

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD

UNDERGROUND

Da 2 a 5 giocatori • Dagli 8 anni in su • 30-90 minuti



DAYS OF
WONDER

Lin

Contenuto

Small World Underground™ Contiene:

- 4 Mappe da gioco su due tabelloni a doppia faccia - ognuna corrisponde a un determinato numero di giocatori



Numero di giocatori

Numero di giocatori

- 15 Vessilli Razza a due facce: Attiva (colorata) e in Declino (bicolore)



Lucertoloni Attivi e in Declino

- 179 Segnalini Razza



- 5 Fogli Sommario (uno per ogni giocatore) e 1 foglio Riepilogo del turno (per tutti i giocatori)

Nota Importante

Se hai giocato a Small World, ti troverai avvantaggiato. Mentre gli abitanti dell'Underground differiscono parecchio da quelli della superficie, le meccaniche del gioco sono simili. Le nuove regole e quelle modificate in questa versione saranno evidenziate dalla seguente icona:



Preparazione

Prima di iniziare la prima partita, bisogna rimuovere con cautela tutti i pezzi dalle fustelle di cartone. I pezzi devono essere divisi per tipo e sistemati negli appositi spazi dei due contenitori. I segnalini Razza devono essere sistemati nel contenitore piccolo rimovibile, tutti gli altri elementi devono essere sistemati nel contenitore grande (vedi pagina 9 - Sistemazione nei contenitori).

- ◆ Prendete la mappa da gioco corrispondente al numero di giocatori presenti (individuata dal numero in un angolo) e piazzatela al centro del tavolo.

- ◆ Piazzate il segnalino Turno di gioco sul numero uno del Contatore dei turni 1 per seguire l'avanzamento della partita. La partita termina alla fine dell'ultimo turno segnato sul Contatore (ottavo, nono o decimo turno a seconda del numero di giocatori).

- ◆ Sistemate il contenitore piccolo con tutti i segnalini Razza accanto alla mappa da gioco in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo facilmente 2.

- ◆ Mescolate i vessilli Razza, pescatene cinque a caso e sistemateli a faccia in su (lato colorato visibile) accanto alla mappa da gioco a formare una fila

- 3. Create una pila con i vessilli rimasti e allineate questa pila ai vessilli estratti 4. Fate lo stesso con i tasselli Potere speciale: dopo averli mescolati, pescatene cinque e piazzatene uno accanto ad ogni vessillo Razza della fila (il lato sinistro dei tasselli s'incastra con il lato destro dei vessilli); infine, formate una pila con i tasselli rimasti e accostatela alla pila dei vessilli 5. Dovreste vedere sei Razze e sei Poteri speciali associati (inclusi quelli sulle rispettive pile).

- ◆ Piazzate due tasselli Mostro in ogni Regione che contiene il simbolo mostrato qui accanto 6. I Mostri infestano le Regioni che all'inizio della partita contengono un Luogo mitico o una Reliquia. I sette differenti tipi di Mostro hanno le stesse caratteristiche di gioco, indipendentemente dall'immagine.

- ◆ Mescolate insieme i Luoghi mitici e le Reliquie, pescatene a caso tanti quante sono le Regioni occupate dai Mostri sulla mappa da gioco e sistemateli, coperti, accanto a questa 7. Rimettete i Luoghi mitici e le Reliquie in eccesso nella scatola, senza guardarli.

- ◆ Piazzate un tassello Montagna nera su ogni Regione contenente Montagne nere 8.

- ◆ Ogni giocatore prende 5 Monete di valore uno 9. Piazzate tutte le restanti Monete accanto alla mappa da gioco in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle facilmente 10.

Nota: Le Monete servono come valuta durante il gioco e determinano il vincitore alla fine della partita.



- 21 Tasselli Potere speciale



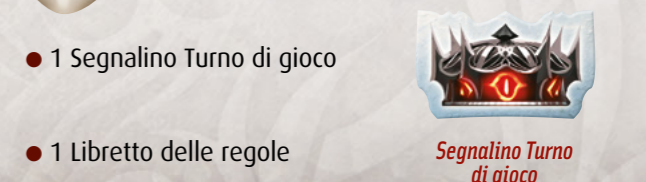
- 49 Segnalini vari



- 106 Monete (30 da dieci, 24 da cinque, 18 da tre e 34 da uno)



- 1 Speciale dado Rinforzi



Obiettivo del gioco

Nel sottosuolo c'è ancora meno spazio che in superficie! Con i resti delle civiltà passate sepolti qua e là resta poco spazio per le generazioni presenti. Se non bastasse, ci sono altre razze che hanno osato scavare sotto la vostra terra; quella stessa terra che gli antenati vi hanno lasciato nella speranza che voi fondaste un impero sotterraneo dal quale i vostri eredi partiranno alla conquista del mondo!

Utilizzando l'Abilità di una Razza e il Potere speciale ad essa associato, ognuno tenta di conquistare le Regioni circostanti; intanto, si avventura in Luoghi mitici, cerca preziose Reliquie e ammassa grandi quantità di Monete. Quasi sempre a scapito di altre Razze più deboli. Schierate le vostre truppe (segnalini Razza) per conquistare le Regioni vicine. Per ogni Regione che occupate alla fine del turno, otterrete Monete. Quando una Razza perde il proprio slancio iniziale, a volte proprio a causa di un'espansione eccessiva, è meglio abbandonarla e prenderne un'altra. La chiave della vittoria è intuire il momento giusto per lasciare un grande impero al suo Declino e cavalcare una Razza giovane per la supremazia sul sottosuolo!

Inizio della partita

Sw Inizia a giocare chi è stato più di recente in una caverna o in un sottosuolo. Poi, gli altri si avvicinano a turno in senso orario. Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, il giro ricomincia.

Il primo giocatore fa avanzare di un passo il segnalino Turno di gioco sul Contatore e svolge il proprio turno seguito dagli altri.

