Philippe Keyaerts

โลกใหญ่ใบเล็ก

สำหรับผู้เล่น 2-5 คน • อายุ 14 ปีขึ้นไป • 40-80 นาที

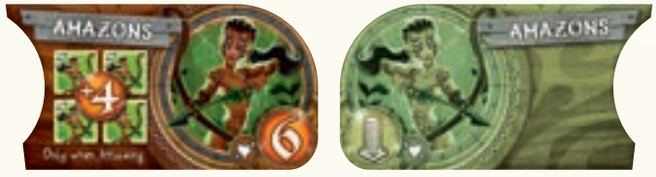
อุปกรณ์การเล่น

ในกล่องโลกใหญ่ใบเล็กคุณจะได้พบกับ

- แผนที่แห่ง ***โลกใหญ่ใบเล็ก*** ทั้งหมด 4 แผนที่, อยู่บนกระดานสองด้าน ทั้งหมด 2 แผ่น แต่ละด้านใช้สำหรับจำนวนผู้เล่นที่ต่างกัน

จำนวนผู้เล่น

- แผ่นสรุป 6 แผ่น, 5 แผ่นสำหรับให้ผู้เล่นแต่ละคนและอีก 1 แผ่นเพื่อใช้เป็นตัวสรุปลำดับการเล่นในแต่ละตา
- แผ่นป้ายเผ่า ทั้งหมด 14 เผ่าและแผ่นเปล่าสำหรับให้ผู้เล่นได้สร้างเผ่าเองอีก 1 แผ่น ด้านสีเพื่อแสดงเผ่าที่กำลังถูกใช้งาน และด้านสีเทาสำหรับเผ่าที่ถูกทอดทิ้งแล้ว



เผ่าอเมซอน เมื่อกำลังถูกใช้งานและหลังจากถูกทอดทิ้งแล้ว

- โทเคนสำหรับเผ่าต่าง ๆ 168 อัน และ โทเคนสำหรับเผ่าโบราณ 18 อัน
- แผ่นป้ายพลังพิเศษ 20 แผ่นและอีก 1 แผ่น สำหรับให้ผู้เล่นสร้างพลังพิเศษขึ้นมาเอง
- ส่วนประกอบเกมอื่น ๆ ต่อไปนี้

รังโทรล 10 อัน

ป้อมปราการ 6 อัน

ภูเขา 9 อัน

ค่ายทหาร 5 อัน

หมู่บ้านฮาล์ฟลิง 2 อัน

วีรบุรุษ 2 อัน

มังกร 1 อัน

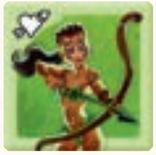
- เหรียญแต้ม ทั้งหมด 109 เหรียญ (เหรียญ 10 แต้ม 30 เหรียญ, เหรียญ 5 แต้ม 24 เหรียญ, เหรียญ 3 แต้ม 20 เหรียญและเหรียญ 1 แต้ม 35 เหรียญ)

เหรียญแต้ม

- ลูกเต๋ากำลังเสริม 1 ลูก
- ตัวนับรอบ 1 อัน

ตัวนับรอบ

- หนังสือกฎ 1 เล่ม



15 x อเมซอน

8 x คนแคระ

11 x เอลฟ์

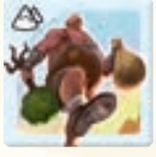
10 x ปอบ

13 x มนุษย์หนู

20 x โครงกระดูก

18x จอมขมังเวทย์

11 x ไทรทัน



11 x ยักษ์

11 x ฮาล์ฟลิง

10 x มนุษย์

10 x ออร์ค

10 x โทรล

10 x พ่อมด

18 x เผ่าโบราณ

SW Rules TH.indd 2 09/02/2017 08:55

การเตรียมพร้อมก่อนการเล่น

ถ้าหากว่านี่เป็นการเล่นครั้งแรกของคุณให้คุณแกะชิ้นส่วนต่าง ๆ ของเกมออกมาจากแผงก่อนแล้วแยกชิ้นส่วนต่าง ๆ ตามประเภทลงในกล่อง ซึ่งถูกออกแบบมาอย่างดีในการใส่อุปกรณ์การเล่นทั้งหมด สำหรับการจัดเก็บชิ้นส่วนต่าง ๆ สามารถดูได้ที่ภาคผนวก 1 หน้าที่ 8

◆ นำแผนที่***โลกใหญ่ใบเล็ก***ออกมา เลือกด้านที่ตรงกับจำนวนผู้เล่น แล้วนำมาวางไว้ตรงกลางพื้นที่เล่นเกม

◆ วางตัวนับรอบไว้ตรงช่องที่หนึ่งของแถบนับรอบ ❶ แถบนับรอบนี้ใช้เพื่อเช็คจำนวนรอบที่เล่นโดยเกมจะจบก็ต่อเมื่อจบการเล่นของรอบที่ตัวนับอยู่ที่ช่องสุดท้ายของแถบ (ช่องที่ 8, 9 หรือ10 ขึ้นอยู่กับจำนวนคนเล่น)

◆ นำกาดเก็บโทเคนมาวางไว้ข้างแผนที่เพื่อให้ง่ายต่อการหยิบของผู้เล่นทุกคน ❷

◆ ทำการสับแผ่นป้ายเผ่าต่าง ๆ จากนั้นจั่วแผ่นป้าย 5 แผ่นมาวางหงายไว้ (นำด้านสีขึ้น) ❸ นำกองแผ่นป้ายที่เหลือมาวางไว้แถวล่างสุด ❹ ทำเช่นเดียวกันกับแผ่นป้ายพลังพิเศษโดยนำมาสับ จากนั้นวางไว้ด้านซ้ายของแผ่นป้ายเผ่าแต่ละแผ่นโดยนำด้านโค้งออกของแผ่นแสดงพลังพิเศษชนเข้ากับด้านเว้าของแผ่นแสดงเผ่าจากนั้นนำกองแผ่นป้ายพลังพิเศษที่เหลือไว้ด้านซ้ายของกองแผ่นป้ายเผ่า ❺ ตอนนี้คุณควรจะมีแผ่นป้ายเผ่าและพลังพิเศษ อย่างละหกแผ่นแสดงให้เห็นอยู่บนพื้นที่เล่นโดยนับรวมแผ่นที่อยู่บนกองจั่วด้วย

◆ วางโทเคนเผ่าโบราณลงบนพื้นที่ที่แสดงสัญลักษณ์เผ่าโบราณลงบนแผนที่ ❻ โดยเผ่าโบราณคือเผ่าที่หลงเหลือมาจากอารยธรรมยุคเก่าในพื้นที่บางพื้นที่ตอนเกมเริ่ม

◆ วางป้ายภูเขาลงบนพื้นที่ที่แสดงภาพภูเขา ❼

◆ ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเหรียญ 1 แต้มคนละ 5 เหรียญ ❽ นำเหรียญที่เหลือมาวางกองไว้ข้าง ๆ กระดานเพื่อให้ง่ายต่อการหยิบของผู้เล่นทุกคนโดยเหรียญแต้มนี้ระหว่างเกมจะใช้เป็นค่าเงินในเกมและตอนจบเกมจะเป็นตัวใช้วัดหาผู้ชนะด้วย

เป้าหมายของเกม

พื้นที่นั้นช่างดับแคบเหลือเกินใน ***โลกใหญ่ใบเล็ก*** หรืออาจจะเพียงเพราะมีเผ่าต่าง ๆ อาศัยอยู่มากเกินไป โดยต้นตระกูลของคุณนั้นได้หวังไว้ว่าซักวันคุณจะสามารถสร้างอาณาจักรที่ยิ่งใหญ่พอที่จะสามารถครอบครองโลกได้

เลือกเผ่าต่าง ๆ มาเพื่อใช้ครอบครองพื้นที่และสะสมเหรียญแต้ม โดยผู้เล่นจะได้รับเหรียญแต้มตามจำนวนพื้นที่ ๆ ครอบครองอยู่ตอนจบตาของคุณ ส่วนใหญ่นั้นเมื่อเกมดำเนินไปซักพัก เผ่าของผู้เล่นอาจจะอยู่ในจุดที่ไม่สามารถขยายเผ่าได้อีก ทำให้ผู้เล่นต้องเลือกที่จะทอดทิ้งเผ่านั้น ๆ เพื่อหาเผ่าใหม่ โดยกุญแจแห่งความสำเร็จของเกมนี้อยู่ที่ว่าผู้เล่นจะต้องหาจังหวะที่เหมาะสมในการทอดทิ้งเผ่าเก่าของตัวเองเพื่อเปลี่ยนเป็นเผ่าใหม่ที่สามารถทำประโยชน์ได้มากกว่า เพื่อที่จะได้เป็นผู้ครอบครอง ***โลกใหญ่ใบเล็ก*** แต่เพียงผู้เดียว!

