

Philippe Keyaerts

# SMALLWORLD®

Voor 2-5 spelers • Vanaf 8 jaar • 40-80 minuten

## Inhoud

In *Small World*®, vind je het volgende:

- 4 kaarten van *Small World*, op 2 dubbelzijdige speelborden, één voor elk spelersaantal.

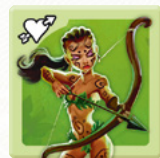


fiche te creëren.

- 6 Overzichtskaarten, één per speler en één om tijdens het spel te gebruiken voor de spelersvolgorde.
- 14 Raskaarten, gekleurd aan de ene zijde, grijs aan de achterzijde, 1 blanco Raskaart om zelf een Ras te creëren.



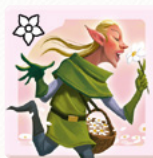
Amazones actief en inactief (in verval)



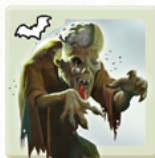
15 Amazones



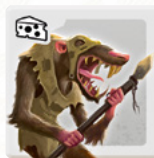
8 Dwergen



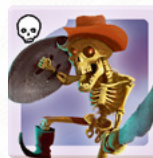
11 Elfen



10 Lijkeneters



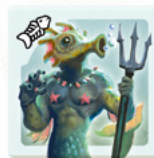
13 Ratmensen



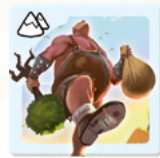
20 Skeletten



18 Tovenaars



11 Meermannen



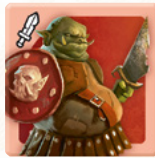
11 Reuzen



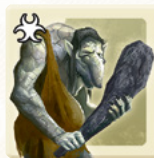
11 Halfmensen



10 Mensen



10 Orken



10 Trollen



10 Magiërs



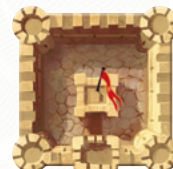
18 Verloren Rassen

- 20 Speciale Krachten fiches en 1 blanco fiche om zelf een Speciale Krachten

- De volgende onderdelen:



10 Trollengrotten



6 Forten



9 Gebergtes



5 Kampen



2 Holen



2 Kampen



1 Draak

- 109 Overwinningsmunten (30 x 10, 24 x 5, 20 x 3 en 35 x 1)



Overwinningsmunten



- 1 Versterkingsdobbelsteen

- 1 Spelrondetegel

- 1 toegangscode voor Days of Wonder Online



Spelrondetegel

## Spelvoorbereiding

Bij het eerste spel, druk je alle kartonnen onderdelen uit en sorteer je ze in de daarvoor voor ziene opbergbakjes. Sommige onderdelen gaan in de doos, de andere in het uitneembare opbergbakje. Op pagina 8 van deze spelregels staat een foto ter verduidelijking.

◆ Zoek het speelbord voor het aantal spelers waarmee je wilt spelen en leg het in het midden van de tafel.

◆ Leg de spelrondetegel op het eerste veld van het spelrondespoor 1. Hier kan je het verloop van het spel volgen. Het spel eindigt als de spelrondetegel het laatste veld van het spelrondespoor bereikt. Het aantal spelrondes hangt af van het gekozen speelbord.

◆ Plaats het uitneembare opbergbakje met de Rasfiches voor alle spelers beschikbaar naast het speelbord 2.

◆ Schud de Raskaarten, leg 5 willekeurig getrokken kaarten, met de gekleurde zijde open onder elkaar 3. Plaats de overige open op een stapel onder de laatste openliggende kaarten 4. Schud de Speciale Krachten fiches, trek 5 willekeurige fiches, en pas ze in, aan de linkerkant van elke Raskaart. Leg de overige op een stapel naast de stapel van de Raskaarten. 5 Er liggen nu dus 6 zichtbare Ras\Speciale Kracht Combinaties open (die op de stapel meegerekend).

◆ Plaats een Verloren Rasfiche op elke regio van de Small World Kaart waar een Verloren

Rassymbool 6 op staat. De Verloren Rassen zijn overblijvers uit lang vervlogen beschavingen, die bij de aanvang van het spel nog steeds aanwezig zijn in sommige regio's.

◆ Plaats een Gebergte tegel op elk regio met Gebergtes 7.

◆ Elke speler ontvangt 5 Overwinningmunten met waarde "1" 8. Leg de overige Overwinningmunten naast het speelbord, binnen het bereik van alle spelers. Deze vormen de algemene voorraad die als betaalmiddel worden gebruikt tijdens het spel, en die uiteindelijk de winnaar bepalen.



## Doel van het Spel

Het wordt krap in *Small World*. Er leven simpelweg te veel verschillende Rassen in het land dat jij geërfd hebt van je voorouders. Zij rekenen erop dat jij een rijk uitbouwt, waarmee je de wereld kan domineren.

Met een gekozen Ras\Speciale Kracht combinatie, zal je dankzij je Speciale Kracht ten strijde moeten trekken tegen aangrenzende gebieden, dit vaak ten koste van je zwakkere burens.