Quando il segnalino Turno di gioco raggiunge l'ultima posizione del Contatore, inizia l'ultimo giro. Dopodiché, la partita termina. Vince il giocatore che ha accumulato più Monete.

I. Primo turno

Durante il primo turno di gioco ogni giocatore:

1. Sceglie una Razza e il Potere speciale associato
2. Conquista alcune Regioni
3. Ottiene alcune Monete

1. Scegliere una Razza e un Potere speciale associato

Il giocatore di turno sceglie una combinazione Razza/Potere tra le sei visibili (le cinque combinazioni Razza/Potere della fila e la combinazione scoperta in cima alle pile).

Il costo di una combinazione è determinato dalla posizione della combinazione stessa. La prima combinazione della fila è gratuita. Ogni altra combinazione costa 1 Moneta in più di quella che la precede. Questo costo si paga mettendo 1 Moneta su ogni combinazione che precede quella che si desidera prendere.



Se il giocatore di turno sceglie una combinazione Razza/Potere che contiene Monete (pagate in precedenza dai giocatori che hanno scelto altre combinazioni), incassa queste Monete. Questi deve comunque posare 1 Moneta su ogni combinazione che precede quella scelta.

Il giocatore di turno piazza la combinazione scelta, scoperta, davanti a sé. Prende dal contenitore un numero di segnalini Razza uguale alla somma del numero sul vessillo Razza e del numero sul tassello Potere speciale associato.



Se non diversamente specificato (vedi le Melme e i Martelli d'argento dei Nani di ferro), questi segnalini Razza sono gli unici che il giocatore può utilizzare durante la partita (relativamente a questa Razza).

Se, d'altro canto, l'Abilità della Razza o il Potere speciale associato consentono al giocatore di mettere in campo altri segnalini Razza durante la partita, questi è limitato dal numero di segnalini di quella Razza presenti nella scatola. Il giocatore che controlla le Melme, ad esempio, non può utilizzare l'Abilità di queste, se ha già dodici Melme in campo.

Infine, il giocatore di turno deve risistemare la fila di combinazioni Razza/Potere: si fanno scivolare in avanti le combinazioni (e le eventuali Monete presenti su queste) per riempire il buco creato e si rivela una nuova combinazione dalla pila in fondo. In questo modo ci saranno sempre sei combinazioni Razza/Potere visibili (nei limiti dei vessilli Razza e dei tasselli Potere speciale disponibili).



2. Conquistare Regioni

I segnalini Razza di un giocatore sono utilizzati per conquistare le Regioni; queste fanno guadagnare Monete al giocatore.

> Prima conquista

Sw Se il giocatore di turno usa per la prima volta una Razza, deve conquistare una Regione adiacente al bordo della mappa da gioco (incluse le due Regioni di Fiume adiacenti al bordo).

> Conquistare una Regione

Per conquistare una Regione, il giocatore di turno deve poter schierare in quella Regione un certo numero di segnalini Razza: 2 se vuota + 1 per ogni segnalino Razza o Mostro presenti +1 per ogni Montagna nera, Corazza di fungo o Fortezza ancestrale presenti.

> Eccezioni alla regola precedente

- Per conquistare una Regione di Fiume basta un solo segnalino Razza, ma questo deve essere ritirato durante la Ridistribuzione (vedi pagina 7). Nessuno può occupare permanentemente le Regioni di Fiume a meno che non glielo permetta l'Abilità di Razza o un Potere speciale.
- I Crepacci abissali sono Regioni intransitabili. I segnalini Razza dei giocatori non possono accedervi: devono aggirarli. Hanno al centro un segnale di divieto d'accesso; quelli che hanno anche il simbolo del Vulcano possono essere utilizzati dalle Fiamme (vedi pagina 10).

Per completare la conquista di una Regione il giocatore di turno deve schierarvi i segnalini Razza utilizzati per conquistarla.

Questi segnalini devono rimanere nella Regione fino a quando il giocatore di turno non provvede alla Ridistribuzione (vedi pagina 7).



> Conquistare una Regione occupata dai Mostri

Sw Quando il giocatore di turno conquista una Regione occupata dai Mostri, pesca immediatamente un segnalino dall'insieme dei Luoghi mitici e delle Reliquie e lo piazza, scoperto, nella Regione appena conquistata.

Questo giocatore potrebbe ricevere segnalini Razza aggiuntivi, altri tipi di segnalini o altri benefici dal Luogo mitico o dalla Reliquia pescata (vedi pagine da 13 a 15).

I Luoghi mitici e le Reliquie, una volta piazzati, non si contano nella difesa della Regione in cui si trovano: il numero di segnalini Razza necessari per conquistarla resta lo stesso. Unica eccezione: Fortezza ancestrale.

> Perdite e ritirata

Se una Regione conquistata conteneva segnalini Razza di un altro giocatore, questi deve immediatamente riprendere tutti i propri segnalini presenti e:

- Eliminare definitivamente un segnalino Razza (torna nel contenitore);
- Tenere in mano gli altri segnalini e ridistribuirli nelle Regioni occupate dalla propria Razza (se ce ne sono ancora) alla fine del turno in corso.

Il giocatore non è obbligato a ridistribuire i segnalini Razza nelle Regioni adiacenti a quella da cui si sono ritirati. Se un giocatore ha perso tutte le proprie Regioni durante un turno, deve conservare i segnalini Razza che ha in mano fino al suo prossimo turno: potrà utilizzarli normalmente come se si trattasse della Prima conquista.

Se una Regione conquistata era difesa da un solo segnalino, questo è eliminato definitivamente (il tipico caso di una Regione occupata da una Razza in Declino, vedi pagina 8).

Nota: Un giocatore può, se lo desidera, conquistare una Regione occupata dalla propria Razza in Declino. Anche se perde il segnalino presente, potrebbe avere dei vantaggi con la Razza Attiva che giustificano il sacrificio.

Le Montagne nere non possono essere spostate: restano sul posto e aiuteranno il nuovo proprietario a difendersi.

