

SMALLWORLD™

Indhold

I æsken med *Small World*™ finder du:

- 4 *Small World* landkort fordelt på to spillebræt med tryk på begge sider



- 6 referencekort; et til hver spiller samt et fælles til gruppen
- 14 Bannere; et for hver Race. Farvetryk på Bannerets ene side indikerer Racens Aktive periode, gråtoner på den anden Racens Inaktive periode. Desuden er der 1 tomt Banner til din helt egen Race!

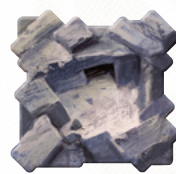


Amazoner, Aktive og Inaktive

- 168 Tropper med væsener fra de 14 forskellige Racer & 18 med væsener fra Glemte Folkeslag:



- 20 unikke brikker med Specialevner samt 1 tom brik til en Specialevner efter eget valg
- Følgende elementer til spillebrættet:



10 Toldehuler



6 Fæstninger



9 Bjerge



5 Lejre



2 Jordhuller



2 Helte



1 Drage

- 109 Sejrsmonter (30 x 10'ere, 24 x 5'ere, 20 x 3'ere, 35 x 1'ere)



Sejrsmonter



- 1 Specialterning (til forstærkninger)

- 1 Markør

- Denne regelbog samt en adgangskode til Days of Wonder Online.



Markør

forberedelser før Spillet

Når spillet tages i brug første gang, skal alle brikker prikkes ud af papret, sorteres og lægges på plads. Nogle brikker opbevares i den medfølgende bakke, andre lægges i den store plastindsats i spilleæskens bund. Se Appendiks I på side 8 for nærmere om brikernes placering.

◆ Vælg spillebrættet passende til det aktuelle antal spillere. Tallet ses i hvert landkorts øverste hjørne. Læg spillebrættet midt på bordet.

◆ Markøren placeres på Rundeoversigtens felt nummer 1 ❶. Ved hjælp af Rundeoversigten holdes styr på, hvilken runde man er i gang med. Spillets afsluttende runde begynder, når Markøren flyttes til Rundeoversigtens sidste felt (felt nummer 8, 9 eller 10 - alt afhængigt af spillebræt og antal spillere). Når turen herefter har været bordet rundt, slutter spillet.

◆ Åben bakken med Tropper (brikkerne med væsener fra de forskellige Racer og Glemte Folkeslag), og stil bakken et sted ved spillebrættet, hvor alle spillere kan nå den ❷.

◆ Bland Bannere, træk fem tilfældige og læg dem på en lodret række med den farvede side synlig ❸. De resterende Bannere lægges i en bunke og placeres sidst (og nederst) i rækken ❹. Gør det samme med brikkerne med Specialevner: Bland brikkerne, træk fem tilfældige og placer dem til venstre for de fem øverste Bannere. De to typer brikker passer nøjagtigt sammen i brikernes afrundede side. De resterende brikker lægges i en bunke nederst ved siden af bunken med Bannere ❺. Der bør nu ligge 6 Bannere og 6 brikker med Specialevner synligt på bordet (inklusive de øverste brikker i de to nederste bunker).

◆ Læg en brik for et Glemte Folkeslag i hver Region på kortet med symbolet for Glemte Folkeslag ❻. De Glemte Folkeslag er restererne af gamle civilisationer, som er gået i forfald, men stadig er repræsenteret i visse Regioner ved spilstart.

◆ Læg en Bjergbrik i hvert bjergområde på landkortet ❼.

◆ Giv hver spiller fem Sejrsmonter med værdien «1» ❽. Læg de resterende Sejrsmonter (også dem med værdierne «3», «5» og «10») i en stor bunke ved spillebrættet, hvor alle kan nå dem. Disse Sejrsmonter fungerer som spillernes «Bank» under selve spillet og bruges til at bestemme vinderen af spillet til sidst.



Formålet med Spillet

Der er pladsmangel i *Small World*, og der er alt for mange indbyggere i dit rige. Et rige, som dine forfædre overlod dig ansvaret for, i håb om at du ville opbygge et nyt imperium og dominere verden.

Vælg et sæt bestående af Race og Specialevner. Forsøg at erobre de omkringliggende Regioner ved bedst muligt at udnytte den valgte Races Medfødte Egenskaber og Specialevner. På denne måde optjenes Sejrsmonter (som regel på bekostning af svagere naboer). Regionerne omkring dig erobres ved, at du placerer Tropper i dem. Sejrsmonter får du for hver Region under din kontrol ved din turs afslutning. Før eller siden spreder den valgte Race sig over et større område, end dens Tropper kan holde (ligesom det skete for de Racer, du allerede har besejret!). Når dette sker, er det tid til at vælge en ny Race. Nøglen til sejr er at vide, hvornår du skal lade din Race stagnere og føre en ny Race til storhed i *Small World*!

Sådan startes Spillet

Spilleren med de spidseste ører starter og får den første tur. Turen fortsætter rundt om bordet i retning med uret. Når alle spillere har haft deres tur, starter en ny runde.

Første spiller flytter altid Markøren til næste nummer i Rundeoversigten og har herefter sin tur. Dernæst har alle de øvrige spillere på skift turen bordet rundt.

Når Markøren flyttes hen på sidste nummer i Rundeoversigten, begynder spillets sidste runde. Alle spillere har nu en sidste tur, og derefter slutter spillet. Vinder er spilleren med flest Sejrsmonter ved spillets afslutning.

I. Første Tur

Under sin første tur skal hver spiller:

1. Vælg et sæt bestående af Race og Specialevner
2. Erobre Regioner
3. Optjene Sejrsmonter

1. Vælg af sæt Race og Specialevner

Spilleren vælger blandt de seks synlige på bordet et sæt bestående af Race og Specialevner (dette gælder også øverste sæt i bunkerne med Bannere og Specialevner nederst).

Prisen for hvert sæt afhænger af brikernes plads i rækkefølgen. Det første sæt (sættet øverst) er gratis. Hvert efterfølgende sæt koster 1 Sejrsmonter for hver plads, man rykker længere ned i rækkefølgen. Prisen betales ved at lægge 1 Sejrsmonter ud for hvert sæt ovenover det valgte.



Spillerens valg er faldet på sættet med Skeletons & Specialevnen «Merchant». Spilleren lægger 1 af sine Sejrsmonter på hvert sæt over det valgte og tager sættet.

Vælger man et sæt med Sejrsmonter på (betalt af tidligere spillere, som valgte et sæt længere nede i rækkefølgen), får man Sejrsmonterne på det valgte sæt. Man skal dog stadig lægge Sejrsmonter for eventuelle sæt over det valgte.

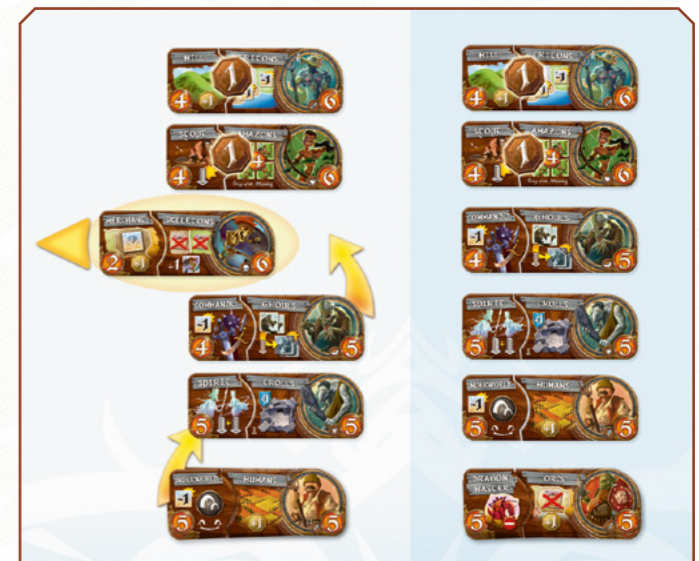
Spilleren placerer sit sæt foran sig med farvesiden opad og tager et tilsvarende antal Tropper fra bakken. Antallet skal svare til summen af de to tal på orange baggrund på hhv. Banner og Specialevner.

Medmindre andet er angivet (som fx ved Skeletons eller Sorcerers), kan man i løbet af spillet kun placere det netop beregnede antal Tropper for Racen. Selvom en Races Specialevner (eller Medfødte Egenskaber) kan udløse yderligere Tropper i løbet af spillet, er man stadig begrænset af antallet af fysisk tilgængelige Tropper. En spiller med 18 Sorcerers på spillebrættet kan således ikke benytte sig af deres Medfødte Egenskab, før der igen er Sorcerers tilgængelige i bakken.



Spillerens valgte sæt af Race & Specialevner og det tilsvarende antal (6+2=8) Tropper.

Når spilleren har taget sit sæt, gøres plads til et nyt. Genopfyldning sker ved, at alle sæt under det valgte (samt eventuelle Sejrsmonter på disse) skubbes en plads op i rækkefølgen. Derved udfyldes også eventuelt opståede «huller». Har spilleren valgt rækkenes nederste sæt (på de to bunker nederst), er næste tilgængelige sæt allerede afsløret. Ellers sker dette under genopfyldningen. Der bør herefter igen være 6 synlige sæt på bordet. Findes der ikke sæt nok til en genopfyldning, kan brugte sæt efter behov blandes og genanvendes som nye sæt i bunkerne.



Genopfyldning af rækken med sæt af Race og Specialevner



2. Erobring af Regioner

Spillerne bruger deres Tropper til at erobre Regioner på kortet. Kontrol over Regioner udløser Sejrsmonter til spillerne.

> Første Erobring

Når en Races Tropper første gang placeres på spillebrættet, skal de erobre en Region med **grænse op til spillebrættets yderkanter** (en Region med grænse mod mindst et af landkortets fire sider - eller mod et hav, der støder op til en af siderne).

> Erobring af Regioner

For at erobre en Region skal spilleren bruge: 2 Tropper + 1 Trop mere for per Lejr, Fæstning, Troldehule og Bjerg i området + 1 Trop mere for hvert Glemte Folkeslag eller modstanders Tropper i Regionen. Have og Søer kan normalt ikke erobres.



Når en Region er erobret, skal spilleren på spillebrættet placere de dertil krævede Tropper indenfor Regionens grænser. Tropperne forbliver der, indtil spilleren eventuelt omorganiserer sine Tropper ved sin turs afslutning (se Omfordeling af Tropper, side 5).

Vigtigt: Uanset bonus fra en Races Medfødte Egenskaber og/eller Specialelvner, skal spilleren altid have mindst en Trop i overskud for at påbegynde en ny erobring.

> Fjendens Nederlag & Tilbagetrækning

Var en Region under en anden spillers kontrol før en erobring, skal taberen straks tage alle sine Tropper i Regionen tilbage og:

- Permanent aflevere en af sine Tropper til bakken;
- Tage sine overskydende Tropper på hånden og frit placere dem på spillebrættet i en eller flere Regioner under sin egen kontrol (hvis sådanne findes!). Dette tæller som sidste handling i den vindende spillers tur.

De flygtende Tropper behøver hverken placeres i Naboregioner eller samlet. De kan frit placeres i en eller flere Regioner under taberens egen kontrol. Blev alle en spillers Regioner erobret under en tur? Så har taberen nu Tropper på hånden, men ingen Region under sin kontrol at placere dem i og må gemme sine Tropper til sin næste tur. Så kan de på ny placeres efter reglerne om Første Erobring.

Blev en Region kun beskyttet af en enkelt Trop, afleveres brikken til bakken. Dette vil normalt være tilfældet med Glemte Folkeslag eller Inaktive Racer (se Stagnation, side 6).

Bemærk: Man kan erobre Regioner kontrolleret af Tropper fra ens tidligere (men nu Inaktive) Racer. I så fald mistes den forsvarende Trop, men man får måske adgang til Regioner, der bedre kan udnyttes af spillerens aktuelle Race og/eller Specialelvne.

Bjerge kan ikke flyttes. De fjernes aldrig, men understøtter altid Regionens forsvar. Også de nye erobres.

> Flere Erobring

Under en spillers tur kan denne erobre et ubegrænset antal Regioner, så længe spilleren har Tropper nok til disse.

Hver ny Region skal støde op til to (dele grænser med) en, som allerede kontrolleres af Tropper fra spillerens Aktive Race. Kun en Races Medfødte Egenskaber og Specialelvner kan give anledning til undtagelser fra reglen.



> Sidste Erobringsforsøg/Forstærkninger vha. Specialterningen

Har en spiller mod slutningen af sin tur ikke Tropper nok til umiddelbart at knuse al modstand i en Region, findes der mulighed for et sidste erobningsforsøg - **spilleren skal dog have mindst en Trop tilbage!** Spilleren udser sig en Region som mål. Prisen (ved almindelig erobring) for at overtage Regionen, må ikke overstige 3 Tropper. Når en Region er valgt, slår spilleren med Specialterningen. Bemærk at Regioner skal vælges inden terningslaget. Det behøver ikke være det svageste mål på kortet, det skal bare kunne erobres med et heldigt terningslag.

Er spillerens terningslag + antal Tropper højt nok til en erobring, placerer spilleren sine Tropper i den valgte Region og overtager kontrollen. Ellers placeres de resterende Tropper i en anden Region under spillerens kontrol. Dette bliver, uanset terningslagets udfald, spillerens sidste erobningsforsøg under den aktuelle tur.



> Optjening af Sejrsmonter

Har man under sin tur afsluttet sit sidste erobningsforsøg, må man omfordele sine Tropper på spillebrættet. Tropper i Regioner under ens Aktive Races kontrol kan frit flyttes rundt og fordeles mellem disse Regioner. Der skal dog altid være mindst en Trop tilbage i alle ens Regioner.



3. Optjening af Sejrsmonter

Når en spillers tur er slut, får spilleren 1 Sejrsmønt fra «Banken» for hver Region under sin Aktive Races kontrol. Spilleren får også eventuelle Bonusmønter udløst af sin Races Medfødte Egenskaber eller Specialelvner.



I løbet af spillet sker det sandsynligvis, at der på spillebrættet stadig findes Tropper fra en spillers Inaktive Race. Disse Tropper er resterne af en Race, som spilleren valgte at lade stagnere (se Stagnation, side 6).

Regioner under Inaktive Racers kontrol udløser stadig hver 1 Sejrsmønt til deres ejer. Racens Medfødte Egenskaber og Specialelvner gælder dog ikke længere, medmindre dette er en del af den pågældende Races Medfødte Egenskab eller Specialelvner.

Spillerne opbevarer deres Sejrsmonter i stakke, med de enkelte Sejrsmonters værdi skjult for de øvrige spillere. Spillerens samlede antal point afsløres først ved spillets afslutning. Ved behov kan spillerne veksle deres Sejrsmonter i «Banken».



II. Efterfølgende Ture

I efterfølgende ture flytter første spiller Markøren et felt frem i Rundeoversigten og fortsætter turen som før. Under sin tur skal spilleren nu enten:

- Lade sit folk vokse ved at erobre nye Regioner til dem.

ELLER

- Lade sit folk stagnere og vælge et nyt.

Spilleren optjener herefter Sejrsmonter (se Optjening af Sejrsmonter, side 5).

Vækst gennem Erobringer

> Gør dine Tropper parate

Spilleren skal efterlade en Trop i hver Region under sin kontrol, men må ellers tage alle sine Tropper fra spillebrættet på hånden og bruge dem til at erobre nye Regioner.

> Erobring

Alle regler om erobring af nye Regioner (se Erobring af Regioner, side 4) skal overholdes. Eneste undtagelse er reglen om Første Erobring, som kun gælder, når nye Racer introduceres på spillebrættet.

> Opgiv Regioner

Kun Tropper på spillerens hånd kan bruges til at erobre nye Regioner. Ønsker en spiller at frigøre flere ressourcer, er det muligt at tømme en eller flere Regioner - måske endda alle - komplet for Tropper (så der ikke er flere tilbage). De pågældende Regioner er så ikke længere under spillerens kontrol, og udløser derfor heller ikke Sejrsmonter til spilleren. Tømmer en spiller alle sine Regioner for Tropper, skal reglerne om Første Erobring følges (se Første Erobring, side 4).

Stagning



Har ens Race bredt sig over for stort et område, så den ikke kan vokse eller forsvare sig længere, kan man vælge at lade Racen stagnere og blive Inaktiv. For at gøre dette, vælger man i starten af sin tur blandt de tilgængelige sæt en ny Race med nye Specialevner.

Spilleren vender først sit Aktive Banner, så siden med gråtoner ligger synligt. Brikken med Specialevner lægges helt til side; den har ikke længere nogen effekt, medmindre Specialevnen i sig selv indeholder en undtagelse fra reglen (fx Specialevnen «Spirit»).

Desuden skal der i alle Regioner under Racens kontrol ligge en enkelt af Racens Tropper tilbage. Brikken med Troppen vendes om, så siden i gråtoner ligger synligt. Overskydende Tropper lægges tilbage i bakken.

Hver spiller kan kun have én Inaktiv Race på spillebrættet ad gangen. Er der på spillebrættet i forvejen Tropper tilbage

fra en spillers tidligere (nu Inaktive) Race, skal disse fjernes og lægge tilbage i bakken, før spilleren kan gøre sin næste Race Inaktiv.



Den nu forsvundne Races Banner lægges i bunden af bunken med Bannere (nederst i rækkefølgen) - eller på den nederste, ledige plads i rækken, hvis der ingen bunke findes. Det samme sker, hvis en Inaktiv Races sidste Tropper udslettes fra spillebrættet efter en erobring.



Disse Skeletons med Specialevnen «Merchant» var benhårde, men resterne af deres Tropper er nu udslettet fra spillebrættet, og deres Banner returneres (til sidste plads i rækken med Bannere).

Spillerne kan ikke erobre nye Regioner under den tur, hvor de også gør deres aktuelle Race Inaktiv. Turen slutter umiddelbart efter tildelingen af Sejrsmonter. Spilleren får 1 Sejrsmonter for hver Region under sin Inaktive Races kontrol, men medmindre Medfødte Egenskaber eller Specialevner specifikt angiver noget andet, udløser de ikke længere Bonusmonter.

I starten af sin næste tur må spilleren så blandt de tilgængelige vælge et nyt sæt Race og Specialevner. De nye Tropper placeres efter reglerne for Første Tur. Eneste forskel fra første omgang - men den er også betydelig - er, at spilleren under sin tur nu sandsynligvis vil optjene Sejrsmonter for Regioner kontrolleret af både sin nye og sin gamle (nu Inaktive) Race.



Det er tid til at lade disse Tritons med Specialevnen «Hills» blive Inaktive. Næsten alle Tritons fjernes; kun en Trop efterlades i hver Region under deres kontrol. De efterladte Tropper vendes om, så gråtonerne er synlige, og det samme gøres med deres Banner. Brikken med Specialevner lægges til side.

Mangler der brikker med Specialevner til nye sæt (så spillerne kan vælge nye Racer), blandes de nu aflagte brikker blot og placeres igen nederst i bunken med Specialevner.

Spillets Afslutning

Når Markøren flyttes hen på Rundeoversigtens højeste nummer og alle spillere har haft en sidste tur, afsløres spillerens Sejrsmonter og point beregnes. Spilleren med flest point er vinder. Har flere spillere lige mange (og flest) point, er vinderen den blandt disse, der har flest Tropper på spillebrættet (Aktive + Inaktive).



