

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Per 2-5 giocatori • Dagli 8 anni in su • 40-80 minuti

Componenti

Dentro Small World™, troverai:

- 4 Mappe di Small World, stampate su due tabelloni a doppia faccia, una per ognuna delle quattro possibili configurazioni di giocatori.



- 6 fogli Prospetto di Gioco, uno per ognuno dei giocatori, e uno che serve come riferimento al gruppo per il turno di gioco
- 14 vessilli Razza Fantasy colorati quando sono Attivi e grigi quando sono In Declino, più un vessillo bianco per una razza di tua invenzione.



Amazzoni, Attivo e In Declino

- 168 segnalini per le Razze:



- 20 cartellini Potere Speciale Unico, più 1 cartellino bianco per un potere speciale di tua concezione



- I seguenti pezzi del gioco:



10 Tane dei Troll



6 Fortezze



9 Montagne



5 Accampamenti



2 Buche-nel-Terreno



2 Eroi



1 Draghi

- 109 Monete Vittoria (30 "10", 24 "5", 20 "3" e 35 "1")



Monete Vittoria



- 1 Dado Speciale Rinforzi

- 1 segnalino Turno di Gioco

- Questo libretto delle Regole



Il segnalino Turno di Gioco

Preparazione del Gioco

Se questa è la prima volta che giochi leva tutti i pezzi dagli incastri del gioco. Separali per tipo e mettili nelle apposite vaschette previste per ogni tipo di pezzo. Alcuni tipi vanno inseriti nella vaschetta mobile presente nella scatola. Altri tipi entrano esattamente nei rispettivi posti nella vaschetta vuota più grande nella scatola del gioco; per dettagli su come organizzare i segnalini, va all'illustrazione che si trova nell'Appendice I a pag. 8.

◆ Prendi la mappa di *Small World* relativa al numero dei giocatori, come indicato dal simbolo accanto al puntatore Turno di Gioco e piazzala al centro del tavolo.

◆ Piazza il segnalino Turno di Gioco nella prima tacca del puntatore Turno di Gioco della mappa. **1** Questo puntatore è utilizzato come indicatore per l'avanzamento del gioco, che termina alla fine del turno in cui il segnalino Turno di Gioco raggiunge l'ultima posizione (8°, 9° o 10° turno se-

condo la mappa che si sta utilizzando).

◆ Leva dalla scatola la vaschetta mobile con tutti i segnalini Razza che contiene e mettila accanto alla mappa, in un punto che sia di comodo accesso per tutti i giocatori. **2**

◆ Mescola tutti i vessilli delle Razze, estraine cinque a caso e piazzali a faccia in su (ossia con il lato colorato visibile) a formare una colonna. **3**. Piazza i restanti vessilli a faccia in su a formare una pila alla base della colonna **4**. Ripeti l'operazione con i cartellini Potere Speciale, mescolandoli e piazzandone uno alla destra di ognuno dei vessilli Razza, col lato stonato che s'incasta precisamente nell'apertura rotonda del vessillo. Impila il resto dei cartellini alla destra della pila dei vessilli Razza **5**. A questo punto dovresti avere un totale di 6 combinazioni vessilli Razza e cartellini di Potere Speciale a faccia in su piazzati sul tavolino, contando anche quella che si trova sulla cima delle pile.

◆ Piazza un segnalino Tribù Perduta in ognuna delle Regioni della mappa che hanno il simbolo Tribù Perduta **6**. Le Tribù Perdute sono i resti di civiltà perdute da lungo tempo e che sono oramai In Declino, ma che all'inizio del gioco ancora popolano alcune Regioni.

◆ Piazza un segnalino Montagna in ogni Regione che ha un simbolo Montagna **7**.

◆ Distribuisci a ognuno dei giocatori cinque monete Vittoria "1" **8**. Piazza tutte le monete restanti, comprese tutte le "3", "5" e "10" in un mucchio Vittoria accanto al tabellone, in un punto in cui ognuno dei giocatori possa raggiungerle con facilità. Queste monete serviranno come valuta nel corso del gioco e aiuteranno a capire alla fine chi sia il vincitore.



Scopo del Gioco

In *Small World* lo spazio sta diventando troppo stretto. Ci sono semplicemente troppe razze che vivono sulla tua terra, quella terra che hai ereditato dai tuoi antenati e che essi speravano ti sarebbe servita per creare un impero che potesse dominare il mondo intero.

