備します。それ以外の場合は、残りのトークンは自分が既に占領している地域のうち、1つの地域に配備します。いずれの場合も、解決後に、このターンの征服は直ちに終了します。



トークン1枚で試みたにもかかわらず、増援部隊ダイスの出目が良かったおかげで、マッドマンのプレイヤーは、このターンの最後の征服として、暗闇山地の征服に成功した。

### > 部隊の再配備

自分のターンの征服を終了したプレイヤーは、ボード上の自分の種族トークンを自由に再配備して、ある地域から自分の種族トークンが占領している他の地域（2つの地域が隣接または連続している必要はありません）に移動することが出来ます。ただし、自分が支配しているそれぞれの地域には、最低1枚の種族トークンを残しておくなければならない。



プレイヤーは、自分の地域間でマッドマン部隊を再配備する。この再配備には、マッドマンの種族能力（「泥沼」地域を占領していることによりボーナス種族トークン1枚を得る）により獲得した追加のマッドマントークン1枚を含んでいる。

**Se** もしもプレイヤーが自分のターンに河地域を征服していた場合は、この時点で、その地域を空にして、その部隊を他の（河でない）地域に再配備しなければなりません。プレイヤーがこのルールを無視できるパワーの効果（例えば、10ページ「クラーク」）を得られない限り、ターンの終了時に全ての河地域が空になっていなければならない。

## 3. 勝利コインを獲得する

ターンはここで終了し、プレイヤーはマップ上の自分の種族トークンが占領している地域1つにつき、1勝利コインずつ勝利の隠し場所から獲得します。



3つの地域を占領していることにより、『神秘の / シュルーム』は3勝利コインを獲得し、さらにその特殊パワー（神秘の水晶地域を占領することに1ボーナスコインを得る）により、ボーナス1勝利コインを獲得する。

ゲームの進行にしたがって、プレイヤーはおそらく、マップ上にも他の種族のトークンも持つことになるでしょう。これらのトークンは、プレイヤーが衰退させることを選択した以前の種族の残りです(8ページ「衰退させる」を参照)。

衰退したトークンが占領している地域からも、プレイヤーは地域1つにつき、1勝利コインを獲得します。ただし、特別に指示されて

いる場合を除いて、種族パワー、特殊パワー、伝説の地、聖なるアイテムの効果によるボーナス勝利コインを得ることは出来ません。

プレイヤーは自分の勝利コインをひとまとめに積んでおき、常に合計数が他のプレイヤーにわからないようにします。最終得点はゲームが終了するまで公開しません。必要ならプレイヤーはいつでも自分のコインと、勝利の隠し場所のコインを両替することが出来ます。



クラークは、河に留まってターンの終了時に勝利コインを獲得できる唯一の種族だ。

## II. 2ラウンド目以降のターン

2ラウンド目以降のターンでは、最初のプレイヤーがラウンド・トラック上のラウンドマーカーを1スペース進めて、時計回り順にゲームを進めます。各プレイヤーは、自分のターンに、以下のいずれかを実行しなければなりません：

- 新たな征服をして、自分の種族の領土を拡大する。

または

- 新たな種族を選択するため、種族を衰退させる。

この後、プレイヤーは再び勝利コインを獲得します。

### 新たな征服による拡大

#### > 部隊を準備する

プレイヤーは、自分の種族が占領している各地域に種族トークンを1枚ずつ残して、それ以外の自分のアクティブな種族トークンを全てマップ上から手札に戻し、新たな地域の征服に利用できます。

#### > 征服

新たな地域を征服する際のルール（5ページ「地域を征服する」を参照）が全て適用されますが、「最初の征服」に関するルールは除きます——これは、新たな種族がマップ上に登場する場合にのみ適用されます。

## > 地域を放棄する

新たな地域の征服には、手元に戻った種族トークンしか使用できません。もしもプレイヤーが、もっと多くの種族カウンターを活用したいと望む場合は、ある地域、または全ての地域を完全に放棄する選択が出来ます。その地域にはトークンが全く残らないようにします（ただし、配置された聖なるアイテムトークンや伝説の地トークンは例外です。これらは、プレイヤーが地域を放棄した場合も、そこに残さなければなりません）。この場合、放棄された地域は、もうプレイヤーの支配している地域とはみなされず、勝利コインも獲得できません。もしもプレイヤーが、占領した全ての地域を放棄する選択をした場合は、次の征服は「最初の征服」と同じルールを適用しなければなりません（5ページ「最初の征服」を参照）。

## 衰退させる

プレイヤーは、自分のアクティブな種族が広がりすぎたことで、うまく拡大し続けるのに必要な、あるいは常に脅かしてくる周囲から自分を守るのに必要な勢いがもはや無くなったと感じる場合があります。その場合には、その種族を衰退させることで、自分の次のターンの開始時にテーブル上の選択可能な種族と特殊パワーのセットを選択することが出来ます。