เริ่มเกม

ผู้เล่นคนที่หูแหลมที่สุดเป็นผู้เริ่มเกมหลังจากนั้นเกมจะถูกเล่นวนตามลำดับเข็มนาฬิกาเมื่อผู้เล่นทุกคนเล่นตาของตัวเองจบ รอบใหม่ก็จะเริ่มต้นขึ้น

ผู้เล่นคนแรกจะต้องเป็นผู้ที่คอยเลื่อนตัวนับรอบในทุก ๆ ครั้งที่เข้าตาของตัวเอง

เมื่อตัวนับรอบไปถึงจุดสุดท้ายของแถบนับรอบแล้วผู้เล่นทุกคนจะได้เล่นตานั้นเป็นตาสุดท้ายหลังจากนั้นเกมจะจบลง ผู้ที่สะสมเหรียญแต้มได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะในเกมนี้

SW Rules TH.indd 3 09/02/2017 08:55

I. รอบแรก

สิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในตาแรกของตัวเองคือ

1. **เลือกคู่เผ่าและพลังพิเศษ**
2. **ยึดพื้นที่**
3. **เก็บเหรียญแต้ม**

1. เลือกคู่เผ่าและพลังพิเศษ

ผู้เล่นทำการเลือกคู่เผ่าและพลังพิเศษที่อยู่คู่กันมา 1 คู่ จากทั้งหมด 6 คู่บนพื้นที่เล่น (6 คู่ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้นั้นรวมถึงคู่ที่อยู่บนสุดของกองจั่วซึ่งอยู่ล่างสุดของแถวด้วย)

โดยค่าใช้จ่ายในการเลือกคู่นั้นจะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของคู่นั้น ๆ โดยคู่ที่อยู่บนสุดของแถวนั้นผู้เล่นสามารถเลือกได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ แต่ถ้าต้องการเลือกคู่ที่ไม่ได้อยู่คู่บนสุดของแถวนั้นผู้เล่นจะต้องจ่ายเหรียญให้คู่อื่น ๆ ที่อยู่เหนือคู่ที่ต้องการเลือกคู่ละหนึ่งเหรียญโดยการจ่ายเหรียญนั้นให้นำเหรียญ 1 แต้มของตัวผู้เล่นเองมาวางไว้บนแผ่นป้ายคู่นั้น

ผู้เล่นต้องการที่จะเลือกโครงกระดูกพ่อค้า (Merchant Skeletons) ผู้เล่นจะต้องวางเหรียญ 1 แต้มลงบนทุกคู่ที่อยู่เหนือคู่ที่ต้องการจะเลือกคู่ละ 1 เหรียญ

ถ้าหากคู่ที่ผู้เล่นเลือก มีเหรียญแต้มวางอยู่บนนั้น ผู้เล่นจะได้รับเหรียญทั้งหมดที่อยู่บนคู่นั้นด้วย (เหรียญที่วางอยู่ มาจากการที่ผู้เล่นอื่นวางทิ้งไว้ก่อนหน้านี้) ทั้งนี้ ผู้เล่นยังคงต้องวางเหรียญลงบนคู่ทุกคู่ที่อยู่เหนือเผ่าที่ผู้เล่นเลือก

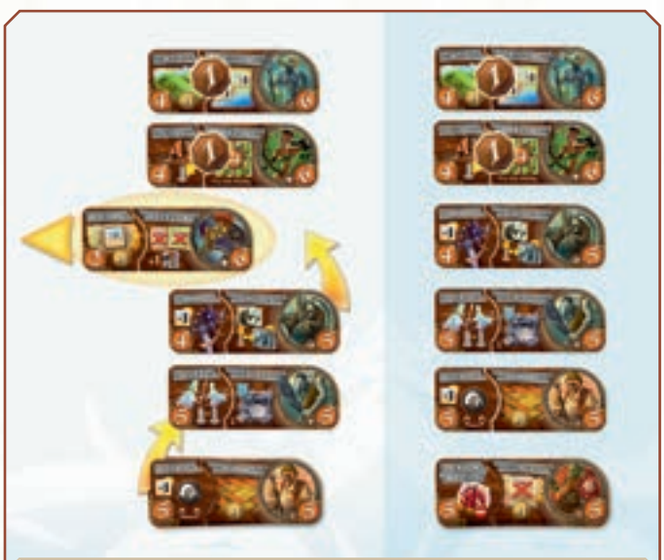
หลังจากเลือกเสร็จแล้วให้ผู้เล่นนำคู่ที่เลือกมาวางไว้หน้าตัวเองแล้วหยิบโทเคนของเผ่าที่แสดงอยู่มาจำนวนเท่ากับตัวเลขที่ระบุอยู่บนแผ่นป้ายเผ่ารวมกับตัวเลขบนแผ่นพลังพิเศษ

ผู้เล่นจะสามารถเข้ายึดพื้นที่ได้ด้วยโทเคนที่ได้รับนี้เท่านั้น (ยกเว้นเผ่าพิเศษบางเผ่า เช่น เผ่าโครงกระดูก (Skeletons) หรือ เผ่าจอมขมังเวทย์ (Sorcerers) ที่จะสามารถได้รับโทเคนเผ่าเพิ่มระหว่างเล่น)

โดยโทเคนของเผ่าต่าง ๆ มีจำกัด หากต้องได้รับโทเคนของเผ่านั้น ๆ เพิ่มแต่ไม่มีเหลือ หรือ มีเหลือไม่เพียงพอ ผู้เล่นจะได้รับเท่ากับจำนวนที่มีเท่านั้น เช่นถ้าผู้เล่นมีโทเคนของเผ่าจอมขมังเวทย์ (Sorcerers) อยู่บนกระดานทั้งหมดอยู่แล้วผู้เล่นจะไม่สามารถใช้พลังพิเศษของเผ่าจอมขมังเวทย์เพิ่มได้อีก

ผู้เล่นเลือกคู่เผ่าและพลังพิเศษเมื่อนำตัวเลขจากทั้งสองแผ่นป้ายมารวมกันจะทำให้ผู้เล่นได้รับโทเคนเผ่า 2+6=8 อัน

หลังจากนั้นให้ผู้เล่นเลื่อนคู่ทุกคู่ที่อยู่ใต้คู่ที่ถูกเลือก ขึ้นมาหนึ่งตำแหน่ง (พร้อมเหรียญแต้มที่วางอยู่บนนั้น) เพื่อทดแทนช่องที่ว่างที่เกิดขึ้นจากการถูกเลือก และเปิดคู่ใหม่จากกองจั่วตามสมควร ตลอดระยะเวลาเล่นเกมจะมีคู่เผ่าและพลังพิเศษจำนวน 6 คู่รวมกองจั่ววางอยู่เสมอ ยกเว้นกรณีที่แผ่นป้ายเผ่าไม่เพียงพอ (ถ้าแผ่นป้ายพลังพิเศษหมด สามารถนำแผ่นป้ายที่ถูกทิ้งมาสับใหม่เพื่อเติมกองจั่วได้)