Door je troepen naar verschillende regio's te sturen en aangrenzende landen te overheersen, ontvang je Overwinningmunten voor elke bezette regio aan het einde van je beurt. Uiteindelijk wordt je Ras te overheersend en zal je je beschaving moeten opgeven, en op zoek gaan naar een andere. De sleutel tot de overwinning is het bepalen wanneer je een beschaving moet opgeven en een nieuwe moet oprichten en uitbouwen in het land van *Small World!*

## Het spelverloop

De speler met de meest puntige oren begint het spel, daarna zijn de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Als elke speler aan de beurt is geweest, begint de volgende ronde.

De eerste speler verplaatst de Spelrondetegel een veld verder, en begint zijn speelbeurt. Dan volgen de andere spelers.

Als de spelrondetegel het laatste veld van het Spelrondespoor bereikt, is in deze laatste ronde elke speler nog eenmaal aan de beurt. De speler met de meeste Overwinningmunten wint het spel.

## I. De eerste speelronde

Tijdens de eerste speelronde voert elke speler volgende acties uit:

1. Kies een Ras\Speciale Kracht Combinatie
2. Verover regio's
3. Ontvang Overwinningmunten

### 1. Kies een Ras\Speciale Kracht Combinatie

De speler kiest 1 van de 6 beschikbare combinaties (de stapel reken je dus mee).

De prijs van de combinatie wordt bepaald door de positie in de openliggende rij. De bovenste combinatie is gratis, de daar onderliggende combinaties kosten 1 Overwinningmunt per combinatie dat je verder naar onder kiest. De speler kiest een combinatie door een Overwinningmunt te betalen voor elke combinatie die hij niet neemt tot hij bij de combinatie komt waarmee hij wilt spelen.



De speler wilt de Handelaar/Skeletten combinatie kiezen om mee te beginnen, en betaalt daarom 1 Overwinningmunt voor elke bovenliggende combinatie.

Ook als er al Overwinningmunten liggen van andere spelers, moet de actieve speler een Overwinningmunt betalen. Als er al Overwinningmunten liggen op een combinatie, krijgt de speler die deze combinatie kiest deze Overwinningmunten.

De speler legt zijn combinatie voor zich neer (kleurzijde naar boven), en neemt het aantal Rasfiches uit het uitneembare opbergbakje. Het aantal Rasfiches is de som van de getallen aangegeven op de Rasfiche en de Speciale Kracht fiche.

Tenzij anders vermeld (Skeletten of Tovenaars) zijn dit de enige Rasfiches die de speler voor deze Ras in dit spel kan gebruiken.

Indien één van de Speciale Kracht fiches je de mogelijkheid geeft om tijdens je spelbeurt extra Rasfiches te gebruiken, ben je toch beperkt door het aantal aanwezige fiches. Dus

een speler die 18 Tovenaars Rasfiches op het speelbord heeft liggen, kan de Tovenaar eigenschap niet meer gebruiken, tot er terug Rasfiches van hem beschikbaar zijn.



De speler zijn gekozen Ras\Speciale Kracht Combinatie en de overeenkomstige 6+2=8 Rasfiches.

Hierna worden de overige combinaties 1 plaats naar boven doorgeschoven, met de aanwezige Overwinningmunten hierop. De bovenste combinatie van de stapel wordt aangesloten in de rij, en zo komt er op de stapel een nieuwe combinatie ter beschikking, zodat er voor de volgende speler terug 6 combinaties ter beschikking zijn. (De gebruikte fiches kunnen indien nodig terug worden geschud en een stapel vormen).



Het naar boven doorschuiven van de Ras\Speciale Kracht Combinatie.

## 2. Verover Regio's

De speler gebruikt zijn Rasfiches om regio's op de map te veroveren, en door de bezetting Overwinningsmunten te verzamelen.

### > De eerste verovering

Als een speler een nieuw Ras op de kaart wil brengen, moet hij dit doen via de grensregio's, dus regio's aan de rand van de kaart, of regio's die grenzen aan de zeegebieden (zelfs indien dit gebied bezet is door een Zeevarend Ras).

### > Een regio veroveren

Om een regio te veroveren moet de speler 2 Rasfiches en 1 extra Rasfiche voor elk kamp, fort, gebergte of trolgrot en 1 extra Rasfiche voor elke verloren Rasfiche of andere Rasfiche in die regio plaatsen. Zeeën en meren worden normaal niet veroverd.



Om een Ras op het bord te plaatsen via een Verloren Ras bewoonde heuvel, moet de speler 3 Rasfiches inzetten.

Om de regio te veroveren, moet de speler deze fiches binnen de grenzen van deze regio leggen. De Rasfiches blijven daar liggen tot de herschikking van de troepen aan het einde van de speelbeurt (zie troepen herschikking op Blz. 5).

**Belangrijke opmerking:** Los van de eigenschappen van het Ras of de Speciale Kracht heeft de speler 1 Rasfiche nodig om een nieuwe verovering te kunnen doen in zijn volgende speelbeurt.