これを実行するには、プレイヤーは自分の現在の種族バナーを裏返すことで、グレーの衰退面が全員に見えるようにします。セットになっていた特殊パワーバッジは、特別に指示が無い限り（例えば『泥の』、『転生する』、『王家の』等々……）は、効果が無くなるため、捨て札にします。

またその種族トークンは、占領している各地域に1枚ずつ裏返しで衰退面が見えるように残し、それ以外のトークン全てをマップから取り除いて収納トレイに戻します。



彼ら『血を吸うノーム』に衰退の時がやってきた。そのトークンは占領していた各地域に1枚ずつ衰退面に残り、それ以外は全て取り除かれる。その種族バナーは裏返され、セットになっていた特殊パワーバッジは捨て札とされる。

各プレイヤーがマップ上に配置できる衰退した種族は、常に1種類だけです。もしもプレイヤーが、以前に衰退させた種族のトークンをマップ上に残している場合は、新しいトークンを衰退面にする前に古い衰退種族のトークンを直ちにマップ上から全て取り除き、収納トレイに戻します。

こうして滅亡した種族の種族バナーは、種族バナーの山の一番下か、または種族バナーの列の一番下に空きスペースがあれば、そこに置きます。また、衰退した種族の最後の地域が征服された結果、その最後の種族トークンがマップ上から消失した場合も、同様に処理します。



消え行くフレームは、燠火になるだけでは済まない——完全に燃え尽き、命の炎が消える時が来た！ その種族バナーは山札の一番下に戻され、衰退面のフレーム・トークンはボードから取り除かれる。

自分の種族を衰退させたターンには、プレイヤーは征服を全く行うことが出来ません。勝利コインを獲得して、ターンは直ちに終了します。プレイヤーは、新たに衰退させたトークンが占領している各地域につき1勝利コインを獲得しますが、特別に指示されない限り衰退させた種族の種族バナーや、捨て札となった特殊パワーの効果による勝利コインは獲得できません。

次のターンに、このプレイヤーはその時点で選択可能な中から新しい種族と特殊パワーのセットを選択します。それから、ゲームの最初のターンのルールに従ってプレイします。唯一大きく異なる点は、自分のターンの勝利コイン獲得フェイズに、新たな種族からと同様に、衰退した種族の残りトークンからも勝利コインが獲得できることです。

万一特殊パワーバッジの山札が足りなくなり、新たな種族と特殊パワーのセットをテーブル上に出せなくなった場合は、捨て札となっている特殊パワーバッジをシャッフルして、新しい山札としてください。

## ゲームの終了

ラウンドマーカーがゲームラウンド・トラックの最後のスペースに到達し、プレイヤー全員が自分の最終ターンをプレイしたら、各プレイヤーは持っている勝利コインを公開し計算します。合計点が最も高いプレイヤーが勝者となります。同点の場合は、ボード上に残っている種族トークン（アクティブなものと同様に衰退したものを合計する）が最も多いプレイヤーが勝者となります。

## 付則

### I. 収納トレイの利用法

スモールワールド・アンダーグラウンドの箱の中にはゲームパーツの台紙が多数入っているため、いったん全てのトークンやコインを切り離してしまうと、もともと台紙が入っていた部分である収納トレイと箱の上蓋との間に大きな隙間が出来てしまいます。もしもゲームの箱を立てた状態で保管しようとする、この隙間のせいで、ボードと下に収納されたトークン類全てが動いて、バラバラになってしまうでしょう。

これを避けるために、まず最初に以下の作業をお勧めします：いったん台紙から全てのゲームパーツを切り離したら、パーツの無い枠だけになった残りの台紙枠を捨てずにテーブルに積んでおき

ます。ゲームの箱の底に入っているプラスチックの収納トレイを、薄いプラスチック製なので壊さないように気をつけて、そっと引き抜きます。そして重ねた台紙枠をゲームの箱の底に入れ、収納トレイをその上に置くように箱に戻します。これで、ボードが入っていた分がそっくり底上げされて、箱の上蓋と隙間が無くなります。このようにしてゲームのコンポーネントがバラバラになる心配をせずに、ゲームの箱を縦にして保管することが出来ます。

以下の図は様々なゲームトークン、マーカー、コインをどう収納するかを示しています。取り外し式収納トレイは種族トークンだけを収納するのに使用し、種族ごとに場所が区分けされています。様々な種族トークンを収納しやすいように、トレイの収納スペースの大きさは何種類かに規格化されています。他のコイン、トークン、マーカーは全て、ゲームの箱の収納トレイの指定された場所に収納します。ボード、サマリーシート、ルールブックは、一番上に置きます。



### II. スモールワールド・アンダーグラウンドの種族と特殊パワー

各種族には、個別の種族バナーとどの特殊パワーバッジでも配備するのに十分な数のトークンが用意されています。

各特殊パワーバッジはセットになった種族に対して、特有の効果を与えます。

種族トークンは、その種族がアクティブ状態のときはカラー面を上向きに、その種族が衰退時にはカラー面を下向きにして、マップ上に配置します。

特別に指示されない限り、アクティブ状態の種族バナーと、セットになった特殊パワーバッジの効果は常に累積され、いったんその種族が衰退すると、効果はもう適用されません。