Avendo preso una combinazione fra una Razza fantasy e un Potere Speciale, sta a te utilizzare i tratti unici della razza e le sue abilità per conquistare le Regioni che ti circondano e ammassare monete Vittoria, il più delle volte a spese dei tuoi vicini più deboli, piazzando le truppe (segnalini Razza) in varie Regioni, conquistando così le terre adiacenti. Alla fine del tuo turno guadagni monete Vittoria per ognuna delle Regioni che hai occupato e mantenuto. Alla fine anche la tua Razza si sarà

estesa eccessivamente (come quelle che hai già distrutto!) e quindi dovrai abbandonare la tua civiltà e crearne un'altra. La chiave per la vittoria sta nel capire il momento in cui il tuo impero deve andare In Declino per lasciare il posto a uno nuovo che prenda la supremazia nelle terre di *Small World*!

Iniziare il Gioco

Il giocatore con le orecchie più a punta inizia la partita e fa il primo turno, il gioco procede poi in senso orario, passando da un giocatore all'altro. Una volta che ognuno dei giocatori abbia completato il proprio turno, la sequenza ricomincia da capo.

Il Primo Giocatore muove avanti il segnalino Turno di Gioco nel Puntatore dei Turni di Gioco e procede nel suo turno, seguito dagli altri.

Quando il segnalino Turno di Gioco raggiunge l'ultima tacca del Puntatore dei Turni di Gioco ognuno dei giocatori gioca il turno conclusivo e poi la partita giunge al termine. Il giocatore che ha ammassato la maggiore quantità di monete Vittoria è il vincitore.

I. Il Primo Turno

Durante il Primo Turno della partita, ognuno dei giocatori:

1. Sceglie una combinazione Razza e Potere Speciale
2. Conquista alcune Regioni
3. Guadagna alcune monete Vittoria

1. Prendere una Combinazione Razza e Potere Speciale

Il giocatore sceglie una combinazione Razza e Potere Speciale, fra le sei che sono visibili sul tavolo (conteggiando anche la combinazione formata da vessillo Razza e cartellino Potere Speciale che si trova in cima alla pila in fondo alla colonna).

Il costo di ognuna delle combinazioni è determinato dalla sua posizione nella colonna. La prima combinazione, ossia quella che si trova in cima alla colonna, è gratuita. Ognuna delle altre combinazioni, scendendo lungo la colonna, costa una moneta Vittoria più della precedente. Tale costo viene pagato dal giocatore mettendo una delle sue monete Vittoria su ognuna delle combinazioni che si trovano più in alto rispetto alla combinazione che desidera scegliere.



Se la combinazione che è scelta dal giocatore contiene già delle monete Vittoria (depositate dai giocatori che l'hanno preceduto), allora questo giocatore s'intasca tali monete ma deve comunque mettere una delle sue monete Vittoria su ognuna delle combinazioni che si trovano sopra quella che ha scelto.

Il giocatore piazza davanti a sé la combinazione di sua scelta, con la faccia rivolta in su, e pesca un numero di segnalini Razza opportuni per tipo, fra quelli che si trovano nella vaschetta mobile, tale da essere pari alla somma dei valori indicati sul vessillo Razza e sul cartellino Potere Speciale associato.



A meno che non sia specificato diversamente (per esempio *Scheletri* o *Stregoni*) questi segnalini Razza sono gli unici che il giocatore potrà dispiegare per la sua razza in tutto il corso del gioco.

Se, d'altro canto, un Potere Speciale (o potere della Razza) ti consente di prendere segnalini Razza aggiuntivi dalla vaschetta nel corso del gioco, sei comunque sempre limitato dal numero totale dei segnalini che sono fisicamente presenti. Quindi un giocatore con 19 segnalini *Stregone* sul tabellone non può utilizzare di nuovo il suo potere di *Stregone* fino a che alcuni dei suoi segnalini non tornano disponibili.

Infine il giocatore riempie la colonna delle combinazioni disponibili per gli altri: per fare ciò deve far scorrere in su di una posizione nella colonna le combinazioni già esistenti (e le eventuali monete Vittoria che si trovano su di esse) in modo tale da riempire il vuoto e, nel caso, svelare la nuova combinazione che si trova in cima alla pila. Sul tavolo ci dovrebbero essere sempre 6 combinazioni visibili per i giocatori (naturalmente nei limiti imposti dai vessilli Razza e dai cartellini Potere Speciale disponibili nella pila, una volta rimescolati, nel caso in cui ce ne sia bisogno).



2. Conquista delle Regioni

I segnalini Razza del giocatore sono utilizzati per conquistare Regioni della mappa, la cui occupazione fa guadagnare a quel giocatore delle monete Vittoria.

> Prima Conquista

La razza di un giocatore che si dispone per la prima volta sulla mappa deve entrarvi conquistando una delle sue Regioni di **confine** (ossia una Regione adiacente al bordo del tabellone o una di quelle il cui confine sia adiacente a un Mare che sia a sua volta adiacente al bordo del tabellone, anche nel caso in cui tale Mare sia già occupato da una Razza Navigatori).