### > Vijandelijke verliezen

Als er voor een verovering Rasfiches van andere spelers in die regio lagen, moeten deze door de eigenaar terug in zijn hand worden genomen, én:

- één fiche wordt terug in het opbergbakje geplaatst
- De andere mogen herverdeeld worden in reeds bezette regio's (door het eigen Ras) nadat de huidige speler zijn beurt heeft afgerond.

De regio's waarin de Rasfiches verdeeld mogen worden, moeten niet aangrenzend zijn aan de net veroverde regio. Indien alle regio's werden aangevallen, zodat er geen Rasfiches meer op het bord liggen, mag hij in zijn volgende speelbeurt die Rasfiches die hij nog in zijn hand heeft terug inzetten als bij een eerste verovering.

Als een regio wordt veroverd die werd bezet door één Rasfiche, dan wordt die fiche direct terug in het opbergbakje geplaatst. Dit is meestal het geval voor de verloren Rasfiches, of bij een Ras in verval (Zie Verval van een Ras op blz. 6).

**Opmerking:** Een speler kan ervoor kiezen een regio te veroveren die wordt bezet door zijn eigen Ras in verval, hij verliest hierdoor die Rasfiche, maar kan zo misschien regio's bereiken die voor zijn nieuw actief Ras interessanter zijn.

Gebergtes kunnen niet worden verplaatst, en zorgen voor bescherming voor de nieuwe veroveraar.

### > De volgende veroveringen

De actieve speler kan het veroveren van regio's blijven herhalen in zijn speelbeurt zolang hij hiervoor genoeg Rasfiches bezit.

Elke nieuwe verovering moet grenzen aan een regio die hij veroverd heeft met zijn actief Ras, tenzij de eigenschappen van het Ras of Speciale Kracht andere mogelijkheden bieden.



After successfully conquering the hills, this bad-to-the-bone crew ventures into the Elfen' neighboring farmlands.

### > Laatste veroveringspoging / Versterking door Dobbelsteen worp

Tijdens de laatste veroveringspoging van een speler zijn speelbeurt, kan het zijn dat de speler niet voldoende Rasfiches meer heeft om een andere regio te veroveren. **Als hij nog 1 Rasfiche heeft**, kan hij een laatste verovering trachten uit te voeren door gebruik te maken van de dobbelsteen, op voorwaarde dat hij voor die regio maximaal drie Rasfiches te kort heeft. Nadat de speler een regio gekozen heeft, gooit hij éénmaal met de Versterkingsdobbelsteen. De regio moet bepaald worden voor de dobbelsteenworp. De gekozen regio hoeft niet de zwakste zijn, je kan een sterkere regio nog steeds veroveren met een beetje dobbelgeluk.

Als de som van de dobbelsteen met de overgebleven Rasfiches groot genoeg is, kan je de regio veroveren. Zo niet worden de overgebleven Rasfiches in een reeds veroverd gebied ingezet. In beide gevallen eindigt hiermee de veroveringsfase.



Dankzij wat geluk met de Versterkingsdobbelsteen kan de speler met slechts 1 Rasfiche het gebergte veroveren tijdens zijn laatste veroveringsactie.

### > Troepen Herschikking

Zodra de speler zijn veroveringsfase beëindigt, mag hij vrij zijn troepen (Rasfiches) herschikken, tussen alle door hem bezette regio's (de regio's hoeven hierbij niet aan elkaar te grenzen), rekening houdend dat er in elke bezette regio minstens 1 Rasfiche overblijft.



De speler herverdeelt zijn Skeletten troepen, hierbij krijgt hij 1 extra Rasfiche, omwille van de Skelet Kracht (1 bonusfiche voor elke 2 bezette regio's die je deze beurt veroverde).

## 3. Ontvang Overwinningsmunten

De speler ontvangt nu uit de algemene voorraad 1 Overwinningsmunt voor elke door hem bezette regio. Afhankelijk van de eigenschap van het Ras of de Speciale Kracht kan het zijn dat de speler nog extra overwinningsmunten ontvangt.



Omwille van de 3 bezette regio's ontvangt de speler 3 Overwinningsmunten, en 3 bonusmunten omwille van de "Handelaar" Speciale Kracht (1 bonusmunt voor elk bezet gebied)

Als het spel verder gaat, is het waarschijnlijk dat de speler overlevenden van een Ras in verval heeft (blz 6).

Ook voor deze ontvangt de speler 1 Overwinningsmunt per regio die bezet wordt door dit Ras. Tenzij anders vermeld geldt de eigenschap van het Ras (of de Speciale Kracht) niet meer.

Spelers houden de Overwinningsmunten geheim voor de andere spelers, zodat de eindscore pas op het einde van het spel duidelijk wordt. De speler mag te allen tijde Overwinningsmunten inwisselen.



