

Philippe Keyaerts

# SMALLWORLD

## UNDERGROUND

2-5 jugadores • A partir de 8 años • 30-90 minutos



DAYS OF  
WONDER

Lin

# Componentes

Dentro de Small World™ Underground™, encontrarás:

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



Número de jugadores

- 15 Marcadores de Razas fantásticas, de tonos luminosos por la cara que indica que la Raza está Activa y de tonos apagados por la cara que indica que la Raza está en Declive



Lagartos, cara Activa y cara en Declive

- 179 Fichas de Raza



- 5 Hojas de Resumen, una para cada jugador, y una Hoja de Resumen de Turno para todo el grupo

## Nota Importante

Si ya has jugado a Small World, muchos conceptos te resultarán familiares. Si bien en Small World Underground habitan Razas diferentes, con Poderes Especiales diferentes, las mecánicas de juego de ambos juegos son muy similares. Para facilitar la lectura de este manual a quienes ya hayan jugado antes a Small World, todo lo que difiere de las reglas de la caja original está identificado a lo largo del texto con este icono



Si es la primera vez que juegas, destroquila con cuidado todas las piezas del juego de sus planchas. Ordénalas y sitúalas en los huecos diseñados para cada tipo de pieza. Algunas de ellas deben ir en la bandeja extraíble de almacenaje que viene con el juego. Otros componentes encajan en sus respectivos huecos en la bandeja principal de la caja del juego. Consulta la ilustración del Apéndice I (ver página 9) para ver detalladamente cómo organizarlos todos.

● Toma el mapa de *Small World Underground* que coincide con el número de jugadores para la partida, tal como indica el símbolo que hay junto a la pista de Turno de Juego, y sitúalo en el centro de la mesa.

● Pon el Marcador de Turno en la primera posición de la pista de Turnos de Juego del tablero 1. La pista de Turnos de Juego se usa para tener un control del progreso de la partida. La partida termina al final del turno en el que el Marcador de Turno alcanza la última posición de la pista (el turno 8, 9 ó 10, dependiendo del mapa en el que se juegue).

● Retira de la caja del juego la bandeja extraíble de almacenaje con todas las fichas de Raza y sitúala cerca del tablero de juego, de tal manera que todos los jugadores puedan alcanzarla fácilmente 2.

# Preparación del Juego

● Mezcla bien todos los marcadores de Raza; roba 5 al azar y ponlos boca arriba, con su cara coloreada visible a los jugadores, formando una columna 3. Pon los restantes marcadores de Raza boca arriba, en una sola pila, en la parte inferior de la columna 4. Haz lo mismo con los marcadores de Poder Especial, mezclándolos y poniendo uno al lado de cada uno de los marcadores de Raza 5. Deberías tener un total de 6 combinaciones de marcadores de Raza y Poder Especial boca arriba en la mesa, incluyendo la combinación de la parte superior de las pilas.

● Pon 2 fichas de Monstruo en cada Región del mapa que contenga un símbolo de Monstruo 6. Los Monstruos protegen Regiones de Small World Underground que se sabe contienen Lugares Populares o Reliquias de la Virtud al inicio de la partida. Los 7 diferentes tipos de fichas de Monstruo incluidos tienen los mismos efectos de juego, independientemente de la ilustración que muestren.

● Mezcla los Lugares Populares con las Reliquias de la Virtud; roba tantas fichas de Lugares Populares y Reliquias de la Virtud como Monstruos ocupen Regiones del mapa y sitúalas en una pila boca abajo cerca del mapa 7. Descarta las restantes fichas de Lugares Populares y Reliquias de la Virtud sin mirarlas. No se usarán en esta partida.

● Sitúa una ficha de Montaña Negra en cada Región del mapa que contenga un símbolo de montaña 8.

● Reparte a cada jugador cinco Monedas de Victoria de valor «1» 9. Pon las restantes monedas, incluyendo todas las de valor «3», «5» y «10», en un montón cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores 10. Estas monedas serán gastadas por los jugadores a largo la partida, y también ayudarán a determinar al ganador al final de la misma.



- 21 Marcadores de Poderes Especiales únicos



- Las siguientes fichas de juego



1 Volcán

9 Montañas Negras

9 Lugares Populares

6 Reliquias de la Virtud



1 Dios Primigenio

1 Balrog

1 Fantasma de Saqueador de Tumbas

1 Reina

8 Armaduras Fúngicas

4 Fichas de Venganza

7 Martillos de Plata

1 Saco de Múltiples Cosas

- 106 Monedas de Victoria (30 de valor «10», 24 de valor «5», 18 de valor «3» y 34 de valor «1»)



Monedas de Victoria

- 1 Dado de Refuerzos

- 1 Marcador de Turno

- Este libro de reglas



El Marcador de Turno

# Objetivo del juego

¡Es bien sabido que el espacio libre en *Small World Underground* es aún más escaso si cabe que en la superficie! Con todos esos restos enterrados de generaciones pasadas, apenas queda espacio para vivir. Y sí, eso incluye todas aquellas Razas que han osado construir sus madrigueras en tus tierras, tierras que tus ancestros te legaron con la esperanza de que las convirtieras en un imperio subterráneo, ¡desde el que tus herederos se lanzarán a dominar el mundo!

Tendrás que elegir una combinación de Raza y Poder Especial cuyas capacidades te permitan conquistar las Regiones que te rodean, aventurarte en Lugares Populares o buscar alguna Reliquia de la Virtud, y acumular Monedas de Victoria, a menudo a expensa de vecinos más débiles. Situarás tropas (fichas de Raza) en varias Regiones, y conquistarás cavernas adyacentes, obteniendo así Monedas de Victoria por cada Región que ocupes al final de tu turno. Antes o después, tu Raza se habrá expandido demasiado (como las que vinieron antes), y necesitarás abandonar tu civilización y fundar otra. ¡La clave para la victoria es saber cuándo empujar tu imperio al Declive y tomar las riendas de una nueva Raza en su camino hacia la supremacía en las grutas y cavernas de *Small World Underground*!

## Comienzo de la partida

El jugador que haya visitado más recientemente una cueva o un sótano será el Jugador Inicial. Después de que éste termine su primer turno, éste irá pasando de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de jugar un turno, comienza una nueva ronda con el turno del jugador Inicial.

El Jugador Inicial mueve el Marcador de Turno a la siguiente casilla en la pista de Turnos de Juego, y comienza su siguiente turno, seguido de los demás jugadores.

Cuando el Marcador de Turno alcanza la última casilla de la pista de Turnos de Juego, todos los jugadores disponen de un último turno, y la partida termina. El jugador que haya acumulado más Monedas de Victoria será declarado ganador de la partida.

## 1. El primer turno

Durante el primer turno de la partida, cada jugador:

1. Elige una combinación de Raza y Poder Especial
2. Conquista Regiones
3. Gana Monedas de Victoria

### 1. Elegir una combinación de Raza y Poder Especial

El jugador elige una combinación de Raza y Poder Especial de entre las seis que hay visibles en la mesa, incluyendo la combinación formada por la Raza y el Poder Especial de la parte superior de las pilas al final de la columna.