Luoghi mitici non possono essere spostati: restano al loro posto quando la Regione in cui si trovano è conquistata. I Luoghi mitici non si contano nella difesa della Regione in cui si trovano. Unica eccezione: Fortezza ancestrale.

Le Reliquie sono abbandonate durante la ritirata: restano al loro posto quando la Regione in cui si trovano è conquistata. Le Reliquie non si contano nella difesa della Regione in cui si trovano.

> Conquiste successive

Il giocatore di turno può ripetere le azioni descritte precedentemente e conquistare quante Regioni desidera durante il proprio turno, ammesso che abbia abbastanza segnalini Razza per farlo.



Dopo aver conquistato la Pozza di fango, le Melme entrano nella Selva di cristallo adiacente, occupata dai Funghi.

Egli può conquistare solo Regioni adiacenti a Regioni occupate dalla sua Razza Attiva. A meno che l'Abilità della Razza o il Potere speciale ad essa associato non gli permettano altrimenti.

> Tentativo di conquista finale e dado Rinforzi

Il giocatore di turno può trovarsi con un numero di segnalini Razza insufficienti per un'altra conquista o comunque insufficienti per conquistare la Regione che desidera. In questo caso il giocatore di turno può compiere il Tentativo di conquista finale con l'aiuto del dado Rinforzi. Per poter provare a conquistare quest'ultima Regione il giocatore deve avere almeno un segnalino Razza inutilizzato e la Regione scelta deve essere una per la cui conquista servirebbero almeno tre segnalini Razza. Questa non deve essere la più debole tra quelle attaccabili, ma deve essere conquistabile con un tiro di dado fortunato. Si può lanciare il dado solo dopo aver scelto la Regione.

Se la somma dei segnalini Razza posseduti e del risultato del dado è sufficiente per conquistare la Regione, il giocatore schiera i propri segnalini nella Regione; altrimenti, deve schierare i propri segnalini in una delle Regioni occupate in precedenza. In entrambi i casi, non può compiere altre conquiste per il turno in corso.



Grazie ad un lancio fortunato del dado Rinforzi, il giocatore che controlla le Melme riesce a conquistare questa Montagna nera come ultimo atto del proprio turno.

> Ridistribuzione

Una volta terminate le conquiste, il giocatore di turno può ridistribuire liberamente i propri segnalini Razza tra le Regioni occupate dalla sua Razza Attiva. Non importa se le Regioni sono adiacenti o meno, ma al termine della ridistribuzione ci deve essere almeno un segnalino Razza in ogni Regione occupata dalla sua Razza Attiva.

Se il giocatore di turno ha occupato una Regione di Fiume, deve liberarla durante la Ridistribuzione. Tutte le Regioni di

Fiume devono essere liberate dai segnalini Razza: questi devono essere spostati altrove, a meno che l'Abilità della Razza non permetta di comportarsi altrimenti (vedi pagina 11 - Kraken).



Il giocatore di turno ridistribuisce le proprie Melme. Questa Ridistribuzione include un segnalino Melma addizionale ricevuto grazie all'Abilità delle Melme (un segnalino Razza addizionale per ogni Pozza di fango occupata).

3. Ottenere Monete

Al termine del proprio turno il giocatore ottiene 1 Moneta dalla riserva per ogni Regione occupata dai segnalini della sua Razza Attiva. Può, inoltre, ottenere altre Monete grazie all'Abilità della sua Razza Attiva, al Potere speciale ad essa associato, ai Luoghi mitici ed alle Reliquie che questa controlla.



Alla fine del turno i Funghi Mistici occupano tre Regioni; ottengono 3 Monete da queste + 1 Moneta grazie al Potere speciale: 1 Moneta bonus per ogni Selva di cristallo occupata.

Durante la partita i giocatori avranno sulla mappa da gioco alcuni segnalini Razza appartenenti alla Razza che controllavano in precedenza e ora in Declino (vedi pagina 8 - Declino).

Anche le Regioni occupate dalla Razza in Declino contribuiscono con 1 Moneta ciascuna, ma l'Abilità della Razza in Declino, il Potere speciale che ad essa era associato, i Luoghi mitici e le Reliquie che questa controlla non danno contributi a meno che non sia esplicitamente indicato.

Durante la partita i giocatori tengono le Monete ottenute davanti a sé, impilate in modo da tenere nascosta agli avversari la reale consistenza del proprio tesoro. I giocatori possono cambiare le Monete nella riserva in qualsiasi momento.



I Kraken sono gli unici che possono rimanere sulle Regioni di Fiume e ottenere Monete da queste alla fine del turno.

II. Turni successivi

Ogni volta che finisce un giro, il primo giocatore fa avanzare il segnalino Turno di gioco di un passo sul Contatore e si inizia un altro giro (sempre in senso orario). A turno ogni giocatore può:

- Espandere i domini della propria Razza grazie a nuove conquiste

OPPURE

- Far entrare in Declino la propria Razza e sceglierne un'altra.

Alla fine del proprio turno i giocatori ottengono Monete.

Espandere i propri domini

> Radunare le truppe

Il giocatore di turno prende in mano i segnalini della sua Razza Attiva in gioco, lasciandone uno per ogni Regione che occupa. Utilizza questi per conquistare altre Regioni.

> Conquiste

Valgono tutte le regole viste in precedenza (vedi pagina 5 - Conquistare Regioni) con l'eccezione di quelle riguardanti la Prima conquista che si applicano solo quando una nuova Razza entra in gioco.

> Abbandonare una Regione

Solo i segnalini Razza che il giocatore ha ripreso in mano possono essere utilizzati per conquistare nuove Regioni. Se un giocatore vuole liberare altri segnalini Razza, può decidere di svuotare completamente una o più Regioni sotto il suo controllo (i Luoghi mitici e le Reliquie presenti restano dove sono). Le Regioni svuotate

non appartengono più al giocatore e non gli faranno ottenere Monete alla fine del turno. Se un giocatore ha abbandonato tutte le proprie Regioni, deve seguire le regole per la Prima conquista (vedi pagina 5).