De extra "Heuvel" kracht bij de Meermannen zorgt ervoor dat de speler 1 bonus Overwinningsmunt ontvangt omdat de speler 1 heuvel regio bezet. De Skeletten van dezelfde speler verliezen alle krachten omdat ze in verval zijn. De speler ontvangt dus 1 Overwinningsmunt per bezette regio, maar geen bonusmunten.

## II. Volgende speelrondes

In de volgende rondes verplaatst de eerste speler de Spelrondetegel één veld verder op het spelrondespoor, en het gaat met de klok mee verder. De speler moet nu kiezen tussen de volgende acties:

- **Uitbreiding van zijn Ras door verovering**

OF

- **Actief Ras in verval laten gaan en een nieuw Ras selecteren**

Hierna worden weer Overwinningsmunten verdiend (Zie blz 5).

### Uitbreiding door verovering

#### > Troepenvoorbereiding

Laat 1 Rasfiche liggen op elk van je bezette gebieden, neem alle overige actieve fiches terug in de hand en gebruik ze om nieuwe gebieden te veroveren.

#### > Veroveren

Alle regels i.v.m. verovering van nieuwe regio's (zie blz 4) blijven van toepassing met uitzondering van de regel voor de eerste verovering, die enkel van toepassing is bij het aanvoeren van een nieuw Ras op de kaart.

#### > Een regio verlaten

Enkel de Rasfiches die terug in de hand genomen worden, kunnen gebruikt worden om nieuwe regio's te veroveren. Als een speler meer Rasfiches ter beschikking wilt hebben, kan hij ervoor kiezen om één of meer regio's volledig te verlaten en alle fiches daar weg te nemen. Deze regio's zullen niet langer tot zijn bezette regio's worden gerekend, en leveren hem dus ook geen Overwinningsmunten meer op. Kiest de speler ervoor alle regio's te verlaten, dan zal zijn volgende verovering aanzien worden als een eerste verovering, en zijn de regels hiervoor weer van toepassing.

### In verval gaan

Op het moment dat de speler vindt dat zijn Ras te uitgebreid is, en niet langer in de mogelijkheid is om succesvol andere regio's te veroveren, of zichzelf te verdedigen tegen de groeiende bedreiging van andere Rassen, kan hij zijn Ras in verval laten gaan door een nieuwe Ras\Speciale Kracht combinatie te kiezen uit de openliggende kaarten bij het begin van zijn volgende speelbeurt.

De speler draait zijn Ras kaarten om, zodat de grijze kant naar boven ligt. De Speciale Kracht fiche gaat terug in de doos, en is voor dit Ras niet meer van toepassing, tenzij anders aangegeven. (bv. Speciale Kracht "Geesten").

In elke bezette regio wordt één van de Rasfiches omgedraaid, met de grijze kant naar boven, de overige Rasfiches gaan terug in het opbergbakje.



Elke speler kan tijdens het spel slechts één Ras in verval hebben. Als er nog Rasfiches van vorige Rassen in verval op de kaart liggen, worden deze verwijderd, alvorens de Rasfiches van het Ras dat in verval gaat om te draaien.

De Raskaart van een volledig verdwenen Ras wordt onderaan de stapel van de Raskaarten geplaatst, of op de laagste open plaats in de rij. Hetzelfde gebeurt als een Ras verdwijnt door veroveringen van andere Rassen.



De Handelaars-skeletten worden verwijderd van de kaart, en de Raskaart wordt terug onderaan de stapel gelegd.

De speler kan in deze speelbeurt geen veroveringen meer doen. Hij scoort Overwinningsmunten en beëindigt zo zijn speelbeurt. De speler wint één munt voor elke regio bezet door zijn nieuw Ras in verval. Hij zal, tenzij anders vermeld, geen bonusmunten ontvangen.

In zijn volgende speelbeurt kiest de speler een nieuwe Ras\Speciale Kracht combinatie uit de beschikbare combinaties. Dan gelden dezelfde regels als bij de eerste speelronde, met één klein verschil, de speler ontvangt naast Overwinningsmunten voor de regio's van zijn nieuw Ras ook munten voor de regio's bezet door zijn Ras in verval.



De Heuvel-Meermannen gaan in verval. Hun Rasfiches worden allemaal verwijderd, behalve één omgedraaide fiche in elke bezette regio. Hun Raskaart wordt omgedraaid en de Speciale Kracht fiche wordt terug in de doos gelegd.

In the unlikely event there are not enough Special Power badges left in the Special Powers stack to keep putting new Race and Special Power combos on the table, shuffle previously discarded Special Power badges into a new stack.

In het uitzonderlijke geval dat de stapel Speciale Kracht fiches uitgeput is, kan je de al gebruikte fiches goed schudden en hiervan een nieuwe stapel maken.

## Einde van het spel

Als de Spelrondetegel het laatste veld bereikt, hebben alle spelers nog één speelbeurt en hierna eindigt het spel. De Overwinningsmunten worden geteld, en de speler met het grootste aantal wint het spel. In geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste Rasfiches (Actieve en in verval) op het speelbord.



