



Small World ♦ River World



Contenuto

- 4 mappe di River World riprodotte su due tabelloni a due facce, una per ciascuna delle 4 possibili configurazioni di gioco.



- 11 segnalini Evento



- 1 Caravella




- 12 Navi Pirata

Per giocare con questa espansione avrete bisogno anche dei seguenti contenuti di Small World: vessilli Razza, tessere Potere Speciale, segnalini, Monete Vittoria e il Dado dei Rinforzi.

Nota: Vi consigliamo vivamente di rimuovere il Potere Speciale "Volanti" prima di giocare con questa espansione.

Preparazione del Gioco

Seguite le normali istruzioni di Preparazione di Small World, ma aggiungete i passi seguenti:

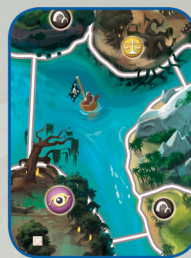
- ◆ Dopo avere collocato le Tribù Perdute, collocate una Nave Pirata su ogni Regione di Fiume contrassegnata con il simbolo Pirata. 
- ◆ Preparate i segnalini Evento. Il numero dei segnalini Evento deve corrispondere al numero di round della partita: 8 per 5 giocatori, 9 per 4 giocatori e 10 per 2-3 giocatori (i segnalini Evento extra vanno rimessi nella scatola).
- ◆ Collocate i segnalini Evento accanto al tabellone, disponendoli a faccia in giù l'uno accanto all'altro fino a formare una fila. Girate a faccia in su il primo segnalino: quello sarà l'Evento del primo round. A ogni round, rivelerete l'Evento successivo della fila. Questo vi permetterà anche di tenere il conto del numero di round giocati nel corso della partita.

Il tabellone

Le regole di Small World restano invariate, ma sulla mappa compaiono alcune nuove Regioni e simboli.

Fiumi

Conquistare una Regione di Fiume costa 1 solo segnalino (invece dei 2 normali). Le altre regole di conquista restano invariate. Tuttavia, le Regioni di Fiume **devono essere svuotate** durante la vostra fase di Rischieramento (i segnalini Razza che le occupano devono essere rischierati). Quindi, a meno che non possediate un Potere Speciale che vi consenta di fare altrimenti, non sarete in grado di occupare nessuna delle Regioni di Fiume.



Nota: I Poteri di Razza o i Poteri Speciali correlati ai mari o ai fiumi vi consentono di rimanere nei fiumi (Delle Maree ecc).

Porti

Più Porti un giocatore occupa, più Monete Vittoria guadagnerà. La prima Regione con un Porto occupata fornisce 1 Moneta Vittoria (MV) come una Regione normale, ma la seconda fornisce 2 MV, la terza 3 MV e così via. In altre parole, un giocatore che occupa 3 Regioni (con una Razza Attiva, una Razza in Declino o entrambe) guadagna un totale di 6 punti (1+2+3 MV).



Cantiere Navale

Il giocatore che occupa il Cantiere Navale può, una volta per turno, collocare la Caravella in una qualsiasi Regione di Fiume. La Caravella diventa un nuovo punto di ingresso per quel giocatore: oltre alle sue normali conquiste, può conquistare Regioni partendo dalla Caravella. La Caravella viene rimossa dal tabellone alla fine del turno di quel giocatore e resa di nuovo disponibile all'inizio del turno successivo.



Il Tempio del Veggente

In qualsiasi momento durante il suo turno, il giocatore che occupa il Tempio del Veggente può guardare il segnalino Evento successivo e annunciarlo (senza mostrarlo) agli altri giocatori, se lo desidera.



Eventi

All'inizio di ogni round si verifica un Evento. Rivelate l'Evento di quel turno e applicatene l'effetto.

Tempesta (×2)

Conquistare le Regioni di Fiume costa 3 segnalini anziché 1. Le altre regole di conquista restano invariate.



Acque Calme (×3)

Non accade nulla. Tutto è tranquillo.



Inverno Spietato (×2)

Le Regioni di Fiume si congelano e diventano Regioni normali (per conquistarle servono 2 segnalini anziché 1). Le altre regole di conquista restano invariate. Un giocatore che conquista o occupa una Regione di Fiume deve lasciare su di essa un segnalino Razza quando effettua il rischieramento. La Regione vale 1 MV. Tuttavia, nel round successivo (a meno che l'Evento non sia un altro Inverno Spietato), queste Regioni vanno abbandonate, all'inizio del turno del giocatore o durante il rischieramento delle truppe.



Pirati (×4)

Collocate immediatamente una Nave Pirata in ogni Regione di Fiume vuota. Le Regioni adiacenti e contigue ad almeno 1 Nave Pirata guadagnano 1 MV in meno fintanto che la Nave Pirata rimane dove si trova. Le Navi Pirata non sono né Attive né In Declino. Possono essere conquistate seguendo le normali regole di conquista. Una Nave Pirata conta come 1 segnalino Razza quando combatte. Le Navi Pirata rimangono sulle Regioni di Fiume finché non vengono conquistate, anche se c'è una Tempesta o un Inverno Spietato (e aumentano comunque il costo di conquista della Regione di Fiume in cui si trovano).