วิธีการเติมคู่เผ่าและพลังพิศษหลังจากถูกเลือกไป

SW Rules TH.indd 4 09/02/2017 08:55

2. ยึดพื้นที่

โทเคนเผ่าที่ผู้เล่นได้รับจากขั้นตอนที่แล้วนั้นใช้เพื่อยึดพื้นที่ต่าง ๆ ในแผนที่ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นได้รับเหรียญแต้ม

> การยึดพื้นที่ครั้งแรก

การเข้ายึดครั้งแรกนั้นผู้เล่นจะต้องทำการยึด**พื้นที่ชายแดน**เท่านั้น พื้นที่ชายแดนคือพื้นที่ที่อยู่ติดกับขอบของกระดาน หรือ พื้นที่ที่ติดอยู่กับทะเลที่เชื่อมกับขอบของกระดาน (แม้ว่าทะเลนั้นจะมีผู้เล่นอื่นครอบครองด้วยพลังพิเศษล่องทะเล (Seafaring) อยู่ก็ตาม)

> การเข้ายึดพื้นที่

ในการเข้ายึดพื้นที่นั้นผู้เล่นจะต้องใช้โทเคนเผ่า 2 อัน และบวกเพิ่ม 1 อัน ต่อหนึ่ง ค่ายทหาร, ป้อมปราการ, ภูเขา หรือ รังโทรล และบวกเพิ่มอีก 1 อันต่อหนึ่งโทเคนเผ่าอื่น ๆ ที่อยู่ในพื้นที่ที่ต้องการเข้ายึด ตามปกติแล้วผู้เล่นจะไม่สามารถเข้ายึดพื้นที่น้ำได้

ค่ายทหาร | รังโทรล | ป้อมปราการ | ภูเขา

เพื่อที่จะยึดเนินเขาในภาพผู้เล่นจะต้องใช้โทเคนเผ่า 3 อัน เนื่องจากมีโทเคนเผ่าโบราณอยู่ 1 อันในพื้นที่

เมื่อทำการเข้ายึดแล้วให้ผู้เล่นวางโทเคนที่ใช้ไว้ในพื้นที่นั้น จนกว่าจะถึงเวลาจัดกำลังทหารในช่วงจบตา (ซึ่งสามารถดูได้ที่ *การจัดกำลังทหาร* หน้า 5)

สำคัญ!!: ผู้เล่นจะต้องมีโทเคนเผ่าเหลืออย่างน้อย 1 อันถึงจะทำการเข้ายึดพื้นที่ใหม่ได้

> การสูญเสียและถอยทัพ

ถ้าพื้นที่ผู้เล่นเข้ายึดมีโทเคนเผ่าของผู้เล่นอื่นอยู่ ให้ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเผ่าที่ถูกยึด นำโทเคนทั้งหมดในพื้นที่นั้นขึ้นมือ จากนั้น

- **นำโทเคนเผ่า 1 อัน ทิ้ง**กลับเข้าไปในกาดเก็บโทเคน
- **เก็บโทเคนเผ่าที่เหลือไว้ในมือ** หลังจากจบตาของผู้เล่นคนปัจจุบัน แล้วให้นำโทเคนเผ่านั้นลงไปไว้ในพื้นที่อื่นที่มีตัวของเผ่าเดียวกันอยู่

พื้นที่ที่เรานำโทเคนเผ่าไปวางตอนจบตานั้นไม่จำเป็นต้องติดกับพื้นที่ที่หยิบโทเคนนั้นมาแต่ถ้าตอนจบตาผู้เล่นไม่เหลือพื้นที่ของเผ่านั้นบนกระดานเลยให้ผู้เล่นเก็บโทเคนนั้นไว้ในตากัดไปของตัวเอง แล้วเล่นเหมือนกับ *การยึดพื้นที่ครั้งแรก*

ถ้าหากพื้นที่ที่มีโทเคนอยู่เพียงหนึ่งตัวถูกเข้ายึดโทเคนตัวนั้นจะถูกนำกลับเข้าถาดเก็บโทเคนทันทีโดยส่วนใหญ่เหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นกับเผ่าโบราณ หรือเผ่าที่ถูกทอดทิ้งไปแล้ว (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ *การทอดทิ้งเผ่า* ได้ในหน้าที่ 6)

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะยึดพื้นที่ของเผ่าที่ถูกทอดทิ้งของตัวผู้เล่นเองได้ถ้าต้องการ แต่ผู้เล่นก็จะต้องเสียโทเคนของเผ่าที่ถูกทอดทิ้งในพื้นที่นั้นไป ซึ่งอาจจะทำให้ได้ประโยชน์จากเผ่าปัจจุบันมากกว่า

ภูเขาไม่สามารถเคลื่อนที่ได้และจะช่วยเสริมการป้องกันให้กับเผ่าที่อยู่ในพื้นที่นั้น

> การยึดพื้นที่ครั้งถัด ๆ ไป

ในหนึ่งตาผู้เล่นสามารถทำการยึดพื้นที่กี่ครั้งก็ได้ตราบใดที่ยังมีโทเคนเผ่าเพียงพออยู่

พื้นที่ใหม่ที่จะยึดจะต้อง**ติดกับพื้นที่**ที่มีโทเคนของเผ่านั้นเท่านั้น (พื้นที่ที่ติดกันดูจากการที่ใช้ชายแดนเส้นเดียวกัน) ยกเว้นจะมีความสามารถของเผ่าหรือพลังพิเศษบางชนิด

หลังจากยึดเนินเขาสำเร็จ เหล่าโตรงกระดูกก็ได้ทำการเข้ายึดพื้นที่ทุ่งนาของเอลฟ์ที่อยู่ติดกัน

SW Rules TH.indd 5 09/02/2017 08:55

> การยึดพื้นที่ครั้งสุดท้ายในตาและลูกเต๋ากำลังเสริม

ในการเข้ายึดพื้นที่ครั้งสุดท้ายในแต่ละตา บางครั้งผู้เล่นอาจจะพบว่าตัวเองมีโทเคนเผ่าเหลือไม่เพียงพอในการเข้ายึดพื้นที่ที่ต้องการ แต่ถ้าหากผู้เล่น**ยังเหลือโทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อัน**ผู้เล่นสามารถที่จะ**ลอง**ทำการเข้ายึดครั้งสุดท้ายได้ โดยให้ผู้เล่นเลือกพื้นที่ที่ต้องใช้โทเคนมากกว่าโทเคนที่มีอยู่ 1-3 อัน หลังจากเลือกเสร็จแล้วให้นำลูกเต๋ากำลังเสริมมาทอย จำไว้เสมอว่าผู้เล่นจะต้องเลือกพื้นที่สุดท้าย**ก่อน**การทอยลูกเต๋าเสมอ พื้นที่ที่เลือกต้องติดกับพื้นที่ของเผ่านั้น ๆ ตามปกติ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่ที่อ่อนแอที่สุด ขอเป็นเพียงพื้นที่ที่สามารถเข้ายึดได้ด้วยการโยนเต๋ากำลังเสริมก็สามารถเลือกได้

หลังจากทอยเสร็จให้นำแต้มจากลูกเต๋ามารวมกับจำนวนโทเคนที่เหลืออยู่ ถ้าหากแต้มรวมออกมามากพอสำหรับการเข้ายึด ให้ผู้เล่นนำโทเคนที่เหลือไปวางไว้ในพื้นที่เป้าหมาย แต่ถ้าไม่สำเร็จให้นำโทเคนนั้นไปวางพื้นที่ไหนก็ได้ที่เป็นของเผ่านั้นอยู่แล้ว จากนั้นให้จบการยึดพื้นที่ในตานั้นลงทันที