Declino

Se un giocatore ritiene che la propria Razza Attiva si sia espansa troppo ed abbia perso quell'impeto necessario ad espandersi ulteriormente o che non riesca a reggere il confronto con i minacciosi vicini, può farla entrare in Declino. All'inizio del turno successivo sceglierà una nuova combinazione Razza/Potere tra quelle sul tavolo.

Il giocatore capovolge il vessillo Razza in modo da mostrare il lato bicolore (in Declino) e scarta il tassello Potere speciale ad esso associato. L'Abilità della Razza e il Potere speciale non hanno più effetto in gioco a meno che non sia espressamente specificato (ad esempio: Luridi, Regali o Rinati).

Inoltre, rimuove tutti i segnalini Razza dalla mappa da gioco (tornano nel contenitore) ad eccezione di uno per ogni Regione che questa occupa e capovolge questo segnalino.



Per gli Gnomi Vampiri è giunto il momento del Declino. Si rimuovono tutti i segnalini Razza eccetto uno per Regione. Si capovolge ogni segnalino rimasto sulla mappa da gioco e il vessillo Razza. Infine, si scarta il tassello Potere speciale associato a questa Razza.

Un giocatore non può avere più di una Razza in Declino contemporaneamente. Se sulla mappa da gioco ci sono i segnalini di un'altra Razza che il giocatore ha mandato in Declino in precedenza, devono essere eliminati dal gioco e risistemati nel contenitore prima di procedere.

Il vessillo appartenente ad una Razza eliminata dal gioco si sistema sotto la pila dei vessilli o, comunque, in fondo alla fila dei vessilli. Questo accade anche se l'ultimo segnalino di una Razza in Declino è eliminato dal gioco perché la sua Regione è stata conquistata.

I giocatori non possono compiere conquiste nel turno in cui mandano la propria Razza Attiva in Declino; il turno termina subito dopo aver ottenuto Monete. Il giocatore ottiene 1 Moneta per ogni Regione occupata dalla propria Razza in Declino.

Se non espressamente specificato, non ottiene Monete dovute alla sua Abilità o al Potere speciale associato.



Queste Fiamme hanno smesso di bruciare perché il loro proprietario ha portato in Declino un'altra Razza. Il vessillo è sistemato sotto la pila e i rimanenti segnalini rimossi dalla mappa da gioco.

All'inizio del turno successivo il giocatore sceglie una nuova combinazione Razza/Potere tra quelle disponibili e utilizza le stesse regole usate durante il primo turno di gioco. C'è una differenza sostanziale con quanto accade durante il primo turno di gioco: il giocatore ottiene Monete sia dalla sua Razza Attiva sia dalla sua Razza in Declino.

Nell'improbabile eventualità che non ci siano abbastanza tasselli Potere speciale nella pila per creare nuove combinazioni Razza/Potere, i giocatori mescolano i tasselli Potere speciale scartati e formano una nuova pila accanto ai vessilli Razza.

Fine della partita

Quando il segnalino Turno di gioco arriva sull'ultimo spazio del Contatore, inizia l'ultimo giro: ognuno gioca un ultimo turno e la partita termina. Ogni giocatore mostra le Monete che possiede e le conta. Vince la partita il giocatore che ha ottenuto più Monete. In caso di parità, vince il giocatore che ha più segnalini Razza (Attivi e in Declino) sulla mappa da gioco.

Appendici

I. Sistemazione nei contenitori

Poiché Small World Underground contiene molte fustelle di cartone, una volta estratte queste per staccare tutti i segnalini, i tasselli e le Monete, rimarrà dello spazio vuoto tra i contenitori di plastica e la parte superiore della scatola. Se sei solito riporre i tuoi giochi in posizione verticale, questo vuoto causerà la caduta di tutti i pezzi che finiranno col mischiarsi e confondersi.

Per evitarlo ti consigliamo quest'operazione da fare la prima volta che apri la scatola: una volta estratti con attenzione tutti i pezzi dalle loro fustelle, conserva le griglie vuote. Estrai con

attenzione il delicato contenitore di plastica dal fondo della scatola. Infine, sistema tutte le griglie in fondo alla scatola e reinserisci il contenitore di plastica facendolo poggiare su queste. In questa maniera la parte superiore del contenitore di plastica si trova quasi a coincidere col coperchio della scatola. Potrai riporre la scatola in verticale senza rischiare di mischiare tutti i pezzi del gioco.

L'immagine qui sotto mostra dove vanno riposti tutti i segnalini, i tasselli, le Monete. Il contenitore piccolo rimovibile è utilizzato per i segnalini Razza. Ogni Razza ha il suo scomparto, anche se questi scomparti sono stati standardizzati e possono ospitare una Razza piuttosto che un'altra. Le Monete, i tasselli, i segnalini, i vessilli e il dado hanno i loro scomparti dedicati nel contenitore grande. Le mappe da gioco, il libretto delle regole, i fogli Sommario e il foglio Riepilogo devono essere sistemati sopra il contenitore grande.



II. Abilità di Razza e Poteri speciali

Ogni Razza è rappresentata dal suo vessillo e da un certo numero di segnalini (questo numero dipende anche dal Potere speciale associato alla Razza).

Ogni tassello Potere speciale dà alla Razza cui è associato un determinato bonus.

I segnalini Razza sono schierati sulla mappa da gioco col lato colorato visibile quando la Razza è Attiva e col lato bicolore visibile quando la Razza è in Declino.

Se non diversamente specificato i bonus dovuti all'Abilità di una Razza Attiva e al Potere speciale ad essa associato si cumulano e non funzionano quando questa è in Declino.

Per Regione **non vuota** s'intende una Regione che contiene almeno un segnalino Mostro o un segnalino Razza. Una Regione che non contiene questi segnalini, ma contiene una Montagna nera, un Luogo mitico o una Reliquia è considerata vuota.