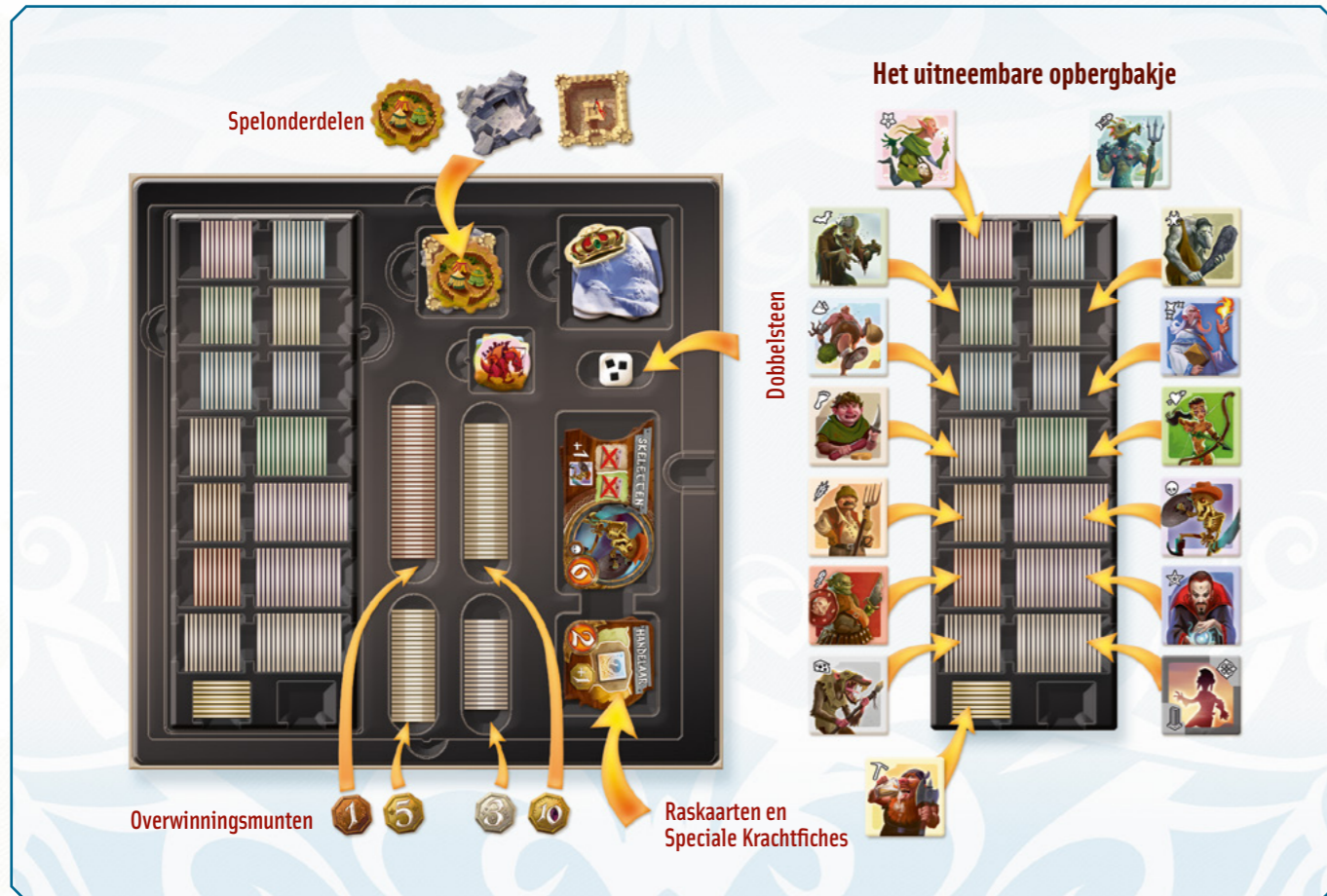
# Appendix

## I. De verdeelvakken

Omdat er in de *Small World* doos een aantal uitdrukcartons zitten, ontstaat er na het uitdrukken van alle onderdelen een leegte tussen het deksel en de plastic verdeelvakken. Als je het spel rechtopstaand bewaart, zal dit er op termijn voor zorgen dat de speelborden, fiches, enz. beschadigd raken. Om dit te vermijden, raden we u aan om na het uitdrukken van alle onderdelen de uitgedrukte kartons niet weg te gooien.

Haal voorzichtig de plasticen verdeelvakken uit de doos, plaats de uitgedrukte kartons in de doos en plaats daarna de plasticen verdeelvakken terug. Opgelet! Wees voorzichtig met het uithalen en terugplaatsen van de plasticen verdeelvakken, opdat het dunne plastic niet scheurt.

Dit zorgt ervoor dat de vrijgekomen ruimte weer opgevuld is, zodat alle onderdelen netjes op hun plaats blijven. De afbeelding hieronder toont waar alle onderdelen in passen. Het uitneembare opbergbakje wordt enkel gebruikt voor de Rasfiches. Alle andere onderdelen gaan in de plasticen verdeelbakken in de doos. De speelborden, spelregels, en overzichtskaarten komen hier bovenop.