ขอบคุณลูกเต๋ากำลังเสริมที่ทำให้ผู้เล่นของเผ่าโครงกระดูกสามารถทำการเข้ายึดครั้งสุดท้ายได้สำเร็จ ถึงแม้ว่าจะเป็นเพียงกลุ่มทหารกลุ่มจิ๋วกลุ่มสุดท้ายก็ตาม

> การจัดกำลังทหาร

เมื่อผู้เล่นจบการยึดพื้นที่ในตานั้นลงแล้ว ผู้เล่นสามารถย้ายโทเคนเผ่าของตัวเองบนกระดานได้อย่างอิสระโดยการย้ายจากพื้นที่นึงไปยังอีกพื้นที่ที่เป็นของเผ่าเดียวกัน (ทั้งสองพื้นที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ติดกัน) โดยในแต่ละพื้นที่นั้นจะต้องมีโทเคนเหลืออยู่อย่างน้อย 1 อัน

ผู้เล่นทำการจัดกำลังทหารโครงกระดูก (Skeletons) ใหม่ โดยผู้เล่นได้รับโทเคนโครงกระดูกเพิ่ม 1 ตัวจากความสามารถของเผ่า (จะได้รับโทเคนโครงกระดูกเพิ่ม 1 ตัวต่อทุก ๆ 2 พื้นที่ที่ยึดมาจากเผ่าอื่นในตานี้)

3. เก็บเหรียญแต้ม

เมื่อมาถึงตรงนี้ตาของผู้เล่นได้จบลงแล้วผู้เล่นจะได้รับ 1 แต้มต่อหนึ่งพื้นที่ที่มีเผ่าของผู้เล่นอยู่ ผู้เล่นอาจจะได้เหรียญแต้มเพิ่มเติมจากความสามารถประจำเผ่าหรือพลังพิเศษ

เผ่าโครงกระดูกพ่อค้า (Merchant Skeletons) ได้รับ 3 แต้มเนื่องจากครอบครองพื้นที่ไว้ 3 พื้นที่และได้เพิ่มอีก 3 แต้มจากพลังแห่งพ่อค้า (Merchant – ได้แต้มเพิ่ม 1 แต้มต่อหนึ่งพื้นที่ที่ครอบครองอยู่)

เมื่อเกมดำเนินไปเรื่อย ๆ ผู้เล่นอาจจะมีโทเคนเผ่าอื่นอยู่ในการควบคุมซึ่งจะเกิดจากการทอดทิ้งเผ่าไปก่อนหน้านี้ (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ *การทอดทิ้งเผ่า* ได้ในหน้าที่ 6)

โดยพื้นที่ที่ถูกครอบครองอยู่โดยเผ่าที่ถูกทอดทิ้งของผู้เล่นคนนั้น ยังคงผลิตแต้มให้ผู้เล่นคนนั้นอยู่เพียงแต่จะไม่ได้รับแต้มเพิ่มจากความสามารถประจำเผ่าหรือพลังพิเศษแล้ว นอกจากจะถูกระบุไว้ในรายละเอียดของความสามารถประจำเผ่าหรือพลังพิเศษนั้น ๆ

ผู้เล่นสามารถดว่ำเหรียญแต้มลงเพื่อ**ซ่อน**จำนวนแต้มที่ตัวเองมีได้ ผู้เล่นต้องไม่แสดงแต้มที่ตัวเองมีให้ผู้เล่นคนอื่นดูจนกว่าจะจบเกม ผู้เล่นสามารถทำการแลกเปลี่ยนเหรียญแต้มกับกองกลางได้ตลอดเวลา

เผ่าไทรทันเนินเขา (Hill Tritons) เป็นเผ่าที่กำลังใช้งานอยู่ของผู้เล่น ทำให้ตัวผู้เล่นได้รับโบนัส 1 แต้มจากการครอบครองเนินเขา (Hill) และผู้เล่นคนนี้ยังได้ครอบครองเผ่าโครงกระดูกพ่อค้า (Merchant Skeletons) ซึ่งถูกทอดทิ้งไปแล้วจึงทำให้ไม่ได้รับแต้มพิเศษจากพลังแห่งพ่อค้า (Merchant) อีก ทำให้ผู้เล่นได้รับเพียง 1 แต้มต่อ 1 พื้นที่ที่เผ่านี้ยึดอยู่เท่านั้น

SW Rules TH.indd 6 09/02/2017 08:55

II. รอบถัด ๆ ไป

ในรอบถัดมาเมื่อเข้าตาผู้เล่นคนแรกให้ทำการเลื่อนตัวนับรอบ หลังจากนั้นเล่นต่อตามปกติโดยที่ในแต่ละตาให้ผู้เล่นเลือกระหว่าง

- **ขยายพื้นที่ของเผ่าเดิมต่อไป**

หรือ

- **ทอดทิ้งเผ่านั้นเพื่อเลือกเผ่าใหม่**

หลังจากนั้นให้ผู้เล่นทำการเก็บเหรียญแต้มอีกครั้ง (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับการเก็บเหรียญแต้มได้ในหน้าที่ 5)

ขยายพื้นที่ของเผ่าเดิมต่อไป

> เตรียมกองทหาร

ให้ผู้เล่นทำการหยิบโทเคนของเผ่าตัวเองกลับขึ้นมือ โดยที่ทุกพื้นที่จะต้องเหลือโทเคนไว้อย่างน้อยพื้นที่ละ 1 อัน

> ยึดพื้นที่

ให้ทำการยึดพื้นที่ตามกฎปกติของการยึดพื้นที่ (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ *การยึดพื้นที่* ได้ในหน้าที่ 4) แต่กฎของการยึดครั้งแรกนั้นจะเกิดขึ้นกับเผ่าที่ยังไม่มีพื้นที่อยู่บนกระดานเลยเท่านั้น

> ทอดทิ้งพื้นที่

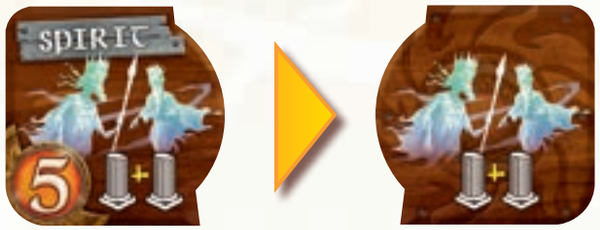
โทเคนที่ผู้เล่นใช้ทำการยึดพื้นที่จะต้องมาจากบนมือของผู้เล่นเท่านั้น ในตอนเตรียมกองทหารผู้เล่นสามารถหยิบโทเคนทั้งหมดในพื้นที่พื้นที่นึงขึ้นมือได้หากผู้เล่นต้องการ แต่จะทำให้ผู้เล่นสูญเสียการครอบครองพื้นที่นั้นไป ถ้าผู้เล่นเลือกที่จะทอดทิ้งทุกพื้นที่ที่เคยครอบครองอยู่ การยึดพื้นที่จะต้องทำตามกฎการยึดครั้งแรก (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ *การยึดพื้นที่ครั้งแรก* ได้ในหน้าที่ 4)

ทอดทิ้งเผ่าเพื่อเลือกเผ่าใหม่

เมื่อผู้เล่นคิดว่าเผ่าที่ตนกำลังใช้งานอยู่นั้นเริ่มไม่มีประสิทธิภาพพอที่จะบุกยึดพื้นที่ใหม่ หรือ กองทัพเริ่มอ่อนแอจนไม่สามารถป้องกันพื้นที่ที่ครอบครองอยู่จากศัตรูที่นับวันจะยิ่งแผ่ขยายได้อีกต่อไป ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะทอดทิ้งเผ่านั้น เพื่อที่จะเลือกคู่เผ่าและพลังพิเศษคู่ใหม่ได้ในตาถัดไป