ある地域に、モンスタートークンまたは種族トークン（アクティブ状態または衰退時のどちらでも）が少なくとも1枚置かれている場合には、そこは空でない地域とみなされます。暗闇山地トークン、聖なるアイテムトークン、伝説の地トークンのいずれかが置かれているが、モンスターも種族トークンも置かれていない地域は、空の地域とみなされます。

「バルログ」、「大いなる古のもの」、「女王」、「トゥームレイダーの亡霊」などが居ることで不可侵となった地域は敵に征服されません。「バルログ」、「大いなる古のもの」等々……が、その地域にいる間は、敵の種族の能力や特殊パワー、および、敵が支配する伝説の地や聖なるアイテムの効果をいっさい受けません。

## Small World との互換性

Small World・アンダーグラウンドで登場する種族と特殊パワーは全て新しいものですが、Small Worldをプレイしたことのある人は、いくつか見覚えがあるような気がするかもしれません。それらは、Small Worldや拡張セットに登場するパワーのバリエーションや、Small Worldの種族パワーをSmall World・アンダーグラウンドの特殊パワーに変更したもの、あるいはその逆かもしれません。これは、あなたが地底世界を探検し尽くしたら、(ほとんどの場合)簡単に両方のゲームを混ぜて要素を組み合わせ、Small Worldの種族をアンダーグラウンドに連れてきたり、あるいは、アンダーグラウンドを地上に出したりすることが可能なことを意味しています。

あなたが地上(あるいは地底)世界を他の種族で冒険しようとするときは、以下のルールを念頭において下さい:

- 意味の無いパワーや効果(存在しない土地のタイプに関連している、あるいは、そのプレイに登場しない聖なるアイテムや伝説の地に関連しているため)は適用せず、ゲームの開始前に取り除く。
- 海と湖地域に関連するパワーや効果は、河地域に適用させるように置き換える(逆も同様に)。



## 種族

以下のリストは、各種族に与えられた能力の詳細です。その種族のパナーを選択した時に受け取る種族トークンの枚数は、パナー上に数値で表示されています。

### > アイアン・ドwarf とシルバー・ハンマー



あなたは毎ターン、部隊の再配備フェイズにおいて、あなたが占領する坑道地域1つにつき、追加のシルバー・ハンマートークン1個をトレイから取って、自分の前に置きます。この時点からアイアン・ドwarfを衰退させるまでの間、自分のターンの征服フェイズに、あなたはこれらのシルバー・ハンマーを、征服のために種族トークンの代わりとして使うことができます(ただし、防御には使えません)。あなたの毎ターン、部隊の再配備フェイズの最後(7ページ「部隊の再配備」を参照)に、全てのシルバー・ハンマーをマップ上から取り除き、各地域にアイアン・ドwarfトークンが最低1個ずつ残るようにします。回収したあなたのシルバー・ハンマーを手元に戻し、次の征服フェイズの開始まで、ボード外のあなたの前に置いておきます。



### > ウィル・オ・ウィスプ



あなたは、神秘の水晶地域、またはあなたのウィル・オ・ウィスプが占領している神秘の水晶地域に隣接している地域を征服する前に、常に増援部隊ダイスを使用することができます。ダイスを振る前に征服の対象となる地域を指定します。ダイスを振ったら、出目の結果にかかわらず、その地域を征服するのに十分な数のウィル・オ・ウィスプトークンが残っている場合はそこを征服しなければなりません。

- 山岳地帯 / 暗闇山地は両方の世界で同じ効果を持つ。
- 伝説の地および聖なるアイテムをSmall Worldで使用した場合は、(2×プレイヤー人数)+2枚のモンスタートークンを取る。次に、失われた部族のシンボルがある地域から選択して、モンスタートークンを2枚ずつ配置する。この時にモンスターが占領する地域が隣接しないように配置すること。それから、モンスターが占領していない失われた部族のシンボルがある地域に、失われた部族トークンを1枚ずつ配置してセットアップを完了する。
- 最後に、以下の土地タイプは同じものとして扱います:
  - ◆ 暗闇山地 / 山岳地帯地域
  - ◆ 泥沼 / 沼地地域
  - ◆ マッシュルームの森 / 森林地域
  - ◆ 坑道 / 鉱山シンボルの地域
  - ◆ 神秘の水晶 / 魔法の源シンボルの地域

種族と特殊パワーを一方のゲームから他のゲームへ移行するさらに詳細な方法については、Days of Wonder社のWebページ、[www.smallworld-game.com](http://www.smallworld-game.com)をチェックして下さい。

### > オーガ



あなたのオーガは、どの地域でも通常より1枚少ないオーガ・トークンの枚数で、征服することができます。ただしオーガ・トークンが最低1枚は必要です。

### > カルト教団員



あなたのカルト教団員が最初に征服した地域に大なる古のものを配置します。この地域は「不可侵」となります。カルト教団員は、大なる古のものに隣接する地域(種族の能力、特殊パワー、あなたが支配する伝説の地や聖なるアイテムなどの効果により隣接とみなされる全ての地域を含む)を、通常よりも1枚少ないカルト教団員トークンの枚数で征服することができます。ただし、カルト教団員トークンが最低1枚は必要です。2ターン目以降のあなたのターン開始時に、大なる古のものを、あなたのカルト教団員が占領している地域のどれかに自由に移動させることができます。