## II. De Rassen en Eigenschappen

Er zijn 14 Rassen en 20 Speciale Krachten in *Small World*.

Elk Ras heeft zijn eigen specifieke Raskaart, en voldoende fiches die kunnen worden ingezet met elke Speciale Kracht.

Elke Speciale Kracht fiche geeft een uniek voordeel aan het Ras met deze eigenschap.

De Rasfiches worden op de kaart geplaatst met de gekleurde zijde naar boven als het Ras actief is, en de grijze zijde naar boven als het Ras in verval is.

Tenzij anders vermeld, worden de eigenschappen van een actief Ras en de Speciale Kracht gecumuleerd, en vervallen al deze eigenschappen zodra een Ras in verval is.

Een regio wordt enkel en alleen als bezet beschouwd als er een verloren Rasfiche of een al dan niet actieve Rasfiche ligt. Een Gebergte regio waar enkel een gebergte ligt, wordt als leeg gebied aanzien.

## > De Rassen

Hier volgt een overzicht van de eigenschappen van elk Ras. Het aantal Rasfiches dat je ontvangt bij de keuze van een Ras, wordt aangegeven door het cijfer op de Raskaart.



### Amazones

Vier van je Amazonesfiches mogen enkel voor veroveringen worden gebruikt, niet voor de verdediging zoals aangeduid wordt op de kaart door de +4. Je start je eerste beurt dus met 10 Amazonesfiches (en eventueel nog extra Amazonesfiches die je toevoegt omwille van de Speciale Kracht fiche). Op het einde van je speelbeurt in de Troepen Herschikkingsfase (blz 5) moet je vier van de Rasfiches terug in de hand nemen, zorg ervoor dat je indien mogelijk in elke regio minstens één fiche laat liggen. Neem de 4 Amazones terug in je hand om te gebruiken bij de troepenvoorbereiding (blz 6) bij de start van je volgende speelbeurt.



### Dwerger

Elke regio dat door Dwerger bezet wordt levert één bonus Overwinningsmunt op aan het einde van je speelbeurt. Deze eigenschap blijft van toepassing zelfs als de dwergen in verval zijn.



### Elfen

Als één van je regio's wordt overgenomen door een ander Ras, behoud je al je Rasfiches in je hand om deze te herverdelen op het einde van de beurt van de huidige speler, i.p.v. er één te verliezen (zie ook p 4).



### Halfmensen

Je Halfmensen kunnen via iedere regio op de kaart komen, niet enkel via de grensregio's. Plaats 2 hollenfiches op de eerste 2 regio's die je verovert, deze beschermen je tegen vijandelijke veroveringen en tegen vijandelijke krachten. Je verwijdert de hollen terug als je Halfmensen in verval zijn, of als je beslist de regio te verlaten (als je de hollenfiche verwijdert valt ook de bescherming weg).



### Lijkeneters

Als de lijketers in verval zijn, blijven alle fiches gewoon op het speelbord liggen i.p.v. één fiche per regio. In verval kunnen de lijketers nog steeds andere gebieden veroveren in de volgende beurten, alsof ze nog actief zijn. Alle veroveringen met de Lijkeneters in verval moeten gebeuren alvorens met je actief Ras veroveringen te doen. Als je dat zou willen kan je zelfs je actief Ras aanvallen met de lijketers in verval.



### Magiërs

Elke Magische regio die door Magiërs wordt bezet, levert 1 extra bonuspunt op aan het einde van je speelbeurt.



### Mensen

Elke landbouwregio die door Mensen wordt bezet, levert één extra Overwinningsmunt op aan het einde van je speelbeurt.



### Meermannen

Meermannen kunnen alle Regio's die aan de zee of aan een meer liggen veroveren voor één Rasfiche minder dan vereist. Je moet wel steeds minimaal één Meermanfiche plaatsen.



### Orken

Elke reeds bezette regio die Orken deze beurt veroveren levert aan het einde van die speelbeurt één extra Overwinningsmunt op.



### Ratmensen

Geen Speciale Kracht, hun voordeel schuilt in het grote aantal waarmee ze zijn.



### Reuzen

Je Reuzen kunnen Gebergte regio's gelegen naast al bezette regio's veroveren voor één fiche minder dan het vereiste aantal. Je moet steeds minimaal één Reuzenfiche plaatsen.



### Skeletten

Tijdens je Troepen Herschikking mag je 1 extra Skeletfiche uit het opbergbakje nemen voor elke twee reeds bezette regio's die je hebt veroverd in deze speelbeurt. Je mag de fiche onmiddellijk gebruiken bij je Troepen Herschikking. Als de fiches uitgeput zijn, ontvang je geen nieuwe fiches meer.