ในการทอดทิ้งเผ่า ให้ผู้เล่นพลิกแผ่นป้ายเผ่าเป็นด้านสีเทา แล้วทำการทิ้งแผ่นป้ายพลังพิเศษ เนื่องจากเผ่าที่ถูกทอดทิ้งจะสูญเสียความสามารถประจำเผ่าและพลังพิเศษไป ยกเว้นความสามารถและพลังบางอย่าง (เช่น พลังแห่งวิญญาณ (Spirit))

จากนั้นให้ผู้เล่นทำการนำโทเคนของเผ่านั้นออกจากกระดานจนเหลือเพียงพื้นที่ละ 1 อันเท่านั้น โทเคนที่ถูกนำออกมาให้นำไปเก็บในถาดเก็บโทเคน เสร็จแล้วจึงพลิกโทเคนของเผ่านั้นที่ยังเหลืออยู่บนกระดานทั้งหมดเป็นด้านสีเทา



ผู้เล่นแต่ละคนสามารถมีโทเคนของเผ่าที่ถูกทอดทิ้งแล้วอยู่บนกระดานได้เพียงคนละ 1 เผ่าเท่านั้น ถ้าผู้เล่นยังมีโทเคนของเผ่าที่ถูกทอดทิ้งเหลืออยู่บนกระดาน (จากการทอดทิ้งครั้งก่อนหน้านี้) แล้วเลือกที่จะทำการทอดทิ้งเผ่าที่ใช้งานอยู่ ให้นำโทเคนของเผ่าก่อนหน้าออกจากกระดานแล้วนำไปใส่ไว้ในถาดเก็บโทเคนทั้งหมดก่อนที่จะทำการทอดทิ้งเผ่าใหม่

หากโทเคนของเผ่าที่ถูกทอดทิ้งไม่เหลืออยู่บนกระดานแล้วให้นำแผ่นป้ายของเผ่านั้นไปไว้ล่างสุดของกองจั่ว รวมถึงเมื่อเผ่าที่ถูกทอดทิ้งถูกโจมตีจนหมดกระดานเช่นกัน

ในที่สุดเผ่าโครงกระดูกจอมโฉดก็ถูกลบหายไปจากแผนที่
ผู้เล่นจึงต้องนำแผ่นป้ายของเผ่าไปไว้ล่างสุดของกองจั่ว

ในตาที่ผู้เล่นทำการทอดทิ้งเผ่า จะไม่มีการยึดพื้นที่เกิดขึ้น หลังจากผู้เล่นดำเนินขั้นตอนการทอดทิ้งเผ่าเสร็จ ให้ผู้เล่นทำการเก็บเหรียญแต้มและจบตาทันที โดยเผ่าที่ถูกทอดทิ้งนั้นยังคงผลิตแต้มให้ผู้เล่นพื้นที่ละ 1 แต้มเท่าเดิมเพียงแต่จะไม่ได้รับคะแนนจากความสามารถประจำเผ่าและพลังพิเศษแล้วยกเว้นบางความสามารถและพลังพิเศษ

ในตาถัดมาให้ผู้เล่นที่ทำการทอดทิ้งเผ่า เลือกคู่เผ่าและพลังพิเศษใหม่ตามกฎที่ใช้ในตาแรกและต่อจากนี้ในตอนเก็บเหรียญแต้มผู้เล่นจะได้รับแต้มจากทั้งเผ่าที่ใช้งานอยู่และเผ่าที่ถูกทอดทิ้งไปแล้วของผู้เล่น

ในบางกรณี หากแผ่นป้ายพลังพิเศษมีไม่เพียงพอเพื่อจับคู่ ให้นำแผ่นป้ายพลังพิเศษที่ถูกทิ้งไปแล้วมาสับใหม่

SW Rules TH.indd 7 09/02/2017 08:55

ถึงเวลาที่เผ่าไทรทันเนินเขา (Hill Tritons) จะต้องถูกทอดทิ้ง โทเคนที่อยู่ในพื้นที่ทุกช่องที่เผ่านี้ครอบครองจะถูกนำออกเหลือไว้แค่ช่อง 1 อัน แผ่นป้ายของเผ่าจะถูกพลิกด้านเป็นสีเทาและพลังพิเศษของเผ่าจะถูกทิ้ง

ตอนจบเกม

เมื่อตัวนับรอบมาถึงช่องสุดท้าย ให้ผู้เล่นเล่นตาของตัวเองในรอบนั้นให้จบ หลังจากนั้นให้ผู้เล่นทุกคนนับแต้ม ผู้เล่นที่มีแต้มมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ในเกมนี้กรณีที่นับแต้มแล้วเสมอ ผู้เล่นที่มีโทเคนเผ่าอยู่บนกระดานตอนจบเกม (ทั้งที่ใช้งานอยู่และทอดทิ้งไปแล้ว) มากกว่าเป็นผู้ชนะ

SW Rules TH.indd 8 09/02/2017 08:55

ภาคผนวก

I. วิธีจัดเก็บของ

เนื่องจากว่าเกม ***โลกใหญ่ใบเล็ก*** มีอุปกรณ์กระดาษที่แกะออกจากแผงเยอะมาก ซึ่งถ้าหลังจากแกะอุปกรณ์ออกหมดแล้ว แล้วคุณนำแผงอุปกรณ์กระดาษไปทิ้ง จะทำให้มีช่องว่างอยู่ในกล่องซึ่งอาจจะทำให้อุปกรณ์การเล่นกระจายและไม่อยู่ในที่จัดเก็บได้ถ้าหากกล่องเกมถูกวางในแนวตั้ง

เราจึงขอแนะนำวิธีการดังต่อไปนี้ (ทำเพียงครั้งเดียวตอนแกะกล่องครั้งแรก) ว่าหลังจากคุณแกะอุปกรณ์การเล่นทุกอย่างออกจากแผงเรียบร้อยแล้ว อย่าเพิ่งทิ้งแผงกระดาษที่เหลืออยู่ ให้นำถาดพลาสติกทั้งหมดออกจากกล่องเกมก่อน **ข้อควรระวัง: ถาดพลาสติกมีความเปราะบาง ควรใช้ความระมัดระวังในการนำออกมาจากกล่อง** จากนั้นจึงนำแผงกระดาษทั้งหมดใส่ลงไปข้างใต้ แล้วจึงนำถาดพลาสติกกลับไปวางปิดไว้เช่นเดิม ซึ่งการกระทำนี้จะทำให้ถาดพลาสติกถูกยกสูงขึ้นจนเมื่อปิดฝากล่องแล้วฝากล่องเกมจะแนบติดกับถาดพลาสติกทำให้อุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่หลุดออกจากช่องเก็บ

ภาพด้านล่างนี้แสดงวิธีจัดเก็บของต่าง ๆ ในเกมซึ่งผ่านการออกแบบให้ขนาดพอดีกับที่ต้องใช้ ถาดเก็บโทเคนเผ่าสามารถยกออกมาจากกล่องได้เพื่อความสะดวกในขณะเล่นเกม ถาดเก็บโทเคนนั้นจะมีขนาดแต่ละช่องไม่เท่ากันซึ่งถูกออกแบบมาให้ใส่เผ่าแต่ละเผ่าได้พอดี หลังจากเก็บทุกอย่างตามภาพแล้วให้นำกระดาน ใบสรุป และหนังสือกฎปิดไว้ข้างบน

II. เผ่าและพลังพิเศษต่าง ๆ ใน *โลกใหญ่ใบเล็ก*

ในเกม *โลกใหญ่ใบเล็ก* นั้นมีเผ่าทั้งหมด 14 เผ่าและพลังพิเศษอีกทั้งหมด 20 แบบ

แต่ละเผ่านั้นจะมีแผ่นป้ายและโทเคนเฉพาะของตัวเอง โดยโทเคนของแต่ละเผ่าจะมีจำนวนเพียงพอต่อการจับคู่กับพลังพิเศษทุกชนิด