### > クラーケン



あなたのターン終了時に、あなたのクラーケンが占領している河地域を空にする必要はありません。クラーケンはそのまま残しておき、その河地域から勝利コインを獲得することができます——これは、衰退時でも有効です!さらに、当然ながら、クラーケンが占領する河地域を通過しようとする種族は全て、まずはそこを征服しなければなりません。

### > シャドウ・マイム



種族と特殊パワーのセットを取る(4ページ)時点で、あなたがシャドウ・マイムを選択した場合には直ちにその特殊パワーをテーブル上に見えている残り5セットのいずれかの特殊パワーと交換することができます。ただし交換先のセットに勝利コインが置かれている場合でも、そのコインは交換したり取り替えることは出来ません。あなたが交換できるのは特殊パワーだけです。

### > シュルーム



あなたのターン終了時に、あなたが占領しているマッシュルームの森地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



### > スパイダリン



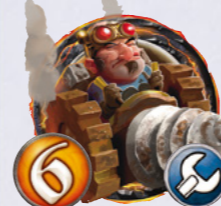
あなたのスパイダリンが征服をする際には、底なし谷と境界を接している全ての地域を、あなたが既に占領している地域と隣接しているとみなします。あなたの最初の征服の際には、底なし谷と境界を接している地域のいずれかより開始することができます。

### > ドラウ



ドラウは、ひっそりと生活するのが好みます。あなたのターン終了時に、他の種族(あなたが持っているドラウ以外の他の種族、衰退時を含む敵の種族全て、モンスターを全て含みます)がいる地域と1つも境界を接していない地域をドラウが占領していたら、その地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。

### > ノーム



ノームが占領している地域を征服する際に、他のプレイヤーは自分の種族の能力および特殊パワー、支配している伝説の地や聖なるアイテムの効果は一切使用することが出来ません。これは、間接的な効果を含みます:あなたのノームに隣接した地域に部隊を配置していないプレイヤーは、たとえ万里の黄銅管を支配していたとしても(15ページ「万里の黄銅管」参照)、あなたのノームを攻撃することは出来ません。また、バルログもノームが占領している地域を征服することは出来ません。ただし、これらの効果を無効にするノームの能力は、他のプレイヤーのターンにしか発生しません。自分自身のターンには、聖なるアイテム、伝説の地等を通常どおり使うことができます。

### > フレイム



あなたがこの種族を選択した時点で、火山トークンを火山のシンボルが描かれた底なし谷地域の1つに配置します。火山に隣接する地域、またはあなたのフレイムが占領する地域を経由して火山と連続している地域(訳注:「火山に隣接している」「あなたのフレイムたちが占領する地域」に「隣接している地域」/複数の「フレイム占領地」を経由しても可)を征服する際に必要なフレイムトークンのコストは、その地域が空であるとして計算します。



### > マッドマン



部隊の再配備フェイズに、あなたが占領する泥沼地域1つにつき、追加のマッドマン・トークン1枚をトレイから取り、それらをあなたのマッドマンが占領する地域のいずれかに配置します(複数の地域に分けて配置することも可能です)。

### > マミー



マミーは数が多いのですが、自分の包帯を踏んづけるくらい不器用です。あなたが征服する際には、通常より1枚多くのマミー・トークンが必要です。

### > リザードマン



あなたのリザードマンは、すべての河地域(占領されているか空のいずれでも)を、そこを征服あるいはトークンを残す必要無しに、通過することができます。しかしながら、もしもリザードマンが、(例えば、クラーケンにより)占領されている河地域を征服したい場合は、通常どおりそこを征服するのに十分な数のトークンが必要です。ただし、そのターンの征服が全て終了したら、その河地域にはトークンを残しません。部隊の再配備フェイズに、これらのトークンを、あなたが占領している他の陸上の地域に再配備します。

### > リッチ



敵が、あなたの「衰退したリッチ」が占領する地域のひとつを征服するのに成功するたび、そのプレイヤーからボーナスの1勝利コインを獲得します。コインを1枚も持っていない敵は、あなたの「衰退したリッチ」が占領する地域を征服することは出来ません。



## 特殊パワー

下記の特殊パワーの説明において「あなた」や「あなたの」の用語が使われた場合は、その特殊パワーと組み合わせられたあなたの種族の種族トークンのことを指しています。特別に指示されない限り、これは通常あなたが先に衰退させた種族のトークンを含みません。

以下のリストはこれら特殊パワーにより得られる恩恵についての詳細です。特殊パワーを種族バナーと組み合わせられた時に追加で受け取る種族トークンの枚数は、特殊パワーバッジ上に丸で囲んだ数値で表示されています。