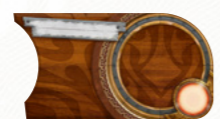
## Tovenaars

Per speelbeurt en per tegenspeler kan je met de tovenaars een fiche van een ander Ras vervangen door één van je eigen fiches, dat je uit het opbergvakje neemt. Als de fiches op zijn, kan je deze eigenschap dus niet meer gebruiken om andere regio's te veroveren. Je kan de eigenschap enkel gebruiken voor regio's die aangrenzen aan reeds bezette regio's waar zich slechts één Rasfiche van een ander Ras bevindt. (Een trollfiche, met trollengrot fiche worden hier aanschouwd als één trollfiche, hetzelfde geldt voor een Rasfiche bij een fort, of een gebergtefiche, deze bieden allen geen bescherming voor één Rasfiche). Plaats de fiche die je hebt vervangen terug in het opbergvakje. Wordt een Elf vervangen door een Tovenaar, dan verliest de Elf een fiche!



## Trollen

Plaats een Trollengrot in elke bezette regio. De trollengrot zorgt voor 1 extra verdedigingspunt, alsof je een extra Trollenfiche in die regio hebt liggen. De grot blijft in de regio als je Trollen in verval zijn. Neem de Trollenfiche terug als je de regio verlaat of de regio door een ander Ras wordt veroverd.



## Blanco Ras kaart

Deze kan je gebruiken om zelf een Ras te ontwerpen. Vergeet bij je ontwerp niet om rekening te houden dat eender welke extra eigenschap tijdens het spel aan dit Ras kan worden toegewezen. Vermijd om meer dan 10 Rasfiches toe te wijzen aan je Ras, zodat je niet met je aantal Rasfiches in de problemen komt.

Als je met je nieuwe Ras aan de slag wilt, gebruik je de fiches van een ander Ras als vervanging, en verwijder de Raskaart van die fiches voor je aan het spel begint.



## > Speciale Krachten

De volgende opsomming geeft een overzicht van de Speciale Krachten. Normaal gezien gelden deze niet voor Rassen in verval. De opsomming geeft een uitgebreide uitleg over de Speciale Krachten. De extra Rasfiches die je door de Speciale Kracht ontvangt, staat als cijfer in een cirkel op het kaartje.



### Alchemist

Je ontvangt 2 extra Overwinningmunten aan het einde van je speelbeurt zolang je Ras niet in verval is.



### Bivak

Plaats de 5 kampen over je verspreide regio's tijdens je Troepen Herschikking fase. Elk kamp wordt gezien als 1 extra Rasfiche bij de verdediging van die regio. Meerdere kampen kunnen in 1 regio worden geplaatst voor een betere verdediging (hierdoor kan je een regio beschermen waar maar 1 Rasfiche ligt tegen de eigenschap van de Tovenaars). Elke speelbeurt mag je de kampen verplaatsen. Kampen gaan niet verloren bij een overname van een regio door een ander Ras: ze worden terug verdeeld op het einde van de beurt van de huidige speler. Gaat het Ras in verval waar ze bij horen, dan verdwijnen ze van het speelbord.



### Bloeddorstig

Je magde Versterkingsdobbelsteen gebruiken voor elke verovering die je doet, dus niet enkel voor de laatste in je speelbeurt. Je gooit de dobbelsteen, kiest een regio die je wenst te veroveren en plaats de vereiste Rasfiches (de dobbelsteenworp afgetrokken). Als je niet genoeg fiches meer in je hand hebt is dat je laatste verovering van die speelronde. Zoals gewoonlijk is 1 tegel per gebied het minimum.



### Bos

Je krijgt één extra overwinningmunt voor elke door jou bezette bos regio aan het einde van je speelbeurt.



### Commando

Je mag een willekeurige regio veroveren voor 1 Rasfiche minder dan vereist. Minimaal 1 Rasfiche is natuurlijk wel vereist.



### Diplomaat

Op het einde van je speelbeurt mag je 1 actief Ras van een tegenstander kiezen, dat je tijdens je speelbeurt niet hebt aangevallen, als je bondgenoot. Er geldt een vredesverdrag tussen jullie. Dat Ras kan je in hun volgende speelbeurt niet aanvallen. Je mag elke

speelbeurt van bondgenoot wisselen, of steeds bij dezelfde blijven. Met Rassen in verval kan geen vrede mee worden gesloten. (Dus de lijkeneters kunnen je als ze in verval zijn nog steeds aanvallen).



### Drakenmeester

Per speelbeurt mag je één regio veroveren met één Rasfiche, zonder rekening te houden met de omvang van de tegenstander. Als de regio veroverd is plaats je je draak hierop. Deze regio is nu immuun voor vijandelijke aanvallen of eigenschappen tot je jouw draak verplaatst. Tijdens elke speelbeurt mag je jouw draak verplaatsen om een regio te veroveren. Je draak verdwijnt van het speelbord van zodra je Ras in verval is.



### Berijden

Je mag elke heuvel of landbouw regio veroveren voor 1 Rasfiche minder dan vereist. Minimaal 1 fiche per regio is vereist.