Appendiks

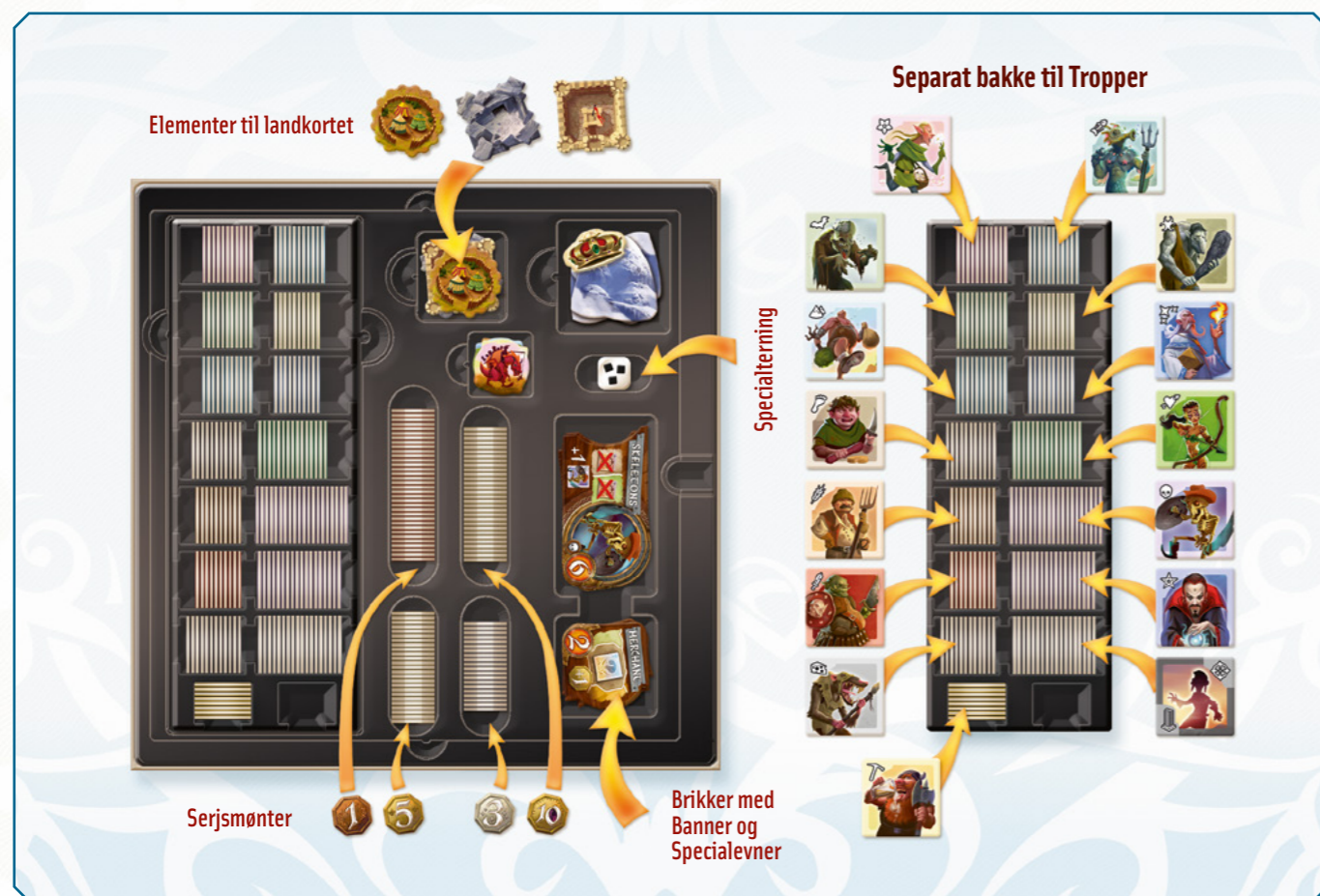
Organisering & Opbevaring af Brikker

Da *Small World* indeholder mange elementer, der skal prikkes ud af paprammer (brikker og mønter), står man tilbage med et hulrum mellem plastindsats og æskens låg. Opbevarer man æsken stående på højkant, vil det derfor udløse kaos indeni, fordi alt indhold blandes og rasler rundt i æsken.

For at undgå dette, anbefales følgende løsning: I stedet for at smide paprammerne ud, lægges de til side. Løft så plastindsatsen forsigtigt op fra æskens bund (vær forsigtig så plastindsatsen ikke ødelægges!), og læg de tomme paprammer nederst i æsken.

Så sættes plastindsatsen tilbage i æsken, så den står ovenpå de tomme paprammer. Plastindsatsen er nu løftet så højt, at indholdet flugter med låget, når æsken er fyldt op. Æsken kan således helt problemfrit opbevares - også stående hvis det ønskes.

Billedet nedenfor viser, hvor de enkelte brikker og mønter skal opbevares. Den separate bakke bruges udelukkende til brikker med Tropper og har et rum til hver Race. Rummene størrelse i bakken varierer og er for nogle brikkers vedkommende en standardstørrelse. På den måde kan de forskellige brikker arrangeres mere fleksibelt. Rummene i plastindsatsen til de øvrige brikker og mønter passer præcist i størrelse til de enkelte elementer. De to spillebræt, referencekort og spilleregler lægges øverst i æsken.



Racer og Specialevner i *Small World*

Der er 14 Racer og 20 Specialevner i *Small World*.

Hver Race har sit eget unikke Banner og tilhørende Tropper nok til at kunne kombinere det med alle tilgængelige Specialevner.

Hver Specialevne giver en unik bonus til den Race, den kombineres med.

Tropperne fra de forskellige Racer placeres på spillebrættet

med den kulørte siden opad, mens Racen er Aktiv. Når Racen er Inaktiv (stagnerende), skal den kulørte side vende nedad.

Medmindre andet er angivet, har Racerne kun glæde af deres Specialevne, mens Racen er Aktiv. Når Racen bliver Inaktiv, stopper effekten.

En Region anses udelukkende for **befæstet**, hvis den indeholder mindst et Glemte Folkeslag eller en Trop (Aktiv eller Inaktiv). En Bjergregion med en Bjergbrik, men intet Glemte Folkeslag eller andre fjendtlige Tropper, anses for tom.

> Racerne

Listen nedenfor beskriver hver Races særlige bonus; antallet af Tropper, der følger med den valgte Race er angivet ved tallet på orange baggrund på Banneret.



Amazons (Amazoner)

Som angivet på Amazons Banner, må 4 af dine Amazons udelukkende bruges til angreb. De må aldrig forsvare. Du starter første tur med 10 Amazons (plus Bonustropper fra dine Specialevner i samme sæt som Amazons). Når det så er tid til at omfordele dine Tropper i slutningen af din tur (se Omfordeling af Tropper, side 5), fjernes 4 af dine Amazons fra spillebrættet igen. Prøv at efterlade mindst 1 Amazon i hver Region under din kontrol, hvis det er muligt, og tag altid kun 4 Tropper tilbage på hånden. Dine 4 Amazons kommer først i spil igen, når du igen angriber i starten af din næste tur (se Gør dine Tropper parate, side 6).



Dwarves (Dværge)

Hver Mineregion under dine Dwarves kontrol ved din turs afslutning udløser som bonus 1 ekstra Sejrs mønt. Denne egenskab gælder også efter, at Racen er blevet inaktiv.



Elves (Elvere)

Når en fjende erobrer en af dine Regioner, må du beholde alle dine Elves på hånden. Du behøver ikke aflevere 1 tilbage til bakken med Tropper. Ved afslutningen af den aktuelle spillers tur, må du så igen placere dine slagte Elves i en af dine Regioner (se Fjendens Nederlag & Tilbagetrækning, side 4).



Ghouls (Levende Døde)

Når Racen bliver Inaktiv, må alle dine Ghouls på spillebrættet blive stående (altså ikke kun én i hver Region). Desuden kan Ghouls i modsætning til andre Racer, selv efter de er blevet Inaktive, fortsætte med at erobre nye Regioner (som var de stadig Aktive). Deres erobringer skal dog foregå i starten af din tur, inden din Aktive Race begynder deres angreb. Man må gerne angribe sin Aktive Race med sine Inaktive Ghouls, hvis man ønsker det.



Giants (Kæmper)

Dine Giants må erobre alle Naboregioner til Bjergregioner under deres kontrol, med 1 trop mindre end normalt. Der skal dog altid bruges mindst 1 Giant til formålet.



Halflings (Gnomer)

Dine Halflings må starte hvor som helst på spillebrættet, de er ikke begrænset til Regioner langs spillebrættets ydersider. Læg et Jordhul på deres to første erobrede Regioner. Dette gør disse to Regioner immune overfor fjendtlige erobringer, fjenders Medfødte Egenskaber og Specialevner. Jordhullerne fjernes (og man mister deres beskyttende effekt), når dine Halflings bliver Inaktive eller en Region med Jordhul opgives.



Humans (Mennesker)

Hver Landbrugsregion under dine Humans kontrol ved din turs afslutning udløser som bonus 1 ekstra Sejrs mønt.



Orcs (Orker)

Hver befæstet Region, som dine Orcs erobrer i løbet af din tur, udløser som bonus 1 ekstra Sejrs mønt ved din turs afslutning.



Ratmen (Rottefolk)

Ratmen giver ingen særlig bonus; det store antal Tropper er mere end nok!



Skeletons (Skeletter)

Under din Omfordeling af Tropper (side 5), må du tage 1 ekstra Skeleton fra bakken per 2 befæstede Regioner erobret af dine Skeletons i løbet af turen. Disse placeres sammen med dine øvrige Skeletons ved turens afslutning. Er der ikke flere Skeletons i bakken, kan man ikke få forstærkninger på denne måde.



Sorcerers (Troldmænd)

Du må én gang under hver modstanders tur erobre en af deres Regioner ved at udskifte en Trop fra din modstanders Aktive Race med en af dine egne fra bakken. Er der ikke flere Sorcerers i bakken, kan du ikke erobre nye Regioner på denne måde. Troppen, din Sorcerer erstatter, skal være alene i Regionen. I denne forbindelse anses en enkelt Troll med Troldehule for alene, og det samme gælder for enlige Tropper i Bjergregioner eller med Fæstninger (i dette tilfælde yder disse elementer ingen beskyttelse til de enlige Tropper). Den valgte Region skal desuden være nabo til en Region under dine Sorcerers kontrol. Læg den udskiftede, fjendtlige Trop tilbage i bakken. Overvindes en af Elves Tropper på denne måde, mistes brikken og lægges bakken.



Tritons (Havfolk)

Alle Kystregioner (Regioner nær Have eller Søer) kan dine Tritons erobre med 1 Trop mindre end normalt. Der skal dog altid bruges mindst 1 Triton til formålet.



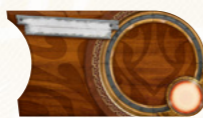
Trolls (Trolde)

Læg en Troldehule i hver Region under dine Trolls kontrol. Troldehulen styrker Regionens forsvar med 1 (som var der 1 ekstra Trop i Regionen), og bliver også liggende efter dine Trolls gøres Inaktive. Fjern Troldehulen, når du opgiver Regionen eller den erobres af fjender.



Wizards (Heksemestre)

Hver Magiregion under dine Wizards kontrol ved din turs afslutning udløser som bonus 1



Det tomme Banner

Der følger et tomt Banner med spillet, så du kan opfinde din egen Race. Når du designer din Race og bestemmer antal Tropper på Banneret, så husk at Racen kan blive kombineret med enhver af Specialevnerne. Vælg aldrig et antal over 10, så du ikke løber tør for Tropper, som du ellers ville få i løbet af spillet.

Ønsker du at spille med din egen Race, så anvend en anden Races Tropper (med et tilsvarende eller større antal Tropper) som brikker for din nye Race - og husk at fjerne den pågældende Races Banner fra spillet før start!



> Specielle Evner

I den efterfølgende beskrivelse af Specialevner henviser begreberne «du» og «din(e)» til Tropperne fra Racen i sæt med Specialevnen. Medmindre andet specifikt er angivet, omfatter dette ikke Tropper fra Inaktive Racer.

I listen nedenfor beskrives alle fordele, de forskellige Specialevner giver. Det ekstra antal Tropper udløst for hver enkelt Specialevne, er angivet i den orange cirkel på hver brik med Banner og Specialevner.



Alchemist (Alkymist)

Modtag 2 ekstra Sejrsmonter ved slutningen af hver af dine ture, hvis din Race endnu ikke er gjort Inaktiv.



Berserk (Bersærk)

Du må bruge Specialterningen til at hente forstærkninger til alle dine erobringer; ikke kun ved turens sidste erobningsforsøg. Slå med Specialterningen, udse dig en Region som mål for angrebet og placer så det krævede antal Tropper i Regionen (husk at fratække dit terningslag!). Har du ikke Tropper nok tilbage, gælder dette som dit sidste erobningsforsøg. Som altid skal man stadig have mindst en Trop tilbage for at gøre et erobningsforsøg.



Bivouacking (Bivuakere)

Placer valgfrit de 5 Lejre i Regioner under din kontrol under Omfordelingsfasen. Hver Lejr styrker den pågældende Regions forsvar som 1 ekstra Trop (en enlig Trop med Lejr er dermed beskyttet mod Sorcerers Medfødte Egenskab). Flere Lejre kan placeres i samme Region for at opnå en bedre beskyttelse af Regionen. Lejrene kan under Omfordelingsfasen flyttes til nye Regioner under din kontrol. Lejre mistes aldrig under angreb; de placeres blot på ny ved slutningen af den aktuelle spillers tur. Når Racen i sæt med denne Specialevne bliver Inaktiv, forsvinder Lejrene.



Commando (Kommando)

Du må erobre enhver Region med 1 trop mindre end normalt krævet. Der skal dog altid mindst anvendes en trop til dette formål.



Diplomat (Diplomat)

I slutningen af din tur må du gøre en modstander, hvis Aktive Race du ikke angreb under din tur, til din allierede. I har nu en fredsftale, og din Aktive Race kan ikke angribes af spilleren før din næste tur. Du må skifte allierede i alle dine ture - eller du kan holde fred med samme spiller. Inaktive Tropper berøres ikke af Fredsaftalen (Inaktive Ghouls er dermed immune overfor Diplomati og kan stadig angribe dig).



Dragon Master (Dragebetvinger)

Du må en gang under din tur erobre en Region med blot én enkelt af dine Tropper, uanset antallet af forsvarende Tropper. Når Regionen er erobret, placeres Dragen dér. Regionen er nu immun overfor fjendtlige erobringer, fjenders Medfødte Egenskaber og Specialevner. Under hver af dine ture må du flytte din Drage til en ny Region, som du ønsker at erobre. Dragen forsvinder, når din Race bliver Inaktiv. Fjern den så fra spillebrættet, og læg den tilbage i æsken.



Flying (Flyvning)

Du må erobre en valgfri Region på landkortet, dog ikke Have og Søer. Den valgte Region behøver ikke være nabo til eller i nærheden af andre Regioner under din kontrol.



Forest (Skov)

Får 1 ekstra Sejrsmonter for hver Skovregion under din kontrol ved din turs afslutning.



Fortified (Fæstning)

Så længe Racen i sæt med Fortified er Aktiv, må du placere 1 Fæstning i en Region under din kontrol. Fæstningen udløser 1 ekstra Sejrsmonter ved din turs afslutning, medmindre din Race er Inaktiv. Fæstningen forøger også din Regions beskyttelse med 1 (som om der var 1 ekstra Trop i Regionen), også selvom din Race er Inaktiv. Fæstningen fjernes, hvis Regionen opgives eller erobres af fjender. Der kan højst være 1 Fæstning i hver Region, og højst 6 Fæstninger på spillebrættet samtidigt.



Heroic (Heltemodig)

Ved slutningen af din tur placeres dine 2 Helte i to forskellige Regioner under din kontrol. Disse to Regioner er immune overfor fjendtlige erobringer, fjenders Medfødte Egenskaber og Specialevner, mens dine Helte befinder sig dér. Dine Helte forsvinder, når din Race bliver Inaktiv.



Hill (Bakker)

Får 1 ekstra Sejrsmonter for hver Bakkeregion under din kontrol ved din turs afslutning.



Merchant (Købmand)

Får 1 ekstra Sejrsmonter for hver Region under din kontrol ved din turs afslutning.



Mounted (Riddere)

Du må erobre en valgfri Bakke- eller Landbrugsregion med 1 trop mindre end normalt. Der skal dog altid bruges mindst 1 Trop til formålet.



Pillaging (Plyndring)

Hver befæstet Region under din kontrol ved din turs afslutning udløser som bonus 1 ekstra Sejrsmonter.



Seafaring (Søfarere)

Så længe Racen i sæt med Seafaring er Aktiv, må du Erobre de 3 Have og Søer som var de tomme Regioner. Du beholder desuden disse Regioner, når din Race bliver Inaktiv, og så længe du har Tropper i Regionerne, modtager du fortsat Sejrsmonter for dem. Kun Racer med Seafaring kan have kontrol over Søer og Have.



Spirit (Ånder)

Når Racen i sæt med Spirit bliver Inaktiv, tæller den ikke med i forhold til begrænsningerne beskrevet i afsnittet om Stagnering (side 6). Her fastslås det, at man aldrig kan have mere end én Inaktiv Race ad gangen. Det kan dog godt lade sig gøre at have to Inaktive racer (og få point for dem begge!), hvis en af Racerne har Spirit. Gøres yderligere en Race Inaktiv, bliver din Race med Spirit stående på spillebrættet, men din anden, Inaktive Race fjernes efter de normale regler. Selvom alle dine andre, Inaktive Racer forsvinder, hver gang en ny Race gøres Inaktiv, kan din Race med Spirit altså kun forsvinde fra spillebrættet, hvis den helt udryddes af tab fra fjendtlige erobringer.



Stout (Tapper)

Normalt bruges en hel tur på at gøre din Race Inaktiv. Med Stout kan du uden venten i slutningen af din tur - og trods erobningsforsøg og optjening af Sejrsmonter - gøre Racen Inaktiv.



Swamp (Sump)

Får 1 ekstra Sejrsmonter for hver Sumpregion under din kontrol ved din turs afslutning.



Underworld (Underverdenen)

Du må erobre en valgfri Region med symbolet for Underjordiske Huler med 1 Trop mindre end normalt krævet.

Der skal dog altid bruges mindst 1 Trop til formålet.

Alle Regioner med Underjordiske Huler anses for Naboregioner i forbindelse med erobningsforsøg.



Wealthy (Rigdom)

Du får 7 ekstra Sejrsmonter - men kun én gang, nemlig i starten af din første tur med denne Race.



Den tomme Brik til Specialevner

Der følger en tom Brik til Specialevner med spillet, så du kan opfinde din egen. Når du designer din Specialevne og bestemmer antallet af Tropper, som spilleren får, så husk

at den kan blive kombineret med alle Racerne. Vælg aldrig et antal over 5, så du ikke løber tør for Tropper, som du ellers ville have få i løbet af spillet.



Days of Wonder Online



Er du særligt stolt af din Races Banner eller Specialevner, som du har designet? Eller spændt på at se, hvad andre har fundet på til deres? Eller vil du gerne udveksle tips og erfaringer med andre spillere om de bedste strategier til forskellige kombinationer af sæt eller antal spillere?

Så bliv en del af vores fællesskab på Days of Wonder Online, hvor der også findes masser af online-udgaver af vores spil.

For at bruge din adgangskode til Days of Wonder Online, kan du enten tilføje det til din eksisterende profil eller oprette en ny på: www.smallworld-game.com. Bare klik på **New Player Signup**, og følg instruktionerne på siden.

Læs mere om andre spil fra Days of Wonder og besøg os på:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra

Først og fremmest en tak til vores tro spillere: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters og Alexis Keyaerts.

Yderligere tak går til Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotté, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, alle fra Repos, Tripot, Gang of Our og Alpaludismes, samt deltagerne i Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE og Rubrouck.

En særlig tak går til Xavier Georges og Alain Gotcheiner for deres bidrag og forslag.

Sidst, men ikke mindst, en tak til Bruno Cathala for at gøre os opmærksomme på denne perle af et spil.



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 © 2009-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.



For 2-5 spillere • Fra 8 år og opover
• 40-80 minutter

Philippe Keyaerts



SMALLWORLD™

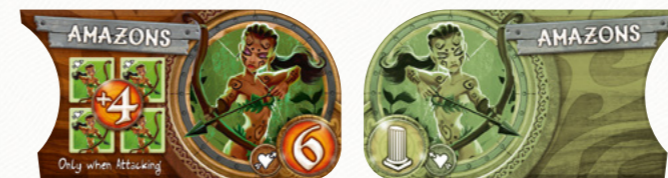
Innhold

I esken med *Small World™* finder du:

- 4 *Small World* kart fordelt på to spillebrett med dobbeltsidig tryk



- 6 referansekort; et til hver spiller samt et felles til gruppen.
- 14 Fantasyrasebannere; en for hver rase. Fargesiden på rasebannerens ene siden indikerer at rasen er aktiv, gråtonene på den andre side indikerer at den er inaktiv. Det findes også 1 tom banner til din egen rase!