### 英知ある

あなたのターン終了時に、あなたの衰退した(衰退させた最初のターンを含む)英知ある種族トークンが、最低でもボード上の1地域を占領している場合、ボーナスの2勝利コインを獲得します。



### 王家の

あなたのターン終了時に、あなたの王家の種族トークンが占領している地域のひとつに女王マーカーを配置することができ、そこは「不可侵」となります。あなたが衰退した場合には、あなたの女王マーカーは配置された場所にとどまり、その地域を「不可侵」にし続けますが、もう移動することが出来ません。



### 臆病な

あなたのターン終了時に、あなたが種族トークン3枚以上で占領している地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



### 喧嘩する

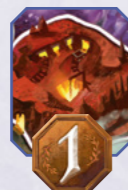
あなたのターン終了時に、あなたの喧嘩する種族トークンが占領している地域が形成する、それぞれ別の地域グループ(つまり、他の地域の集まりと境界線を共有しない地域の集まり)ごとに、ボーナスの1勝利コインを獲得します。

例えば、あなたの全ての喧嘩する種族トークンがマップ上で1つの地域グループにまとまっていたら、ボーナスの1勝利コインを獲得します。2つの別々のグループに分かれていたら、ボーナスの2勝利コインを獲得します。以下同様です。



### 採掘する

あなたのターン終了時に、あなたが占領している坑道地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



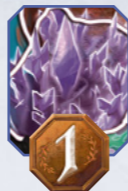
### 殉教者の

あなたの殉教者の種族が占領している地域1つが敵に征服されるたび、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



### 神秘的

あなたのターン終了時に、あなたが占領している神秘の水晶地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



### 装備を固める

あなたの征服フェイズの終了時に、あなたが占領しているマッシュルームの森地域1つにつき、マッシュルームの盾トークン1枚をトレイから取って手札に加えます。これらのマッシュルームの盾トークンを、あなたの部隊再配備フェイズに、あなたの地域(複数でも可)に自由に配置します。配置された各マッシュルームの盾は、種族が衰退時であってもその地域の防御力を1上昇させます。これらのトークンは種族トークンには数えませんが、地域に1枚以上のマッシュルームの盾と一緒に置かれた1枚だけの種族トークンは、血を吸う能力の対象になります。同じ地域に複数のマッシュルームの盾を配置することが出来ます。その地域を放棄するか敵に征服された場合は、マッシュルームの盾を取り除き、捨て札としてトレイに戻します。それ以外、あなたの装備を固める部隊がボード上にある限りは、マッシュルームの盾はプレイに残ります。



### 血を吸う

毎ターン、対戦相手1人あたり1回ずつ、あなたの血を吸う種族トークン1枚を、敵のアクティブな種族トークン1枚と交換し、敵の地域を征服することができます。この血を吸う種族トークンはトレイから(トレイに残っていなければ手札から)取ります。あなたの血を吸う種族トークンと交換する対象の種族トークンは、「その地域に置かれた1枚だけの種族トークン」でなければなりません。この能力に関して、暗闇山地地域に1枚だけ置かれた敵トークン、故郷の城塞と一緒に地域に1枚だけ置かれた敵トークン、マッシュルームの盾で防御された1枚だけの敵トークンは、いずれも「その地域に置かれた1枚だけの種族トークン」として扱われ、《血を吸って吸血鬼にする》(=交換する)対象にできません。しかしながら、地域に1枚だけ置かれたノームトークンは、対象にできません。交換された敵の種族トークンは、収納トレイに戻します。もしも不死身の種族トークンが《血を吸って吸血鬼にする》(=交換する)対象とされた場合には、そのトークンは失われてトレイに戻されます。



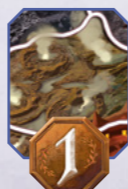
### 転生する

いったんあなたの転生する種族を衰退させたら、あなたの毎ターンの開始時に、それらの地域を1つまたは2つを放棄することが出来ます。そうして回収したトークンの地域1つ分ごとを、あなたのアクティブな種族トークン1枚ずつと交換(トレイから取るか、トレイに残っていなければ手札から取る)します。こうして、衰退したトークンを回収した地域に、アクティブなトークンを1枚ずつ戻します。



### 泥の

あなたのターン終了時に、あなたが占領している泥沼地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。このパワーは、衰退時も有効です。



### 盗む

あなたのターン終了時に、あなたの盗む種族が占領している地域のひとつと境界を接した地域に、自分のアクティブな種族トークンを最低1枚でも配置している各プレイヤーから、それぞれボーナスの1勝利コインを獲得します。