พลังพิเศษแต่ละอย่างนั้นจะสร้างผลเสริมให้กับเผ่าที่จับคู่ด้วย

โทเคนของเผ่าที่ถูกใช้งานอยู่จะต้องแสดงด้านสีเสมอและจะต้องแสดงด้านสีเทาเสมอเช่นกันเมื่อถูกทอดทิ้งแล้ว

ความสามารถประจำเผ่าและพลังพิเศษจะแสดงผลเมื่อเผ่านั้นอยู่ในการใช้งานเท่านั้น และจะสูญเสียผลทั้งหมดเมื่อเผ่านั้นถูกทอดทิ้ง ยกเว้นความสามารถประจำเผ่าและพลังพิเศษบางชนิด

พื้นที่จะถูกนับว่า*ไม่ว่าง*เมื่อมีโทเคนเผ่า (เผ่าโบราณ หรือ เผ่าผู้เล่น) อยู่อย่างน้อย 1 อันไม่ว่าเผ่านั้นจะอยู่ในด้านใช้งานหรือถูกทอดทิ้งก็ตาม พื้นที่ที่มีเพียงภูเขาแต่ไม่มีโทเคนเผ่าโบราณหรือเผ่าของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งอยู่นับว่าเป็นพื้นที่ว่าง

SW Rules TH.indd 9 09/02/2017 08:55

> เผ่าพันธุ์

ถัดไปนี้จะเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับความสามารถของเผ่าต่าง ๆ รวมถึงจำนวนโทเคนที่จะได้รับตามเลขมุมซ้ายล่าง ความสามารถของเผ่าจะหยุดแสดงผลเมื่อเผ่านั้นถูกทอดทิ้ง ยกเว้นจะถูกระบุไว้เป็นอย่างอื่น

อเมซอน-Amazons

ผู้เล่นจะได้รับโทเคนเผ่านี้เพิ่ม 4 อันตอนเริ่มทำการยึด แต่หลังจากทำการยึดเสร็จแล้ว ในช่วงการจัดกำลังทหาร (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ*การจัดกำลังทหาร*ได้ในหน้าที่ 5) ให้นำโทเคนเผ่าออกจากกระดาน 4 อันโดยที่ต้องเหลือโทเคนไว้ในพื้นที่อย่างน้อย 1 อัน ยกเว้นในกรณีที่หากเหลือโทเคนไว้พื้นที่ละ 1 อันแล้วจะไม่สามารถหยิบออกได้ครบ 4 อัน ผู้เล่นจะต้องยอมถอนพื้นที่ออกเพื่อให้สามารถนำโทเคนเผ่าออกได้ครบ 4 อันเสมอ และ ในขั้นตอนเตรียมกองทหารของตาหน้าก็ให้นำโทเคน 4 อันเดิมมาใช้ช่วยยึดพื้นที่ได้อีก (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ*การเตรียมกองทหาร*ได้ในหน้าที่ 6)

คนแคระ-Dwarfs

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่เหมืองที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา ซึ่งความสามารถนี้ยังคงแสดงผลอยู่แม้เผ่าคนแคระจะอยู่ในสถานะถูกทอดทิ้งก็ตาม

เอลฟ์-Elves

เมื่อผู้เล่นอื่นทำการยึดพื้นที่ของเผ่าเอลฟ์ เราจะได้เอลฟ์กลับมาขึ้นมือทั้งหมดไม่ต้องเสียไป 1 อันเหมือนปกติ (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับ*การสูญเสียและกอยทัพ*ได้ในหน้าที่ 4)

ปอบ-Ghouls

เมื่อเผ่าปอบถูกทอดทิ้ง โทเคนทั้งหมดของเผ่าปอบจะยังอยู่บนกระดานแทนที่จะต้องหยิบออกจนเหลือเพียงพื้นที่ละ 1 อัน และเมื่อถูกทอดทิ้งแล้ว ในตาต่อ ๆ ไปผู้เล่นยังสามารถใช้เผ่าปอบเพื่อยึดพื้นที่เพิ่มได้เช่นเดียวกับเผ่าที่ยังถูกใช้งานอยู่ ซึ่งผู้เล่นจะต้องทำการเล่นเผ่าปอบให้เสร็จก่อน หลังจากนั้นจึงเล่นเผ่าที่ใช้งานอยู่ตามปกติ ผู้เล่นสามารถเข้ายึดพื้นที่ของเผ่าที่ใช้งานอยู่ของตัวเองได้ด้วยเผ่าปอบถ้าผู้เล่นต้องการ

ยักษ์-Giants

หากเผ่ายักษ์เป็นเจ้าของพื้นที่ภูเขา จะทำให้เผ่ายักษ์สามารถยึดพื้นที่รอบ ๆ ภูเขานั้นได้โดยใช้โทเคนน้อยลง 1 อัน อย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงต้องใช้โทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อันในการยึดพื้นที่

ฮาล์ฟลิง-Halflings

ในการยึดครั้งแรกเผ่าฮาล์ฟลิงสามารถยึดพื้นที่ไหนก็ได้เป็นพื้นที่เริ่มต้นบนกระดานโดยไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่ชายแดน วางโทเคนหมู่บ้านฮาล์ฟลิงลงบนพื้นที่ 2 พื้นที่แรกที่ยึดได้ ซึ่งจะมีผลทำให้ 2 พื้นที่นั้นจะไม่ได้รับผลกระทบจากศัตรูรวมถึงความสามารถประจำเผ่า, พลังพิเศษและไม่สามารถถูกเข้ายึดได้ หากผู้เล่นตัดสินใจทอดทิ้งพื้นที่ที่มีหมู่บ้านฮาล์ฟลิงอยู่หรือตัดสินใจทอดทิ้งเผ่าฮาล์ฟลิง ให้นำโทเคนหมู่บ้านฮาล์ฟลิงออกจากกระดาน

มนุษย์-Humans

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่ไร่นาที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา

ออร์ค-Orcs

ตอนจบตาผู้เล่นจะได้รับแต้มเพิ่ม 1 แต้มต่อหนึ่งพื้นที่ที่ยึดมาจากเผ่าอื่นในตานี้

มนุษย์หนู-Ratmen

ไม่มีความสามารถเผ่า แต่จำนวนเยอะกว่าก็ชนะได้แล้ว!

โครงกระดูก-Skeletons

ในช่วงของการจัดกำลังทหาร (หน้าที่ 5) ผู้เล่นจะได้รับเผ่าโครงกระดูกเพิ่มจากถาดเก็บโทเคน 1 ตัวต่อทุก ๆ 2 พื้นที่ที่ผู้เล่นทำการแย่งมาจากเผ่าอื่นในตานั้น ถ้าหากว่าในถาดเก็บโทเคนไม่มีโทเคนโครงกระดูกเหลืออยู่แล้ว ผู้เล่นก็จะไม่ได้รับโทเคนเพิ่ม