El coste de cada combinación está determinado por su posición en la columna. La primera combinación, localizada en la parte superior de la columna, es gratis. A medida que se desciende por la columna, cada una de las demás combinaciones cuesta una Moneda de Victoria adicional. Este coste lo paga el jugador dejando una Moneda de Victoria de su propiedad en cada una de las combinaciones situadas por encima de la combinación que desea elegir.

El jugador elige los Monguis Místicos como su combinación inicial de Raza y Poder Especial, dejando 1 de sus Monedas de Victoria en cada una de las combinaciones que hay por encima de los Monguis, y se lleva esa combinación.

Si la combinación elegida contiene Monedas de Victoria, el jugador se las lleva; aun así deberá dejar una Moneda de Victoria en cada una de las combinaciones localizadas por encima de la que seleccionó.

El jugador sitúa la combinación seleccionada boca arriba delante de él, y toma tantas fichas de esa Raza de la bandeja de almacenaje como la suma de los valores indicados en el marcador de Raza y el marcador de Poder Especial asociado.

A no ser que se mencione lo contrario (por ejemplo, los Légamos o los Martillos de Plata de los Enanos de Hierro), esas fichas de Raza son las únicas que el jugador tendrá a su disposición para esa Raza durante el transcurso de la partida.

La combinación elegida de Raza y Poder Especial y sus correspondientes 5+4=9 fichas de Raza.

Por otro lado, es posible que un Poder Especial (o la capacidad de una Raza) te permita tener fichas de Raza adicionales durante la partida, pero aun así estás limitado por el total de fichas disponibles en la caja. Así, un jugador con las 12 fichas de Raza de Légamos no podrá usar el poder de los Légamos de nuevo hasta que alguna de sus fichas esté disponible.

Finalmente, el jugador rellena la columna de combinaciones disponibles para los demás; para ello se desplazan las combinaciones existentes (y las Monedas de Victoria en ellas, si hay alguna) hacia arriba una posición en la columna, rellenando así el hueco dejado y revelando normalmente una nueva combinación en las pilas. Siempre debería haber 6 combinaciones visibles en la mesa, dentro del límite de marcadores de Raza y de Poder Especial disponibles en las pilas, mezclándolas de nuevo si es necesario.

Rellenando la columna de combinaciones de Raza y Poderes Especiales.

## 2. Conquistar Regiones

Las fichas de Raza se utilizan para conquistar Regiones del mapa que, una vez ocupadas, le proporcionarán al jugador Monedas de Victoria.

### Sw > Primera Conquista

El primer despliegue en el mapa de las fichas de Raza de un jugador deber realizarse conquistando una Región adyacente al borde del tablero (incluyendo los dos "finales" del Río que tocan el borde del tablero).

### > Conquistando una Región

Para conquistar una Región, un jugador debe tener disponibles para desplegar: 2 fichas de Raza + 1 ficha de Raza adicional por cada Montaña Negra, Armadura Fúngica o Fortaleza Patria presentes en la Región, y + 1 ficha de Raza adicional por cada ficha de Monstruo u otra ficha de Raza perteneciente a otro jugador que esté presente en la Región.

### Sw > Excepciones a la regla anterior

- Conquistar el Río sólo cuesta 1 ficha de Raza, pero DEBERÁ

VACIARSE durante tu fase de redistribución (ver página 7). Así pues, a no ser que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, no podrás dejar ocupadas Regiones de Río.

Las Simas Abisales son Regiones intransitables que se pueden reconocer por el símbolo "prohibido" y son inaccesibles a los jugadores. Las Regiones con Simas Abisales deberán rodearse, ya que no se puede pasar a través de ellas. Los símbolos de Volcán en algunas de estas Regiones indican la posibilidad de que un Volcán entre en erupción (ver Igneos en la página 10).

Montaña Negra Armadura Fúngica Fortaleza Patria

Para entrar en el tablero a partir de la Región de Lodazal ocupada por Monstruos, el jugador deberá usar 4 de sus preciadas fichas de Raza.

Tras conquistar una Región, el jugador debe dejar las fichas de Raza que ha usado para conquistarla dentro de las fronteras de dicha Región en el mapa. Esas fichas deberán permanecer en esa Región hasta que el jugador reorganice sus tropas al final de su turno (ver Redistribución de Tropas en la página 7).

**Nota Importante:** Independientemente de su Raza y/o Poder Especial, un jugador debe siempre tener al menos una ficha de Raza disponible para iniciar una nueva conquista.

### Sw > Conquistando una Región ocupada por fichas de Monstruo

Siempre que un jugador conquiste una Región ocupada por al menos una ficha de Monstruo, robará inmediatamente la ficha superior de la pila de Lugares Populares y Reliquias de la Virtud, y la pondrá en la Región recién conquistada.

El jugador podrá recibir algunos marcadores o fichas adicionales dependiendo de los Poderes Especiales o beneficios

otorgados por ese Lugar Popular o Reliquia de la Virtud (ver Reliquias de la Virtud y Lugares Populares en la página 13-15).

A no ser que se especifique lo contrario (Fortaleza Patria), las fichas de Lugares Populares y Reliquias de la Virtud no cuentan a la hora de defender la Región que los contiene una vez que han sido reveladas, y NUNCA incrementan el número de fichas requeridas para conquistar la Región.

### > Pérdidas Enemigas y Retiradas

Si las fichas de Raza de otro jugador ocupaban una Región antes de su conquista, ese jugador debe recoger inmediatamente todas sus fichas de Raza y:

- Retirar permanentemente una ficha de Raza devolviéndola a la bandeja de almacenaje.
- Conservar las otras fichas de Raza que tenga en su poder, y redistribuirlas en cualquier otra Región o Regiones todavía ocupadas por su Raza, si queda alguna, como acción final del turno del jugador actual.

Las Regiones en las que las fichas de Raza restantes se redistribuyan no pueden estar adyacentes o contiguas a la Región de la que han huido. Si todas las Regiones de un jugador quedaron conquistadas en un turno, dejándole con una cuantas fichas de Raza en su poder pero ninguna sobre el tablero, en su siguiente turno podrá volver a distribuirlas como si estuviese realizando su primera conquista.

Cuando una Región defendida por una única ficha es capturada, la ficha defensora se descarta. Esto sucederá habitualmente cuando la ficha defensora pertenezca a una Raza en Declive (ver Entrando en Declive en la página 8).

**Nota:** Un jugador puede elegir conquistar una Región ocupada por una ficha en Declive de su propiedad, si así lo desea: Perderá esa ficha, pero podrá tener acceso a una Región que seguramente será más provechosa para su nueva Raza Activa.

 Los Lugares Populares son inamovibles y permanecen en la Región que ocupan tras cada conquista. A no ser que se especifique lo contrario (Fortaleza Patria), los Lugares Populares nunca añaden defensa alguna a la Región en la que se encuentran.