### 儂い

あなたの儂い種族トークンを衰退させた場合は、種族トークンを全て取り除きます。ただし、占領していた地域1つにつき、1勝利コインではなく2勝利コインを獲得します。



### 墓場の

衰退させた場合、あなたの墓場の種族トークンは全てマップ上に残しておくことができません。衰退させたターンの勝利コインを獲得する前に、あなたは最後の再配備を1回だけ行うことができます。もしも、あなたの「衰退した墓場の種族」トークンが置かれた地域が征服された場合は、攻撃したプレイヤーのターンの最後に、敵の征服により墓場の種族トークンから1枚を取り除き、残り全てを再配備することができます。これは、あなたの墓場の種族トークンがまだアクティブ状態だった時と同じ処理になります(6ページ「敵の損害と撤退」参照)。ただし、ボード上にあなたの墓場の種族トークンが置かれた地域が残っていない場合は、再配備はできません。この時点で、墓場の種族は全て取り除かれます。



### 復讐を誓う

あなたの種族がどれでも攻撃された時、そのプレイヤーに復讐マーカー1枚を与えます。



### 不死身の

敵があなたの地域のひとつを征服した場合に、あなたの種族トークン1枚を捨て札として収納トレイに戻さずに(6ページ「敵の損害と撤退」を参照)、全ての不死身の種族トークンを手札に戻して、現在のプレイヤーのターンの最後に再配備します。



### 冒険家の

あなたのターン終了時に、あなたが占領している伝説の地が置かれた地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



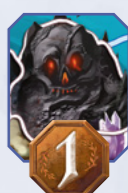
### 魔法の

どれでもバッグは、現時点でプレイされている聖なるアイテムの内、ひとつのパワーをコピーします。どのアイテムをコピーしてどれでもバッグを使用するかは、ターンごとにあなたが選択します。どれでもバッグは盗まれることはありません。もしも、どれでもバッグを配置した地域が征服されるか、または放棄された場合には、あなたはどれでもバッグをその地域に残しません。どれでもバッグはあなたの手札に戻します。



### 山の

あなたのターン終了時に、あなたが占領している暗闇山地地域1つにつき、ボーナスの1勝利コインを獲得します。



### 寄り集まる

あなたのターン終了時に、マップ上のあなたが占領している地域全てが「ひとつつながりの地域」だった場合、ボーナスの2勝利コインを獲得します。ここで言う「ひとつつながりの地域」は、「全ての地域が隣接している」状態を意味しており、そのため、離ればなれの底なし谷地域周辺に分散している寄り集まるスパイダリンは、寄り集まるのボーナス条件を満たしていません。



### 漁をする

あなたのターン終了時に、あなたが占領している沿岸地域のペア1つごとに、ボーナスの1勝利コインを獲得します。この「沿岸地域のペア」とは、同一の河地域と境界を接している2つの地域を指します。河地域自体は沿岸地域に含まれません。



## “聖なるアイテム”と“伝説の地”

スモールワールド・アンダーグラウンドには、6個の聖なるアイテムトークンと9個の伝説の地トークンがあります。全ての伝説の地や聖なるアイテムは、それぞれ固有のトークンで区別されます。

モンスターが占領する地域を征服した時点で、プレイヤーは直ちに「伝説の地と聖なるアイテムトークンの山」から1枚を引いて、その地域内に配置します。

聖なるアイテムと伝説の地は、それを所有している/その地域を占領している者に特別なパワーを与えます。このパワーは、聖なるアイテムや伝説の地が配置されている地域が他のプレイヤーに征服される

ことで失われるたり盗まれる場合があり、その結果としてゲームの途中で支配権がプレイヤーから他のプレイヤーに移る場合があります。

伝説の地は移動できません。それらは発見された地域にずっと留まり、その地域を部隊で占領しているプレイヤーに、そのパワーの恩恵を与えます。聖なるアイテムは移動することができます。これらはそのパワーを使用した場合は常に最後に使用した地域に移動します。

聖なるアイテムまたは伝説の地が置かれた地域が放棄された場合には、その聖なるアイテムまたは伝説の地はボード上にそのまま残ります。聖なるアイテムまたは伝説の地が置かれた地域が征服された場合には、そのパワーは直ちにその地域の新しい占領者が支配します。

故郷の城塞を除いて、聖なるアイテムおよび伝説の地は配置された地域の防御力を上昇させることはありません。

伝説の地または聖なるアイテムのパワーにボーナスの種族トークンに関する指示がある場合は、そのトークンはトレイから取りまします。トレイにトークンが残っていない場合は（可能であれば）手札から取りまします。

種族トークン1枚だけが聖なるアイテムまたは伝説の地と一緒の地域に配置されていても、その種族トークンは「その地域に1枚だけのトークン」とみなされます。

バルログ、大いなる古のもの、女王、トゥームレイダーの亡霊などが居ることで「不可侵」となった地域は、敵に征服されません。バルログ、大いなる古のもの、女王、トゥームレイダーの亡霊のいずれかがその地域にいる間は、敵の種族の能力や特殊パワー、および、敵が支配する伝説の地や聖なるアイテムの効果をいっさい受けません。

## 聖なるアイテム

特別に指定されない限り、以下のルールが適用されます：

- アイテムのパワーを使用するかどうかは常に自由に選択できる。
- 衰退した種族はアイテムを使用できない。
- ターンの終了時に聖なるアイテムは最後に使用した地域に残る。
- 聖なるアイテムのパワーにボーナスの種族トークンに関する指示がある場合は、そのトークンはトレイから取り、またはトレイにトークンが残っていない場合は（可能であれば）手札から取る。