จอมขมังเวทย์-Sorcerers

ความสามารถนี้ใช้ได้หนึ่งครั้งต่อหนึ่งตาต่อหนึ่งศัตรู เผ่าจอมขมังเวทย์สามารถยึดพื้นที่ได้ด้วยการเปลี่ยนโทเคนเผ่าที่ถูกใช้งานอยู่ของฝั่งตรงข้าม กับ โทเคนของเผ่าตัวเองจากถาดเก็บโทเคน แต่ถ้าหากโทเคนของเผ่าจอมขมังเวทย์ในถาดเก็บหมดก็จะไม่สามารถใช้ความสามารถนี้ได้ การที่จะใช้ความสามารถนี้ เป้าหมายจะต้องเป็นเผ่าที่ถูกใช้งานอยู่และในพื้นที่เป้าหมายจะต้องมีโทเคนเผ่าอยู่เพียงอันเดียวเท่านั้น (โทเคนเผ่าโทรล 1 อันที่อยู่กับรังโทรลยังคงนับว่าเป็นโทเคนเผ่าเพียงตัวเดียวอยู่ ซึ่งเหตุการณ์นี้รวมไปถึงภูเขาและป้อมปราการด้วยนั้นหมายความว่า รังโทรล,ป้อมปราการ และ ภูเขาไม่สามารถปกป้องโทเคนเผ่าจากความสามารถนี้ได้) และพื้นที่เป้าหมายจะต้องอยู่ติดกับพื้นที่ของเผ่าจอมขมังเวทย์ด้วย ให้นำโทเคนเผ่าเป้าหมายกลับเข้าไปในถาดเก็บทันที ซึ่งถ้าเป้าหมายเป็นเผ่าเอลฟ์ ความสามารถของเผ่าเอลฟ์จะไม่สามารถใช้ได้ในกรณีนี้

SW Rules TH.indd 10 09/02/2017 08:55

ไทรทัน-Tritons

เผ่าไทรทันสามารถยึดพื้นที่ชายฝั่ง (พื้นที่ที่ติดกับทะเลหรือทะเลสาบ) โดยใช้โทเคนน้อยลง 1 อัน อย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงต้องใช้โทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อันในการยึดพื้นที่

โทรล-Trolls

ในทุกพื้นที่ที่มีโทรลอยู่ให้ทำการวางรังโทรลไว้ด้วย ซึ่งรังโทรลนั้นจะทำให้เผ่าอื่นต้องใช้โทเคนเพิ่มขึ้นอีก 1 อันเวลาจะเข้ายึดพื้นที่นั้น โดยรังโทรลนี้จะอยู่ในพื้นที่ต่อไปแม้เผ่าโทรลจะถูกทอดทิ้งไปแล้ว แต่ถ้าโทรลสูญเสียพื้นที่ไปให้นำรังโทรลออกจากพื้นที่ดังกล่าวทันที

พ่อมด-Wizards

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่ที่มีแหล่งเวทมนตร์ที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา

แผ่นป้ายเผ่าเปล่า

ในกล่องคุณจะได้รับแผ่นป้ายเผ่าเปล่า 1 แผ่น สำหรับสร้างเผ่าขึ้นมาเอง ในการสร้างเผ่าทางเราขอแนะนำว่าความสามารถของเผ่านั้นควรจะเข้ากันได้กับทุกพลังพิเศษและให้จำนวนโทเคนที่ได้รับไม่เกิน 10 ตัวไม่อย่างนั้นคุณอาจจะมีโทเคนไม่เพียงพอได้

ในการเล่นเผ่าที่คุณสร้างขึ้นมาเองนั้นให้เลือกเผ่าที่มีอยู่แล้ว 1 เผ่า (แนะนำให้เลือกเผ่าที่คล้ายกันหรือมีจำนวนโทเคนมากกว่า) นำแผ่นป้ายของเผ่านั้นออกจากเกม แล้วนำโทเคนของเผ่านั้นมาใช้

> พลังพิเศษ

ต่อไปนี้จะเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับพลังพิเศษต่าง ๆ รวมถึงจำนวนโทเคนที่เผ่าที่ถูกจับคู่ด้วยจะได้รับเพิ่มตามเลขมุมซ้ายล่าง พลังพิเศษนั้นจะส่งผลเพียงกับเผ่าที่ถูกจับคู่ด้วยเท่านั้นพลังพิเศษนั้น หากไม่ได้ระบุไว้จะหยุดแสดงผลเมื่อเผ่าที่จับคู่ด้วยถูกทอดทิ้ง

นักแปรธาตุ-Alchemist

ได้รับแต้มเพิ่ม 2 แต้มในตอนจบตา

จอมคลั่ง-Berserk

ก่อนการยึดพื้นที่ในแต่ละครั้งผู้เล่นสามารถทอยลูกเต๋ากำลังเสริมได้โดยให้ทำการ**ทอยลูกเต๋าก่อน** หลังจากนั้นจึงเลือกพื้นที่และพื้นที่ที่เลือกนั้นจะใช้จำนวนโทเคนในการยึดน้อยลงตามหน้าเต๋าที่ทอยได้ อย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงต้องใช้โทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อันในการยึดพื้นที่

นักตั้งค่าย-Bivouacking

ในช่วงจัดกำลังทหารให้ผู้เล่นทำการวางค่ายทหารทั้งหมด 5 อันลงบนพื้นที่ที่เป็นของเผ่าที่มีพลังพิเศษนี้ โดยที่ค่ายทหารนั้นจะทำให้เผ่าอื่นต้องใช้โทเคนเพิ่ม 1 อันต่อค่ายทหารที่อยู่ในพื้นที่และยังสามารถปกป้องเผ่านั้นจากความสามารถของจอมขมังเวทย์ได้ด้วย (จอมขมังเวทย์จะไม่สามารถใช้ความสามารถกับพื้นที่ที่มีโทเคนเผ่า 1 ตัวกับค่ายทหารอย่างน้อย 1 อันได้) ใน 1 พื้นที่สามารถวางค่ายทหารกี่อันก็ได้ ในแต่ละตาผู้เล่นสามารถย้ายค่ายทหารจากพื้นที่นึงไปอีกพื้นที่นึงได้ เมื่อพื้นที่ที่มีค่ายทหารถูกยึดค่ายทหารจะไม่ถูกทำลาย แต่จะย้ายไปวางที่ใหม่เมื่อจบตาของผู้เล่นคนนั้น เมื่อเผ่าที่มีพลังนี้ถูกทอดทิ้งให้นำค่ายทหารทั้งหมดบนกระดานออก

คอมมานโด-Commando

เผ่าที่มีพลังนี้จะใช้โทเคนในการยึดพื้นที่ทุกประเภทน้อยลง 1 อัน อย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงต้องใช้โทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อันในการยึดพื้นที่

นักการทูต-Diplomat

ในตอนจบตาผู้เล่นสามารถเลือกหนึ่งในเผ่าที่ไม่ถูกโจมตีในตานั้น (ที่กำลังใช้งานอยู่) ซึ่งจะทำให้ในตาของเผ่านั้นจะไม่สามารถยึดพื้นที่ของเผ่าที่มีพลังนี้ได้ เผ่าที่ถูกทอดทิ้งแล้วจะไม่ได้รับผลกระทบจากพลังพิเศษนี้ (นั่นหมายความว่าคุณไม่สามารถใช้ความสามารถนี้ใส่เผ่าปอบที่ถูกทอดทิ้งแล้วได้)

SW Rules TH.indd 11 09/02/2017 08:55

ควาญมังกร-Dragon Master

พลังพิเศษนี้ใช้ได้เพียงตาละครั้ง ผู้เล่นสามารถยึดพื้นที่ได้โดยใช้เพียงโทเคนเผ่า 1 อันโดยไม่สนว่าตามปกติจะต้องใช้โทเคนทั้งหมดกี่อัน หลังจากนั้นให้นำมังกรไปวางในพื้นที่นั้นจนกว่าจะถึงตาหน้าของผู้เล่น มังกรจะต้องอยู่บนพื้นที่นี้และพื้นที่นี้จะไม่ได้รับผลกระทบจากความสามารถประจำเผ่า, พลังพิเศษ และไม่สามารถถูกเข้ายึดได้ ในแต่ละตาผู้เล่นสามารถย้ายมังกรเพื่อยึดพื้นที่ใหม่ได้ เมื่อผู้เล่นทอดทิ้งเผ่าที่มีพลังนี้ให้นำมังรออกจากกระดาน

บินได้-Flying

เผ่าที่มีพลังนี้สามารถยึดพื้นที่ไหนก็ได้ (ที่ไม่ใช่พื้นที่ทะเลและทะเลสาบ) โดยที่พื้นที่ใหม่ไม่จำเป็นต้องติดกับพื้นที่เก่าของเผ่า