Una Regione resa Immune dalla presenza del Balrog, del Fantasma di Lara, del Grande Antico o della Regina nera non può essere conquistata dagli avversari e non subisce gli effetti delle Abilità e dei Poteri speciali avversari.



Nota dell'editore: I Poteri speciali sono resi come aggettivi e fanno riferimento alle Razze al maschile. Per le Razze di genere femminile vi invitiamo a leggerli al femminile.

Compatibilità con Small World

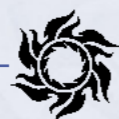
Anche se le Abilità di Razza e i Poteri speciali che troverete in Small World Underground sono nuovi, i giocatori di Small World troveranno qualche affinità. Alcune sono variazioni di Poteri speciali presenti in Small World e le sue espansioni, in altri casi le Abilità di Small World diventano Poteri speciali in Small World Underground o viceversa. Questo significa che potrete facilmente unire e mischiare gli elementi dei due giochi, portando alcune Razze sotterranee in superficie o portando alcune Razze della superficie sotto terra.

Quando sarete pronti ad avventurarvi in superficie (o sotto terra) con le vostre Razze, tenete presente le seguenti Regole:

- I Poteri speciali e le Abilità che non hanno senso (perché legati a tipi di terreno che non esistono o perché legati a Luoghi mitici o Reliquie che non sono in gioco), non si applicano e devono essere scartati quando entrano in gioco.

- Le Abilità e i Poteri speciali associati a Mari e Laghi si applicano alle Regioni di Fiume e viceversa.
- Le Montagne nere e le Montagne hanno gli stessi effetti in gioco.
- Se desiderate introdurre i Luoghi mitici e le Reliquie in Small World, prendete due segnalini Mostro e aggiungetene altri due per ogni giocatore al tavolo. Piazzate due Mostri in ogni Regione che ha il simbolo Tribù perduta; scegliete liberamente evitando di piazzarli in Regioni adiacenti. Infine, piazzate una Tribù perduta in ogni Regione che ha il simbolo Tribù perduta e non è occupata dai Mostri.
- Considerate equivalenti questi tipi di terreno:
 - ◆ Montagna nera/Montagna
 - ◆ Pozza di fango/Palude
 - ◆ Foresta di funghi/Foresta
 - ◆ Giacimento/Miniera
 - ◆ Selva di cristallo/Fonte di magia

Per altri dettagli su come trasferire le Abilità di Razza e i Poteri speciali da un gioco all'altro, per le espansioni e tanto altro visitate il sito: www.smallworld-game.com.



Le Razze

Qui di seguito troverete la descrizione dettagliata delle Abilità delle Razze. Il numero sul vessillo (in basso a sinistra) indica quanti segnalini Razza spettano al giocatore che sceglie quella Razza.

Cultisti

Piazza il segnalino Grande Antico nella prima Regione che conquisti. Questa Regione è Immune. Conquistare una Regione adiacente a quella che contiene il Grande Antico (alcune Regioni possono essere adiacenti grazie a un'Abilità di Razza, a un Potere speciale, a un Luogo mitico o a una Reliquia) ti costa un segnalino Cultista in meno (mai meno di un segnalino). All'inizio di ogni tuo turno successivo puoi spostare il Grande Antico in una Regione già occupata dai tuoi Cultisti.



Drow

I Drow odiano tutte le altre Razze: alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus per ogni Regione che occupi e che non confina con Regioni occupate da altre Razze (inclusa un'altra eventuale Razza che controlli, tutte le Razze degli avversari Attive o in



Declino e i Mostri).

Fiamme

Quando scegli questa Razza, piazza il Vulcano in una Regione contenente un Crepaccio abissale col simbolo del Vulcano. Considera ogni Regione adiacente al Vulcano e ogni Regione connessa al Vulcano tramite Regioni occupate dalle Fiamme come se fosse vuota ai fini della conquista.



Funghi

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Foresta di funghi che controlli.



Fuochi fatui

Puoi usare il dado Rinforzi prima di conquistare una Selva di cristallo o una Regione adiacente a una Selva di cristallo che controlli. Devi dichiarare la Regione che vuoi conquistare prima di lanciare il dado e, indipendentemente dal risultato, se hai abbastanza Fuochi fatui per conquistarla, devi farlo.



Gnomi

Gli avversari durante il loro turno non possono usare le Abilità di Razza, i Poteri speciali e ogni effetto dei Luoghi mitici e delle Reliquie che controllano contro di te. Questo include effetti indiretti: un giocatore i cui segnalini si trovano in Regioni non confinanti con gli Gnomi, ad esempio, non può utilizzare i Grandi tubi d'ottone (vedi pagina 15) per attaccarli. Anche il Balrog non può conquistare una Regione occupata dagli Gnomi. In ogni caso questa immunità è valida solo durante il turno degli avversari; durante il turno degli Gnomi tutto funziona normalmente.



Kraken

Alla fine del tuo turno non devi liberare le Regioni di Fiume che occupi; puoi lasciare i Kraken sulle Regioni di Fiume e ottenere Monete da queste, anche quando vai in Declino! Ovviamente, ogni Razza che vuole passare attraverso una Regione di Fiume occupata dai Kraken, deve conquistarla.



Lich

Quando sei in Declino, prendi 1 Moneta ad ogni avversario ogni volta che conquista una tua Regione. Un avversario che non ha Monete non può conquistare una tua Regione.



Lucertoloni

Puoi passare attraverso una Regione di Fiume (occupata o meno) senza doverla conquistare e senza doverci lasciare un segnalino. Se vuoi conquistare una Regione di Fiume occupata (vedi Kraken), devi avere abbastanza segnalini per conquistarla normalmente; ma, una volta finita la fase delle conquiste, devi liberarla come di consueto: durante la Ridistribuzione devi spostare i segnalini dalla Regione di Fiume alle tue Regioni occupate.



Melme

Durante la fase di Ridistribuzione del tuo turno, prendi una Melma dalla riserva per ogni Pozza di fango che controlli; puoi schierarla in qualsiasi Regione occupata dalle Melme.