 Las Reliquias de la Virtud son abandonadas por su anterior dueño. Permanecen en la Región cuando ésta es conquistada por otro jugador. Las Reliquias de la Virtud nunca añaden defensa alguna a la Región en la que se encuentran.

### > Sigüientes conquistas

El jugador activo puede repetir el proceso de conquista con tantas Regiones como desee durante su turno, siempre y cuando tenga suficientes fichas de Raza para cumplir con las sucesivas conquistas.

Cada una de las Regiones recién conquistadas deben ser adyacentes a una Región (compartir frontera con ella) ya ocupada por sus fichas de Raza Activa, a menos que su combinación de Raza y Poder Especial le permita otra cosa.



Tras conquistar con éxito los Lodazales, esta pringosa gente se aproxima a las tierras de Cristal Místico de los Monguis.

### > Intento de Conquista Final/ Tirada del Dado de Refuerzos

Durante el intento final de conquista de su turno, un jugador puede encontrarse sin suficientes fichas de Razas para conquistar otra Región. Mientras tenga al menos una ficha de Raza sin usar, podrá intentar una conquista final para su turno eligiendo una Región que podría conquistar normalmente con 3 o menos fichas de Raza. Una vez elegida la Región, el jugador tira el Dado de Refuerzos una vez. Ten en cuenta que la Región en la que el jugador desea realizar su última conquista debe elegirse antes de tirar el dado. Esta Región no tiene que ser necesariamente la más débil de entre todas las disponibles, siempre que pueda ser conquistada con una tirada afortunada del dado.

Si la suma del resultado de la tirada con el número de fichas de Raza que quedan en su posesión alcanza para conquistar la Región, el jugador situará sus fichas (o ficha) restantes allí. De lo contrario, deberá distribuirlas en una de las Regiones que tenga ocupadas por sus fichas de Raza Activa. Sea cual sea el resultado, sus conquistas para ese turno terminan inmediatamente.



A pesar de un comienzo difícil, gracias a una tirada afortunada del Dado de Refuerzos, los Légamos logran conquistar esta Montaña Negra como su conquista final de turno.

### > Redistribución de Tropas

Una vez que el jugador no quiere o puede intentar más conquistas en ese turno, podrá redistribuir libremente las fichas de Raza que tenga en el tablero, moviéndolas de una a otra Región ocupada por su Raza (no necesariamente a Regiones adyacentes o contiguas), siempre y cuando deje al menos una ficha de Raza en cada Región bajo su control.



El jugador redistribuye sus tropas de Légamos en sus Regiones. Esta redistribución incluye una ficha de Légamos adicional recibida como resultado de la capacidad racial de los Légamos, que les proporciona 1 ficha de Raza por cada Región de Lodazal ocupada.

 Si el jugador conquistó alguna Región de Río durante este turno, ahora es el momento de vaciar las Regiones de Río que ocupe y redistribuir sus tropas en cualquier otra de sus Regiones (siempre que no sea de Río). Todas las Regiones de Río deben vaciarse al final del turno, a no ser que la combinación del jugador posea alguna capacidad que específicamente contradiga esta regla, como por ejemplo la Raza Kraken (ver página 11).

### 3. Ganar Monedas de Victoria

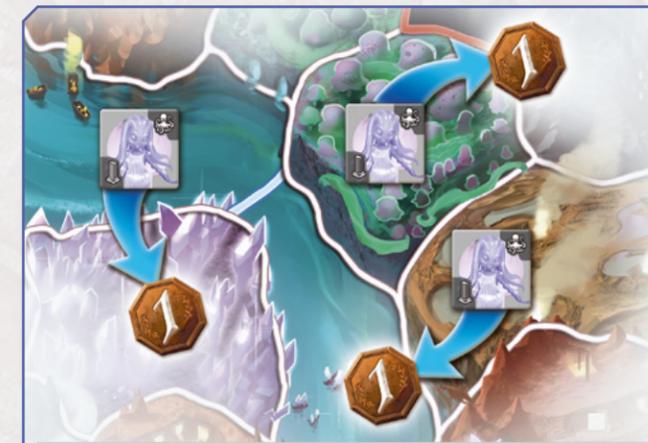
Con su turno finalizado, el jugador recibe 1 Moneda de Victoria por cada Región que sus fichas de Raza ocupen en el mapa. El jugador podrá recibir Monedas de Victoria adicionales como resultado de los beneficios que le pueda otorgar su Raza, Poder Especial, Lugares Populares y/o Reliquias de la Virtud.



Con 3 Regiones ocupadas, los Monguis Místicos reciben 3 Monedas de Victoria, más 1 Moneda de Victoria por su Poder Especial, que les proporciona 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Cristal Místico que ocupen.

A medida que la partida avanza, los jugadores tendrán probablemente algunas fichas de otra Raza en el mapa. Estas fichas son los restos de una Raza que decidió poner en Declive anteriormente (ver Entrando en Declive en la página 8).

Las Regiones ocupadas por esas fichas de Raza en Declive también contribuyen con 1 Moneda de Victoria a su dueño. Por otra parte, debes tener en cuenta que ninguna de las capacidades de Raza, Poder Especial, Lugares Populares y/o Reliquias de la Virtud proporciona Monedas adicionales cuando la Raza entra en Declive, a no ser que así se especifique.



Los Krakens son los únicos que pueden permanecer en Regiones de Río y obtener así Monedas de Victoria al final del turno.

Los jugadores deberán mantener sus Monedas de Victoria apiladas, **ocultando** su valor al resto de jugadores en todo momento; la puntuación final no se revela hasta el final de la partida. Si es necesario, un jugador puede pedir cambio del montón de Monedas de Victoria en cualquier momento.

## II. Sigüientes turnos

En los turnos siguientes, el Jugador Inicial avanza el Marcador de Turno una posición y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Durante su turno, cada jugador debe:

- Expandir los dominios de su Raza realizando más conquistas
- O BIEN**

- Poner su Raza en Declive para seleccionar una nueva

Tras realizar su acción el jugador vuelve a ganar Monedas de Victoria.

### Expandirse con nuevas Conquistas

#### > Preparando tus Tropas

Una vez que haya dejado una ficha de Raza en cada Región que ocupe (para no perder su control), el jugador puede devolver a su mano todas las demás fichas de su Raza Activa del mapa y usarlas para conquistar nuevas Regiones.

#### > Conquista

Todas las reglas relativas a la conquista de una nueva Región (ver Conquistando Regiones en la página 5) deben respetarse, con la excepción de la regla relativa a la Primera Conquista, que sólo se aplica a las nuevas Razas que entran en el mapa.

## > Abandonar una Región

Sólo aquellas fichas de Raza que han vuelto a la mano del jugador pueden usarse para conquistar nuevas Regiones. Si un jugador desea obtener más fichas de Raza, puede optar por abandonar alguna o todas sus Regiones, retirando todas sus fichas de Raza. Las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares DEBEN dejarse en la Región cuando el jugador la abandona. Las Regiones abandonadas no se considerarán de su propiedad, ni le reportarán más Monedas de Victoria. Si el jugador elige abandonar todas las Regiones que ocupaba anteriormente, su siguiente conquista deberá seguir las mismas reglas que Primera Conquista (ver Primera Conquista en la página 5).