> Conquistare una Regione

Per conquistare una Regione, un giocatore deve avere a disposizione per disporsi: 2 segnalini Razza, + 1 segnalino Razza in più per ogni segnale Accampamento, Fortezza, Montagna o Tana dei Troll + 1 segnalino Razza aggiuntivo per ogni Tribù Perduta o per gli altri segnalini Razza che sono già presenti nella Regione. Di solito i Mari e i Laghi non possono essere conquistati.



Accampamento

Tana dei Troll

Fortezza

Montagna



Per entrare sul tabellone attraverso queste Colline occupate da una Tribù Perduta, il giocatore deve utilizzare 3 dei suoi preziosi segnalini Razza.

Una volta conquistata una Regione, il giocatore deve disporre all'interno dei confini della mappa i segnalini Razza che ha utilizzato per conquistare questa Regione. Questi segnalini devono restare in questa Regione fino a quando il giocatore non ha riorganizzato le sue truppe alla fine del suo turno (vedi *Rischieramento delle Truppe*, pag. 5)

Nota Importante: A prescindere dai benefici di una Razza e/o di un Potere Speciale, un giocatore deve avere almeno un segnalino Razza per iniziare una nuova Conquista.

> Perdite dei Nemici e Ritirate

Se i segnalini Razza di un altro giocatore hanno già occupato la Regione prima della sua conquista, quel giocatore deve immediatamente riprendere in mano quei segnalini Razza e:

- Scartare permanentemente un segnalino Razza rimettendolo nella vaschetta.
- Tenere in mano gli altri segnalini Razza e rischiararli in una qualsiasi altra Regione(i) che è ancora occupata dalla sua razza (se ce ne sono), come l'azione finale del turno del giocatore attuale.

La Regione(i) in cui si possono rischiarare i restanti segnalini Razza, posto che ve ne siano, non deve essere necessariamente adiacente o contigua alla Regione(i) da cui sono fuggiti. Se tutte le Regioni del giocatore sono state attaccate in questo turno e questo l'ha lasciato con dei segnalini in mano, ma nessuno sul tabellone, nel suo prossimo turno può rischiararli come in caso di Prima Conquista.

Quando viene catturata una Regione difesa da un solo segnalino, questo è scartato. Questo è il caso tipico in cui il segnalino che difende è una Tribù Perduta, o quando il segnalino appartiene a una Razza In Declino (vedi *Entrare In Declino* a pag. 6).

Nota: Un giocatore, se vuole, può scegliere di conquistare una Regione occupata da un suo segnalino In Declino: perderà tale segnalino, ma potrebbe avere accesso a una Regione che è più utile per i segnalini della sua nuova Razza Attiva che la vogliono occupare.

Le Montagne sono inamovibili e restano al loro posto per fornire una difesa per il loro nuovo conquistatore.

> Conquiste Successive

Il giocatore attivo può ripetere questo processo per conquistare quante Regioni desidera, durante il suo turno, a patto che abbia abbastanza segnalini Razza per effettuare queste conquiste successive.

Ognuna delle Regioni di nuova conquista deve essere adiacente (ossia avere un confine in comune) con una Regione già occupata dai segnalini della sua Razza attiva, salvo che la combinazione fra Razza e Potere Speciale non consenta diversamente.



Dopo aver conquistato con successo le colline, questa banda di cattivi fino all'osso si avventura nei vicini campi coltivati degli Elfi.

> Tentativo di Conquista Finale/ Tiro di Dado per Rinforzi

Durante il tentativo di conquista finale del suo turno, un giocatore potrebbe ritrovarsi senza abbastanza segnalini Razza per conquistare un'altra Regione. *Amnesso che abbia ancora a sua disposizione almeno un segnalino Razza inutilizzato*, il giocatore può tentare un'ultima conquista per il suo turno, scegliendo una Regione in cui normalmente gli basterebbero 3 o meno segnalini per la conquista. Una volta scelta questa Regione, il giocatore può lanciare una volta un Dado Rinforzi. Nota che la Regione che il giocatore desidera rendere la sua ultima conquista per questo turno, deve essere scelta prima di lanciare il dado. Questa Regione non deve essere la più debole fra quelle da attaccare, sempre ammesso comunque che possa essere conquistata con un tiro fortunato di dado.

Se la somma del risultato del lancio del dado e del segnalino(i) Razza che gli resta è alta abbastanza per conquistare la Regione, il giocatore può schierare qua il segnalino(i) che gli resta. In caso contrario, dispone il segnalino(i) in una delle Regioni che ha già conquistato in precedenza. In ogni caso, le sue conquiste per questo turno terminano immediatamente dopo.



Grazie a un Tiro di Dado per Rinforzi fortunato, e nonostante una banda ridotta all'osso, il giocatore degli Scheletri riesce a conquistare queste Montagne come ultima conquista del turno.