Amazoner, Aktive og Inaktive

- 168 Tropper/Fantasyrasebrikker med vesener fra de 14 forskellige rasene & 18 Glemte Folkeslagene:



- 20 unike brikker med Specialevner samt 1 tom brikke til en Specialevne av eget valg

- Følgende spillbrikker:



10 Trollhuler

6 Festninger

9 Fjell



5 Leir

2 Jordhuler

1 Drage

2 Helter

- 109 Seiersmynter (30 x 10'ere, 24 x 5'ere, 20 x 3'ere, 35 x 1'ere)



- 1 Spesialterning (til forsterkninger)



Seiersmynter

- 1 Markør

- Dette regelheftet samt en adgangskode til Days of Wonder Online



Markør

Forberedelser til Spillet

Når spillet tas i bruk for første gang, skal alle brikkene dyttes ut av pappen, sorteres og legges på plass. Noen brikker oppbevares i det løse oppbevaringsbrettet, andre legges i spillskens bunn - Oppbevaringsbrettet. Se Tillegg I på side 8 for mer om brikkenes plassering.

◆ Velg spillbrettet etter antall spillere. Tallet på antall spillere finner du øverst i det høyre hjørnet av spillbrettet. Legg så spillbrettet midt på bordet.

◆ Markøren plasseres på Rundeoversikt felt nummer 1 (1). Rundeoversikten hjelper til med å holde styr på hvilken runde man er i gang med. Spillet avsluttende runde begynner, når Markøren flyttes til rundeoversiktens siste felt (felt nummer 8, 9 eller 10 - avhengig av spillbrett og antall spillere). Når runden da har gått en gang rundt bordet, avsluttes spillet.

◆ Ta ut det Løse Oppbevaringsbrettet (med alle rasebrikkene) og sett det åpent ved siden av spillbrettet slik at alle kan nå det (2).

◆ Stokk og bland alle rasebannerne, trekk deretter fem tilfeldige og legg de på en loddrett rekke med den fargede siden opp (3). De resterende rasebannerne legges i en enkel bunke, oppå hverandre, og plasseres nederst i rekken (4). Gjør det samme med brikkene med Spesialelvner: stokk og bland brikkene, trekk fem tilfeldige og plasser de til venstre side om side med de fem øverste rasebannerne. De to typene med brikker passer perfekt sammen i brikkenes avrundede side. De resterende brikkene legges i en enkel bunke nederst ved siden av bunken med rasebannerne (5). Det skal nå ligge 6 rasebanner og 6 brikker med spesialelvner synlig på bordet (inklusive de øverste brikkene i de to nederste

bunkene).

◆ Legg en brikke for et Glemte Folkeslag i hver Region på kartet med symbolet for Glemte Folkeslag (6). De Glemte Folkeslagene er restene av gamle sivilisasjoner som holder på å dø ut, men stadig er representert i visse Regioner ved spillstart.

◆ Legg en Fjellbrikke i hvert Fjellområde på kartet (7).

◆ Gi hver spiller fem Seiersmynter med verdien «1» (8). Legg de resterende Seiersmyntene (også de med verdiene «3», «5» og «10») i en stor bunke ved siden av spillbrettet, hvor alle kan nå de. Disse seiersmyntene fungerer som spillers «Bank» under selve spillet og brukes til slutt for å avgjøre hvem som er vinneren av spillet.



Formålet med spillet

Det er plassmangel i *Small World*, og det er alt for mange innbyggere i riket ditt. Et rike, som dine forfedre etterlot deg ansvarlig for, i håp om at du ville bygge opp et nytt imperium sterkt nok til å dominere verden.

Velg den kombinasjonen, bestående av en Fantasyrase og en Spesialelvne, som er best egnet (basert på spesialelvner og rasens Medfødte Egenskaper) til å erobre de avgrensede regionene. For på denne måten å tjene opp seiersmynter, vanligvis på bekostning av en svakere nabo. Regionene rundt deg erobres ved, at du plasserer Tropper (Fantasyrasebrikk) i dem. Seiersmynter får du for hver Region som er i din kontroll når du avslutter turen din. Før eller senere sprer du dine Tropper over et større område enn dine Tropper kan holde (akkurat som den rasen du nettopp beseiret!). Når dette skjer, er det på tide å velge en ny rase. Nøkkelen til seier er å vite når du skal la din rase stagner og heller føre en ny rase til storhet i *Small World!*

Slik starter spillet

Spilleren med de spisseste ørene starter. Runden forsetter rundt bordet med klokken. Når alle spillerne har hatt sin tur, starter en ny runde.

Den første spilleren flytter alltid Markøren til neste nummer i rundeoversikten og starter deretter sin tur. Så fortsetter spillets gang rundt bordet med klokken.

Når Markøren flyttes til siste nummer i rundeoversikten, begynner spillets siste runde. Alle spillerne har nå sin siste runde, deretter avsluttes spillet. Vinneren er spilleren som har samlet flest seiersmynter ved spillets avslutning.

I. Første runde

I løpet av sin første tur skal hver spiller:

1. Velge en kombinasjon bestående av fantasyrase og spesialelvne
2. Erobre regioner
3. Tjene seiersmynter

1. Valg av kombinasjonen rase og spesialelvne

Spilleren velger, blant de seks synlige på bordet, en kombinasjon bestående av rase og spesialelvner (dette gjelder også øverste sett i bunkene med banner og spesialelvner nederst i rekken).

Prisen for hver kombinasjon avhenger av brikkenes plassering i rekkefølgen. Den første kombinasjonen (kombinasjonen øverst) er gratis. Hver påfølgende kombinasjon koster 1 seiersmynt for hver plass man går ned i rekkefølgen. Prisen betales ved å legge 1 seiersmynt oppå hver kombinasjon ovenfor den valgte kombinasjonen.



Velger man en kombinasjon med seiersmynter på (betalt av tidligere spillere, som valgte en kombinasjon lengre ned i rekkefølgen), får man seiersmyntene på den valgte kombinasjonen. Man skal allikevel fremdeles legge seiersmynter for eventuelle kombinasjoner over den valgte kombinasjonen.

Spilleren plasserer kombinasjonen sin foran seg med fargesiden opp. Spilleren tar deretter et tilsvarende antall Tropper som de to brikkenes sammenlagte tall (nederst i hjørnet med oransje bakgrunn) indikerer fra oppbevaringsbrettet.

Med mindre noe annet er angitt (som f.eks med Skjelletter eller Magikere), er det kun de troppene man i løpet av spillet kan plassere ut for den rasen.

Selv om en rases spesialelvner (eller medfødte egenskaper) kan frigjøre ytterligere Tropper i løpet av spillet, er man fremdeles begrenset av antallet fysisk tilgjengelige Tropper.

En spiller med 18 Magikere på spillbrettet kan f.eks ikke benytte seg av deres medfødte egenskap, før det igjen er Magikere tilgjengelige i oppbevaringsbrettet.



Når spilleren har tatt en kombinasjon, blir det plass til en ny kombinasjon. Påfylling av kombinasjoner skjer ved at alle kombinasjoner under den valgte kombinasjonen (samt eventuelle seiersmynter på disse) skyves en plass oppover i rekkefølgen. Slik fylles også eventuelle «huller». Har spilleren valgt rekkens nederste kombinasjon (på de to nederste bunkene i rekken), er neste tilgjengelige kombinasjon allerede synlig. Det bør da være 6 synlige kombinasjoner på bordet. Finnes det ikke kombinasjoner nok til en påfylling, kan allerede brukte kombinasjoner stokkes og brukes på nytt igjen som nye kombinasjoner, ved behov.



2. Erobring av regioner

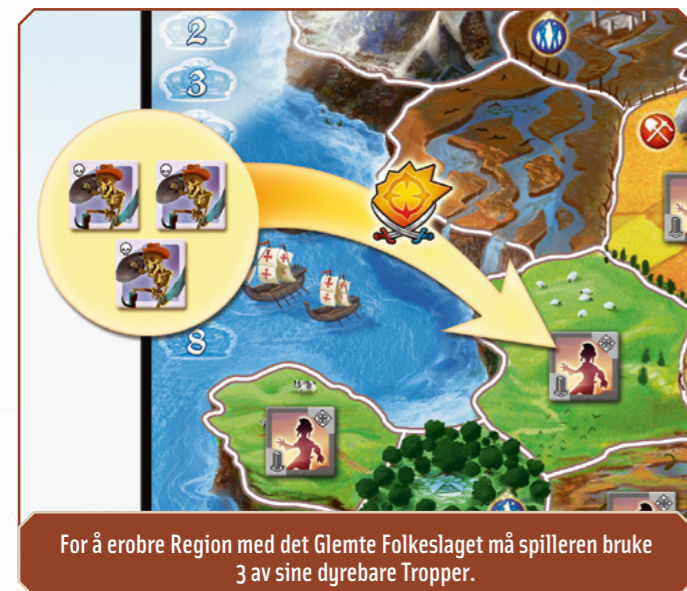
Spillerne bruker deres Tropper/Rasebrikker til å erobre Regioner på kartet. Kontroll over Regioner gir seiersmynter til spillerne.

> Første erobring

Når en rases Tropper første gang plasseres på spillbrettet, skal de erobre en Region som grenser til spillebrettets ytterkanter (en Region med grense mot minst et av kartets fire kanter - eller mot et hav, som er knyttet til en av kantene).

> Erobring av regioner

For å erobre en region skal spilleren bruke: 2 Tropper + 1 Tropp ekstra for hver Leir, Festning, Trollhule og Fjell i området + 1 Tropp ekstra for hvert Glemte Folkeslag eller motstanders Tropper i Regionen. Hav og Innsjøer kan normalt ikke erobres.



Når en Region er erobret, skal spilleren plassere det riktige antallet Tropper som skal til for å erobre regionen innenfor Regionens grenser. Troppene blir der, inntil spilleren eventuelt omorganiserer sine Tropper på slutten av sin tur (se Omfordeling av Tropper, side 5).

Viktig: Uansett bonus fra en rases medfødte egenskaper og/eller spesiallevner, må alltid spilleren ha minst en Tropp til overs for å starte en ny erobring.

> Fienders nederlag & tilbaketrekning

Dersom en Region er under en annen spillers kontroll før en erobring, skal taperen straks ta tilbake alle sine Tropper i Regionen og:

- Permanent avlevere én av sine Tropper til oppbevaringsbrettet;
- Ta resten av troppene som var plassert ut i regionen på hånden og fritt plassere de på spillbrettet i en eller flere regioner under sin egen kontroll (hvis det er noen tilgjengelige!). Dette er siste handling i den vinnende (erobreren) spillers tur.

De flyktende troppene behøver hverken plasseres i naboregioner eller samlet. De kan fritt plasseres i en eller flere regioner under taperens egen kontroll. Ble alle regionene til en spiller erobret i en omgang? Så taperen har tropper på hånden, men ingen region under sin kontroll å plassere dem i og må beholde sine tropper til sin neste tur. Kan de settes ut på nytt ved å følge reglene for Første Erobring.

Ble en region kun beskyttet av en enkelt tropp, avleveres brikken til oppbevaringsbrettet. Dette vil normalt være tilfellet med Glemte Folkeslag eller Inaktive raser (se Stagnering, side 6).

Merk: Man kan erobre Regioner kontrollert av Tropper fra ens tidligere (men nå Inaktive) rase. I så fall mistes den forsvarende Tropp, men man får muligens tilgang til Regioner, som bedre kan utnyttes av spillerens aktuelle rase og/eller spesiallevne.

Fjell kan ikke flyttes. De fjernes aldri og understøtter alltid regionens forsvar, også de nye som erobres.

> Flere erobringer

I løpet av en spillers tur kan spilleren erobre et ubegrenset antall regioner, så lenge spilleren har tropper nok til å holde de.

Hver nye region som erobres skal grense til en region som allerede kontrolleres av tropper fra spillerens aktive rase. Kun en rases medfødte egenskaper og spesiallevner kan gi anledning til å unngå fra regelen.



> Siste erobringforsøk/forsterkninger ved hjelp av spesialterningen

Har en spiller mot slutten av sin tur ikke nok Tropper til å knuse all motstanden i en Region, er det mulighet for et siste erobringforsøk - spilleren skal da ha minst en tropp igjen! Spilleren ser seg ut en region som mål. Regionen kan da ikke kreve mer enn totalt 3 tropper utover det antallet tropper spilleren har på hånden å erobre. Når en region er valgt, slår spilleren spesialterningen. Merk at Regionen skal velges før terningen kastes. Regionen behøver ikke være det svakeste målet på kartet, den skal bare kunne erobres med et heldig terningkast.

Er summen av spillerens terningkast + antall tropper høyt nok til en erobring, plasserer spilleren sine tropper i den valgte regionen og overtar kontrollen. Hvis ikke plasseres de resterende troppene i en annen region som er i spillerens kontroll. Dette blir, uavhengig av terningkastets utfall, spillerens siste erobringforsøk i denne runden.



> Omfordeling av tropper

Når man i løpet av sin runde har avsluttet sitt siste erobringforsøk, kan man flytte Troppene sine fritt på kartet mellom egne kontrollerte regioner, med aktive raser. Det skal alltid være minst en Tropp igjen i alle ens regioner.



3. Opptjening av seiersmynter

Når en spillers tur er over, får spilleren 1 Seiersmynt fra «Banken» for hver region som er under sin aktive rases kontroll. Spilleren får også eventuelle bonusmynter uløst av sin rases medfødte egenskaper eller spesiallevner.



I løpet av spillets gang skjer det sannsynligvis at noen Tropper fra en spillers Inaktive rase blir igjen på kartet. Disse Troppene er restene av en rase som spilleren selv valgte og Stagnerer (se Stagnering, side 6).

Regioner under Inaktive rasers kontroll gir fremdeles 1 Seiersmynt til deres eier. Rasens medfødte egenskaper og spesiallevner gjelder dog ikke lengre, med mindre dette er en del av den gjeldende rases medfødte egenskap eller spesiallevne.

Spillerne oppbevarer deres seiersmynter i en bunke, med de enkelte seiersmyntenenes verdi skjult for resten av spillerne. Spillernes samlede antall poeng avsløres først ved spillets slutt. Ved behov kan spillerne veksle deres seiersmynter i «Banken».



II. Påfølgende runder

I påfølgende runder flytter første spiller Markøren et felt frem på rundeoversikten og fortsetter turen som før. I løpet av sin tur skal spilleren da enten:

- Få sitt folk til å vokse ved å erobre nye Regioner til dem.
- ELLER**
- La sitt folk stagnere og velge et nytt.

Spilleren tjener fra nå seiersmynter (se Opptjening av Seiersmynter, side 5).

Vekst gjennom erobringer

> Klargjør dine tropper

Spilleren skal etterlate en tropp i hver region under sin kontroll, men kan også ta alle sine tropper fra spillbrettet på hånden og bruke de til å erobre nye Regioner.

> Erobring

Alle regler om erobring av nye regioner (se Erobring av Regioner, side 4) skal overholdes. Det eneste unntaket er reglen om Første Erobring, som kun gjelder, når nye raser introduseres på kartet.

> Gi opp regioner

Kun tropper på spillerens hånd kan brukes til å erobre nye regioner. Ønsker en spiller å frigjøre flere tropper, er det mulig å tømme en eller flere regioner – til og med alle – helt for Tropper (så regionene står tomme). Disse Regioner er da ikke lengre under spillerens kontroll og gir derfor heller ingen seiersmynter til spilleren. Tømmer en spiller alle sine Regioner for Tropper, skal reglene om første erobring følges (se Første Erobring, side 4).

Stagnering



Har rasen din bredt seg ut over et for stort område, så den ikke kan vokse eller forsvare seg lengre, kan man velge å la rasen stagnere og bli inaktiv. For å gjøre dette velger man, på begynnelsen av sin tur, blant de tilgjengelige kombinasjonene av nye raser og nye spesialelvner.

Spilleren snur først sin Fantasyrasebanner, så den inaktive siden med gråtonene ligger opp. Brikken med spesialelvner legges bort; da den ikke lengre har noen effekt, med mindre spesialelvnen i seg selv inneholder en unntagelse fra reglen (f. eks spesialelvnen «Sjel»).

I tillegg skal det i alle regioner som er under rasens kontroll ligge igjen en enkelt av rasens tropper. Rasebrikken/troppen som ligger igjen vendes om så den inaktive siden med gråtoner ligger synlig. Resten av troppene legges tilbake i oppbevaringsesken.

Hver spiller kan kun ha en inaktiv rase på spillbrettet av gangen. Finnes det fremdeles tropper fra en tidligere rase (nå inaktiv) fra før på kartet, må disse fjernes og legges tilbake i oppbevaringsbrettet før spilleren kan gjøre en ny rase inaktiv.



Rasebanneren til rasen som nå er ute av spillet legges nederst i bunken med bannere (nederst i rekken) - eller på den nederste, ledige plassen i rekken, dersom det ikke finnes en bunke lengre. Det samme skjer, hvis en inaktiv rases siste tropp fjernes fra kartet etter en erobring.



Disse Skjellettene med spesialelvnen «Kremmer» var beinharde, men resten av deres tropper er nå utslettet fra kartet, og deres fantasyrasebanner returneres derfor til bunnen av bunken nederst i rekken.

Spillerne kan ikke erobre nye regioner i samme omgang som de gjør sin aktuelle rase inaktiv. Turen slutter umiddelbart etter utdelingen av seiersmynter. Spilleren får 1 seiersmynt for hver region under sin inaktive rases kontroll, men dersom medfødte egenskaper eller spesialelvner spesifikt ikke angir noe annet, deles det ikke ut bonusmynter.

I begynnelsen av sin neste tur må spilleren velge ny rase og spesialelvne blant de tilgjengelige kombinasjonene. De nye troppene plasseres etter reglene for første runde. Den eneste forskjellen fra første omgang – men som også er en betydelig forskjell – er at spilleren i løpet sin tur nå sannsynligvis vil tjene opp seiersmynter for regioner kontrollert av både sin nye og sin gamle (nå Inaktive) raser.



Det er på tide å la disse Havfolkene med spesialelvnen «Bakker» bli inaktive. Nesten alle Havfolk fjernes; kun en tropp etterlates i hver region under deres kontroll. De etterlatte troppene vendes om, så den inaktive siden med gråtonene er synlig, og det samme gjøres med banneren. Brikken med spesialelvner legges bort.

Mangler det brikker med spesialelvner til nye kombinasjoner (så spillerne kan velge nye raser), blandes brikkene som har blitt lagt bort og plasseres nederst i bunken med spesialelvner.

Spillet avslutning

Når markøren blir flyttet til rundeoversiktens høyeste tall og alle spillere har hatt en siste tur, avsløres spillernes seiersmynter og poengene beregnes. Spilleren med flest poeng vinner. Har flere spillere like mange (og flest) poeng, er vinneren den av disse som har flest Tropper på kartet (aktive + inaktive).



Tillegg

Organisering & oppbevaring av brikker

Da *Small World* inneholder mange elementer, som skal dyttes ut av pappammer (brikker og mynter), står man igjen med et hulrom mellom Oppbevaringsbrettet og eskens lokk. Oppbevarer man esken stående på høykant, vil det derfor herske kaos inni esken, ettersom alt innholdet blandes og flytter på seg.

For å unngå dette, anbefales følgende løsning: I stedet for å kaste pappammene, legg de til side. Løft deretter oppbevaringsbrettet

forsiktig opp fra eskens bunn (vær forsiktig så brettet ikke ødelegges!), og legg de tomme pappammene nederst i esken. Så settes brettet tilbake i esken, slik at det står oppå de tomme pappammene. Brettet er nå løftet så høyt at innholdet ligger inntil lokket når esken er fylt opp. Esken kan da helt problemfritt oppbevares - også på høykant hvis det er ønskelig.