## Entrar en Declive

En el momento en el que un jugador piensa que su Raza Activa está demasiado expandida y no posee ya el ímpetu requerido para continuar su avance o defenderse de sus belicosos vecinos, puede decidir entrar en **Declive** seleccionando una nueva combinación de Raza y Poder Especial de los disponibles en la mesa al inicio de su siguiente turno.

Para hacerlo, el jugador le da la vuelta a su marcador de Raza Activa, de tal manera que quede a la vista de todo el mundo el lado en tonos apagados del marcador de Raza, y retira el marcador de Poder Especial que estaba asociado a esa Raza, ya que ese Poder Especial no seguirá estando activo, a no ser que éste indique lo contrario (Fangosos, Reales, Renacidos...).

El jugador también deberá dar la vuelta a una ficha de Raza de cada Región que esté ocupando con esa Raza, mostrando su lado en Declive y retirando las fichas restantes de esa Raza del mapa, guardándolas de nuevo en la bandeja de almacenaje.

Un jugador sólo puede tener una única Raza en Declive en el mapa en cualquier momento. Si el jugador aún posee en el mapa fichas de una Raza que se puso en Declive anteriormente, esas fichas deberán ser retiradas inmediatamente del mapa y situadas de nuevo en la bandeja de almacenaje, antes de dar la vuelta a las nuevas fichas.

El marcador de esa Raza extinguida se sitúa en la parte inferior de la pila de marcadores de Raza, o en el primer lugar

disponible de la parte inferior de la columna de marcadores de Raza, si hay alguno. Se procede del mismo modo cuando la última ficha de una Raza en Declive es eliminada del mapa como resultado de una Conquista.



¡Estos Ígneos no han logrado entrar en calor y ahora están completamente apagados y extintos! Su marcador de Raza se devuelve a la parte inferior de la pila de marcadores de Raza y todas las fichas en Declive de los Ígneos se retiran del tablero.

El jugador no podrá realizar conquistas durante el turno en el que su Raza entra en Declive, así que su turno termina de inmediato tras tomar sus ganancias. El jugador gana 1 Moneda de Victoria por cada Región que ocupen las fichas de su nueva Raza, que acaba de entrar en Declive, pero no gana nada por los beneficios que le otorgaba su Raza, ahora en Declive, o el marcador de Poder Especial descartado.

En su siguiente turno, el jugador seleccionará una nueva combinación de Raza y Poder Especial, de entre aquellas que estén disponibles. Deberá seguir las mismas reglas que se usaron durante el primer turno de la partida. La única diferencia, de gran importancia, es que el jugador recibirá Monedas de Victoria tanto de su nueva Raza como de aquellas fichas de su Raza en Declive que aún se encuentren en el mapa, durante la fase de Ganar Monedas de Victoria de su turno.

En el caso de que no queden suficientes marcadores de Poder Especial para crear una nueva combinación de Raza y Poder Especial, mezcla los marcadores de Poder Especial descartados y crea una nueva pila de marcadores de Poder Especial.

## Final de la partida

Una vez el Marcador de Turno alcanza la última posición en la pista de Turno de Juego y todos los jugadores han tenido la oportunidad de jugar un último turno, las Monedas de Victoria acumuladas por cada jugador se muestran y cuentan. El jugador con la puntuación de Monedas de Victoria más alta es declarado ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más fichas de Raza (Activas + en Declive) sobre el mapa es declarado ganador.



Llegó la hora del Declive para estos Gnomos Vampiro. Sus fichas se retiran de cada una de las Regiones que ocupaban, pero dejando en cada una de ellas una ficha de la Raza en Declive. Después se le da la vuelta a su marcador de Raza y el marcador de Poder Especial asociado se descarta.

## Apéndices

### I. Organizar la Bandeja de Almacenaje

Al contener Small World Underground tantas planchas troqueladas, cuando retires todas las fichas y monedas te encontrarás con mucho espacio libre entre la bandeja inferior en la que se dejan los tableros y la tapa de la caja del juego. Si deseas guardar el juego en posición vertical, ese espacio hará que los tableros y las fichas se muevan y acaben mezcladas.

Para evitarlo, te recomendamos que realices una sencilla operación. Una vez que todas las piezas de juego han sido destroqueladas, en vez de tirar los marcos de cartón sobrantes, apílalos sobre la mesa. Retira cuidadosamente la bandeja interior que se apoya en la parte inferior de la caja de juego,

prestando especial atención a no romper el plástico, ya que es muy fino. Ahora pon los marcos de cartón en el interior de la caja y sitúa la bandeja interior que has retirado encima de esos cartones. Ahora ha recuperado la altura necesaria para que, una vez guardes los tableros, ocupen la altura completa de la caja. Ya puedes guardar tu juego en posición vertical, sin tener que preocuparte de que los componentes del juego se mezclen en el interior de la caja.

La siguiente ilustración muestra dónde deberías guardar las fichas, marcadores y monedas. La bandeja de almacenaje extraíble se usa para guardar las fichas de Raza, y dispone de un compartimento dedicado a cada una de ellas. Las dimensiones de algunos de los huecos de esta bandeja se han estandarizado para facilitar el almacenaje de las diferentes fichas de Raza. El resto de fichas, monedas y marcadores se guardan en su hueco específico, en la bandeja principal de la caja del juego, mientras que los tableros, las hojas de resumen y las reglas se dejan encima.



### II. Las Razas y los Poderes Especiales en Small World Underground

Hay 14 Razas y 21 Poderes Especiales en Small World Underground.

Cada Raza tiene su propio marcador de Raza distintivo, y fichas en cantidad suficiente para combinarla con cualquier marcador de Poder Especial.

Cada marcador de Poder Especial otorga un beneficio particular a la Raza con la que está asociado.

Las fichas de Raza se sitúan en el mapa, mostrando su lado de tonos luminosos cuando la Raza está Activa, y el lado de tonos apagados cuando entra en Declive.

A no ser que se indique lo contrario, los beneficios que otorga un marcador de Raza Activa y su Poder Especial asociado son acumulables, y no permanecen activos una vez que la Raza entra en Declive.

Una Región se considera **ocupada** exclusivamente en el caso de que contenga al menos una ficha de Monstruo o una ficha de Raza (Activa o en Declive). Una Región que contenga una ficha de Montaña Negra o un Lugar Popular, pero ninguna de Monstruo o de una Raza enemiga, se considera vacía.

Una Región **inmune** debido a la presencia del Balrog, el Dios Primigenio, la Reina o el Fantasma del Saqueador de Tumbas no puede ser conquistada por un oponente; no se ve afectada por los Poderes Especiales o de Raza de tus adversarios, ni por Lugares Populares o Reliquias de la Virtud que controlen, mientras que el Balrog, el Dios Primigenio, la Reina o el Fantasma del Saqueador de Tumbas estén presentes en la Región.

