

スモールワールド・リバーワールド



内容物

- リバーワールドのマップ 4種類、ゲームボード2枚の両面に印刷



- イベントマーカー 11枚



- キャラベル船 1隻

- 海賊船 12隻

この拡張セットをプレイするためには、「スモールワールド」基本セットの種族バナー、特殊パワーバッジ、マーカー類、勝利コイン、増援部隊ダイスが必要です。

注意事項:この拡張セットをプレイする前に、特殊パワーの「空飛ぶ」をあらかじめ取り除くことを強くお勧めします。

ゲームの準備

通常のスモールワールドのゲームのセットアップに加えて、以下を準備してください:

- ◆ 失われた部族を配置した後、海賊のシンボルがある河の地域それぞれに海賊船を1隻ずつ配置します。
- ◆ イベントマーカーの準備をします。イベントマーカーはゲームのターン数と同じ枚数を使用します: 5人プレイの場合8枚、4人プレイの場合9枚、2-3人プレイの場合10枚(余分のイベントマーカーは箱にしまってください)。
- ◆ 準備したイベントマーカーは、ゲームボードの横に、裏向きにして1列に配置します。最初のイベントマーカーを表向きにします(これが最初のターンのイベントになります)。これ以降ターンごとに順番にイベントマーカーを1枚ずつ表向きにします。これにより、現在のゲームターンを知ることができます。



ゲームボード

スモールワールド基本セットのルールはそのまま適用しますが、マップ上には新たな地域やシンボルがあります。

河

河の地域を征服するコストはトークン1枚(通常は2枚)です。他の征服のルールは変更ありません。しかし、河の地域は、自分の再配備フェイズ中に空けなければなりません(その地域を占領している種族トークンは別の地域に再配備しなければなりません)。したがって、その地域を支配できる特殊パワーなどがないかぎり、河の地域を支配することはできません。



注意事項:海や河に関係した種族の能力や特殊パワー(「航海する」、「クラーケン」など)は、河にもそのまま適用します。

港

1人のプレイヤーが港を多く支配すればするほど、多くの勝利コインを獲得できます。最初に支配した港のある地域は通常地域と同様に1勝利コイン(VC)をもたらしますが、2地域目になると2VC、3地域目になると3VCのように獲得勝利コインが増えていきます。例えば1人のプレイヤーが港のある地域(アクティブ種族でも衰退した種族でも)を3つ占領している場合、合計で6VC(1+2+3VC)を獲得します。



造船所

各ターンに1度、造船所を占領しているプレイヤーはいずれかの地域にキャラベル船を配置することを選択できます。配置後、そのプレイヤーの新たな入口となります。これは通常の征服に加えて、キャラベル船から地域を征服することを可能にします。キャラベル船は、配置したプレイヤーのターンの終了時にゲームボードから取り除かれ、次のプレイヤーのターンの開始時に再度使用可能になります。



予言者の寺院

予言者の寺院を占領しているプレイヤーは、自分のターン中であればいつでも次のイベントマーカーの表面を見ることができ、そのイベントの内容を他のプレイヤー(そのプレイヤーが望めば)に教えることができます(ただし表面を見せてはいけません)。



イベント

各ターンの開始時に、イベントが1つ発生します。そのターンのイベントマーカーの表面を上にして、その効果を適用します。

暴風雨(×2)

河の地域を征服するために必要なトークンが1枚ではなく3枚になる。その他の征服に関する他のルールに変更はない。



静かな海(×3)

何も起こらない。すべては平静のまま。



厳冬(×2)

河の地域は凍結し、通常地域となる(征服に必要なトークンの枚数が1枚ではなく2枚になる)。その他の征服に関する他のルールに変更はない。河の地域を征服または占領しているプレイヤーは、再配備時にその地域に種族トークン1枚を残さなければならない。その地域の価値は1VCとなる。しかし、次のターンは(次のターンのイベントも厳冬でないかぎり)、そのプレイヤーのターン開始時や部隊の再配備時にこれらの地域から離れなければならない。



海賊(×4)

即座に空いている河の地域それぞれに海賊船を1隻ずつ配置する。海賊船がある地域に1つ以上隣接している地域から獲得できる勝利コインは1VC少なくなる。海賊船はアクティブでも衰退中でもない。海賊船は通常の征服ルールに従って征服できる。戦闘時、海賊船1隻は種族トークン1枚として扱う。海賊船は、暴風雨や厳冬の時でも、征服されるまで河の地域に残る(その際に河の地域の征服に必要な追加コストはそのまま適用される)。