Bildet nedenfor viser hvor de enkelte brikkene og myntene skal oppbevares. Det løse oppbevaringsbrettet brukes utelukkende til brikker med Tropper og har et rom til hver Rase. Rommenes størrelse i brettet er standardiserte og noen Rasebrikker/Tropper vil passe i flere av rommene. Slik at de forskjellige brikkene kan arrangeres mer fleksibelt. Rommene i oppbevaringsbrettet til de øvrige brikkene og myntene er tilpasset hver enkelt brikke. De to spillbrettene, referansekortet og spillreglene legges øverst i esken.



Raser og Spesialelvner i Small World

Det er 14 Raser og 20 Spesialelvner i *Small World*.

Hver Rase har sin egen unike banner og tilhørende tropper nok til å kunne sette ut med hvilken som helst Spesialelvne.

Hver spesialelvne gir en unik bonus for den rasen den kombineres med.

Troppene fra de forskjellige rasene plasseres på spillbrettet med den fargede siden opp, mens rasen er aktiv. Når Rasen er inaktiv (stagnerende), skal den fargede siden vende ned.

Dersom ikke er annet angitt, har rasene kun glede av deres spesialelvne, mens rasen er aktiv. Når rasen blir inaktiv, stopper effekten.

En Region anses kun som erobret, når den inneholder minst ett Glemte Folkeslag eller en tropp (Aktiv eller Inaktiv). En fjellregion med en fjellbrikke uten Glemte Folkeslag eller andre fiendtlige tropper, anses å være tom.

> Rasene

Følgende liste forklarer fordelene forbundet med hver enkelt rase. Tallet på banneren forteller hvilket antall tropper man mottar ved å velge den rasen.

Amazons (Amazoner)

Som angitt på Amazons Banner med 4+ tegnet, må 4 av dine Amazoner kun brukes til angrep, og ikke forsvar. Du starter første tur med 10 Amazoner (plus bonustropper fra dine Spesialelvner i samme kombinasjon som Amazonen). Når det er på tide og omfordele tropper på slutten av din tur (se Omfordeling av Tropper, side 5), fjernes 4 av dine Amazoner fra kartet. Etterlatt minst 1 Amazon i hver region under din kontroll, hvis det er mulig. Ta alltid kun de 4 troppene tilbake på hånden. Dine 4 Amazoner kommer først i spill igjen når du skal angripe i begynnelsen av din neste tur (se Klargjør dine tropper, side 6).

Dwarves (Dverger)

Hver mineregion under dine Dvergers kontroll på slutten av din tur utløser bonus på 1 ekstra seiersmynt. Denne egenskapen gjelder også etter at rasen har blitt inaktive.

Elves (Alver)

Når en fiende erobrer en av dine regioner, kan du beholde alle dine Alver på hånden. Du behøver ikke levere tilbake 1 tropp til oppbevaringsbrettet med tropper. Troppen skal du sette ut i en av dine regioner, på slutten av den spilleren som erobret sin tur (se Fiendens nederlag & tilbaketrekning, side 4).

Ghoul (Levende Døde)

Når rasen blir inaktiv, kan alle dine Levende Døde på spillbrettet bli stående (altså ikke kun én i hver region). Dessuten kan Levende Døde i motsetning til andre Raser, på tross av å være Inaktive, fortsette å erobre nye Regioner (som om de var Aktive). Deres erobringer skal da foregå i begynnelsen av din tur, før din aktive rase begynner deres angrep. Man kan til og med angripe sin aktive rase med sine inaktive Levende Døde, hvis man ønsker det.

Giants (Kjemper)

Kjempene dine kan erobre alle naboregioner til Fjellregioner under deres kontroll, med 1 tropp mindre enn det som normalt kreves for å erobre regionen. Det skal brukes minst 1 Kjempe til erobringen.

Halflings (Gnomer)

Gnomene dine kan starte hvor som helst på kartet, ikke bare langs spillbrettets ytterkanter. Legg ut en Jordhule på deres to første erobrede regioner. Dette gjør disse to regionene immune mot fiendtlige erobringer, fiendenes medfødte egenskaper og spesialelvner. Jordhulene fjernes (og man mister deres beskyttende effekt), når Gnomene dine blir inaktive eller en region med jordhule gis opp.

Humans (Mennesker)

Hver landbruksregion under dine Menneskers kontroll på slutten av din tur utløser 1 ekstra bonus Seiersmynt.

Orcs (Orker)

For hver region, med tropper i, dine Orker erobrer i løpet av din tur får du 1 ekstra bonus Seiersmynt på slutten av turen.

Ratmen (Rottemen)

Rottemenn utløser ingen bonus; det store antallet tropper er mer enn nok!

Skeletons (Skjelletter)

I løpet av Omfordelingen av Tropper (side 5), kan du ta 1 ekstra Skjellett fra oppbevaringsbrettet per 2 regioner du erobret (med tropper i) denne runden. Disse settes ut sammen med dine øvrige Skjelletter på slutten av turen din. Dersom det ikke er flere Skjelletter tilgjengelig i oppbevaringsbrettet, får du ingen forsterkninger.

Sorcerers (Magikere)

Én gang per omgang for hver av dine motstander kan du erobre en motstanders region ved å bytte ut deres aktive tropp med en egen tropp fra oppbevaringsbrettet. Er det ikke flere Magikere tilgjengelige igjen i oppbevaringsbrettet, kan du ikke erobre nye Regioner på denne måten. Troppen, din Magiker erstatter, må være alene i regionen. I den forbindelse anses et enkelt Troll med Trollhule for alene, og det samme gjelder for enslige tropper i fjellregioner eller med festninger (i dette tilfellet gir ikke disse elementene beskyttelse til de enslige troppene). Den valgte region skal dessuten grense til en region som er under dine Magikers kontroll. Legg den fiendtlige troppen du erstattet med din Magiker tilbake i oppbevaringsbrettet. Overvinnes en av Alvenes tropper på denne måten, mistes brikken og den legges tilbake i oppbevaringsbrettet.



Tritons (Havfolk)

Dine Havfolk kan erobre alle kystregioner (regioner nær Hav eller Innsjø) til en pris som er 1 Havfolk brikke mindre enn normalt. Men det må alltid brukes minst 1 Havfolk brikke til formålet.



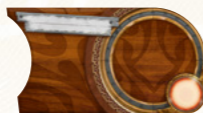
Trolls (Troll)

Plasser en Trollhule i hver region som dine Troll okkuperer. Trollhulen styrker regionens forsvar med 1 (som om det var et ekstra Troll i regionen), og den blir værende i regionen selv etter at dine Troll er gjort inaktive. Fjern Trollhulen når du gir opp regionen eller den blir erobret av fiender.



Wizards (Trollmenn)

Hver Magiregion som Trollmennene dine okkuperer er verdt 1 bonus seiersmynt ved slutten av din tur.



Tom rasebanner

Det følger med en tom banner i spillet, med den kan du lage din egen rase. Når du lager din egen rase og bestemmer antall tropper på banneret, så husk rasen kan bli kombinert med hvilken som helst av spesialevnene.

Velg aldri et antall høyere enn 10, så du ikke går tom for Tropper, som du ellers ville fått utdelt i løp av spilllets gang.

Vil du spille med din nye Fantasyrase, så bruk en av de andre rasenes tropper (med et tilsvarende eller større antall tropper) som erstatningsbrikker for din nye rase - og husk å fjerne Fantasyrasebanneren, til rasen du bruker som erstatningsbrikker, fra spillet før start!



> Spesielle evner

I den påfølgende beskrivelse av spesielle evner når det gjelder begrepene «du» og «din (e)» mener vi Tropper for din rase kombinert med deres spesialevne. Med mindre annet er oppgitt, inkluderer dette ikke tropper fra inaktive raser.

I listen nedenfor beskrives alle fordeler, de ulike spesialevnene gir. Antallet ekstra tropper man får når man knytter en Spesialevne til en Fantasyrasebanner, er oppført i den oransje sirkelen på hver av spesialevnenes brikker.



Alchemist (Alkymist)

Motta 2 ekstra seiersmynter på slutten av hver av rundene dine, hvis rasen din ennå ikke er gjort inaktiv.



Berserk (berserk)

Du kan bruke spesialterningen til å hente forsterkninger til alle dine erobringer, ikke bare på den siste rundens erobringforsøk. Kast spesialterningen, pek deretter ut en region som et mål for angrep og plasser de nødvendige antall tropper i regionen (minus ditt terningkast!). Har du ikke nok tropper igjen, gjelder dette som ditt siste erobringforsøk. Du må alltid bruke minst én tropp for å gjøre ett erobringforsøk.



Bivouacking (Leir)

Plasser valgfritt de fem leirene i regioner som er under din kontroll i løpet av omfordelingsfasen. Hver leir styrker Regionens forsvar som 1 ekstra tropp (en leir og en enslig tropp er dermed beskyttet Magikerens medfødte egenskap). Flere leire kan plasseres i samme region for å oppnå bedre beskyttelse av regionen. Leirene kan under Omfordelingsfasen flyttes til nye regioner under din kontroll. Leir mistes aldri under angrep, de plasseres bare ut igjen på slutten av den aktuelle spillerens tur. Når rasen de er knyttet til blir inaktiv, forsvinner leirene.



Commando (Kommando)

Du kan erobre alle regioner med 1 tropp mindre enn hva som normalt kreves. Det må allikevel alltid brukes minst én tropp for å erobre et område.



Diplomat (Diplomat)

På slutten av din runde kan du gjøre en motstander til din allierte, hvis du ikke har angrepet en av hans aktive raser i løpet av din tur. Dere har nå en fredsavtale, og din aktive rase kan ikke bli angrepet av spilleren før din neste runde. Du kan bytte allierte i alle dine runder - eller du kan holde fred med den samme spilleren. Inaktive tropper blir ikke berørt av fredsavtalen (Inaktive Levende Døde er derfor immune mot diplomati, og kan fortsatt angripe deg).



Dragon Master (Dragebetvinger)

Du kan en gang i løpet av din tur erobre en Region med bare en av dine tropper, uavhengig av antall forsvarende tropper. Når regionen er erobret, plasseres dragen der. Regionen er nå immun mot fiendtlige erobringer, fienders medfødte egenskaper og spesialevner. I løpet av hver av dine runder må du flytte dragen til en ny region, som du vil erobre. Dragen forsvinner når rasen blir inaktiv. Fjern den deretter fra spillbrettet og putt den tilbake i esken.



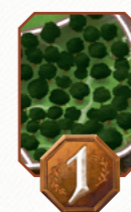
Flying (Flyvning)

Du kan erobre en valgfri region på kartet, med unntak av hav og innsjøer. Den valgte regionen trenger ikke grense til eller være i nærheten av andre regioner under din kontroll.



Forest (Skog)

Få 1 ekstra seiersmynt for hver skogregion under din kontroll ved din rundes avslutning.



Fortified (Festning)

Så lenge rasen sammen med Festning er aktiv, kan du plassere en festning i en region under din kontroll. Festningen utløser 1 ekstra seiersmynt på slutten av turen så fremt ikke ditt folkeslag er inaktivt. Festningen øker også din Regions Beskyttelse med 1 (som om det var en ekstra tropp i regionen), selv når rasen er inaktiv. Festningen fjernes hvis regionen gis opp eller blir erobret av fiender. Det kan maksimalt være 1 festning i hver region, og maks 6 festninger på spillbrettet samtidig.



Heroic (Heroisk)

På slutten av din tur plasseres dine 2 helter i to ulike regioner under din kontroll. Disse to regionene er immune mot fiendtlige erobringer, fienders medfødte egenskaper og spesialevner, så lenge heltene er der. Dine helter vil forsvinne når rasen blir inaktiv.



Hill (Bakker)

Få 1 ekstra seiersmynt for hver Bakkeregion under din kontroll på slutten av din tur.



Merchant (Kremmer)

Få 1 ekstra seiersmynt for hver region under din kontroll på slutten av din tur.



Mounted (Riddere)

Du kan erobre en valgfri Bakke eller Landbruksregion med 1 tropp mindre enn normalt. Det må alltid brukes minst 1 tropp til erobringen.



Pillaging (Plyndring)

Hver, ikke tomme, region du erobrer denne turen utløser 1 ekstra seiersmynt.



Seafaring (Sjøfarere)

Så lenge rasene sammen med Sjøfarere er aktive, kan du erobre 3 Hav og innsjøer som om de var tomme regioner. Du beholder også disse regionene når rasen blir inaktiv, og så lenge du har tropper i regionen, vil du fortsatt vinne seiersmynter for dem. Bare raser med Sjøfarere kan ha kontroll over innsjøer og hav.



Spirit (Sjel)

Når rasen kombinert med Sjel blir inaktiv, teller den ikke i forhold til begrensningene beskrevet i stagnering (s. 6). Her fastslås det faktisk at du aldri kan ha mer enn en inaktiv rase om gangen. Det er faktisk mulig å ha to raser inaktive (og få poeng for dem begge to!) Hvis en av rasene har Sjel. Blir ytterligere en rase inaktiv, vil din rase med Sjel bli stående på spillbrettet, mens din andre inaktive rase fjernes etter normale regler. Selv om alle dine andre, inaktive raser forsvinner hver gang en ny rase gjøres inaktiv, kan din rase med Sjel bare forsvinne fra spillebrettet om den blir helt utryddet som følge av tap fra fiendtlige erobringer.



Stout (Tapper)

Normalt brukes en hel runde på å gjøre din rase inaktiv. Med Tapper kan du i slutten av din runde, etter erobringer og opptjening av seiersmynt, gjøre din rase inaktiv.



Swamp (Sump)

Få en ekstra seiersmynt for hver Sumpregion under din kontroll på slutten av din tur.





Underworld (Underverdenen)

Du kan erobre en valgfri region med symbolet for Underjordiske Huler med 1 Tropp mindre enn hva som normalt kreves. Det skal alltid brukes minst 1 Tropp til formålet. Alle regioner med Underjordiske huler anses som Naboregioner i forbindelse med erobringforsøk.



Wealthy (Rikdom)

Du får 7 ekstra seiersmynter - men kun en gang, nemlig i begynnelsen av din første tur med denne rasen.



Den tomme brikken til spesialevner

Det følger med en tom brikke til spesialevner med i spillet, slik at du kan finne opp din egen. Når du designer din egen spesialevne og bestemmer antallet tropper, som spilleren får, så husk at den kan bli kombinert med alle rasene. Velg aldri et antall over 5, så du ikke går tom for tropper, som du ellers ville ha fått i løpet av spillet.



Days of Wonder Online



Er du spesielt stolt av din Fantasyrasebanner eller spesialevne som du har designet? Eller spent på å se hva andre har funnet på til sine? Eller vil du gjerne utveksle tips og erfaringer med andre spillere om de beste strategier til forskjellige kombinasjoner av eller antall spillere?

Så bli en del av vårt fellesskap, på Days of Wonder Online, hvor det også finns masse online utgaver av våre spill.

For å bruke din adgangskode til Days of Wonder Online, kan du enten tilføye den til din eksisterende profil eller opprette en ny på: www.smallworld-game.com. Bare klikk på **New Player Signup**, og følg instruksjonene på siden!

Les mer om andre spill fra Days of Wonder og besøk oss på:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Credits

Spilldesign:
Philippe Keyaerts
Illustrasjoner:
Miguel Coimbra

Først og fremst en takk til våre tro spilltestere: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kuster og Alexis Keyaerts.

Ekstra takk til Cedrick Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, alle fra Repos, Tripot, Gang of Our og Alpaludismes, og deltakere i Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE og Rubrouck.

En spesiell takk går til Xavier Georges og Alain Gotcheiner for deres innspill og forslag.

Sist men ikke minst, en takk til Bruno Cathala for å gjøre oss oppmerksomme på denne perlen av et spill.



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 © 2009-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

För 2-5 spelare • Från 8 år och uppåt
• 40-80 minuter

Philippe Keyaerts



SMALLWORLD™

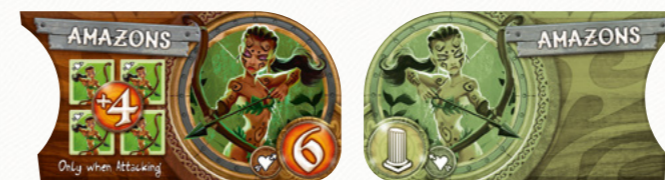
Komponenter

I *Small World™*, finner du følgende delar:

- 4 Kartor över *Small World*, plasserte på två dubbelsidige spelbræden. En for varje möjlig uppsætning av spillere.



- 6 Referensark, ett till varje spillere och ett till hela gruppen som referens över en spelrunde
- 14 Banér for de ulike Fantasyfolkslagen, färgsidan for Aktiva och den nedtonade for dem i Nedgång. Plus ett extra tomt banér så du kan skapa ditt eget folkslag



Amazoner, Aktiva och i Nedgång

- 168 matchande Folkslagsbricker & 18 Glömda Stammar bricker:



- 20 Unika Emblem med Specialförmågor, plus ett extra tomt emblem så du kan skapa din egen specialförmåga.

Följande delar:



Sätta upp spelet

Om det är första gången du spelar måste du trycka ut alla delar från sina ark. Sortera dem och placera i deras respektive utrymmen. Vissa delar passar i den lösa förvaringsasken som följer med spelet, andra i utrymmen på den stora förvaringsasken i spellådan. Använd illustrationen i Appendix 1, sidan 8 för mer detaljerad information om hur du sorterar dina spelbrickor.

◆ Ta fram den *Small World* karta vars ikon matchar det antal spelare ni är och placera i mitten av bordet.

◆ Placera Spelomgångsmarkören på första platsen på kartans Spelomgångstabell 1. Denna tabell används för att hålla reda på spelets gång. Spelet tar slut när rundan tar slut och spelomgångsmarkören är på tabellens sista plats (8:e, 9:e eller 10:e rundan beroende på vilken karta som används).

◆ Ta ut den lösa förvaringsasken med alla folkslagsbrickor från spellådan och placera den öppnad bredvid spelbrädet så att alla kan nå den 2.

◆ Blanda alla folkslagsbanér; dra fem slumpmässiga och placera dem uppåtvända (med den färgade sidan synlig) i en kolumn 3. Placera de övriga banéerna uppåtvända i en hög i botten på kolumnen 4. Gör samma sak med emblem för specialförmågor; blanda dem och placera ett till vänster om varje banér. Deras runda kant passar perfekt med banérens runda öppning. Bilda en hög med resterande emblem och lägg den till vänster om folkslagshögen 5. Du ska nu ha en kombination av 6 synliga folkslagsbanér och emblem för specialförmågor, inklusive den på toppen av de båda högarna.

◆ Placera en Glömd Stam markör på varje Region på kartan som visar symbolen för Glömd

Stam 6. De Glömda Stammarna är resterna av svunna civilisationer som fallit i glömska men fortfarande befolkar vissa Regioner vid spelets start.

◆ Lägg en Bergsspelbricka i varje Region på kartan som visar ett berg 7.

◆ Ge varje spelare fem Vinstmynt av valören "1:or" 8. Alla övriga mynt, inklusive alla "3:or", "5:or" och "10:or", placeras i en Vinsthög på bordet så att alla kan nå den. Dessa mynt är din valuta under spelet och avgör till slut vem som vinner.



Spelets mål

Det är ont om utrymme i *Small World*. Det finns alldeles för många folkslag som snyltar på ditt land – landet dina förfäder efterlämnade till dig, i hopp om att just du skulle härska över världen.

Du väljer en kombination av ett fantasyfolkslag och en specialförmåga, vars unika karaktärsdrag och färdighet ska hjälpa dig att erövra omkringliggande Regioner och samla ihop massor av Vinstmynt, ofta på bekostnad av dina svagare grannar. Du placerar dina trupper (Folkslagsbrickor) i diverse Regioner och använder dessa för att erövra angränsande områden. För dessa Regioner får du Vinstmynt i slutet av din tur. Så småningom kommer ditt folkslag att ha brett ut sig så mycket (likt de du precis besegrat) att du nödgas överge din civilisation och söka efter en annan. Nyckeln till din vinst ligger i att veta när du ska låta ditt imperium hamna i nedgång och driva ett nytt till härskare i landet *Small World*.