## Compatibilidad con Small World

Todas las Razas y Poderes Especiales de Small World Underground son nuevos, pero algunos les resultarán familiares a los jugadores de Small World, ya que incluyen variaciones de mecánicas de reglas presentes en el juego original y sus expansiones. Esto significa que, de forma general, puedes mezclar elementos de ambos juegos, usando algunas Razas de Small World en Small World Underground o a la inversa, una vez hayas explorado a fondo Small World Underground.

Cuando te atrevas a cruzar la frontera que separa la superficie del mundo subterráneo, usando Razas y Poderes Especiales de ambos juegos, debes tener en cuenta lo siguiente:

- Existen Poderes y efectos que no tienen sentido en determinadas partidas, debido a que están vinculados con un tipo de terreno que no existe en el mapa que estás usando

o que están vinculados a Lugares Populares o Reliquias de la Virtud que no están en juego, etc. En ese caso retira esos elementos antes de empezar la partida.

- Donde sea aplicable, los Poderes y efectos asociados con los Mares y la Región del Lago se transfieren a las Regiones de Río y viceversa.
- Las Montañas y las Montañas Negras tienen el mismo efecto en ambos mundos.
- Si deseas jugar con Lugares Populares y Reliquias de la Virtud en Small World, usa un número de fichas de Monstruo igual a  $(2 \times \text{número de jugadores}) + 2$ , y pon 2 fichas de Monstruo en cada Región de Tribu Perdida que quieras. Sólo deberás asegurarte de que no haya dos de estas Regiones con Monstruos adyacentes entre sí. Finaliza la preparación poniendo una ficha de Tribu Perdida en cada Región de Tribu Perdida que no esté ocupada por fichas de Monstruo.
- Por último, no olvides que los siguientes tipos de Terreno se consideran equivalentes:
  - ◆ Montaña/Montaña Negra
  - ◆ Lodazal/Pantano
  - ◆ Bosque Fúngico/Bosque
  - ◆ Excavación/Mina
  - ◆ Cristal Místico/Fuente Mágica



## Las Razas

La siguiente lista detalla los beneficios de cada Raza; el número de fichas de Raza del mismo tipo que se recibe al seleccionar ese marcador de Raza se indica en el valor numérico mostrado en el marcador.



### Arácnidos

A la hora de conquistar, tus Arácnidos consideran todas las Regiones adyacentes a una Sima Abisal como adyacentes a las Regiones que ya ocupan. Para tu primera conquista, puedes entrar en el tablero por cualquier Región adyacente a una Sima Abisal.



### Elfos Oscuros

A los Elfos Oscuros les encanta vivir apartados, así que al final del turno ganas 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región que ocupen que no comparta frontera con Regiones de otra Raza; eso también incluye las demás Razas controladas por ti y todas las Razas de tus oponentes, incluso aquellas que estén en Declive, así como las Regiones con Monstruos.



### Enanos de Hierro y sus Martillos de Plata

Durante la fase de Redistribución de Tropas de cada uno de tus turnos, coge 1 ficha de Martillo de Plata adicional de la bandeja de almacenaje por cada Región de Excavación que ocupes y ponlo frente a ti. Desde ese momento, y hasta que los Enanos de Hierro entren en Declive, puedes usar los Martillos de Plata para conquistar, pero no para defenderte, durante las fases de Conquista de tus siguientes turnos. Al final de la Redistribución de Tropas (ver Redistribución de Tropas en la página 7) de cada uno de tus turnos, retira todas las fichas de Martillos de Plata del mapa, asegurándote de dejar al menos una ficha de Enano de Hierro en cada Región. Deja las fichas de Martillos de Plata fuera del tablero, frente a ti, donde permanecerán hasta el inicio de tu siguiente fase de Conquista.



### Faraones

Hay momias de Faraones por doquier pero tienden a tropezar constantemente con sus vendajes. Todas tus conquistas necesitan 1 ficha de Faraón adicional para poder llevarse a cabo.



### Fuegos Fatuos

Puedes usar el Dado de Refuerzo antes de cada conquista en una Región de Cristal Místico o en una Región adyacente a una Región de Cristal Místico que tus Fuegos Fatuos ocupen. Señala la Región que desees conquistar antes de lanzar el dado. Independientemente del resultado del dado, si tienes suficientes fichas de Fuegos Fatuos para conquistar esa Región, debes conquistarla una vez lances el dado.



### Gnomos

Durante sus turnos, los demás jugadores no pueden usar sus Poderes Especiales y de Raza ni ningún efecto de los Lugares Populares o Reliquias de la Virtud que controlen para conquistar Regiones ocupadas por tus Gnomos. Esto incluye efectos indirectos y significa, por ejemplo, que un jugador que no esté en una Región adyacente a tus Gnomos no podría atacarte, ni controlando la Gran Tubería de Cobre (ver Gran Tubería de Cobre en la página 15). El Balrog tampoco puede conquistar Regiones ocupadas por los Gnomos. La inmunidad de los Gnomos a todos estos efectos es únicamente durante los turnos de los demás jugadores. Sin embargo, durante el turno del jugador que controle los Gnomos, el resto de jugadores pueden usar normalmente contra los Gnomos sus Reliquias de la Virtud o Lugares Populares, etc.



### Légamos

Durante la fase de Redistribución de Tropas de tu turno, recibe 1 ficha de Légamos de la bandeja de almacenaje por cada Región de Lodazal que ocupes. Debes poner las fichas recibidas de esta manera en una o varias Regiones que controles con tus Légamos.



### Lagartos

Tus Lagartos pueden pasar por cualquier Región de Río, esté ocupada o vacía, sin necesidad de conquistarla o dejar fichas en ella. Si deseas conquistar con los Lagartos una Región de Río que esté ocupada, por ejemplo con Krakens, debes tener suficientes fichas para conquistarla de manera normal. Sin embargo, una vez finalices tus conquistas del turno, no debes dejar fichas en el Río, sino redistribuirlas en otro tipo de Región bajo tu control durante la fase de Redistribución de Tropas.



### Ígneos

Cuando selecciones esta Raza, pon la ficha de Volcán en una de las Simas Abisales que contengan un símbolo de Volcán. Cualquier Región adyacente al Volcán, o adyacente a cualquier Región que esté conectada en cadena con otras Regiones ocupadas por los Ígneos hasta el Volcán, puede ser conquistada por tantas fichas de Ígneos como si se tratara de una Región vacía.



### Krakens

Al final de tu turno, no estás obligado a vaciar las Regiones de Río que tus Krakens ocupen. Puedes dejar tus fichas de Krakens en Regiones de Río y ganar Monedas de Victoria por esas Regiones, ¡incluso si están en Declive! Por supuesto, toda Raza que desee pasar a través de una Región de Río ocupada por los Krakens deberá conquistarla antes de la manera habitual.