Mimi ombra

Quando scegli i Mimi ombra, puoi scambiare il Potere speciale ad essi associato con un altro Potere speciale a tua scelta (tra i cinque visibili). Non scambiare o prendere le Monete che si trovano sulla combinazione che contiene il Potere speciale che hai scelto (se ce ne sono).



Mummie

Le Mummie sono ovunque, ma tendono a inciampare nelle loro stesse bende! Per ogni conquista ti serve un segnalino in più del normale.



Nani di ferro e i loro Martelli d'argento

Durante la Ridistribuzione di ogni tuo turno prendi un Martello d'argento dalla riserva per ogni Giacimento che controlli e lo sistemi davanti a te. Dal turno successivo a quello in cui li ottieni e finché i Nani di ferro non vanno in Declino puoi usare i Martelli d'argento per le conquiste (non in difesa). Alla fine della Ridistribuzione (vedi pagina 7) di ogni turno rimuovi tutti i Martelli d'argento dalla mappa da gioco (lasciando un Nano di ferro in ogni Regione) e tienili davanti a te fino alla prossima fase di conquista.



Ogri

Per ogni conquista ti serve un segnalino in meno del normale (minimo un segnalino).



Ragnette

Quando devi conquistare una Regione, considerala adiacente alle Regioni che occupi, se è adiacente a un Crepaccio abissale. Quando compi la Prima conquista, puoi iniziare dalle Regioni adiacenti ai Crepacci abissali.



Poteri speciali

Qui di seguito troverete la descrizione dettagliata dei Poteri speciali. Quando nel testo si usano termini come "tu" o "tuoi" si vogliono indicare i segnalini della Razza cui il Potere speciale è associato. Se non espressamente indicato questo esclude i segnalini della Razza in Declino dello stesso giocatore.

Il numero sul tassello (in basso a destra) indica quanti segnalini Razza aggiuntivi spettano al giocatore che sceglie la Razza a cui è associato quel Potere speciale.



Avventurosi

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Luogo mitico che si trova nelle Regioni che controlli.



Corazzati

Alla fine della fase di conquista prendi un segnalino Corazza di fungo dalla riserva per ogni Foresta di funghi che controlli. Durante la fase di Ridistribuzione, puoi schierare le Corazze di fungo in qualsiasi Regione che occupi. Ogni Corazza di fungo aumenta di uno la difesa di una Regione, anche se in Declino. Queste Corazze di fungo non sono segnalini Razza (un segnalino Razza in una Regione con una o più Corazze di fungo può, ad esempio, essere vampirizzato). Puoi piazzare in una Regione quante Corazze di fungo vuoi. Se la Regione è abbandonata o conquistata, elimina le Corazze di fungo presenti. Altrimenti, restano in gioco finché la Razza Corazzata è presente.



Gregari

Alla fine del turno ottieni 2 Monete bonus dalla riserva se tutte le Regioni che controlli formano un gruppo unico. Per formare un gruppo unico tutte le Regioni devono essere adiacenti. Se delle Ragnette Gregarie controllano due gruppi di Regioni, ognuno adiacente a un Crepaccio abissale, ottengono questo bonus.



Immortali

Quando un avversario conquista una tua Regione, riprendi in mano tutti i tuoi segnalini presenti per ridistribuirli alla fine del turno dell'avversario invece di eliminare definitivamente un segnalino Razza.



Ladri

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus da ogni Razza Attiva che occupa almeno una Regione confinante con le tue Regioni.



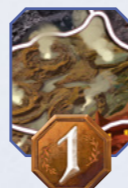
Litigiosi

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni gruppo isolato di Regioni che controlli. Un gruppo per essere isolato non deve avere confini in comune con altre Regioni o altri gruppi di Regioni. Se tutte le Regioni che controlli formano un gruppo unico, ottieni solo 1 Moneta; se sono divisi in due gruppi, ottieni 2 Monete, ecc.



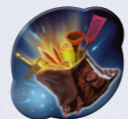
Luridi

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Pozza di fango che controlli, anche se in Declino.



Magici

La Sacca delle meraviglie duplica una Reliquia in gioco; ogni turno decidi quale e utilizzi la Sacca delle meraviglie per rappresentarla. La Sacca delle meraviglie non può essere sottratta. Se la Regione contenente la Sacca delle meraviglie è conquistata o abbandonata, riprendi in mano la Sacca delle meraviglie.



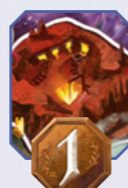
Martiri

Ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva ogni volta che una Regione che controlli è conquistata.



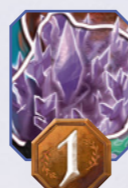
Minatori

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Giacimento che controlli.



Mistici

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Selva di cristallo che controlli.



Non morti

Quando entri in Declino, puoi tenere tutti i segnalini Non morti sulla mappa da gioco. Puoi Compiere un'ultima Ridistribuzione durante il turno in cui vai in Declino. Se una tua Regione è conquistata, alla fine del turno dell'avversario puoi ridistribuire qualsiasi segnalino Non morto eccetto uno, proprio come se fossero Attivi (vedi pagina 6 - Perdite nemiche e ritirata). Se non hai più Regioni in cui ridistribuirli, sono definitivamente eliminati.



Pescatori

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva ogni due Regioni costiere che controlli (si arrotonda per difetto). Le Regioni costiere sono quelle che hanno almeno un confine in comune con una Regione di Fiume (non le Regioni di Fiume stesse).



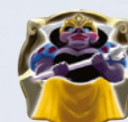
Paurosi

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Regione che occupi con almeno tre segnalini Razza.



Regali

Alla fine del turno schiera la Regina nera in una Regione che controlli per renderla Immune. Se vai in Declino la Regina nera resta dov'è e continua a rendere la Regione Immune, ma non può essere più spostata.