Spelets början

Spelaren med spetsigast örnen blir Förste Spelaren och börjar spelet, därefter fortsätter spelet medurs från spelare till spelare. När alla spelare avklarat sin tur, börjar en ny spelrunda.

Förste Spelaren flyttar fram Spelomgångsmarkören ett steg på Spelomgångstabellen och påbörjar därefter sin tur, och sedan gör de andra spelarna sin tur.

När Spelomgångsmarkören når sista platsen på Spelomgångstabellen spelas en sista runda och sedan avslutas spelet. Spelaren med högsta summan av Vinstmynt vinner spelet.

I. Första rundan

I spelets första runda ska varje spelare:

1. Välja en kombination av Folkslag och Specialförmåga
2. Erövra några Regioner
3. Få poäng i form av Vinstmynt

1. Välja en kombination av Folkslag och Specialförmåga

Spelaren väljer en av de sex kombinationer av Folkslag och Specialförmågor som syns på bordet (inklusive den kombination som syns i toppen på högen av Folkslag och Specialförmågor).

Kostnaden för en kombination bestäms av dess position i kolumnen. Den första kombinationen – överst i kolumnen – är gratis. De övriga kombinationerna kostar ett vinstmynt för varje steg ner i kolumnens ordning. Kostnaden betalar spelaren genom att lägga ett av sina Vinstmynt på varje överhoppad kombination innan den han väljer att spela.



Spelaren som vill ha Folkslags- och Specialförmågekombinationen Handelsmannas Skelett som sin startkombination lägger 1 Vinstmynt på var och en av de ovanstående kombinationerna och tar sedan sitt set.

Om spelaren väljer en kombination med Vinstmynt (som andra spelare lagt då de hoppat över denna) får han dessa mynt. Dock måste han fortfarande lägga egna Vinstmynt på de han eventuellt hoppar över för att välja denna kombination.

Spelaren lägger kombinationen uppåtvänd framför sig och hämtar det antal matchande Folkslagsbrickor som summan av värden på Folkslagsbanéret och Specialförmågans emblem anger.

Om inget annat anges (som t.ex. för Skelett och Besvärjare) är dessa Folkslagsbrickor allt spelaren får för detta folkslag under spelets gång.

Å andra sidan, om en Specialförmåga (eller en Folkslagsförmåga) låter dig plocka fler Folkslagsbrickor från förvaringsasken under spelets gång är du dock begränsad till hur många brickor som fysiskt finns. Således kan en spelare med 18 Besvärjarebrickor inte använda Besvärjarens förmåga förrän några av hans folkslagsbrickor blivit tillgängliga igen.



Spelaren har valt sin kombination av Folkslag och Specialförmåga samt tagit sina motsvarande 6+2=8 Folkslagsbrickor.

Till sist fyller spelaren på kolumnen av kombinationer med en ny. Detta görs genom att flytta alla kombinationer (med de Vinstmynt som eventuellt ligger på dem) under det hål som bildats upp ett steg. En ny kombination i toppen på högarna kan därmed komma att visas. Det ska alltid finnas 6 synliga kombinationer på bordet (inom gränsen för tillgängliga Folkslagsbanér och Emblem med Specialförmågor, som så klart blandas om ifall det behövs).



Kolumnen för kombinationer av Folkslag och Specialförmågor fylls på.



2. Erövra Regioner

Spelarens Folkslagsbrickor används för att erövra Regioner på kartan, vars ockupation producerar Vinstmynt till spelaren.

> Första Erövringen

Första gången en spelares folkslag placeras på kartan måste de erövra en kantregion (dvs. en Region som angränsar till spelbrädets kant eller som har en kust till ett Hav som i sin tur angränsar till spelbrädets kant, även om Havet är ockuperat av ett Sjöfarande Folkslag).

> Erövra en Region

För att erövra en region måste spelare kunna placera 2 Folkslagsbrickor + 1 extra Folkslagsbricka för varje Bivack, Fästning, Berg eller Trollhåla + 1 extra Folkslagsbricka för varje Glömd Stambricka eller annan spelares Folkslagsbricka som redan finns i Regionen. Hav och Sjöar kan normalt inte erövras.



För att komma in på spelbrädet genom dessa Kullar ockuperade av en Glömd Stam. Måste spelaren använd 3 av sina dyrbara Folkslagsbrickor.

När en Region erövrats måste spelaren, inom Regionens gränser på kartan, lägga dit alla de Folkslagsbrickor som han använde för att erövra Regionen. Dessa brickor måste ligga kvar i Regionen tills spelaren får omorganisera sina trupper i slutet på sin runda. (Se Omorganisation av Trupper, s. 5).

Viktigt att notera: Oavsett vilken Folkslagsförmåga och/eller Specialförmåga en spelare drar nytta av måste en spelare ha minst en Folkslagsbricka för att kunna starta en ny Erövring.

> Fiendes förluster & Tillbakadragande

Om en annan spelares Folkslagsbrickor fanns i Regionen före Erövrandet måste den spelaren omedelbart ta tillbaka alla dessa Folkslagsbrickor till sin hand och:

- Permanent lägga tillbaka en Folkslagsbricka i förvaringsasken;
- Behålla de övriga Folkslagsbrickorna i sin hand, och placera ut dem i Regioner som fortfarande ockuperas av hans folkslag (om det finns) sist i den aktuella spelarens tur.

Regionerna som dessa eventuella folkslagsbrickor placeras i behöver inte angränsa till Regioner de flydde från. Om alla Regioner för en spelare attackerades så att han bara har Folkslagsbrickor på handen och inga på spelbrädet får han i sin nästa tur placera ut dessa som om han gör en Första Erövring.

När en Region som är försvarad med en enda bricka erövrats går brickan ur spel. brickan ur spel. Detta är vanligast om brickan är en Glömd Stam eller om brickan tillhör ett Folkslag i Nedgång (se Gå i Nedgång, s.6).

Notera: Om en spelare vill får han Erövra en Region innehållande en i Nedgångbricka som är hans egen. Han blir av med brickan men får tillgång till en Region som är mer fördelaktig för det Aktiva Folkslagets att ockupera.

Berg är orubbliga och ligger alltid kvar och ger skydd till deras erövrare.

> Efterföljande Erövringar

Den aktiva spelaren får upprepa processen med att erövra så många nya Regioner han vill, förutsatt att han har tillräckligt med Folkslagsbrickor för att åstadkomma dessa fortsatta erövringar.

Varje ny erövrad Region måste angränsa till (dvs. dela en kant med) en Region som redan är ockuperad med hans aktiva Folkslagsbrickor, såvida inte Folkslaget eller Specialförmågan tillåter annorlunda.



Efter att ha lyckats erövra kullarna, vågar sig detta benhårda gäng på sina grannar alvernas åkermark.

> Sista Erövringsförsöket/ Rulla Förstärkningstärning

Under sin turs sista erövring kan spelaren upptäcka att han inte har tillräckligt med Folkslagsbrickor för att direkt lyckas med erövringen. Förutsatt att han fortfarande har minst en oanvänd Folkslagsbricka får spelaren försöka utföra en Erövring som skulle krävt upp till 3 mer Folkslagsbrickor att utföra. När Regionen är vald rullar spelaren Förstärkningstärningen en gång. Observera att Regionen som spelaren vill Erövra måste vara vald före tärningen rullas. Det behöver dock inte vara den svagaste, utan vilken region som helst som kan erövrats tillsammans med ett tursamt tärningsslag är ok.

Om summan av tärningsslaget och de överblivna Folkslagsbrickorna är tillräckligt högt för att erövra Regionen lyckas erövringen och spelaren placerar sina resterande Folkslagsbrickor där. I annat fall placerar spelaren sina överblivna Folkslagsbrickor i Regioner han redan ockuperar. Oavsett vilket så är hans erövringar slut för denna runda.

> Omorganisation av Trupper



Tack vare ett lyckosamt Förstärkningsslag kunde Skelettspelaren, trots sina benrangliga trupper, erövra dessa berg som sin sista Erövring under hans tur.

När en spelares erövringar är klara får han fritt omorganisera sina Folkslagsbrickor och flytta dem från en Region till vilken annan av hans ockuperade Regioner som helst (inte nödvändigtvis angränsande eller sammanhängande), förutsatt att minst en Folkslagsbricka blir kvar i varje Region han kontrollerar.



Spelaren omorganiserar sina Skeletttrupper i sina Regioner. Denna omorganisation inkluderar 1 extra Skelettbricka han fick som resultat av Skelettens förmåga (1 bonus Folkslagsbricka för varje 2 icke-tomma Regioner erövrade denna runda).

3. Tjäna Vinstmynt

När hans tur är slut får spelaren 1 mynt från Vinsthögen för varje Region hans Folkslagsbrickor ockuperar på kartan. Spelaren kan också få fler Vinstmynt som ett resultat av sitt Folkslags förmåga eller Specialförmågan.



Handelsmannas Skeletten ockuperar 3 Regioner och får 3 Vinstmynt, plus 3 bonus Vinstmynt för sin Handelsmannas Specialförmåga (1 bonus Vinstmynt för varje ockuperad Region).

Under spelets fortskridande kommer spelaren sannolikt att ha brickor från andra folkslag på kartan. Dessa brickor är resterna av ett folkslag han tidigare valt att sätta i Nedgång (se Gå i Nedgång, s.6).

Regioner som dessa i Nedgångbrickor ockuperar kommer också att generera 1 Vinstmynt till spelaren. Folkslagsbanéret och Emblemet med Specialförmågan kommer dock inte längre att ge några bonusar såvida inte förmågan uttryckligen säger detta.

Spelarna ska alltid hålla sin hög med Vinstmynt hemlig för övriga spelare. Slutresultatet redovisas inte förrän i slutet på spelet. Om det är nödvändigt får en spelare alltid växla sina Vinstmynt med mynt från Vinsthögen.



Backa Havsfolkets Specialförmåga är aktiv; spelaren som kontrollerar dem får ett bonus Vinstmynt eftersom Havsfolket endast ockuperar en Region med kullar. Förmågorna hos Handelsmannas Skeletten från samma spelare är inte längre aktiva sen Skeletten gick i Nedgång. Spelare får ett Vinstmynt för varje Region som Skeletten kontrollerar, men inga bonus Vinstmynt.

II. Följande rundor

I de följande rundorna flyttar förstespelaren ner Spelomgångsmarkören ett steg i tabellen, sen fortsätter spelet medurs. Under sin tur måste nu spelaren välja mellan att:

- Expandera sitt folkslags rike med nya erövringar

ELLER

- Låta sitt folkslag gå i Nedgång för att välja ett nytt.

Spelaren tjänar sedan Vinstmynt igen (se Tjäna Vinstmynt, s. 5).

Expandera ditt folkslags rike med nya erövringar

> Färdigställ dina Trupper

Spelaren plockar upp så många han vill av sina Aktiva Folkslagsbrickor från områden de ockuperar till sin hand, men lämnar kvar en bricka per område. Upplockade brickor används för att erövra nya Regioner.

> Erövra

Alla regler för hur en erövring av nya Regioner (se Erövra en Region, s. 4) går till måste följas, med undantaget för regeln gällande Första Erövringen som bara gäller när ett nytt folkslag kommer in på kartan.

> Överge en Region

Bara de Folkslagsbrickor spelare tog upp på handen får användas till att erövra nya Regioner. Om fler Folkslagsbrickor behövs får han lov att helt tömma flera av sina, eller alla, Regioner. Dessa nu övergivna Regioner kommer inte längre att räknas som spelarens och ger heller inte några Vinstmynt i utdelning. Om spelaren väljer att överge alla Regioner han ockuperar måste hans nästa erövring följa samma regler som Första Erövringen (se Första Erövringen, s. 4).

Gå i Nedgång



När en spelare anser att hans Aktiva folkslag har brett ut sig för mycket och inte längre har den glöd som krävs för fortsatta lyckade erövringar, eller förmågan att försvara sig mot grannarnas ökande hot, kan han välja att gå i Nedgång och sedan i början på sin nästa runda välja en ny kombination av Folkslag och Specialförmåga bland de på bordet tillgängliga.

För att göra detta vänder spelaren sitt aktuella Folkslagsbanér upp-och-ner så att den nedtonade i Nedgångsidan blir synlig. Därefter kastar han det emblem med Specialförmåga som folkslaget var kopplat med, såvida den inte säger annorlunda (t.ex. Specialförmågan Ande).

Sen vänder han en enda Folkslagsbricka per Region över till sin i Nedgång sida. De övriga av hans Folkslagsbrickor tar han bort från kartan och lägger tillbaka i förvaringsasken.

En spelare kan bara ha ett enda folkslag i Nedgång någonsin. Om en spelare fortfarande har brickor från ett folkslag han tidigare låtit gå i Nedgång med plockas dessa omedelbart bort och placeras tillbaka i förvaringsasken innan de nya brickorna vänds till i Nedgångsidan.



Folkslagsbanéret för det nu försvunna folkslaget placeras i botten på högen med Folkslagsbanér, eller på första lediga platsen i Folkslagskolumnen om där finns någon. Samma sak görs också med folkslag i Nedgång vars sista bricka utplånas från kartan i samband med att deras sista Region erövrar.



Skeletonen var benhårda! Deras kvarlevor är nu utplånade från kartan och deras Folkslagsbanér placeras i botten på högen.

Spelaren kan inte göra några erövringar i den runda hans folkslag går i Nedgång utan hans tur tar slut direkt efter han fått poäng. Han får ett Vinstmynt för varje Region hans nyligen satta i Nedgång brickor ockuperar. Dock, om inget annat anges, får han inga Vinstmynt för sin nu i Nedgångsatta folkslagsbanérs förmåga, eller förmåner på det kastade emblemet med Specialförmåga.

I sin nästa tur väljer spelaren en ny kombination av Folkslag oh Specialförmåga från de tillgängliga. Därefter följer han samma regler som i spelets första runda. Den enda skillnaden, men det är en välkommen en, är att spelaren troligen kommer att tjäna Vinstmynt både från sitt nya folkslag och från de i Nedgångbrickor han har kvar på kartan.



Tiden för att gå i nedgång har kommit för Backa Havsfolket. Alla deras brickor plockas bort utom de som läggs i Nedgång i de Regioner Havsfolket precis ockuperade. Deras Folkslagsbanér vänds över och deras emblem med Specialförmåga kastas.

Om de Unika Emblemerna med Specialförmågor inte skulle räcka till för att sätta upp nya folkslag med specialförmågor på spelplanen så blanda de använda emblemerna med specialförmågor och dra nya från den högen.

Slutet på spelet

När Spelomgångsmarkören nått sista platsen i Spelomgångstabellen och alla spelarna har fått chansen att spela en sista tur visar och kontrollräknar alla spelarna sina Vinstmynt. Spelaren med flest Vinstmynt vinner. Om det blir lika vinner spelaren med flest Folkslagsbrickor på brädet (Aktiva + i Nedgång).



Appendix

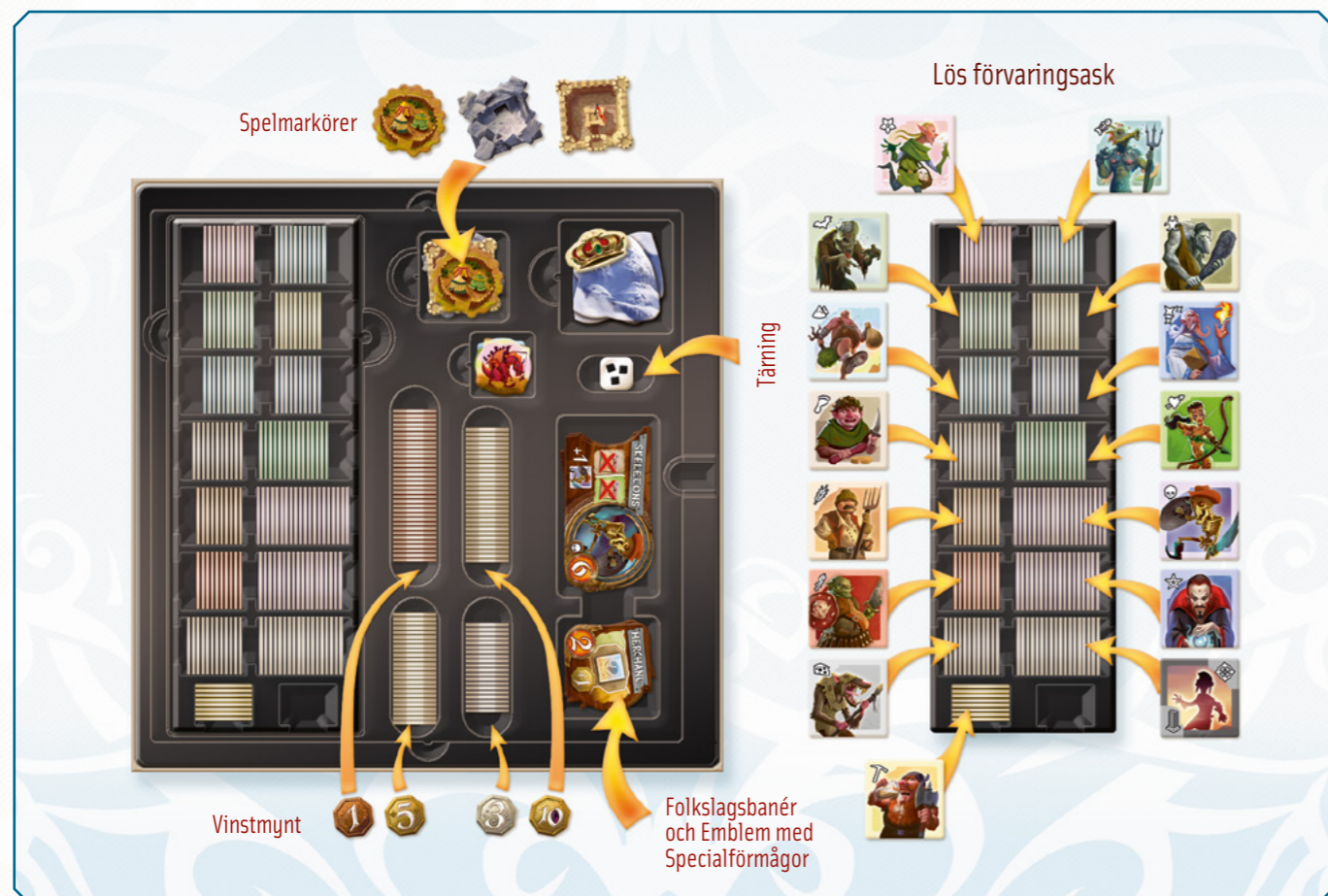
I. Organisera Förvaringsasken

Eftersom *Small World* box innehåller en massa ark, från vilka du måste trycka ut alla brickor och mynt från, kommer du att få ett stort mellanrum mellan den formpressade asken där dina spelplaner ligger och locket. Om du vill förvara spelet stående kommer detta tomrum troligen att flytta spelplaner och få brickor att falla ihop i osorterade högar.

För att undvika detta föreslår vi följande lösning. Efter att all brickor blivit uttryckta från arken, tar du dessa tomma överflödiga ark och lägger dem i en hög på bordet istället för att kasta dem. Dra försiktigt ut den formpressade asken från

boxen så att du inte förstör den tunna platen. Lagg sedan högen med överblivna ark i botten på boxen och placera tillbaka den formpressade asken ovanpå dessa. Den kommer nu att vara precis lagom hög att efter du lagt i spelplanerna kommer dessa att vara alldeles intill toppen på locket. Du kan nu förvara ditt spel stående upp utan att behöva bekymra dig för att spelkomponenterna kommer att glida runt.

Illustrationen härunder visar dig var de olika brickorna, markörerna och mynten passar. Den lilla lösa förvaringsasken används enbart till att förvara Folkslagsbrickorna, med ett fack för varje folkslag. Storleken på en del av dessa hål har standardiserats för att förenkla placeringen av de olika Folkslagsbrickorna. Alla andra mynt, markörer och brickor placeras på sina bestämda platser i den stora formpressade asken i boxen. Reglerna och referensarken läggs på toppen.