### Liches

Recibe 1 Moneda de Victoria de todo oponente que conquiste una Región que contenga al menos uno de tus Liches en Declive. Un oponente que no tenga Monedas de Victoria no podrá conquistar una Región ocupada por tus Liches en Declive.



### Mimos

A la hora de elegir una combinación de Raza y Poder Especial (ver página 4), si eliges los Mimos puedes intercambiar inmediatamente su Poder Especial con el Poder Especial de tu elección de entre los 5 Poderes Especiales que están a la vista. No se intercambian ni se cogen las Monedas de Victoria que haya en la combinación inicialmente asociada al Poder Especial que estás mimetizando, tan sólo los Poderes Especiales.



### Monguis

Ganas 1 Moneda de Victoria adicional al final del turno por cada Región de Bosque Fúngico que ocupen tus Monguis.



### Ogros

Tus Ogros pueden conquistar cualquier Región con 1 ficha de Ogro menos de las que son normalmente necesarias. En cualquier caso, siempre necesitas un mínimo de 1 ficha de Ogro para realizar una conquista.



### Sectarios

Pon el Dios Primigenio en la primera Región que tus Sectarios conquisten. Esta Región es inmune. Conquistar cualquier Región adyacente al Dios Primigenio, incluyendo cualquier Región que pueda resultar adyacente debido a un Poder Especial o de Raza, Lugares Populares o Reliquias de la Virtud que controles, requiere 1 ficha de Sectarios menos de las habituales. En cualquier caso, siempre necesitas un mínimo de 1 ficha de Sectarios para realizar la conquista. Al inicio de cada uno de tus turnos puedes mover al Dios Primigenio a una Región de tu elección que ya esté ocupada por tus Sectarios.



## Poderes Especiales

En la siguiente lista, que detalla los Poderes Especiales, cuando usamos los términos "tu" o "tus", nos estamos refiriendo a las fichas de Raza asociadas a ese Poder Especial. A no ser que se especifique lo contrario, esto excluye cualquiera de tus fichas de Raza en Declive.

La siguiente lista detalla las ventajas que proporcionan los Poderes Especiales; el número adicional de fichas de Raza recibidas cuando se asocia cada Poder Especial a un marcador de Raza está indicado dentro de un círculo en el marcador de Poder Especial.



### Asustados

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región que ocupes con al menos 3 fichas de Raza al final del turno.



### Audaces

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región con un Lugar Popular que ocupes al final del turno.



### Desvanecedores

Cuando tus Desvanecedores entren en Declive, retira todas sus fichas de Raza del tablero y recibe a cambio 2 Monedas de Victoria por cada Región que ocupaban, en lugar de 1.



### Enterrados

Cuando entren en Declive, puedes mantener todas las fichas de Enterrados en el mapa y redistribuirlas una última vez antes de puntuar en el turno en el que entras en Declive. Si una Región que contenga fichas con el Poder Especial Enterrados es conquistada, al final del turno del atacante podrás redistribuir cualquier ficha de Enterrados que haya sobrevivido a la conquista como si todavía estuviera activa (ver Pérdidas Enemigas y Retiradas en la página 6). Si no quedan Regiones en las que redistribuir tus fichas, se dan por perdidas definitivamente.



### Escudados

Por cada Región de Bosque Fúngico que ocupes al final de tu fase de Conquista, recibe 1 ficha de Armadura Fúngica adicional de la bandeja de almacenaje. Distribuye estas fichas de Armadura Fúngica en cualquiera de tus Regiones durante tu fase de Redistribución de Tropas. Cada ficha de Armadura Fúngica que se encuentre en una Región aumenta su defensa en 1, incluso después de entrar en Declive. Estas fichas no cuentan como fichas de Raza, por lo que una ficha de Raza junto con un marcador de Armadura Fúngica puede seguir siendo objetivo de los Vampiros, por ejemplo. Puedes apilar

varias fichas de Armadura Fúngica en una misma Región. Retira todas las fichas de Armadura Fúngica de una Región que abandones o que un enemigo conquiste. En cualquier otro caso, déjalas en juego mientras que tus tropas Escudadas sigan sobre el tablero.



### Fangosos

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Lodazal que ocupes al final de tu turno, incluso después de entrar en Declive.



### Gregarios

Recibe 2 Monedas de Victoria adicionales si todas tus Regiones forman un solo conjunto de Regiones al final de tu turno. Específicamente, "conjunto de Regiones" significa aquí una agrupación de Regiones adyacentes entre sí, por lo que los Arácnidos Gregarios que estén ocupando Regiones de Simas Abisales separadas reciben igualmente la bonificación de este Poder Especial.



### Inmortales

Cuando un oponente conquiste una de tus Regiones, guarda todas las fichas de Raza con el Poder de Inmortales de la Región recién conquistada para redistribuirlas al final del turno del jugador actual, en lugar de descartar 1 ficha de Raza a la bandeja de almacenaje como sería lo habitual (ver Pérdidas Enemigas y Retiradas en la página 6).



### Ladrones

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional de cada jugador que tenga al menos 1 ficha de Raza activa en una Región adyacente a otra que tus Ladrones ocupen al final del turno.



### Mágicos

El Saco de Múltiples Cosas duplica el poder de 1 Reliquia de la Virtud que esté en juego. Decide la Reliquia de la Virtud a duplicar cada uno de tus turnos, usando el Saco para representar la Reliquia de la Virtud que elijas. El Saco no puede robarse. Si una Región que contiene el Saco es conquistada o abandonada, vuelve a cogerlo para su uso futuro.



### Mártires

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional de la reserva cada vez que una de las Regiones que tus Mártires ocupen sea conquistada por otro jugador.



### Mineros

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Excavación que ocupes al final de tu turno.



### Místicos

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Cristal Místico que ocupes al final del turno.



### Peleones

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada grupo de Regiones que no compartan una frontera común con otro grupo de Regiones que tus Peleones ocupen al final de tu turno. Por ejemplo, si todas tus fichas de Raza con el Poder Especial de Peleones forman una serie continua de Regiones adyacentes en el mapa, recibes 1 Moneda de Victoria, si están divididas en dos grupos separados recibes 2 Monedas de Victoria, etc.



### Pescadores

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada 2 Regiones Costeras que ocupes al final del turno, redondeando hacia abajo. Se consideran Regiones Costeras todas las Regiones adyacentes a las Regiones de Río, excluyendo las Regiones de Río en sí.



### Pétreos

Recibe 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región de Montaña Negra que ocupes al final de tu turno.



### Reales

Al final de tu turno, pon la ficha de Reina en una Región que ocupen tus fichas de Raza con el Poder Especial Reales para convertir esa Región en inmune. Si entras en Declive, tu ficha de Reina permanece en la Región en la que estaba, manteniéndola inmune, pero no podrá volver a moverse.



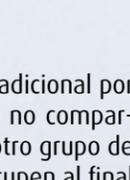
### Renacidos

Una vez que tus Renacidos entren en Declive, al inicio de cada uno de tus turnos puedes vaciar 1 ó 2 de sus Regiones y reemplazar esas fichas de Raza con una de tus fichas de Raza Activa de la bandeja de almacenaje (o de tu reserva, si no quedan en la bandeja).