Rinati

Se la tua Razza di Rinati è in Declino, all'inizio di ogni turno puoi svuotare una o due Regioni occupate da questa e schierare in ognuna un segnalino Razza della tua nuova Razza Attiva preso dalla riserva (o preso da mano, se nella riserva non ce ne sono).



Rocciosi

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva per ogni Montagna nera che controlli.



Saggi

Alla fine di un turno in cui sei in Declino (incluso il turno in cui vai in Declino) ottieni 2 Monete bonus dalla riserva se controlli almeno una Regione.



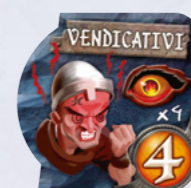
Scomparsi

Quando entri in Declino, devi rimuovere tutti i tuoi segnalini, ma ottieni 2 Monete per Regione occupata invece di 1 Moneta.



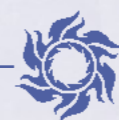
Vampiri

Una volta per turno e per avversario puoi conquistare una Regione adiacente sostituendo un singolo segnalino di una Razza Attiva con un segnalino Vampiro preso dalla Riserva (o preso da mano, se nella riserva non ce ne sono). Il segnalino Razza rimpiazzato deve essere l'unico segnalino Razza di quella Regione: tutti gli altri segnalini non contano (Montagne nere, Corazze di fungo, Fortezza ancestrale, ecc.). Un singolo segnalino Gnomo è comunque protetto. Il segnalino sostituito deve essere rimesso nel contenitore. Se un segnalino Immortale è vampirizzato, deve comunque essere rimesso nel contenitore.



Vendicativi

Consegna un segnalino Vendetta ad ogni giocatore che attacca una delle tue Razze durante il suo turno. Se attacchi una Regione occupata da una Razza (Attiva o in Declino) appartenente ad un giocatore che ha un segnalino Vendetta, puoi usare un segnalino in meno del normale (minimo un segnalino). Riprendi tutti i segnalini Vendetta alla fine del tuo turno.



III. Reliquie e Luoghi mitici

In Small World Underground ci sono nove Luoghi mitici e sei Reliquie, ognuno associato a un singolo segnalino.

Quando un giocatore conquista una Regione occupata dai Mostri, pesca un segnalino dall'insieme dei Luoghi mitici e delle Reliquie e lo piazza nella Regione.

I Luoghi mitici o le Reliquie danno una capacità unica al giocatore che controlla/occupa la Regione in cui si trovano. Questa capacità si ottiene insieme alla Regione in cui si trova il Luogo mitico o la Reliquia.

I Luoghi mitici sono immobili: restano per sempre nella Regione in cui sono scoperti. Il giocatore che occupa questa Regione ottiene la loro capacità. Le Reliquie si muovono: ogni volta si spostano nell'ultima Regione in cui la loro capacità è stata utilizzata.

Se una Regione che contiene un Luogo mitico o una Reliquia è abbandonata, questi rimangono sulla mappa da gioco. Se una Regione che contiene un Luogo mitico o una Reliquia è conquistata, il nuovo proprietario ottiene immediatamente la relativa capacità.

Un Luogo mitico o una Reliquia non aumenta la difesa della Regione in cui si trova (unica eccezione: Fortezza ancestrale).

Se un Luogo mitico o una Reliquia fanno ottenere segnalini Razza, questi sono presi dalla riserva. Se non ce ne sono nella riserva, si prendono quelli in mano.

La capacità di un Luogo mitico o di una Reliquia s'innesca immediatamente dopo che un giocatore ha conquistato una Regione infestata dai Mostri.

Un segnalino Razza che si trova in una Regione in cui c'è un Luogo mitico o una Reliquia è considerato solo.

Una Regione resa Immune dalla presenza del Balrog, del Fantasma di Lara, del Grande Antico o della Regina nera non può essere conquistata da un avversario e non subisce gli effetti dovuti alle capacità dei Luoghi mitici e delle Reliquie controllate dagli avversari.

Reliquie

Se non specificato diversamente:

- L'utilizzo della capacità di una Reliquia è opzionale;
- Le Reliquie non possono essere usate da Razze in Declino;
- Alla fine del turno una Reliquia resta nell'ultima Regione in cui è stata utilizzata;
- Quando una Reliquia fa ottenere segnalini Razza bonus, questi devono essere presi dalla riserva. Se non ce ne sono nella riserva, si prendono quelli in mano al giocatore.

Calzini di Troll

Una volta per turno puoi conquistare una Regione come se fosse vuota. Il giocatore che controllava questa Regione può ridistribuire i propri segnalini Razza presenti come di consueto (vedi pagina 6 - Perdite e ritirata), ma non ne elimina nessuno.

Globo scintillante

Una volta per turno puoi conquistare una Regione adiacente sostituendo un singolo segnalino di una Razza Attiva con un tuo segnalino preso dalla Riserva (o preso da mano, se nella riserva non ce ne sono). Per il concetto di singolo segnalino valgono le stesse considerazioni fatte per i Vampiri.

Scettro dell'avarico

Prima di Ottenere Monete puoi piazzare lo Scettro dell'avarico in una Regione che controlli. Raddoppi il numero di Monete ottenute da questa Regione. Ai Nani non piace la fama di avari che hanno per cui lo Scettro dell'avarico non ha effetto sulla Regione che contiene la Miniera del Nano scomparso.

Nota: Gli avversari non raddoppiano le Monete ottenute dalla Regione che contiene lo Scettro dell'avarico (vedi: Lich, Ladri e possessori del Solito anello).

Solito anello

Alla fine del turno puoi spostare il Solito anello in una Regione che controlli. Prendi 1 Moneta da ogni giocatore che ha almeno un segnalino Razza Attivo in una Regione confinante con questa. Se un avversario non ha Monete, puoi comunque spostare il Solito anello vicino ai suoi segnalini, ma non ottieni nulla.

Spada del coniglio assassino

Una volta per turno puoi conquistare una Regione con due segnalini in meno del normale (minimo un segnalino).