II. Folkslagen och Specialförmågorna i *Small World*

Där finns 14 olika raser och 20 olika special förmågor i *Small World*. Varje folkslag har sin egen unika Banér och tillräckligt många folkslagsbrickor oavsett vilken förmåga folkslaget har.

Varje Emblem med Specialförmågor ger ett folkslag en unik fördel. Folkslagsbrickorna placeras på spelplanen med den färgade

sidan upp när folkslaget är aktivt och den färgade sidan ner om folkslaget inte är aktivt.

Om inget annat sägs, fördelar som kommer med folkslaget och Emblemerna med Specialförmågor är aktiva samtidigt. Fördelarna gäller ej när folkslaget inte längre är aktivt.

En region är endast befolkad om och endast om den innehåller minst en antingen glömdastammarbricka eller en folkslagsbricka (aktiv eller inte). En region som innehåller en bergsbricka men ingen glömdastammarbricka eller folkslagsbricka räknas som tom.

> Folkslagen

I listan som följer finns detaljerad information om de olika folkslagens förmågor och fördelar. Antalet matchande Folkslagsbrickor du får när du väljer ett Folkslagsbanér indikeras med siffervärdet på banéret.



Amazons (Amazoner)

Fyra av dina Amazonbrickor får bara användas för erövring, inte försvar, vilket indikeras med +4 värdet på ditt banér. Så du startar din tur med 10 Amazoner (plus de övriga som du kan få av Specialförmågan kopplad till Amazonerna beroende på din kombination).

I slutet på varje Omorganisation av Trupper (se Omorganisation av Trupper, s. 5) plockar du bort fyra brickor från kartan. Du måste lämna kvar en bricka i varje region om du kan. Dessa fyra brickor får du tillbaka i din hand i början på din nästa tur när du Färdigställer dina Trupper (se Färdigställ dina Trupper, s. 6).



Dwarves (Dvärgar)

Varje Region med Gruva som dina Dvärgar ockuperar är värda 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur. Denna förmåga behåller Dvärgarna även i Nedgång.



Elves (Alver)

När en fiende erövrar en av dina Regioner behåller du alla Alvbrickor i handen istället för att lägga tillbaka 1 bricka i den lösa förvaringsasken och resten i handen. Därefter placerar du tillbaka alla brickor på kartan (se Fiendes förluster & Tillbakadragande, s. 4).



Ghouls (Gastar)

När Gastarna går i Nedgång stannar alla brickorna kvar på spelplanen istället för det normala 1 bricka per Region. Dessutom får Gastarna, till skillnad från alla andra folkslag, fortsätta erövra nya Regioner i följande rundor som om de vore ett Aktivt folkslag. Dock måste dessa erövringar ske i början på din runda, före erövringarna med ditt Aktiva folkslag. Du får t.o.m. anfalla ditt eget Aktiva folkslag med dina Gastar i Nedgång om du vill.



Giants (Jättar)

Dina Jättar erövrar regioner angränsande till en Bergsregion de ockuperar till en kostnad av 1 färre Jättebricka än normalt. Minst 1 Jättebricka krävs dock.



Halflings (Halvlängdsmän)

Dina Halvlängdsmän får lov att komma in på kartan genom vilken Region de vill, inte bara de längs kanten. Placera en Hål-i-Markenmarkör i de 2 första Regionerna du erövrar och gör dem immuna mot fiendens erövringar såväl som folkslagens förmågor och Specialförmågor. Du blir av med dina Hål-i-Markenmarkörer (och skyddet de ger dessa Regioner) när Halvlängdsmännen går i Nedgång, eller om du väljer att överge en Region med en Hål-i-Markenmarkör.



Humans (Människor)

Varje Åkermarksregion som dina Människor ockuperar är värda 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



Orcs (Orcher)

Varje icke-tom Region dina Orcher erövrade denna runda är värda 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



Ratmen (Råttmänniskor)

De har ingen förmåga, det stora antalet brickor är tillräckligt!



Skeletons (Skelett)

Under Omorganisationen av Trupper (s. 5) får du ta 1 ny Skelettbricka från den lösa förvaringsasken för varje 2 icke-tomma Regioner du erövrade denna tur och addera till de trupper du kan omorganisera i slutet på din tur. Om det inte finns fler Skelett i den lösa förvaringsasken får du inga fler brickor.



Sorcerers (Besvärjare)

En gång per tur per motståndare kan dina Besvärjare erövra en Region genom att byta ut en av motståndarnas Aktiva brickor mot en av dina egna tagen från den lösa förvaringsasken. Om det inte finns fler brickor i den lösa förvaringsasken kan du inte heller erövra Regioner på detta sätt. Brickan som Besvärjaren ersätter måste vara den enda Folkslagsbrickan i Regionen (en enkel Trollbricka i en Trollhåla räknas som en ensam bricka, likaså för en Folkslagsbricka i en Fästning eller på ett Berg, dessa markörer ger inget skydd alls till en ensam Folkslagsbricka) och Regionen måste angränsa till en med en Besvärjare i. Placera tillbaka motståndarens utbytta Folkslagsbricka i den lösa förvaringsasken. Om en Alv byts ut av en Besvärjare blir Alven inte av med brickan.



Tritons (Havsfolk)

Havsfolket får erövra alla Kustregioner (de som gränsar till ett Hav eller en Sjö) till en kostnad av 1 färre Havsfolksbricka än normalt. Minst 1 Havsfolksbricka krävs dock.



Trolls (Troll)

Placera en Trollhåla i varje Region som dina Troll ockuperar. Trollhålan förstärker Regionens försvar med 1 (precis som om du hade en extra Trollbricka placerad där) och stannar kvar i Regionen även efter att Trollen gått i Nedgång. Ta bort Trollhålan om du överger Regionen eller om en fiende erövrar den.



Wizards (Trollkarlar)

Varje Magisk Region som dina Trollkarlar ockuperar är värda 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



Blank Folkslagsbanér

Vi tillhandahåller dig med ett extra tomt Folkslagsbanér som du kan använda till att skapa dig ditt eget folkslag. När du designar ett folkslag och bestämmer dess antal Folkslagsbrickor, kom ihåg att den kan kombineras med vilken Specialförmåga som helst. Se till att aldrig välja en siffra högre än 10, annars finns en risk att antalet Folkslagsbrickor tar slut så att du inte kan få de brickor du egentligen har rätt till.

Om du vill spela med ditt nya skapade folkslag så använd brickor från ett annat folkslag (med en matchande uppsättning antal brickor) som ersättare för ditt nya folkslag – och se till att ta bort motsvarande Folkslagsbanér innan spelet startar.



Bivouacking (Bivackerande)

Under omorganisationen av dina trupper får du lägga ut de 5 Bivackbrickorna i dina egna Regioner. Varje Bivackbricka räknas som en Folkslagsbricka i försvar till den Region den är placerad i (vilket då också skyddar mot Besvärjarens förmåga att förvandla ensamma Folkslagsbrickor). Du får placera flera Bivackbrickor i samma Region för att få en ännu högre försvarsbonus. Under din tur får du bryta upp dina läger och slå upp dem på nytt i vilken av dina ockuperade Regioner som helst. Bivacker förloras aldrig om Regionen de befinner sig i blir attackerad. Istället läggs de tillbaka i slutet på den aktiva spelarens tur. När det associerade folkslaget går i Nedgång försvinner alla brickorna.



Commando (Kommando)

Du behöver 1 Folkslagsbricka färre än normalt när du erövrar en Region. Du behöver fortfarande minst 1 bricka.



Diplomat (Diplomat)

I slutet på din tur får du välja en motståndare som du inte attackerade under rundan till din Allierade. Du har nu fred med honom och han kan inte attackera ditt Aktiva folkslag innan det är din tur igen. Du får byta Allierad varje runda, eller fortsätta freden med samma motståndare. Brickor som är i Nedgång påverkas inte av denna förmåga (så Gastar i Nedgång är immuna mot denna förmåga och kan fortfarande attackera dig).



Dragon Master (Drakmästare)

En gång under din tur får du lov att erövra en region med enbart en Folkslagsbricka, oavsett hur många fiendebrickor som försvarar den. Efter du erövrat Regionen placerar du Draken där. Denna Region är nu immun mot fiendens erövringar såväl som deras folkslags förmågor och Specialförmågor tills Draken flyttar på sig. För varje ny tur får du erövra en ny Region på samma sätt och flytta Draken dit. Draken försvinner när du går i Nedgång. Ta då bort den från brädet och placera tillbaka den i asken.



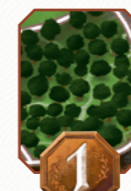
Flying (Flygande)

Du får lov att erövra vilken Region som helst på kartan, förutom Havet och Sjöar. Dessa Regioner behöver inte vara angränsande eller hänga ihop med de Regioner du redan ockuperar.



Forest (Skogs)

Varje Skogsregion som du ockuperar är värd 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



Fortified (Befästa)

Så länge ditt Befästa Folkslag är aktivt får du en gång per tur placera en Fästning i en Region du ockuperar. Fästningen är värd 1 bonus Vinstmynt i slutet på din runda, såvida du inte är i Nedgång. Fästningen höjer dessutom försvarsvärdet med 1 (precis som om du haft ytterligare 1 Folkslagsbricka placerad där) även när du är i Nedgång. Ta bort Fästningen om du överger en Region eller när en fiende erövrar den. Det får finnas max 1 Fästning per Region och max 6 Fästningar på kartan.



Heroic (Hjältemodiga)

I slutet på din tur placerar du dina 2 Hjältar i 2 olika Regioner du ockuperar. Dessa 2 Regioner är nu immuna mot fiendens erövringar såväl som deras folkslags förmågor och Specialförmågor tills Hjältarna flyttar på sig. Dina Hjältar försvinner när du går i Nedgång.



Hill (Backe)

Varje Kullregion som du ockuperar är värd 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



Merchant (Handelsman)

I slutet på din tur får du 1 bonus Vinstmynt för varje region du ockuperar.



Mounted (Beridna)

Du får erövra alla Kull- och Åkermarksregioner till en kostnad av 1 färre Folkslagsbricka än normalt. Minst 1 Folkslagsbricka krävs dock.



Pillaging (Skövlande)

Varje icke-tomt Region du erövrar är värd 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



Seafaring (Sjöfarande)

Så länge ditt Sjöfarande folkslag är aktivt får du erövra Hav och Sjöar. Räkna dessa som 3 tomma Regioner. Du får behålla dessa Regioner även när du går i Nedgång och de fortsätter ge dig poäng så länge det finns brickor där. Endast Sjöfarande folkslag får ockupera Hav och Sjöar.



Spirit (Ande)

När dina Folkslagsbrickor associerade med Specialförmågan Ande går i nedgång räknas dessa aldrig in i begränsningen att bara få ha ett folkslag i Nedgång (s. 6) på kartan. Sålunda kan du på kartan faktiskt ha två olika folkslag i Nedgång på samma gång och du får poäng för båda. Om ett tredje folkslag som du kontrollerar går i Nedgång blir dina Andar kvar på kartan, men den andra rasen i Nedgång försvinner som normalt. Med andra ord; dina i Nedgång Andar lämnar aldrig kartan (utom när du får förluster från dina fienders erövringar), däremot försvinner de andra folkslagen i Nedgång när ett nytt folkslag går i nedgång.



Stout (Dristiga)

Du får gå i Nedgång i slutet på din vanliga erövringstur, efter att du fått poäng, istället för att spendera en hel runda med att gå i Nedgång.



Swamp (Träsk)

Varje Träskregion som du ockuperar är värd 1 bonus Vinstmynt i slutet på din tur.



> Specialförmågor

När vi i beskrivningarna av Specialförmågorna nedan använder termerna "du" eller "dina" menar vi Folkslagsbrickorna eller folkslaget som är kopplad med Specialförmågan. Om det inte uttryckligen nämns exkluderar detta alla brickor i Nedgång från dina tidigare folkslag.

Listan som följer här innehåller detaljerad information om Specialförmågornas fördelar. Siffran i cirkeln anger antalet ytterligare Folkslagsbrickor som du får när du kopplar Emblemets med Specialförmågan till Folkslagsbanéret.



Alchemist (Alkemist)

Ta 2 bonus Vinstmynt var gång i slutet på din tur så länge ditt folkslag inte gått i Nedgång.



Berserk (Bärsärk)

Du får slå Förstärkningstärningen före varje erövring du gör, inte bara vid din turs sista erövring. Rulla först tärningen, välj sedan vilken Region du vill erövra och placera antalet Folkslagsbrickor som behövs för att lyckas med erövringen (minus det antal som tärningen visar). Om du inte har tillräckligt med brickor kvar är detta din sista erövring i din tur. Som vanligt måste du ha minst 1 bricka för att lyckas med en erövring.



Underworld (Underjordiska)

Du får erövrä alla Regioner med en Grotta till en kostnad av 1 färre Folkslagsbricka än normalt. Minst 1 Folkslagsbricka krävs dock. Vid erövring anses alla Regioner med en Grotta vara angränsande till varandra.



Wealthy (Rika)

Du får 7 bonus Vinstmynt, en gång endast, i slutet på din första tur.



Blankt Emblem för Specialförmåga

Vi tillhandahåller dig med ett extra tomt Emblem för Specialförmåga som du kan använda till att skapa dig din egen Specialförmåga. När du designar en specialförmåga och bestämmer antalet bonus Folkslagsbrickor, kom ihåg att den kan kombineras med vilket Folkslag som helst. Se till att aldrig välja en siffra högre än 5, annars finns en risk att antalet Folkslagsbrickor tar slut så att du inte kan få de brickor du egentligen har rätt till.



Days of Wonder Online



Är du särskilt stolt över ditt Folkslagsbanér eller Emblem med Specialförmåga som du skapat? Eller är du nyfiken på vilka nya Folkslag och Specialförmågor som andra spelvänner har hittat på? Eller vill du bara dela med dig av tips till andra spelare hur man bäst spelar vissa kombinationer under olika speluppsättningar?

Vi vill gärna bjuda in dig till vår intressegrupp på nätet hos Days of Wonder Online, där vi dessutom har en massa nätversioner av våra spel.

Logga in med ditt konto och lägg till koden. Har du inget konto surfar du till www.smallworld-game.com för att skapa dig ett. Klicka på knappen **New Player Signup** och följ instruktionerna.

Du kan också lära dig mer om andra Days of Wonder spel eller besöka oss på:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Först och främst tackar vi den extremt dedicerade speltestgruppen bestående av Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Ytterligare tack till Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, medlemmarna av Repos, Tripot, Gang of Our och Alpaludismes spelgrupp, och besökarna på Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE och Rubrouck spelkonvent.

Och ett speciellt tack till Xavier Georges och Alain Gotcheiner för deras förslag och bidrag.

Sist, men inte minst, vill Days of Wonder tacka Bruno Cathala för att han förde fram denna pärla till vår kännedom.



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 © 2009-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

2-5 pelajalle • 8. ikävuodesta ylöspäin • 40-80 minuuttia

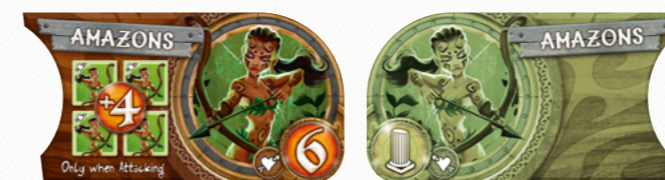
Osat

Small World™ -peli sisältää seuraavat osat:

- 4 Small Worldin karttaa kahdella kaksipuolisella pelilaudalla (yksi kutakin mahdollista pelaajamäärää varten)



- 6 yhteenvetosivua (yksi kullekin pelaajalle ja yksi vuorojen seuraamista varten)
- 14 erilaista rotulaattaa, aktiivinen puoli värillinen ja rappeutunut puoli harmaa, ja 1 tyhjä laatta itse suunniteltavaa rotua varten



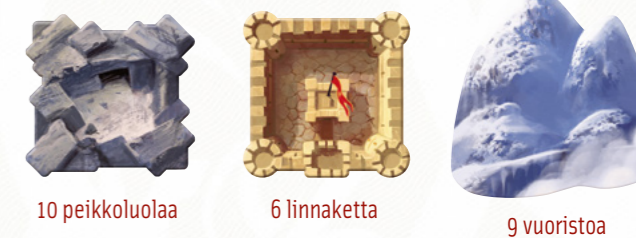
Amatsonit, aktiivinen ja rappeutunut

- 168 rotumerkkiä & 18 kadonneen heimon merkkiä:



- 20 erilaista erityiskyylaattaa ja 1 tyhjä laatta itse suunniteltavaa erityiskylyä varten

- seuraavat osat:



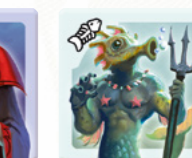
- 109 voittopistekolikkoa (30 x 10 pistettä, 24 x 5 pistettä, 20 x 3 pistettä ja 35 x 1 piste)

- 1 vahvistusnoppa
- 1 kierrosmerkki

- tämä sääntökirja



Kierrosmerkki



19 kadonnutta heimoa

Alkuvalmistelut

Ensimmäisellä pelikerralla on ensin irrotettava pahvikehikosta kaikki pelin osat. Lajitelkaa osat ja asettakaa ne niille varattuihin paikkoihin. Osa osista sopii pelilaatikon säilytyslokeroihin ja osa taas pelilaatikossa olevaan irralliseen säilytyslaatikkoon. Katsokaa tarkemmat ohjeet osien lajitteluun liitteen I kuvasta sivulla 8.

◆ Ottakaa *Small World* -kartta, jonka yläkulmassa oleva numero vastaa pelaajamääränne, ja asettakaa se keskelle pöytää.

◆ Asettakaa kierrosmerkki kierroskaskurin ensimmäiseen ruutuun 1. Laskurin avulla seurataan pelin kulkua. Peli päättyy sen kierroksen jälkeen, jonka aikana kierrosmerkki siirretään laskurin viimeiseen ruutuun (8., 9. tai 10. kierroksen jälkeen pelissä käytävästä kartasta riippuen).

◆ Ottakaa pelilaatikosta irrallinen säilytyslaatikko, jossa kaikki rotumerkit ovat, ja asettakaa se avoimna kartan viereen kaikkien pelaajien ulottuville 2.

◆ Sekoittakaa kaikki rotulaatat, ottakaa niistä sattumanvaraiset viisi ja asettakaa ne pystyviin kuvapuoli (värillinen puoli) ylöspäin 3. Asettakaa loput laatat kuvapuoli ylöspäin pinoksi rivin alareunaan 4. Tehkää sama erityiskyylaatoille: sekoittakaa laatat ja asettakaa yksi kunkin rotulaatan vasempaan reunaan niin, että pyöreä reuna asettuu rotulaatan koloon. Asettakaa loput erityiskyylaatat pinoon rotulaattapinon vasempaan reunaan 5. Pöydällä pitäisi nyt olla näkyvissä kuvapuoli ylöspäin yhteensä kuusi rotulaatan ja erityiskyylaatan yhdistelmää (pinojen päällimmäinen mukaan luettuna).

◆ Asettakaa kadonneen heimon merkki jokaiselle kartan alueelle, jolla on kadonneen heimon symboli 6. Kadonneet heimat ovat jäänteitä kauan sitten unohdetuista sivilisaatioista, jotka ovat rappeutuneet mutta joita löytyy silti pelin alussa vielä joiltain alueilta.

◆ Asettakaa vuoristomerkki jokaiselle kartan alueelle, jolla on vuoristoa 7.

◆ Antakaa kullekin pelaajalle viisi 1 pisteen arvoista voittopistekolikkoa 8. Asettakaa loput kolikot, myös kaikki 3, 5 ja 10 pisteen arvoiset kolikot, varastoon pelilaudan viereen pelaajien ulottuville. Kolikoita käytetään pelin aikana, ja voittaja määräytyy pelin lopussa niiden perusteella.



Pelin tavoite

Tila alkaa käydä vähiin *Small Worldissä*. Maassa asuu yksinkertaisesti liian monta rotua. Esi-isäsi jättivät maan huostaasi, jotta rakentaisit sinne valtakunnan, josta käsin voit hallita maailmaa.