### あの一いつしかない指輪

あの一いつしかない指輪を支配する部隊のプレイヤーは自分のターンの最後に、あの一いつしかない指輪を自分の部隊が占領している地域の1つに置き、結果としてその地域と境界を接した地域に自分のアクティブな種族トークンを最低1枚でも配置している各プレイヤーから、それぞれ1勝利コインを獲得します。敵が1枚もコインを持っていない場合でも、その部隊の隣にあの一いつしかない指輪を置くことはできますが、コインを獲得することはできません。



### 輝く宝珠

輝く宝珠を支配する部隊のプレイヤーは毎ターン1回だけ、自分のボーナスの種族トークン1枚を敵のアクティブな「その地域に置かれた1枚だけの種族トークン」と交換して、その地域を征服することができます。このアイテムの使用に関する「1枚だけの」トークンの定義は、特殊パワーの血を吸うと同様です（12ページ参照）。



### 殺人兎の剣

殺人兎の剣を支配する部隊のプレイヤーは毎ターン1回だけ、通常より2枚少ないトークンで1つの地域を征服することができます。



### 空飛ぶドアマット

空飛ぶドアマットを支配する部隊のプレイヤーは、毎ターン1回だけ、たとえ自分の地域に隣接していない地域であっても、どの地域でも征服することができます。空飛ぶドアマットはこの新しい地域に移動します。もしも征服が失敗した場合は、空飛ぶドアマットは征服を開始する前に置かれていた場所にとどまります。



### トロール王の臭い靴下

トロール王の臭い靴下を支配する部隊のプレイヤーは毎ターン1回だけ、1つの地域をそこが空の地域であるとみなして征服することができます。その地域に種族トークンを配置していたプレイヤーは、そのターン終了時にその種族トークン全てを自分の他の地域に再配備します（または、ボード上に部隊が残っていない場合は手札に戻します）。



### 吝嗇の王笏

吝嗇の王笏を支配する部隊のプレイヤーは、自分のターンの最後に勝利コインを獲得する前に、吝嗇の王笏を自分の部隊が占領する地域に置いて、その地域から獲得する勝利コインの数を2倍にすることができます。ただし、ドワーフは自分達がケチだと知られたくないので、吝嗇の王笏をドワーフの失われし鉱山では使えません。もしもドワーフの失われし鉱山が配置されている地域に吝嗇の王笏が置かれた場合は効果は発生しません。吝嗇の王笏は、他のプレイヤーから獲得する勝利コインの数（例えばリッチ、盗む、あの一いつしかない指輪などの能力による）は2倍にしない点に注意してください。



## 伝説の地

伝説の地は移動できません。それらは発見された地域にずっと留まります。それに加えて、特別に指定されない限り以下のルールが適用されます：

- 伝説の地のパワーを使用するかどうかは常に自由に選択できる。
- 衰退した種族は伝説の地のパワーを使用できない。
- ターンの終了時に聖なるアイテムは最後に使用した地域に残る。
- 伝説の地のパワーにボーナスの種族トークンに関する指示がある場合は、そのトークンはトレイから取り、またはトレイにトークンが残っていない場合は（可能であれば）手札から取る。



### いけにえの祭壇

いけにえの祭壇が配置された地域を占領している部隊のプレイヤーは、自分の毎ターンの最後に、いずれかの地域から自分の衰退した種族トークンを1枚だけ捨て札にして、ターン終了時に3勝利コインを獲得できます。いけにえの祭壇が配置された地域を占領している部隊が衰退している場合でもその効果は発生します。



### 生命の泉

生命の泉の地域を占領している部隊のプレイヤーは、自分のターンの最初にボーナスの種族トークン1枚を獲得します（トレイに残っている限り）。



### 故郷の城塞

故郷の城塞を占領している部隊のプレイヤーは、自分のターンの最後にボーナスの1勝利コインを獲得します。故郷の城塞は置かれている地域の防御力を1上昇させます。故郷の城塞を占領している部隊が衰退している場合でも、どちらの効果も発生します。



### 極悪な五芒星

極悪な五芒星を発見したプレイヤーは、そこから召喚したバルログを直ちに、隣の（言い換えれば、境界を接する）地域のうち選択した地域1つに送り込みます。もしも、その地域が占領されている場合は、そこは直ちにバルログにより占領されます。その結果、その地域を

前に占領していた部隊から通常の1枚でなく（可能である限り）2枚のトークンが失われてトレイに戻されます。こうしてバルログが置かれた地域は全てのプレイヤーに対して「不可侵」となり、また（バルログを支配しているプレイヤーを含めて）プレイヤーは誰も、この地域から勝利コインを獲得することはできません。これ以降の毎ターン、極悪な五芒星の地域を占領している部隊のプレイヤーは、自分のターン中のいつでも1回だけ、バルログを隣の地域に移動することができます。移動後は前述のプロセスを繰り返します。バルログは河地域を征服および占領することができます。