Tappetino volante

Una volta per turno puoi conquistare una Regione non adiacente alle tue. Il Tappetino volante è spostato in questa Regione. Se il tentativo di conquista fallisce, il Tappetino rimane dov'era prima.

Luoghi mitici

Un Luogo mitico non può essere spostato: resta sempre nella Regione in cui è stato scoperto. Inoltre, se non specificato diversamente:

- L'utilizzo della capacità di un Luogo mitico è opzionale;
- I Luoghi mitici non possono essere usati da Razze in Declino;
- Quando un Luogo mitico fa ottenere segnalini Razza bonus, questi devono essere presi dalla riserva. Se non ce ne sono nella riserva, si prendono quelli in mano al giocatore.

Altare delle anime

Alla fine di ogni tuo turno puoi eliminare un segnalino Razza appartenente alla tua Razza in Declino da qualsiasi Regione. Se lo fai, ottieni 3 Monete. L'altare funziona, anche se la Razza che occupa la Regione in cui si trova è in Declino.

Campo diamantifero

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus per la Regione in cui si trova il Campo diamantifero e per tutte le Regioni che controlli (stessa Razza) e che hanno lo stesso tipo di terreno. Questo accade anche se la Razza che possiede il Campo diamantifero è in Declino.

Cripta della cacciatrice di tesori

Alla fine del turno puoi piazzare il Fantasma di Lara in qualunque Regione eccetto quella che contiene la Cripta. La Regione in cui si trova il Fantasma di Lara diviene Immune. Se la Razza che controlla la Regione con la Cripta va in Declino, il Fantasma di Lara non può essere più mosso, ma rende comunque Immune la Regione in cui si trova. Quando un avversario conquista la Regione in cui si trova la Cripta, il Fantasma di Lara è rimosso e cade sotto il controllo del conquistatore.



Fonte della giovinezza

All'inizio del turno prendi un segnalino Razza bonus dalla riserva (sempre che ce ne siano).

Fortezza ancestrale

Alla fine del turno ottieni 1 Moneta bonus dalla riserva. La Fortezza ancestrale aumenta la difesa della Regione di uno. Entrambi i bonus si applicano anche se in Declino.

Grandi tubi d'ottone

Se controlli la Regione in cui si trovano i Grandi tubi d'ottone, considera adiacenti tutte le Regioni che hanno lo stesso tipo di terreno di questa.

Miniera del Nano scomparso

Alla fine del turno ottieni 2 Monete bonus dalla riserva. Questo accade anche se la Razza che possiede la Miniera del Nano scomparso è in Declino. Lo Scettro dell'avarizia non ha effetto su questa Miniera.

Pentacolo infame

Invoca il Balrog e mandalo in una Regione confinante a tua scelta. Il Balrog conquista questa Regione. Se questa era occupata, il possessore elimina due segnalini (se ci sono) invece di uno. La Regione è resa Immune dal Balrog e non fa guadagnare Monete a nessuno (nemmeno a chi controlla il Balrog). Nei turni seguenti il giocatore che controlla la Regione contenente il Pentacolo infame può muovere il Balrog in una Regione a sua scelta (confinante) in qualsiasi momento del proprio turno. Il Balrog può conquistare e occupare Regioni di Fiume.



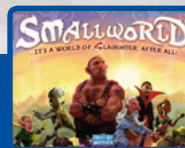
Stonehenge

Il giocatore che scopre questo Luogo mitico pesca immediatamente un Potere speciale dalla pila. Questo Potere speciale è associato a questo Luogo mitico fino alla fine della partita. Il numero sul tassello Potere speciale è ignorato: non entrano in gioco altri segnalini Razza.

Come per gli altri Luoghi mitici l'utilizzo della capacità (in questo caso il Potere speciale) non è obbligatorio. Se, ad esempio, il giocatore che scopre Stonehenge pesca il Potere speciale Scomparsi, non deve utilizzarlo immediatamente. In più, se il Potere speciale pescato ha effetto sulle Razze in Declino (Rinati, Saggi), il giocatore potrà usarlo solo quando la Razza che controlla Stonehenge andrà in Declino. Se il Potere speciale pescato è Non morti, i segnalini Razza, una volta andati in Declino, non scompaiono tutti in una volta qualora il giocatore dovesse perdere il controllo della Regione contenente Stonehenge.



Days of Wonder Online



Registra la tua scatola da gioco:



Registra il tuo gioco su www.daysof wonder.com per scoprire nuove Razze, Poteri speciali, strategie e consigli.

Clicca sul pulsante **New Player** e segui le istruzioni.

Se possiedi un iPad, non dimenticare che esiste *Small World* per iPad, cercalo! Ha vinto il **Pocket Gamer Award 2011** come miglior gioco di simulazione/strategia!



WWW.DAYSOFWONDER.COM



Credits

Autore:

Philippe Keyaerts

Illustrazioni:

Miguel Coimbra

Versione italiana:

Pierluigi Colutta

Ringrazio in primo luogo la squadra di playtest che si è distinta per abnegazione: Alexis Keyaerts, Benoît Kusters, Bernard Jorion, Dom Vandaële, Eric Hanuise, Iris Fostiez, Jean-Paul Reginster, Joachim Tome, Johan Javaux, Laurent Demillie, 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 e i partecipanti a Belgoludique.

L'autore desidera ringraziare in maniera particolare la community di Small World su Boardgamegeek; alcuni membri: Chris Mellenberg, Eric Bridge e Nathan Taylor in particolare, meritano un riconoscimento speciale per l'influenza che alcune loro idee hanno avuto su di me.

Ultimo, ma non meno importante, la Days of Wonder desidera ringraziare tutta la comunità internazionale di giocatori di Small World che ci hanno ispirato e spinto ad andare in profondità: Underground!

Days of Wonder, il logo Days of Wonder e Small World - gioco da tavolo sono marchi registrati dalla Days of Wonder Inc. e copyrights © 2009-2016 della Days of Wonder Inc.

**DAYS OF
WONDER**