Pelaajat valitsevat itselleen rodun ja erityiskyvyn yhdistelmän ja pyrkivät sen tarjoamien ominaisuuksien avulla valloittamaan ympäröivät alueet ja keräämään voittopisteitä – usein heikompien naapurirodun kustannuksella. Pelaajat valloittavat alueita asettamalla niille joukkoja (rotumerkkejä), ja vuoronsa lopuksi he saavat voittopisteitä jokaisesta hallinnassaan olevasta alueesta. Lopulta pelaajan rotu levittäytyy liian laajalle (kuten hänen jo tuhoamansa rodut), ja hänen on annettava sen rappeutua, jotta uusi rotu voi nousta kukoistukseen. Voiton kannalta ratkaisevaa on oivaltaa, milloin vanha rotu on hylättävä ja uusi nostettava valtaan *Small Worldissä*!

Aloittaminen

Pelin aloittaa pelaaja, jolla on suippokärkisimmät korvat. Vuoro etenee pelaajalta seuraavalle myötäpäivään. Kun jokainen pelaaja on pelannut vuoronsa, alkaa uusi kierros.

Ensimmäinen pelaaja siirtää kierrosmerkin yhden ruudun eteenpäin kierroskaskurissa ja pelaa seuraavan vuoronsa. Muut jatkavat omalla vuorollaan.

Kun kierrosmerkki siirretään kierroskaskurin viimeiseen ruutuun, pelataan vielä viimeinen kierros, jonka jälkeen peli päättyy. Eniten voittopisteitä kerännyt pelaaja julistetaan voittajaksi.

I. Ensimmäinen kierros

Ensimmäisen kierroksen aikana kukin pelaaja

1. valitsee rodun ja erityiskyvyn yhdistelmän
2. valloittaa alueita
3. kerää voittopisteitä

1. Rodun ja erityiskyvyn yhdistelmän valitseminen

Pelaaja valitsee yhden rodun ja erityiskyvyn yhdistelmän pöydällä näkyvien kuuden vaihtoehdon joukosta (mukaan luetaan myös pinojen päällimmäisten laattojen muodostama rodun ja erityiskyvyn yhdistelmä).

Kunkin yhdistelmän hinta perustuu sen sijaintiin rivistössä. Ensimmäinen (ylimpänä oleva) yhdistelmä on ilmainen. Jokainen seuraava yhdistelmä (alaspäin siirryttäessä) maksaa yhden voittopisteen lisää. Pelaaja maksaa hinnan asettamalla yhden voittopistekolikkoa jokaisen valitsemansa laattayhdistelmän yläpuolella olevan yhdistelmän päälle.



Pelaaja haluaa ensimmäiseksi rodun ja erityiskyvyn yhdistelmäkseen kauppiasluurangot, joten hän asettaa yhden voittopistekolikkoa kummankin tämän yhdistelmän yläpuolella olevan yhdistelmän päälle.

Jos pelaajan valitseman yhdistelmän päällä on kolikoita (aiemmin valintansa tehneiden pelaajien asettamia), pelaaja ottaa ne itselleen. Hänen on kuitenkin asetettava yksi kolikko kunkin valitsemansa yhdistelmän yläpuolella olevan yhdistelmän päälle.

Pelaaja asettaa valitsemansa yhdistelmän eteensä kuvapuoli ylöspäin ja ottaa irrallisesta säilytyslaatikosta rotulaatan ja erityiskyylaatan lukujen yhteenlasketun määrän kyseisen rodun rotumerkkejä.

Pelaaja saa käyttää pelin aikana tästä rodusta vain näitä ottamiaan merkkejä, ellei muuta mainita (esimerkiksi luurankojen ja noitien yhteydessä).

Jos erityiskyvy (tai rodun ominaisuus) mahdollistaa kuitenkin useampiin rotumerkkien ottamisen säilytyslaatikosta pelin aikana, merkkejä voi ottaa enintään sen määrän kuin niitä on

pelissä. Pelaaja, jolla on pelilaudalla 18 noitamerkkiä, voi siis käyttää noidan ominaisuutta uudelleen vasta sitten, kun osa merkeistä vapautuu.



Lopuksi pelaaja täydentää laattayhdistelmien rivistön siirtämällä näkyvillä olevia yhdistelmiä (ja niille mahdollisesti asetettuja kolikoita) ylöspäin rivistössä niin, että tyhjä aukko täyttyy ja pinojen päälle tulee näkyviin uusi laattayhdistelmä. Jokaisella pelaajalla tulisikin olla mahdollisuus valita kuuden yhdistelmän joukosta (pinoissa olevien ja tarvittaessa sekoitettavien rotu- ja erityiskyylaattojen rajoissa).



2. Alueiden valloittaminen

Pelaaja valloittaa rotumerkeillään kartan alueita ja kerää näin voittopisteitä.

> Ensimmäinen valloitus

Valloittaminen on aloitettava sijoittamalla ensimmäiset rotumerkit yhdelle kartan reuna-alueista (eli pelilaudan reunalla olevalle alueelle tai alueelle, jonka rannikko sijaitsee pelilaudan reunalla olevassa meressä, vaikka merenkulkijarotu olisi valloittanut meren).

> Alueen valloittaminen

Pelaajalla on oltava valloittamista varten rotumerkkejä seuraavasti: 2 rotumerkkiä + 1 rotumerkki jokaista alueella olevaa leiri-, linnake-, vuoristo- tai peikkoluolamerkkiä kohden + 1 rotumerkki jokaista alueella jo olevaa kadonneen heimon merkkiä tai toisen pelaajan rotumerkkiä kohden. Meriä ja järviä ei tavallisesti voi valloittaa.



Päästäkseen pelilaudalle näiden kadonneen heimon valtaamien kukkuloiden kautta pelaajan on käytettävä 3 kallisarvoista rotumerkkiä.

Kun pelaaja valloittaa alueen, hänen on sijoitettava valloittamiseen käytettävät rotumerkit alueen rajojen sisään kartalle. Merkkien on pysyttävä alueella, kunnes pelaaja järjestää joukkonsa uudelleen vuoronsa lopussa (katso "Joukkojen uudelleensijoittaminen" sivulla 5).

Tärkeä huomio: rodusta ja/tai erityiskyvystä riippumatta pelaajalla on aina oltava vähintään yksi rotumerkki käytettävissään uutta valloitusta varten.

> Vihollisen menetykset ja vetäytymiset

Jos alueella oli ennen valloitusta toisen pelaajan rotumerkkejä, tämän pelaajan on heti nostettava kyseiset rotumerkit takaisin käteensä ja

- palautettava yksi rotumerkki pysyvästi säilytyslaatikkoon
- pidettävä loput rotumerkit kädessä ja sijoitettava ne valloittajan vuoron päätteeksi yhdelle tai useammalle toiselle alueelle, joka on vielä hänen oman rotunsa hallinnassa (jos tällaisia alueita on).

Alueiden, joille rotumerkit sijoitetaan, ei tarvitse olla sen alueen vieressä, jolta ne vetäytyivät. Jos kaikille pelaajan hallitsemille alueille hyökätään saman vuoron aikana ja pelaajalle jää käteensä muutama rotumerkki mutta pelilaudalle ei yhtään, pelaaja voi sijoittaa merkit seuraavalla vuorollaan ensimmäisen valloituksen säännöin.

Kun valloitettavaa aluetta puolustaa vain yksi rotumerkki, tämä merkki palautetaan laatikkoon. Näin käy tavallisesti silloin, jos puolustava merkki on kadonnut heimo tai kuuluu rappeutuneeseen rotuun (katso "Rodun rappeutuminen" sivulla 6).

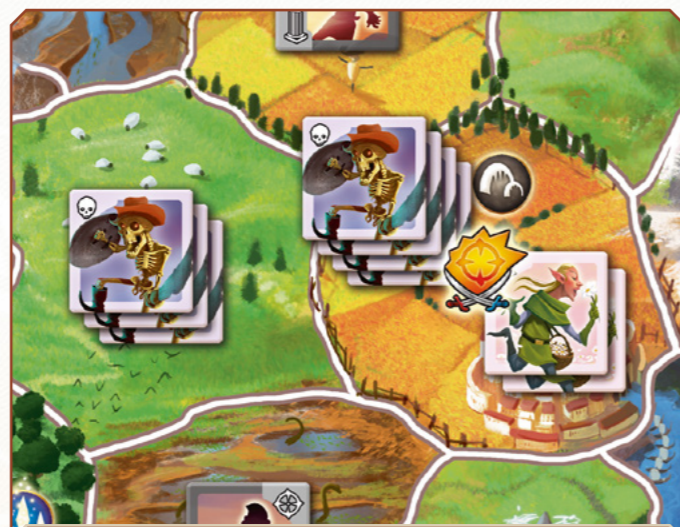
Huomio: Pelaaja voi halutessaan valloittaa alueen, jolla on hänen oma rappeutunut rotumerkinsä. Hän menettää kyseisen rotumerkin, mutta pääsee alueelle, josta on enemmän hyötyä hänen uudelle aktiiviselle rodulleen.

Vuoristoja ei voi siirtää. Ne pysyvät paikoillaan ja tarjoavat suojaa uudelle valloittajalleen.

> Seuraavat valloitukset

Vuorossa oleva pelaaja voi toistaa valloitusvaiheen ja valloittaa vuorollaan niin monta uutta aluetta kuin haluaa, jos hänellä on riittävästi rotumerkkejä.

Jokaisen uuden valloitettavan alueen on oltava pelaajan aktiivisten rotumerkkien hallinnassa jo olevan alueen vieressä (yhteinen raja), ellei pelaajan rodun ja erityiskyvyn yhdistelmä muuta mahdollista.



Kukkuloiden valloittamisen jälkeen tämä luunkova joukkio tunkeutuu viereiselle haltioiden viljelysmaalle.

> Viimeinen valloitusyritys / vahvistusnopan heitto

Pelaaja saattaa huomata vuoronsa viimeisen valloitusyrityksen yhteydessä, ettei hänellä olekaan riittävästi rotumerkkejä alueen valloittamiseen. Jos pelaajalla on kädessään vähintään yksi rotumerkki, hän voi vielä yrittää valloittaa alueen, jonka valloittamiseen hän tarvitsisi tavallisesti jopa 1-3 rotumerkkiä lisää. Kun pelaaja on valinnut haluamansa alueen, hän heittää vahvistusnopaa kerran. Muistakaa, että valloitettava alue on valittava ennen nopan heittämistä. Alueen ei tarvitse olla helpoiten valloitettava alue mutta kuitenkin sellainen, joka voidaan valloittaa onnekkaalla nopanheitolla.

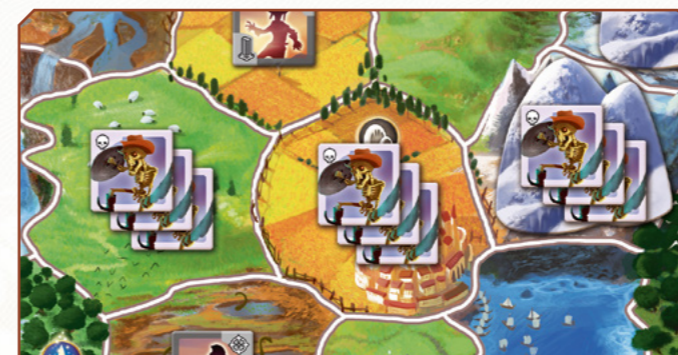
Jos nopasta saatu neliömäärä yhdessä pelaajan hallussa olevien rotumerkkien kanssa riittää alueen valloittamiseen, pelaaja sijoittaa loput rotumerkinsä alueelle. Muuten hän sijoittaa loput rotumerkit jollekin aiemmin valloittamistaan alueista. Tällä vuorolla tehtävät valloitukset päättyvät joka tapauksessa tähän.



Onnekkaan nopanheiton ansiosta ja luurangonlaihasta hyökkäysjoukosta huolimatta luurankopelaaja onnistuu valloittamaan vuorollaan vielä tämän vuoriston.

> Joukkojen uudelleensijoittaminen

Kun pelaajan on tehnyt vuoronsa viimeisen valloituksen, hän saa sijoittaa uudelleen pelilaudalla olevat rotumerkinsä. Merkkejä saa siirtää vapaasti oman rodun hallitsemien alueiden välillä (muillekin kuin viereisille alueille), kunhan jokaiselle alueelle jää vähintään yksi rotumerkki.



Pelaaja sijoittaa luurankojoukkonsa uudelleen alueilleen. Mukaan otetaan myös yksi luurankojen rotuominaisuutena saatu lisämerkki (yksi lisämerkki jokaisesta kahdesta vuoron aikana joltain toiselta rodulta valloitetusta alueesta).

3. Voittopisteiden kerääminen

Pelaajan vuoro on nyt loppu, ja hän saa yhden voittopisteen jokaista oman rotunsa hallinnassa olevaa aluetta kohden. Pelaaja saattaa saada myös ylimääräisiä voittopisteitä rotunsa ominaisuuksien ja/tai erityiskyvynsä perusteella.



Kauppiauluurangot hallitsevat kolmea aluetta, joten ne saavat 3 voittopistettä. Lisäksi ne saavat 3 lisäpistettä kauppiaan erityiskyvyn ansiosta (1 lisäpiste jokaisesta hallinnassa olevasta alueesta).

Pelin edetessä pelaajalla saattaa olla kartalla myös toisen rodun merkkejä. Nämä merkit ovat jäänteitä aiemmasta rodusta, jonka pelaaja on päättänyt antaa rappeutua (katso "Rodun rappeutuminen" sivulla 6).

Pelaaja saa 1 voittopisteen myös jokaisesta rappeutuneen rodun hallinnassa olevasta alueesta. Rodun ominaisuus ja erityiskyky eivät tuo enää lisäpisteitä, ellei niissä erityisesti toisin mainita.

Pelaajat pitävät voittopisteensä koko ajan salassa muilta pelaajilta. Lopullinen pistemäärä paljastetaan vasta pelin lopussa. Pelaaja voi tarvittaessa milloin tahansa vaihtaa kolikoita kolikkovarastosta.



Kukkulatritonien erityiskyky on aktiivisena, joten ne tuovat pelaajalleen 1 lisäpisteen, sillä tritonit hallitsevat yhtä kukkula-alueita. Saman pelaajan kauppiauluurankojen erityiskyky ei ole enää aktiivisena, koska luurankojen rotu on rappeutunut. Pelaaja saa 1 voittopisteen jokaisesta luurankojen hallitsemasta alueesta mutta ei lisäpisteitä.

II. Seuraavat kierrokset

Seuraavilla kierroksilla ensimmäinen pelaaja siirtää kierrosmerkin yhden ruudun eteenpäin kierroskaskurissa ja peli jatkuu myötäpäivään. Vuoronsa aikana pelaaja

- laajentaa rotunsa valtakuntaa uusien valloitusten avulla
TAI
- antaa rotunsa rappeutua valitakseen uuden.

Tämän jälkeen pelaaja saa taas voittopisteitä (katso "Voittopisteiden kerääminen" sivulla 5).

Laajentaminen valloitusten avulla

> Hyökkäyksen valmisteleminen

Pelaajan on jätettävä jokaiselle hallitsemalleen alueelle yksi rotumerkki, mutta hän voi ottaa kaikki muut aktiiviset rotumerkit kartalta käteensä ja valloittaa niiden avulla uusia alueita.

> Valloittaminen

Kaikkia alueen valloittamiseen liittyviä sääntöjä (katso "Alueiden valloittaminen" sivulla 4) on noudatettava, lukuun ottamatta ensimmäistä valloitusta koskevaa sääntöä, jota noudatetaan vain sijoitettaessa kartalle uusia rotuja.

> Alueen hylkääminen

Uusia alueita voi valloittaa vain takaisin käteen otetuilla rotumerkeillä. Jos pelaaja haluaa lisää rotumerkkejä, hän voi päättää tyhjentää jotkin tai kaikki alueet merkeistä kokonaan. Nämä tyhjäksi jääneet alueet eivät ole enää pelaajan hallinnassa, eikä niistä saa voittopisteitä. Jos pelaaja päättää hylätä kaikki aiemmin valloittamansa alueet, seuraavassa valloituksessa on noudatettava ensimmäisen valloituksen sääntöjä (katso "Ensimmäinen valloitus" sivulla 4).

Rodun rappeutuminen

Jos pelaaja katsoo, että hänen aktiivisena oleva rotunsa on levittäytynyt liikaa eikä pysty enää laajentamaan alueitaan tai puolustautumaan uhkaavia naapureita vastaan, hän voi hylätä rodun ja valita seuraavan vuoronsa alussa pöydältä uuden rodun ja erityiskyvyn yhdistelmän.

Tämä tapahtuu kääntämällä nykyinen rotulaatta toisin päin, jolloin näkyville tulee harmaa rappeutunut puoli. Samalla pelaaja heittää pois rodun yhteydessä olleen erityiskyylaatan, koska sen kyky ei ole enää käytössä, ellei toisin mainita (esimerkiksi erityiskyvyssä "henki").



Pelaaja kääntää jokaisella kyseisen rodun hallitsemalla alueella yhden rotumerkin rappeutunut puoli ylöspäin, poistaa kaikki muut kyseisen rodun merkit kartalta ja palauttaa ne säilytyslaatikkoon.

Kullakin pelaajalla voi olla kartalla kerrallaan vain yksi rappeutunut rotu. Jos pelaajalla on kartalla vielä aiemmin rappeutuneen rotunsa merkkejä, ne kaikki poistetaan ja palautetaan säilytyslaatikkoon ennen uusien merkkien kääntämistä rappeutumispuoli ylöspäin.

Kokonaan poistetun rodun laatta asetetaan rotulaattapinon pohjalle tai laattarivistön alimpaan tyhjiin kohtaan, jos rivistö on vajaa. Samalla tavoin toimitaan, kun rappeutuneen rodun viimeinen merkki poistetaan kartalta rodun viimeisen alueen tultua valloitetuksi.



Nämä kauppiasluurangot olivat luunkovia! Niiden jäänteet poistetaan nyt kartalta, ja niiden rotulaatta asetetaan pinon pohjalle.

Pelaaja ei voi valloittaa alueita samalla vuorolla, jonka aikana hän antaa rotunsa rappeutua. Vuoro päättyy heti pisteiden keräämisen jälkeen. Pelaaja saa 1 voittopisteen jokaisesta rappeutuneen rodun hallinnassa olevasta alueesta mutta ei enää rappeutuneen rodun ominaisuuden tai rotuun yhdistetyn erityiskyvyn perusteella (ellei toisin mainita).



Näille kukkulatritoneille on koittanut rappeutumisen aika. Niiden merkit poistetaan kartalta, lukuun ottamatta yhtä jokaiselle rodun hallitsemalle alueelle rappeutunut puoli ylöspäin jätettävää merkkiä. Rotulaatta käännetään, ja siihen yhdistetty erityiskyylaatta heitetään pois.

Seuraavalla vuorollaan pelaaja valitsee uuden rodun ja erityiskyvyn yhdistelmän pöydällä olevien joukosta. Sitten hän noudattaa pelin ensimmäisen kierroksen sääntöjä. Ainoana erona on, että pelaaja saa voittopisteiden keräämisvaiheessa nyt voittopisteitä todennäköisesti uuden rotunsa lisäksi myös rappeutuneen rotunsa jäljellä olevista merkeistä.

Jos erityiskyylaattojen pinossa ei ole riittävästi laattoja uusien rodun ja erityiskyvyn yhdistelmien muodostamiseen, sekoitetaan pois heitetyt erityiskyylaatat uudeksi pinoksi.

Pelin päättyminen

Kun kierrosmerkki on siirretty kierroskaskurin viimeiseen ruutuun ja kaikki pelaajat ovat pelanneet viimeisen vuoronsa, on aika paljastaa ja laskea pelaajien voittopisteet. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Tasatilanteessa voittajaksi nousee pelaaja, jolla on kartalla eniten rotumerkkejä (aktiivisia ja rappeutuneita).



Liitteet

I. Säilytyslaatikon järjestäminen

Suurin osa *Small Worldin* osista irrotetaan pahvikehikoista, joten osien irrottamisen jälkeen laatikon ja sen kannen väliin jää paljon tyhjää tilaa. Jos säilytät peliä pystyasennossa, osat menevät todennäköisesti aivan sekaisin.