เจ้าป่า-Forest

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่ป่าที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา

นักสร้างป้อม-Fortified

ในแต่ละตา ถ้าเผ่าที่มีพลังนี้ยังถูกใช้งานอยู่ ผู้เล่นสามารถนำป้อมปราการ 1 อันวางในพื้นที่ที่มีเผ่าที่มีพลังนี้อยู่ พื้นที่ที่มีป้อมปราการอยู่จะทำให้เผ่าอื่นต้องใช้โทเคนเพิ่ม 1 อันในการยึด และผู้เล่นจะได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่ที่มีป้อมปราการอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา เมื่อเผ่าที่มีพลังนี้ถูกทอดทิ้งป้อมปราการจะยังคงอยู่แต่ผู้เล่นจะไม่ได้รับแต้มเพิ่มจากป้อมปราการในตอนจบตาอีกต่อไป ถ้าหากเผ่าที่มีพลังนี้สูญเสียพื้นที่ไป ให้นำป้อมปราการในพื้นที่นั้นออกทันที ใน 1 พื้นที่สามารถมีป้อมปราการได้เพียง 1 อันเท่านั้น และบนกระดานจะมีป้อมปราการได้สูงสุด 6 อัน

ผู้กล้าหาญ-Heroic

ในตอนจบตาให้ผู้เล่นนำโทเคนผู้กล้าแต่ละอันไปวางไว้บนพื้นที่สองพื้นที่ที่เผ่าที่มีพลังนี้ยึดครองอยู่ สองพื้นที่นั้นจะไม่ได้รับผลกระทบจากความสามารถประจำเผ่า, พลังพิเศษ และไม่สามารถถูกเข้ายึดได้ เมื่อเผ่าที่มีพลังนี้ถูกทอดทิ้งให้นำโทเคนผู้กล้าออก

เจ้าเนินเขา-Hill

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่เนินเขาที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา

พ่อค้า-Merchant

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่ที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา

ขี่ม้า-Mounted

เผ่าที่มีพลังนี้จะใช้โทเคนในการยึดพื้นที่เนินเขาและไร่นาน้อยลง 1 อัน อย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงต้องใช้โทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อัน

ปล้นสะดม-Pillaging

ตอนจบตาผู้เล่นจะได้รับ 1 แต้มเพิ่มตามพื้นที่ที่ยึดมาจากเผ่าอื่นในตานี้

ล่องทะเล-Seafaring

เผ่าที่มีพลังนี้จะสามารถยึดพื้นที่ทะเลและทะเลสาบได้ และจะสามารถครอบครองพื้นที่นี้ได้แม้จะถูกทอดทิ้งไปแล้ว เผ่าที่มีพลังนี้จะเป็นเพียงเผ่าเดียวที่สามารถยึดพื้นที่ทะเลและทะเลสาบได้

วิญญาณ-Spirit

เมื่อเผ่าที่มีพลังนี้ถูกทอดทิ้งจะไม่ถูกนับอยู่ในข้อจำกัดที่ระบุให้ผู้เล่นหนึ่งคนมีเผ่าที่ถูกทอดทิ้งได้เพียง 1 เผ่า (หน้าที่ 6) นั่นหมายความว่าพลังพิเศษนี้สามารถทำให้ผู้เล่นสามารถมีเผ่าที่ถูกทอดทิ้งได้มากสุด 2 เผ่าหากเผ่านี้เป็นหนึ่งในนั้น และถ้าหากมีการทอดทิ้งอีกเป็นเผ่าที่สาม ผู้เล่นจะต้องทำการทิ้งเผ่าที่ไม่ได้คู่กับพลังนี้ไป กล่าวคือเผ่าที่มีพลังพิเศษวิญญาณจะอยู่บนแผนที่ตลอดไปจนกว่าจะมีศัตรูมาโจมตี

ทนทาน-Stout

ผู้เล่นสามารถเลือกทอดทิ้งเผ่านี้ในตอนจบตาได้แทนที่จะต้องยอมเสียทั้งตาเพื่อทอดทิ้งเผ่าตอนเริ่มตาตามปกติ

หนองน้ำ-Swamp

ได้รับแต้มเพิ่มตามพื้นที่หนองน้ำที่เป็นเจ้าของอยู่พื้นที่ละ 1 แต้มในตอนจบตา

SW Rules TH.indd 12 09/02/2017 08:55

ใต้ดิน-Underworld

เผ่าที่มีพลังนี้จะใช้โทเคนในการยึดพื้นที่ที่มีถ้ำใต้ดินน้อยลง 1 อัน อย่างไรก็ตามผู้เล่นยังคงต้องใช้โทเคนเผ่าอย่างน้อย 1 อันในการยึดพื้นที่ ในตอนยึดพื้นที่เผ่าที่มีพลังนี้จะนับทุกพื้นที่ที่มีถ้ำใต้ดินว่าเป็นพื้นที่ติดกัน

แผ่นป้ายพลังพิเศษเปล่า

ในกล่องคุณจะได้รับแผ่นป้ายพลังพิเศษเปล่า 1 แผ่นสำหรับสร้างพลังพิเศษขึ้นมาเองตามจินตนาการของคุณ ในการสร้างพลังพิเศษทางเราขอแนะนำว่าพลังนั้นควรจะเข้ากันได้กับความสามารถของทุกเผ่าและให้จำนวนโทเคนที่ได้รับไม่เกิน 5 ตัวไม่อย่างนั้นคุณอาจจะมีโทเคนไม่เพียงพอได้

ร่ำรวย-Wealthy

ได้รับแต้มเพิ่ม 7 แต้มเพียงครั้งเดียวเท่านั้นในตอนจบตาแรกที่เล่นเผ่าที่มีพลังนี้

Days of Wonder Online

ลงทะเบียนเกมกระดานของคุณ ข้างล่างคือรหัสเข้า Days of Wonder Online

รู้สึกภูมิใจในเผ่าหรือพลังพิเศษที่สร้างขึ้นมาเองหรือเปล่า หรืออยากเห็นว่าผู้เล่นคนอื่นคิดเผ่าหรือพลังพิเศษอะไรกันออกมาบ้าง หรือแค่อยากแบ่งประสบการณ์ถึงการเล่นว่าคู่เผ่ากับพลังพิเศษล่าสุดที่เราเล่นนั้นมีเทคนิคยังไงกับทุกคน

เราขอชวนคุณเข้าสู่สังคมผู้เล่นบอร์ดเกมของ Days of Wonder Online ที่ที่มีเวอร์ชั่นออนไลน์ของหลากหลายเกมของเรา

เพื่อที่จะใช้รหัส กรุณาเพิ่มเข้าไปในบัญชี Days of Wonder Online ที่คุณมีอยู่ หรือสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่ได้ที่ www.smallworld-game.com แล้วกดที่ New Player Signup ที่ด้านล่างของเวปไซต์แล้วทำตามคำแนะนำ

คุณสามารถค้นพบเกมใหม่ ๆ ของ Days of Wonders ได้ที่

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra

Graphic Design:
Cyrille Daujean

Thai Localization Manager:
Pitsanu Satrulee

แปลภาษาไทย:
ปริทัศน์ พงศ์เศรษฐไพศาล

ออกแบบและจัดวาง:
ประพัชร์ ลาภอำนวยทรัพย์

ตรวจอักษร:
คุณัช พงศ์สิริพจน์, รัตษชัย นุ้ยไม

Thanks first and foremost to the very dedicated play-testing crew of Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

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

And a special thanks to Xavier Georges and Alain Gotcheiner for their suggestions and contributions.

Last, but not least, Days of Wonder wishes to thank Bruno Cathala for calling our attention to this gem.

DAYS OF WONDER

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 © 2009-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

SW Rules TH.indd 1 09/02/2017 08:55