

# Small World ♦ River World



## Contenido

- 4 Mapas, en dos tableros de doble cara, uno para cada una de las cuatro posibles combinaciones de jugadores



- 11 fichas de Evento



- 1 Carabela



- 12 Barcos pirata

Para jugar con esta expansión necesitarás el siguiente contenido de *Small World*: Marcadores de Raza, Marcadores de Poderes Especiales, fichas, Monedas de Victoria, y el Dado de refuerzos.

**Atención:** te rogamos encarecidamente que retires del juego el marcador de Poder Especial "Voladores" antes de jugar con esta expansión.

## Preparación del juego

Sigue la preparación del juego descrita en *Small World*, añadiendo los siguientes pasos:

- ◆ Después de poner en el tablero a las Tribus Perdidas, pon un Barco pirata en cada Región de Río marcada con un símbolo pirata.
- ◆ Coge tantas fichas de Evento como turnos tenga la partida: 8 para una partida de 5 jugadores, 9 para partidas de 4 jugadores, y 10 para partidas de 2-3 jugadores. Las fichas de Evento sobrantes se devuelven a la caja del juego.
- ◆ Pon las fichas de Evento junto al tablero, boca abajo, formando una fila. Gira la primera ficha: ese será el evento del primer turno. En cada turno deberás revelar la siguiente ficha de Evento de la fila. Esto también te ayudará a saber el número de turnos jugados en la partida.



## Tablero

Las reglas de *Small World* permanecen intactas en esta expansión, pero ahora existen nuevas Regiones y símbolos en el Mapa.

## Ríos

Para conquistar una Región de Río sólo debes usar 1 ficha en lugar de las 2 fichas habituales. Las demás reglas de Conquista se mantienen sin cambio. Sin embargo, las Regiones de Río deben vaciarse durante tu fase de Redistribución de tropas (las fichas de Raza que ocupen esas Regiones deberán volver a ser desplegadas). Por lo que, a no ser que dispongas de un Poder Especial que dicte lo contrario, no podrás ocupar ninguna Región de Río.

**Atención:** los beneficios de las diferentes Razas o Poderes Especiales que guarden relación con Mares o Ríos te permiten permanecer en Regiones de Río (Marineros, etc.).



## Puertos

Cuantos más Puertos ocupe un jugador, más Monedas de Victoria obtendrá. La primera Región con Puerto ocupada proporciona 1 Moneda de Victoria, la segunda 2 Monedas de Victoria, la tercera 3 Monedas de Victoria, etc. En otras palabras, un jugador que ocupe 3 Regiones (tanto da que sea con su Raza activa o en Declive, o con una combinación de ambas) obtendrá un total de 6 Monedas de Victoria (1+2+3 Monedas de Victoria).



## Astillero

Una vez por turno, el jugador que ocupe el Astillero puede poner la Carabela en cualquier Región de Río. A partir de ese momento, la Carabela se considera un nuevo punto de acceso al Mapa para ese jugador: además de sus conquistas normales, podrá conquistar Regiones desde la Carabela. Retira la Carabela del tablero al final del turno de ese jugador y devuelve la Carabela al tablero al inicio del siguiente turno.



## El Templo del Vidente

En cualquier momento durante su turno, el jugador que ocupe el Templo del Vidente puede mirar la siguiente ficha de Evento, y comunicar su contenido a los demás jugadores si lo desea (pero no mostrársela).



## Eventos

Al inicio de cada turno tiene lugar un nuevo evento. Revela el Evento de ese turno y aplica sus efectos.

### Tormenta (×2)

La Conquista de las Regiones de Río precisa ahora de 3 fichas de Raza en lugar de 1. El resto de las reglas de Conquista se mantienen sin cambios.



### Aguas tranquilas (×3)

No sucede nada. Todo está en calma.



### Invierno cruel (×2)

Las Regiones de Río se han congelado y se consideran Regiones normales (por lo que su conquista cuesta 2 fichas en lugar de 1). El resto de las reglas de Conquista se mantienen sin cambios. Un jugador que ocupe o conquiste una Región de Río debe dejar 1 ficha de Raza en esa Región en el momento de la redistribución. La Región proporciona 1 Moneda de Victoria. Sin embargo, en el siguiente turno (a no ser que el siguiente evento también sea un Invierno cruel), estas Regiones deberán ser abandonadas, ya sea al principio del turno del jugador o durante la redistribución de tropas.



### Piratas (×4)

Pon inmediatamente un Barco pirata en cada Región de Río vacía. Aquellas Regiones que se encuentren adyacentes a al menos un Barco pirata proporcionan 1 Moneda de Victoria menos mientras el Barco pirata permanezca allí. Los Barcos piratas no se encuentran ni Activos ni en Declive. Las Regiones ocupadas por Barcos pirata se pueden conquistar siguiendo las reglas de Conquista normales. Un Barco pirata cuenta como 1 ficha de Raza a efectos de conquista. Los Barcos pirata permanecen en las Regiones de Río hasta que esas Regiones se conquisten, incluso si tienen lugar una Tormenta o un Invierno cruel, y siguen contabilizando en el coste de conquista para la Región de Río en la que se encuentren.