Tämän välttämiseksi suosittelemme toimimaan seuraavasti: Kun kaikki osat on irrotettu pahvikehikoista, älä heitä tyhjiä kehikkoja pois vaan jätä ne odottamaan pöydälle. Irrota pelilaatikon sisällä oleva muovilaatikko varovasti niin, ettei ohut muovi hajoa. Aseta tyhjit pahvikehikot pelilaatikon pohjalle ja aseta muovilaatikko sitten takaisin pelilaatikkoon kehikkojen päälle. Laatikon ja kannen välinen tila on nyt pienentynyt

sopivasti, joten kun pelilaudat pannaan päällimmäiseksi laatikkoon, kansi asettuu suoraan niiden päälle. Nyt peliä voi säilyttää pystysuorassa ilman, että osat sekoittuvat keskenään.

Alla näkyvästä kuvasta selviää, mihin lokeroihin eri merkit, laatat ja kolikot sopivat. Irrotettava säilytyslaatikko on vain rotumerkkejä varten, ja siinä on oma lokeronsa kullekin rodulle. Laatikon lokeroitten kokoa on muokattu eri rotumerkkien asettamisen helpottamiseksi. Muut merkit, laatat ja kolikot asetetaan pelilaatikon muovilaatikon niille varattuihin paikkoihin. Pelilaudat, yhteenvetosivut ja sääntökirja tulevat päällimmäisiksi.



II. Small Worldin rodut ja erityiskyvyt.

Jokaisella rodulla on oma rotulaattansa ja riittävä määrä rotumerkkejä käytettäväksi minkä tahansa erityiskyvyn kanssa.

Jokainen erityiskyylaatta antaa siihen yhdistetylle rodulle ainutlaatuisen kyvyn.

Rotumerkit asetetaan kartalle värillinen puoli ylöspäin, kun rotu on aktiivinen, ja harmaa puoli ylöspäin, kun rotu on rappeutunut.

Aktiivisesta rotulaatasta ja siihen yhdistetystä erityiskyylaatasta saatavat lisäedut lasketaan aina yhteen, mutta ne poistuvat käytöstä, kun rotu rappeutuu (ellei toisin mainita).

Alue katsotaan valloitetuksi, jos siinä on vähintään yksi rotumerkki tai kadonneen heimon merkki (aktiivisena tai rappeutuneena). Alue, jossa on vuoristomerkki mutta ei kadonneen heimon merkkiä tai vihollisrodun merkkiä, on tyhjä.

> Rodut

Alla olevassa luettelossa selitetään kunkin rodun ominaisuudet. Kun pelaaja valitsee tietyn rotulaatan, hän saa siinä olevan luvun osoittaman määrän rotumerkkejä.



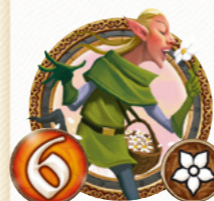
Amatsonit (Amazons)

Pelaaja saa valloittamista varten neljä ylimääräistä amatsonimerkkiä (näitä ei saa käyttää puolustamiseen). Tästä osoituksena laataan on merkitty "+4". Pelaaja saa siis vuoron alussa 10 amatsonimerkkiä (plus rotuun yhdistetyn erityiskyvyn mahdollisesti tuomat merkit). Pelaajan on aina joukkojen uudelleensijoittamisen jälkeen (katso "Joukkojen uudelleensijoittaminen" sivulla 5) poistettava neljä merkkiä kartalta. Jokaiselle alueelle kannattaa kuitenkin jättää vähintään yksi merkki, jos se on mahdollista. Nämä neljä merkkiä voidaan sijoittaa takaisin kartalle hyökkäyksen valmistelun yhteydessä (katso "Hyökkäyksen valmisteleminen" sivulla 6) seuraavan vuoron alussa.



Kääpiöt (Dwarves)

Pelaaja saa jokaisesta kääpiöiden hallitsemasta kaivosalueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen. Tämä ominaisuus säilyy myös kääpiöiden rodun rappeuduttua.



Haltiat (Elves)

Kun vihollinen valloittaa yhden pelaajan alueista, pelaaja pitää kaikki haltiamerkkinsä kädessä ja sijoittaa ne uudelleen vihollisen vuoron lopuksi sen sijaan, että palauttaisi yhden haltiamerkin säilytyslaatikkoon (katso "Vihollisen menetykset ja vetäytymiset" sivulla 4).



Ghoulit (Ghouls)

Ghoulit rodun rappeutuessa pelaajan kaikki ghoulimerkit pysyvät kartalla sen sijaan, että jokaiselle alueelle jäisi vain yksi merkki. Lisäksi ghoulit voivat muista rotuista poiketen rappeuduttuaan jatkaa uusien alueiden valloittamista seuraavilla kierroksilla. Ne toimivat aivan kuin aktiiviset rodut. Ghoulit on kuitenkin valloittettava haluamansa alueet heti vuoron alussa ennen pelaajan aktiivista rotua. Pelaaja voi halutessaan hyökätä rappeutuneilla ghouleillaan myös oman aktiivisen rotunsa alueelle.



Jättiläiset (Giants)

Jättiläiset voivat valloittaa minkä tahansa hallitsemansa vuoristoalueen viereisen alueen käyttämällä yhden jättiläismerkin tavallista vähemmän. Valloittamiseen on kuitenkin käytettävä vähintään yksi jättiläismerkki.



Puolituiset (Halflings)

Puolituiset voivat aloittaa alueiden valloittamisen miltä tahansa alueelta, eivät ainoastaan reuna-alueilta. Pelaaja asettaa kahdelle ensimmäiselle valloitetulle alueelle maahan kaivetun kolon suojataksaan ne vihollisten valloitusyrityksiltä sekä muiden rotujen ominaisuuksilta ja erityiskyvyiltä. Pelaaja poistaa maahan kaivetut kolot ja menettää niiden tarjoaman suojan, jos puolituisten rotu rappeutuu tai jos pelaaja päättää hylätä alueen, jolla on maahan kaivettu kolo.



Ihmiset (Humans)

Pelaaja saa jokaisesta ihmisten hallitsemasta viljelysmaa-alueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Örkit (Orcs)

Pelaaja saa jokaisesta örkien tällä vuorolla muulta rodulta valtaamasta alueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Rottamiehet (Ratmen)

Rodun ainoa ominaisuus on erityisen suuri merkkimäärä, muuta ei tarvita!



Luurangot (Skeletons)

Pelaaja ottaa joukkojen uudelleensijoittamisen yhteydessä (s. 5) säilytyslaatikosta yhden uuden luurankomerkin jokaista kahta luurankojen kyseisellä vuorolla muulta rodulta valtaamaa aluetta kohden ja sijoittaa ne kartalle. Pelaaja ei kuitenkaan saa merkkejä, jos säilytyslaatikossa ei ole enää merkkejä.



Noidat (Sorcerers)

Pelaaja voi kullakin vuorolla kerran jokaista vastustajaa kohden valloittaa alueen korvaamalla yhden vastustajan aktiivisista merkeistä yhdellä säilytyslaatikosta ottamallaan noitamerkillä. Jos säilytyslaatikossa ei ole enää noitamerkkejä, pelaaja ei voi valloittaa alueita tällä tavoin. Noitamerkillä korvattavan merkin on oltava ainoa rotumerkki alueellaan (yksi peikkomerkki ja peikkoluola lasketaan yhdeksi merkiksi, samoin kuin linnakkeessa tai vuorella oleva rotumerkki, sillä nämä merkit eivät suojaa yksittäistä rotumerkkiä), ja alueen on sijaittava noitien hallitsemalla alueen vieressä. Pelaaja palauttaa vastustajan korvatun rotumerkin säilytyslaatikkoon. Jos noita korvaa haltian, haltia menettää merkkinsä.



Tritonit (Tritons)

Tritonit voivat valloittaa kaikki rannikkoalueet (meren tai järven rannalla olevat alueet) käyttämällä yhden tritonimerkin tavallista vähemmän. Valloittamiseen on kuitenkin käytettävä vähintään yksi tritonimerkki.



Velhot (Wizards)

Pelaaja saa jokaisesta velhojen hallitsemasta taika-alueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Peikot (Trolls)

Pelaaja asettaa jokaiselle peikkojen valtaamalle alueelle peikkoluolan. Peikkoluola parantaa alueen puolustusta yhdellä merkillä (aivan kuin alueella olisi yksi ylimääräinen peikkomerkki) ja pysyy alueella vielä peikkojen rodun rappeuduttua. Pelaaja poistaa luolan, jos hän hylkää alueen tai jos vihollinen valloittaa sen.



Tyhjä rotulaatta

Pelissä on mukana yksi tyhjä rotulaatta, johon pelaajat voivat luoda itse haluamansa rodun. Rodun ja siihen liittyvän merkkimäärän suunnittelussa kannattaa muistaa, että rotuun voi yhdistyä mikä tahansa erityiskyky. Merkkimääräksi tulee asettaa enintään 10, sillä muuten rotumerkit saattavat loppua kesken pelin eikä pelaaja saa hänelle kuuluvia merkkejä. Jos pelaajat haluavat käyttää uutta rotuaan, sen kanssa kannattaa käyttää aluksi toisen rodun merkkejä (joita on pelissä yhtä paljon tai enemmän). Korvatun rodun laatta pitää kuitenkin muistaa poistaa pelistä!



> Erityiskyvyt

Alla olevissa erityiskykyjen kuvauksissa rodulla tarkoitetaan erityiskykyyn yhdistettyä rotua. Ellei toisin mainita, jo rappeutuneet rodut jäävät tämän ulkopuolelle. Luettelossa kuvataan kukin erityiskyky yksityiskohtaisesti. Erityiskykylaatassa ympäröitynä oleva luku osoittaa, kuinka monta lisärotumerkkiä pelaaja saa, kun kyseinen erityiskykylaatalla on yhdistettynä rotulaattaan.



Alkemisti (Alchemist)

Pelaaja saa kaksi lisäpistettä jokaisen sellaisen vuoron lopuksi, jonka aikana rotu ei ole vielä rappeutunut.



Raivopää (Berserk)

Pelaaja saa heittää vahvistusnoppaa ennen jokaista valloitusta (sen sijaan, että heittäisi sitä vain ennen vuoron viimeistä valloitusta). Ensimmäisen heitetään noppaa, sitten valitaan valloittettava alue, ja lopuksi asetetaan alueelle tarvittava määrä rotumerkkejä (nopan tuloksella vähennettynä). Jos pelaajalla ei ole enää riittävästi merkkejä, valloitusyritys jää vuoron viimeiseksi. Valloituksen yrittämistä varten on tavalliseen tapaan oltava jäljellä vähintään yksi käyttämätön rotumerkki.



Metsä (Forest)

Pelaaja saa jokaisesta hallitsemastaan metsäalueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Leiriytyjä (Bivouacking)

Pelaaja sijoittaa joukkojen uudelleensijoittamisvaiheessa viisi leirimerkkiä mille tahansa alueelleen tai alueilleen. Jokainen leirimerkki vastaa alueen puolustamisesta yhtä rotumerkkiä (ja suojaa näin samalla alueella olevaa yksittäistä rotumerkkiä noitien rodun ominaisuudelta). Samalle alueelle voidaan sijoittaa myös useampia leirimerkkejä, mikä parantaa puolustusta entisestään. Pelaaja voi aina vuorollaan hajottaa leirejä ja rakentaa ne uudelleen mille tahansa valloittamalleen alueelle. Leirejä ei poisteta alueelta, vaikka sinne hyökkäisi. Ne sijoitetaan uudelleen aktiivisen pelaajan vuoron päätteeksi. Kun rotu, johon leirit liittyvät, rappeutuu, leirit poistetaan.



Kommando (Commando)

Pelaaja voi valloittaa minkä tahansa alueen käyttämällä yhden rotumerkin tavallista vähemmän. Valloittamiseen on kuitenkin käytettävä vähintään yksi merkki.



Diplomaatti (Diplomat)

Pelaaja saa valita vuoronsa päätteeksi itselleen liittolaiseksi yhden vastustajan, jonka aktiivisen rodun alueelle hän ei hyökännyt kyseisellä vuorolla. Pelaajan ja liittolaisen välillä vallitsee rauha, joten liittolainen ei voi hyökätä seuraavalla vuorollaan pelaajan aktiivisen rodun alueelle. Pelaaja voi vaihtaa liittolaista joka vuorollaan tai pitää saman liittolaisen. Erityiskyky ei vaikuta rappeutuneeseen rotuun (esimerkiksi rappeutuneeseen ghoulien rotuun, joka voi silti hyökätä pelaajan alueelle).



Lohikäärmeenkesyttäjä (Dragon Master)

Pelaaja voi kerran vuoronsa aikana valloittaa alueen vain yhdellä rotumerkillä aluetta puolustavien merkkien määrästä riippumatta. Kun alue on valloitettu, pelaaja asettaa sinne lohikäärmeen. Niin kauan kuin lohikäärme on alueella, alue on suojassa vihollisten valloitusyrityksiltä sekä muiden rotujen ominaisuuksilta ja erityiskyvyiltä. Pelaaja saa aina vuorollaan siirtää lohikäärmeen uudelle alueelle, jonka hän haluaa valloittaa. Kun rotu rappeutuu, lohikäärme poistetaan pelialudalta ja palautetaan säilytyslaatikkoon.



Lentäjä (Flying)

Pelaaja voi valloittaa mitä tahansa kartan alueita, meriä ja järviä lukuun ottamatta. Valloittavien alueiden ei tarvitse olla pelaajan jo hallitsemien alueiden vieressä.



Linnoittaja (Fortified)

Niin kauan kuin linnoittajarotu on aktiivisena, pelaaja saa asettaa kerran jokaisella vuorollaan yhden linnakkeen hallitsemalleen alueelle. Kustakin linnakkeesta saa vuoron lopussa yhden lisäpisteen, jos rotu ei ole rappeutunut. Lisäksi linnake parantaa alueen puolustusta yhdellä merkillä (aivan kuin alueella olisi yksi ylimääräinen rotumerkki) vielä rodun rappeuduttua. Pelaaja poistaa linnakkeen, jos hän hylkää alueen tai jos vihollinen valloittaa sen. Kullakin alueella saa olla kerrallaan vain yksi linnake ja koko kartalla kuusi linnaketta.



Sankarillinen (Heroic)

Pelaaja asettaa vuoronsa lopuksi kaksi sankariaan kahdelle eri alueelleen. Nämä kaksi aluetta ovat suojassa vihollisten valloitusyrityksiltä sekä muiden rotujen ominaisuuksilta ja erityiskyvyiltä niin kauan kuin sankarit ovat niillä. Kun rotu rappeutuu, sankarit poistetaan.



Kukkula (Hill)

Pelaaja saa jokaisesta hallitsemastaan kukkula-alueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Kauppias (Merchant)

Pelaaja saa jokaisesta hallitsemastaan alueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Ratsastaja (Mounted)

Pelaaja voi valloittaa minkä tahansa kukkula- tai viljelysmaa-alueen käyttämällä yhden rotumerkin tavallista vähemmän. Valloittamiseen on kuitenkin käytettävä vähintään yksi merkki.



Ryöstäjä (Pillaging)

Pelaaja saa jokaisesta tällä vuorolla muulta rodulta valtaamastaan alueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Merenkulkija (Seafaring)

Merenkulkijarodun ollessa aktiivisena pelaaja voi valloittaa meriä ja järviä kuin ne olisivat kolme tyhjää aluetta. Alueet pysyvät pelaajan hallinnassa rodun rappeuduttua, ja niistä saa pisteitä niin kauan kuin niillä on merkkejä.

Vain merenkulkijarodut voivat valloittaa meri- ja järviäalueita.



Henki (Spirit)

Kun erityiskykyyn "henki" yhdistetty rotu rappeutuu, rotua ei lasketa mukaan kohdassa "Rodun rappeutuminen" (s. 6) selitettävään sääntöön, jonka mukaan pelaajalla saa olla kartalla kerrallaan vain yksi rappeutunut rotu.

Pelaajalla voi siis olla kartalla yhtä aikaa kaksi rappeutunutta rotua, joista kummastakin kertyy voittopisteitä. Jos pelaajan kolmas rotu rappeutuu, henkirotu pysyy edelleen kartalla mutta toinen rappeutunut rotu poistetaan tavalliseen tapaan. Rappeutunut henkirotu ei siis koskaan poistu kartalta (muuta kuin vastustajien valloitusten tieltä), vaikka muut rappeutuneet rodut poistuvat seuraavan rodun rappeutuessa.



Urhea (Stout)

Pelaaja voi antaa rodun rappeutua tavallisen valloitusvuoron päätteeksi pisteiden keräämisen jälkeen sen sijaan, että rappeutumiseen kuluisi koko vuoro.



Suo (Swamp)

Pelaaja saa jokaisesta hallitsemastaan suoalueesta vuoron lopussa yhden lisäpisteen.



Maanalainen (Underworld)

Pelaaja voi valloittaa minkä tahansa luola-alueen käyttämällä yhden rotumerkin tavallista vähemmän.

Valloittamiseen on kuitenkin käytettävä vähintään yksi merkki. Kaikki luola-alueet yhdistyvät toisiinsa tunnelin välityksellä ja katsotaan siksi vierekkäisiksi.



Tyhjä erityiskyylaatta

Pelissä on mukana yksi tyhjä erityiskyylaatta, johon pelaajat voivat luoda itse haluamansa erityiskyvyn. Erityiskyvyn ja siihen liittyvän merkkimäärän suunnittelussa kannattaa muistaa, että erityiskyvyn voi yhdistyä mikä tahansa rotulaatta. Merkkimääräksi tulee asettaa enintään 5, sillä muuten rotumerkit saattavat loppua kesken pelin eikä pelaaja saa hänelle kuuluvia merkkejä.



Äveriäs (Wealthy)

Pelaaja saa ensimmäisen vuoronsa loppuksi (vain kerran) seitsemän lisäpistettä.



Days of Wonder Online

Her er din adgangskode til Days of Wonder Online

Her er din adgangskode til Days of Wonder Online:

Här är din kod till Days of Wonders webbsida:

Tässä on Days of Wonderin verkkotunnusasi:

Oletko erityisen ylpeä kehittämästäsi rotulaatasta tai erityiskyylaatasta? Haluatko nähdä, millaisia uusia rotuja ja erityiskylyjä muut pelaajat ovat keksineet? Tai haluatko ehkä vain antaa muille hyviä vinkkejä siitä, miten tietyillä rodun ja erityiskyvyn yhdistelmillä kannattaa pelata?

Liity pelaajien verkkoyhteisöömme Days of Wonder Onlinessa, josta löydät lukuisia verkkoversioita peleistämme.

Voit käyttää Days of Wonderin verkkotunnustasi lisäämällä sen olemassa olevaan Days of Wonder Online -tiliisi tai luomalla tilin osoitteessa www.smallworld-game.com, napsauttamalla etusivulla olevaa **New Player Signup** -painiketta ja noudattamalla ohjeita.

Voit myös tutustua muihin Days of Wonderin peleihin osoitteessa

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Tekijät

Pelin suunnittelu:
Philippe Keyaerts

Kuvitus:
Miguel Coimbra

Graafinen suunnittelu:
Cyrille Daujean

Kiitämme ennen kaikkea erittäin omistautunutta pelitestaajien ryhmäämme: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoit Kusters, Alexis Keyaerts.

Lisäksi kiitokset seuraaville: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, peliryhmien Repos, Tripot, Gang of Our ja Alpaludismes jäsenet sekä pelitapahtumien Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE ja Rubrouck osallistujat.

Erytiskiitokset: Xavier Georges ja Alain Gotcheiner ehdotuksista ja panoksesta.

Viimeisenä mutta ei vähäisimpänä Days of Wonder kiittää Bruno Cathalaa tämän helmen tuomisesta tietoisuuteemme

DAYS OF WONDER

Days of Wonder, Days of Wonderin logo ja Small World -lautapeli ovat Days of Wonder, Incin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Copyrights © 2009-2018 Days of Wonder, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