### Geesten

Als de Rassen met de Geesten Speciale Kracht in verval gaan blijven ze voor de rest van het spel op het speelbord, tenzij ze verdwijnen door aanvallen van andere Rassen. Je kan dus op een gegeven moment met 2 Rassen in verval zijn, en hiervoor ook punten scoren. Als je een 3de Ras in verval hebt blijven de Geesten op het speelbord en verdwijnt het andere Ras van het speelbord.



### Handelaar

Je krijgt 1 extra Overwinningmunt voor elke door jouw bezette regio aan het einde van je speelbeurt.



### Heroïsch

Plaats aan het einde van je speelbeurt jouw 2 Helden in 2 verschillende door jouw bezette regio's. Deze regio's zijn immuun voor aanvallen van andere Rassen en hun eigenschappen, tot je je Helden verplaatst. Als je in verval gaat, verdwijnen jouw Helden van het speelbord.



### Heuvel

Je krijgt één extra overwinningmunt voor elke door jou bezette heuvel regio aan het einde van je speelbeurt.



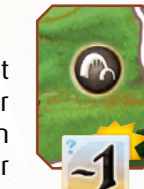
## Moeras

Je krijgt 1 extra Overwinningmunt voor elke door jouw bezette moeras regio aan het einde van je speelbeurt.



## Onderwereld

Je mag elke regio met een Grot veroveren voor 1 Rasfiche minder dan vereist. Minimaal 1 fiche per regio is vereist. Voor jouw veroveringen worden alle regio's met een grot dan ook beschouwd als aangrenzend.



## Onverschrokken

Je kan in verval gaan na het afwerken van je speelbeurt, zonder een volledige speelbeurt op te offeren aan het in verval gaan.



## Plunderingen

Voor elke bezette regio die je verovert tijdens deze speelbeurt ontvang je aan het einde van je speelbeurt 1 extra Overwinningmunt.



## Rijk

Je ontvangt aan het einde van je eerste speelbeurt 7 extra Overwinningpunten.



## Versterkt

Zolang jouw Versterkt Ras nog actief is, mag je per speelbeurt één keer een fort plaatsen in een door jouw bezette regio. Het fort is één extra overwinningmunt waard aan het einde van je speelbeurt, behalve als je in verval bent. Het fort zorgt ook voor een extra verdedigingspunt, ook als je in verval bent. Verwijder het fort van het speelbord van zodra je de regio verlaat of een tegenstander de regio veroverd. Er kan maar één fort per regio liggen, met een maximum van 6 forten over de kaart.



## Vliegend

Je mag elke regio, dus ook niet aangrenzende regio's veroveren, behalve zeeën en meren.



## Zeevaarder

Is jouw Zeevaardersras nog actief, dan mag je de zeeën en meren beschouwen als 3 regio's die je kan veroveren. Je behoudt deze regio's ook als je in verval gaat, en ontvangt hiervoor dus ook Overwinningmunten zolang je daar tegels hebt liggen. De zeeën en meren mogen enkel bezet worden door een Zeevaardersras.



## Blanco Speciale Kracht kaart

Deze kan je gebruiken om zelf een Speciale Kracht te ontwerpen. Vergeet bij je ontwerp niet om er rekening mee te houden dat deze Speciale Kracht tijdens het spel aan eender welk Ras kan worden toegewezen.

Vermijd om meer dan 5 Rasfiches toe te wijzen aan je Speciale Kracht, zodat je niet met je aantal Rasfiches in de problemen komt.



# Days of Wonder Online

Hier vind je je Days of Wonder Online Access nummer:



Wil je met enige trots je Ras dat je zelf ontwikkelde delen met andere spelers ? Ben je nieuwsgierig naar Rassen ontwikkeld door andere spelers ? Of heb je tips of ideeën die je wenst te delen met andere spelers ?

We nodigen je uit om lid te worden van onze online spelersgemeenschap op de Days of Wonder website, waar je ook een aantal spellen online kan spelen.

Om je Days of Wonder Online nummer te gebruiken, voeg je deze gewoon toe in je bestaande Days of Wonder account, of maak je een nieuwe account aan op: [www.smallworld-game.com](http://www.smallworld-game.com), en klik op de "New Player Signup" knop. Volg verder de instructies op het scherm. Je kan ook andere Days of Wonder spellen ontdekken op:

**WWW.DAYSOFWONDER.COM**

## Credits

Spelontwerp:  
**Philippe Keyaerts**

Illustraties:  
**Miguel Coimbra**

Een woord van dank aan de reviewers van de vertaalde NL regels:

**Dimitri Giakouvakis**

Vrije vertaling en bewerking:  
**Christophe Mannaert**

Een eerste woord van dank aan het toegewijde test-team van Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Ook bedankt: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, al de leden van Repos, Tripot, onze spelgroep en de Alpaludismes spelgroep, en de aanwezigen van de Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE en de Rubrouck spelbeurs.

Een speciaal woordje van dank aan Xavier Georges and Alain Gotcheiner voor hun voorstellen en bijdragen.

En als laatste wil Days of Wonder Bruno Cathala bedanken om onze aandacht te vestigen op dit spel.



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.

