



Small World ♦ River World



Spielmaterial

- 4 Spielpläne der River World auf zwei doppel-seitig bedruckten Spielbrettern – jeweils eine für die vier möglichen Spielerkonstellationen.

- Ereignisplättchen



- 1 Karavelle



- 12 Piratenschiffe

Für diese Erweiterung wird das folgende Spielmaterial aus dem *Small World*-Basisspiel benötigt: Rassenbanner, Spezialfähigkeitenplaketten, Spielplättchen, Siegmünzen und der Verstärkungswürfel.

Hinweis: Es ist sehr zu empfehlen, die Spezialfähigkeit „Fliegend“ aus dem Spiel zu entfernen, wenn Sie mit dieser Erweiterung spielen.

Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie im *Small World*-Basisspiel beschrieben vorbereitet, wobei zusätzlich die folgenden Schritte durchgeführt werden:

- ♦ Nachdem die untergegangenen Stämme auf den Spielplan gelegt wurden, wird ein Piratenschiff in jede Flussregion gestellt, die ein Piratensymbol zeigt.
- ♦ Für jede Spielrunde wird ein Ereignisplättchen benötigt, also 8 bei 5 Spielern, 9 bei 4 Spielern und 10 bei 2-3 Spielern. Es werden entsprechend viele Ereignisplättchen verdeckt und zufällig gezogen; die übrigen kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück.



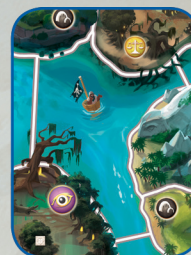
- ♦ Die gezogenen Ereignisplättchen werden verdeckt nebeneinander in eine Reihe gelegt. Das erste Plättchen wird aufgedeckt, es stellt das Ereignis der ersten Runde dar. Zu Beginn jeder weiteren Runde wird das nächste Plättchen dieser Reihe aufgedeckt. So ist stets ersichtlich, wie viele Runden bereits gespielt wurden.

Der Spielplan

Es gelten die normalen *Small World*-Regeln, jedoch gibt es einige neue Regionen und Symbole auf dem Spielplan.

Flüsse

Eine Flussregion kann mit nur 1 Rassenplättchen erobert werden (statt mit 2 wie üblich). Die übrigen Eroberungsregeln gelten unverändert. Allerdings **müssen** Flussregionen in der Umgruppierungsphase **geleert werden**. Wenn der Spieler keine Spezialfähigkeit hat, die etwas anderes erlaubt, ist es nicht möglich, eine Flussregion zu besitzen.



Hinweis: Rassen und Spezialfähigkeiten, die sich auf Seen oder Flüsse beziehen, erlauben einem Spieler, Flüsse zu besitzen (Seefahrer usw.).

Häfen

Je mehr Häfen ein Spieler besitzt, desto mehr Siegmünzen erhält er. Für die erste Region mit einem Hafen erhält er 1 Siegmünze (SM), für die zweite erhält er 2 SM, für die dritte 3 SM usw. So würde ein Spieler, der 3 Hafenregionen besitzt (mit aktiven und/oder untergegangenen Rassen), insgesamt 6 SM erhalten (1+2+3).



Werft

Einmal pro Zug kann der Spieler, der die Region mit der Werft besitzt, die Karavelle in eine beliebige Flussregion stellen. Dieser Spieler kann von der Region mit der Karavelle aus andere Regionen erobern. Am Ende seines Zugs wird die Karavelle vom Spielplan genommen, er erhält sie zu Beginn seines nächsten Zugs zurück.



Der Tempel der Seherin

Jederzeit während seines Zugs kann sich der Spieler, der die Region mit dem Tempel der Seherin besitzt, das nächste (noch verdeckte) Ereignisplättchen ansehen. Wenn er möchte, kann er den anderen Spielern mitteilen (nicht zeigen), um welches es sich handelt.



Ereignisse

Zu Beginn jeder Runde tritt ein Ereignis ein. Das vor-derste verdeckte Ereignisplättchen wird umgedreht und dessen Effekt ausgeführt.

Sturm (×2)

Es kostet nun 3 Rassenplättchen, eine Flussregion zu erobern. Die übrigen Eroberungsregeln gelten unverändert.



Windstille (×3)

Nichts passiert, alles ist ruhig.



Rauer Winter (×2)

Alle Flussregionen sind gefroren und gelten als normale Regionen, sodass 2 Rassenplättchen benötigt werden, um sie zu erobern. Die übrigen Eroberungsregeln gelten unverändert. Wenn ein Spieler eine Flussregion erobert oder besitzt, muss er wenigstens 1 Rassenplättchen dort belassen, wenn er seine Truppen umgruppiert. Die Region bringt 1 SM. In seinem nächsten Zug muss er die Flussregionen verlassen (außer es kommt erneut „Rauer Winter“), entweder direkt zu Beginn oder beim Umgruppieren seiner Truppen.



Piraten (×4)

Es wird sofort ein Piratenschiff in jede leere Flussregion gestellt. Regionen, die an mindestens ein Piratenschiff angrenzen, bringen 1 SM weniger. Piratenschiffe sind weder aktiv noch untergegangen und verbleiben in den Regionen, bis sie erobert wurden. Sie werden gemäß den normalen Eroberungsregeln erobert und zählen wie 1 Rassenplättchen. Piratenschiffe sind weder von „Sturm“ noch von „Rauer Winter“ betroffen und erhöhen weiterhin die Eroberungskosten um 1.