### ダイヤモンドの花園

ダイヤモンドの花園の地域を占領している部隊のプレイヤーは、自分のターンの最後にダイヤモンドの花園が置かれた地域およびその地域と同じ種類の地形のうち自分の（同じ種族の）部隊が占領している地域から、それぞれボーナスの1勝利コインずつを獲得します。ダイヤモンドの花園を占領している部隊が衰退している場合でも、その効果は発生します。



### トゥームレイダー墓荒らしの墓場

墓荒らしの墓場が配置された地域を占領している部隊のプレイヤーは、自分のターンの最後に墓荒らしの墓場が配置された地域以外のいずれかの地域にトゥームレイダーの亡霊を配置することができます。トゥームレイダーの亡霊が配置された地域は「不可侵」となります。墓荒らしの墓場が配置された地域を占領している部隊が衰退した場合でも、トゥームレイダーの亡霊は配置された地域を「不可侵」にし続けますが、もう移動することが出来ません。墓荒らしの墓場が配置された地域を他のプレイヤーが征服した場合は、トゥームレイダーの亡霊は守護していた地域をただちに離れ、征服したプレイヤーの支配下となります。



### ドワーフの失われし鉱山

ドワーフの失われし鉱山の地域を占領している部隊のプレイヤーは、自分のターンの最後にボーナスの2勝利コインを獲得します。ドワーフの失われし鉱山を占領している部隊が衰退している場合でも、その効果は発生します。もしもドワーフの失われし鉱山に吝嗇の王笏が配置された場合は、吝嗇の王笏の効果は発生しません。



### パワーストーンヘンジ

パワーストーンヘンジを発見したプレイヤーは、ただちに特殊パワーバッジの山からランダムに1枚を引きます。ゲーム終了までの間これがパワーストーンヘンジが持つパワーとなります。この特殊パワーバッジに表記された種族トークンの数値は無視します。つまり追加の種族トークンは獲得せず、特殊パワーだけをプレイします。他の全ての伝説の地と同様に、パワーストーンヘンジが持つ特殊パワーを使用するかどうかは自由に選択できます。例えば、パワーストーンヘンジを発見したプレイヤーが『儂い』パワーを引いた場合でも、直ちに『儂い』パワーを使用する必要はありません。それに加えて、もしもパワーストーンヘンジが持つ特殊パワーが衰退した種族に効果のあるパワー（『転生する』、『英知ある』など）の場合には、プレイヤーは自分の種族を衰退させるまでパワーストーンヘンジのパワーを使用できません。もしパワーストーンヘンジが持つ特殊パワーが『墓場の』だった場合に、いったんプレイヤーが種族を衰退させたら、パワーストーンヘンジが置かれた地域の支配を失わないようにしないと、いっぺんに大量のトークンを失うことになります。



### 万里の黄銅管

万里の黄銅管が発見された地域を占領しているプレイヤーにとって、その地域と同じ種類の地形の地域は全て隣接しているとみなします。





# Days of Wonder Online



Days of Wonder Online  
へのあなたのアクセスナンバーです：



www.daysof wonder.comにアクセスしよう！ ス  
モールワールドの追加の種族や新たな特殊パワー、  
プレイのヒントなどがサイトには満載です。

登録は簡単、「New Player」のボタンをクリック  
してサイトの説明  
に従って進めるだけです。

(注：サイトは英、仏、独語のみになります。)

もしiPadをお持ちであれば、  
2011年のポケットゲーマーアワードの戦略・  
シミュレーションゲーム部門を獲得した、  
『Small World for iPad』もお忘れなく！



[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)



## Credits

ゲームデザイン  
**Philippe Keyaerts**

イラスト  
**Miguel Coimbra**

翻訳：上館浩章

日本語ライセンス版 制作/発売元  
株式会社ホビージャパン  
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8  
電話：03-5304-9286  
e-mail：cardgame@hobbyjapan.co.jp  
URL：http://hobbyjapan.co.jp

Thanks, first and foremost, to the very dedicated play-testing crew of Alexis Keyaerts, Benoît Kusters, Bernard Jorion, Dom Vandaële, Eric Hanuise, Iris Fostiez, Jean-Paul Reginster, Joachim Tome, Johan Javaux, Laurent Demilie, Michaël Cukuer, Nathan Clesse, Nico Dehove, Stéphane Rimbart, Stéphane Van Eesbeeck, Timothée Piedboeuf, Thomas Laroche, Valérie-Anne Delvaux, Vincent Piedboeuf, Xavier Benout, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Yves Dohogne and the attendees of the Belgoludique.

The Author also wishes to extend a special thanks to the vibrant Small World community on boardgamegeek; some of its members, Chris Mellenberg, Eric Bridge and Nathan Taylor in particular, deserve special recognition for the influence some of their ideas had on me.

Last, but not least, Days of Wonder wishes to thank the incredibly active community of Small World players worldwide for inspiring us to dig deeper Underground!

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2016 Days of Wonder, Inc.

**DAYS OF  
WONDER**