### Sabios

Recibe 2 Monedas de Victoria al final del turno (incluyendo el turno en el que entraron en Declive) si tus fichas con el Poder Especial Sabios que están en Declive todavía ocupan al menos una Región del tablero.



### Vampiro

Una vez por turno y por oponente, tus fichas de Raza con el Poder Especial Vampiro pueden conquistar una Región sustituyendo una ficha de Raza Activa de un oponente por una ficha Vampiro de la bandeja de almacenaje (o de tu mano si no quedan en la bandeja). La ficha que tu Vampiro reemplaza debe ser la única ficha de Raza de la Región. A este respecto, es indiferente que la ficha de Raza del se encuentre en una Región de Montaña Negra, o que albergue la Fortaleza Patria o una ficha de Armadura Fúngica. Aun así, una Región que contenga una única ficha de Raza de Gnomo está protegida. Devuelve a la bandeja de almacenaje la ficha de Raza del oponente. Si una ficha de Raza con el Poder Especial Inmortales es objetivo de un Vampiro, la ficha Inmortal se pierde y se devuelve a la bandeja de almacenaje.



### Vengativos

Dale una ficha de Venganza a cada jugador que ataque cualquiera de tus Razas durante su turno. Durante tu siguiente turno, puedes conquistar cualquier Región ocupada por las fichas de Raza de ese oponente (ya esté Activa o en Declive) empleando una 1 ficha de Raza menos de lo habitual. En cualquier caso, siempre necesitas un mínimo de 1 ficha de Raza para realizar una conquista. Al final de tu turno, recupera todos los marcadores de Venganza.





### III. Reliquias de la Virtud y Lugares Populares

Hay 6 Reliquias de la Virtud y 9 Lugares Populares en Small World Underground. Una única ficha identifica cada Lugar Popular o Reliquia de la Virtud.

Cuando un jugador conquista una Región ocupada por un Monstruo, roba inmediatamente una ficha de la pila de marcadores de Lugares Populares y Reliquias de la Virtud y la sitúa en esa Región.

Las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares otorgan un poder único a quién controle/ocupe esa Región. Este poder puede perderse o ser robado por otros jugadores cuando la Región donde se encuentra el Lugar o la Reliquia es conquistada, por lo que su control puede variar de dueño a lo largo de la partida.

Los Lugares Populares siempre permanecen en la Región en la que fueron encontrados, beneficiando con su poder al jugador cuyas tropas ocupen esa Región. Las Reliquias de la Virtud son móviles, y se trasladan a la Región en la que su poder fue usado por última vez, cuando sea que su uso tenga lugar.

Cuando una Región que contenga una Reliquia de la Virtud o un Lugar Popular es abandonada, la Reliquia o el Lugar permanece en esa Región, sobre el tablero. Cuando una Región que contiene una Reliquia o un Lugar es conquistada, su poder pasa inmediatamente al control del nuevo ocupante de la Región.

Las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares nunca aumentan la defensa de la Región en la que se encuentran, a excepción de la Fortaleza Patria, claro está.

Cuando un poder de Lugar o Reliquia haga referencia a fichas de Raza adicionales, éstas deben tomarse de las que aún queden en la bandeja de almacenaje y, si no quedan, de las fichas que tenga el jugador, si tiene.

El poder de un Lugar o Reliquia entra en juego inmediatamente después de que se conquiste la Región infestada de Monstruos que la alberga.

Una única ficha de Raza en una Región con una Reliquia de la Virtud o un Lugar Popular se sigue considerando una única ficha de Raza.

Una Región convertida en **inmune** por la presencia de un Balrog, un Dios Primigenio, una Reina o el Fantasma del Saqueador de Tumbas no puede ser conquistada por un oponente. Esa Región no se ve afectada por los Poderes Especiales o de Raza de ningún adversario, ni por los poderes de una Reliquia de la Virtud o Lugar Popular que controlen, mientras que el Balrog, el Dios Primigenio, la Reina o el Fantasma del Saqueador de Tumbas permanezcan en ella.

### Reliquias de la Virtud

A no ser que se especifique de otro modo:

- Utilizar el poder de una Reliquia es siempre opcional
- Las Reliquias no pueden ser usadas por Razas en Declive
- Al final del turno, una Reliquia de la Virtud permanece en la Región en la que fue usada por última vez
- Cuando el poder de una Reliquia haga referencia a fichas de Raza adicionales, éstas deben tomarse de las que aún

queden en la bandeja de almacenaje y, si no quedan, de las fichas que tenga el jugador, si tiene



### Anillo Rúnico

Al final de su turno, el jugador que controle el Anillo Rúnico lo sitúa en una Región que ocupen sus tropas para recibir 1 Moneda de Victoria de cada jugador que tenga al menos una ficha de Raza Activa en una Región adyacente a la Región donde se encuentre el Anillo Rúnico. Si un jugador no tiene Monedas de Victoria, no entregará la Moneda de Victoria, pero el Anillo Rúnico seguirá pudiéndose situar en la Región adyacente a sus tropas.



### Caletín Apestoso de Troll

Una vez por turno, el jugador que controle el Caletín Apestoso de Troll podrá conquistar una Región como si estuviese vacía. Al final del turno, el jugador que controle las fichas de Raza que hay en esa Región puede redistribuirlas en cualquier otra Región (o Regiones) que controle, o devolverlas a su mano, si no tiene Regiones en el mapa.



### Cetro de la Avaricia

Al final de su turno, antes de determinar el número de Monedas de Victoria que debe recibir, el jugador que controle el Cetro de la Avaricia sitúa esta Reliquia en una Región que sus tropas ocupen para doblar el número de Monedas de Victoria que recibiría de esa Región. Los Enanos detestan que les consideren codiciosos, así que no aceptarán el Cetro de la Avaricia en sus minas: El Cetro no tiene efecto si se sitúa en una Región que contenga la Mina del Enano Perdido. Ten en cuenta que el Cetro nunca doblará las Monedas de Victoria que recibas de otros jugadores (haciendo uso de los poderes de Liches, Ladrones, Anillo Rúnico, por ejemplo).



### Felpudo Volador

Una vez por turno, el jugador que controla el Felpudo Volador puede conquistar cualquier Región, aunque no esté adyacente a las Regiones que controle. El Felpudo Volador se queda en la Región conquistada de esta manera. Si el intento de conquista fracasa, el Felpudo Volador permanecerá en la Región que estaba.



### Santo Orbe de Antioquía

Una vez por turno, el jugador que controle el Santo Orbe de Antioquía puede usarlo para sustituir una única ficha de Raza Activa de un oponente por una ficha de Raza de su propiedad para conquistar esa Región. A efectos de esta Reliquia, un "única" ficha de Raza se define de la misma manera que el Poder Especial Vampiro (ver página 13).



### Espada del Conejo Asesino

Una vez por turno, el jugador que controle la Espada del Conejo Asesino podrá conquistar una Región adyacente usando 2 fichas de Raza menos de las que serían necesarias normalmente.



### Lugares Populares

Un Lugar Popular nunca se mueve, sino que permanece en la Región donde fue descubierto.

Además, a no ser que se especifique lo contrario:

- Utilizar el poder de un Lugar Popular es siempre opcional
- Los Lugares no pueden ser usados por Razas en Declive
- Cuando el poder de un Lugar haga referencia a fichas de Raza adicionales, éstas deben tomarse de las que aún queden en la bandeja de almacenaje y, si no quedan, de las fichas que tenga el jugador, si tiene



### Altar de las Almas

Al final de cada uno de sus turnos, el jugador que controle la Región que contiene el Altar de las Almas puede descartar una única ficha en Declive que haya en una Región de su elección para recibir 3 Monedas de Victoria al final del turno. El Altar funciona incluso si es controlado por fichas de Raza en Declive.



### Campo de Diamantes

Al final de su turno, el jugador recibe 1 Moneda de Victoria adicional por el Campo de Diamantes y otra por cada otra Región del mismo tipo de Terreno (donde se encuentra el Campo de Diamantes) que ocupe esta misma Raza. El poder del Campo de Diamantes sigue funcionando incluso si las tropas que ocupan su Región están en Declive.



### Cripta del Saqueador de Tumbas

Al final de su turno, el jugador que controle la Región con la Cripta del Saqueador de Tumbas pone el Fantasma del Saqueador de Tumbas en cualquier Región, excepto aquella que contiene la Cripta, para hacerla inmune. Cuando las fichas que controlan la Región de la Cripta entren en Declive no podrán volver a mover el Fantasma, pero la Región en la que éste se encuentre sigue siendo inmune. Cuando un jugador conquiste la Región con la Cripta, el Fantasma abandona inmediatamente la Región que ocupaba y pasa a estar bajo el control del nuevo propietario de la Región con la Cripta.



### Fortaleza Patria

Al final de cada uno de sus turnos, el jugador que controle la Región con la Fortaleza Patria recibe 1 Moneda de Victoria adicional. La Fortaleza Patria también aumenta la defensa de la Región en 1. Ambos beneficios persisten incluso cuando las tropas que ocupan la Región con la Fortaleza Patria están en Declive.



### Fuente de la Eterna Juventud

Al inicio de su turno, el jugador que controle la Región con la Fuente de la Eterna Juventud recibe 1 ficha de Raza de la bandeja de almacenaje,

si queda alguna ficha de Raza del mismo tipo que las que se encuentran en la Región con la Fuente.



### Gran Tubería de Bronce

Todas las Regiones del mismo tipo de Terreno que la Región que contiene la Gran Tubería de Bronce se consideran adyacentes para el jugador cuyas tropas controlen la Región con la Gran Tubería de Bronce.



### Mina del Enano Perdido

Al final de su turno, el jugador cuyas tropas ocupen la Región con la Mina del Enano Perdido recibe 2 Monedas de Victoria adicionales. La Mina del Enano Perdido otorga este beneficio incluso si las tropas que ocupan la Región de la Mina están en Declive. El Cetro de la Avaricia no tiene efecto si se sitúa en la Mina.



### Pentáculo Perverso

El jugador que descubra el Pentáculo Perverso envía inmediatamente al Balrog invocado por el Pentáculo a una Región adyacente de su elección. Si esa Región está ocupada, es inmediatamente conquistada por el Balrog y el ocupante de la Región conquistada no pierde 1 ficha de Raza, sino 2 (si es posible), devolviéndolas a la bandeja de almacenaje como resultado de la conquista del Balrog. La Región que contiene el Balrog es inmune a todos los jugadores, y no proporciona Monedas de Victoria a nadie (incluyendo al jugador que controla al Balrog). A partir de entonces, una vez por turno, en cualquier momento de su turno, el jugador que ocupe la Región con el Pentáculo Perverso puede mover al Balrog a una Región adyacente a la que se encuentra el Balrog y repetir el proceso descrito anteriormente.



*Nota: El Balrog puede conquistar y ocupar Regiones de Río.*



### Stonehedge

El jugador que descubre Stonehedge roba inmediatamente un Poder Especial al azar de la pila de Poderes Especiales. Ese será el Poder Especial asociado a Stonehedge para el resto de la partida. Ignora cualquier valor de fichas de Raza indicado en el marcador de Poder Especial: es el Poder Especial lo que se usa, no las fichas de Raza adicionales.

Como sucede con todos los Lugares Populares, el uso del Poder Especial asociado a Stonehedge es opcional; por ejemplo, si la Raza de un jugador que ha descubierto Stonehedge tiene el Poder Especial Desvanecedores, ese jugador no está obligado a usar el poder Desvanecedores inmediatamente tras descubrir Stonehedge. Por otra parte, si el Poder Especial tiene efecto en tropas en Declive (como Renacidos o Sabios), el jugador sólo podrá usar el poder de Stonehedge una vez que sus tropas entren en Declive. Si el Poder Especial asociado con Stonehedge es Enterrados, las fichas de Raza en Declive de ese jugador NO desaparecen cuando el jugador pierda el control de la Región que contiene Stonehedge.

# Days of Wonder Online



Registra tu juego de tablero:



Registra tu juego en [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) para descubrir un sitio web con Razas y Poderes Especiales adicionales para *Small World*, así como estrategias y consejos de juego.

Pulsa en el botón "New Player" y sigue las instrucciones. Y si posees un iPad, no olvides probar *Small World* para iPad, ¡el mejor juego de tablero para iPad del año!



[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)



## Créditos

Diseño de juego:  
**Philippe Keyaerts**

Ilustraciones:  
**Miguel Coimbra**

Traducción: Moisés Busanya  
Edición: Darío Aguilar Pereira  
Editor: Jose M. Rey

Gracias, ante todo, a la dedicación de los grupos de pruebas de juego formados por Alexis Keyaerts, Benoît Kusters, Bernard JoRion, Dom Vandaële, Eric Hanuise, Iris Fostiez, Jean-Paul Reginster, Joachim Tome, Johan Javaux, Laurent Demilie, Michaël Cukuer, Nathan Clesse, Nico Dehove, Stéphane Rimbart, Stéphane Van Eesbeeck, Timothée Piedboeuf, Thomas Laroche, Valérie-Anne Delvaux, Vincent Piedboeuf, Xavier Benout, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Yves Dohogne y a los asistentes de Belgoludique.

Un agradecimiento especial a la comunidad de *Small World* en Boardgamegeek; algunos de sus miembros, Chris Mellenberg, Eric Bridge y Nathan Taylor en particular, merecen un reconocimiento especial por la influencia que algunas de sus ideas han tenido en mí.

Por último, pero no por ello menos importante, Days of Wonder desea dar las gracias a la comunidad increíblemente activa de jugadores de *Small World* del mundo entero por inspirarnos a cavar profundamente en *Small World Underground*.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World Underground - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyright © 2011-2016 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