> Rischieramento delle Truppe

Una volta che siano finite le conquiste per il turno di un giocatore, questi può liberamente rischiare i segnalini Razza che ha sul tabellone, muovendoli da una Regione a un'altra Regione fra quelle occupate dalla sua razza (non necessariamente Regioni contigue o adiacenti) a patto che resti almeno un segnalino Razza su ognuna delle Regioni che si trovano sotto il suo controllo.



Il giocatore rischia le sue Truppe degli Scheletri nelle sue Regioni. Questo rischieramento include 1 segnalino Scheletero aggiuntivo che ha ricevuto come frutto dell'abilità razziale degli Scheletri (1 segnalino Razza di bonus ogni 2 Regioni non vuote che ha catturato in questo turno).

3. Guadagnare Monete Vittoria

Il suo turno ora è completo e il giocatore riceve 1 moneta dal contenitore della Vittoria per ognuna delle Regioni che i suoi segnalini Razza occupano sulla mappa. Il giocatore può anche raccogliere altre monete Vittoria come frutto della sua Razza e/o del Potere Speciale.



Con 3 Regioni occupate, gli Scheletri Mercanti ricevono 3 monete Vittoria, più altre 3 monete Vittoria per il loro Potere Speciale Mercante (1 moneta Vittoria bonus per ognuna delle Regioni che occupano).

Mentre il gioco avanza, un giocatore probabilmente avrà sulla mappa alcuni segnalini appartenenti a un'altra razza. Questi sono i segnalini di una razza che precedentemente ha deciso di mettere In Declino (vedi *Entrare In Declino*, pag. 6).

Le Regioni che stanno occupando questi segnalini In Declino, a loro volta contribuiscono con 1 moneta Vittoria per il giocatore. Comunque il vessillo Razza e il Potere Speciale non contribuiscono ulteriormente con monete bonus, se non sia specificato diversamente per tale Razza o nei benefici del Potere Speciale.



Il Potere Speciale dei Tritoni delle Colline è attivo; il giocatore che li controlla riceve una moneta Vittoria bonus, visto che i Tritoni occupano una sola Regione di Colline. Il Potere Speciale degli Scheletri Mercanti non è più Attivo, visto che gli Scheletri sono andati In Declino. Il giocatore riceve una moneta per ognuna delle Regioni che i suoi Scheletri occupano, ma nessuna moneta Vittoria bonus.

I giocatori tengono le proprie monete Vittoria impilate insieme, in modo tale che il loro valore sia sempre **nascosto** agli occhi degli altri giocatori; i valori non sono svelati fino alla fine del gioco. Se necessario un giocatore può richiedere in qualsiasi momento di cambiare le sue monete con quelle dalla vaschetta della Vittoria.

II. Turni Successivi

Nei turni successivi, il primo giocatore muove in avanti il segnalino del Turno di Gioco sul Puntatore e il gioco procede in senso orario. Nel corso del proprio turno il giocatore adesso deve:

- **Espandere i confini della sua Razza attraverso nuove conquiste**

0

- **Mettere la sua razza In Declino per sceglierne una nuova**

Il giocatore poi guadagna di nuovo monete Vittoria (vedi *Guadagnare Monete Vittoria*, pag. 5).

Espandersi Attraverso Nuove Conquiste

> Preparare le Truppe

A patto di lasciare al suo posto un segnalino Razza in ognuna delle Regioni che occupa, il giocatore può prendere tutti i suoi restanti segnalini Razza Attiva dalla mappa, metterli in mano e utilizzarli per conquistare nuove Regioni.

> Conquistare

Si devono rispettare tutte le regole riguardanti la conquista di una nuova Regione (vedi *Conquista delle Regioni*, pag. 4), eccezion fatta per la regola relativa alla Prima Conquista, che si applica esclusivamente alle nuove razze che entrano nella mappa.

> Abbandonare una Regione

Solo quei segnalini Razza che sono stati ripresi in mano possono essere utilizzati per conquistare nuove Regioni. Se un giocatore desidera liberare altri segnalini Razza può optare per svuotare alcune Regioni, se non addirittura tutte, non lasciandovi alcun segnalino; in questo caso, però, queste Regioni abbandonate non contano più come sue e non gli fanno guadagnare nessuna moneta Vittoria. Se il giocatore sceglie di abbandonare tutte le Regioni che aveva precedentemente occupato, la sua nuova conquista deve seguire le stesse regole della Prima Conquista (vedi *Prima Conquista*, pag. 4).

Entrare In Declino



Quando un giocatore ritiene che la sua razza Attiva sia espansa eccessivamente e non possieda più l'impeto necessario per continuare a espandersi con successo o a difendersi dai nemici che la minacciano di continuo, può scegliere di metterla In Declino scegliendo all'inizio del suo turno successivo una nuova combinazione di Razza e Potere Speciale fra quelle disponibili.

Per fare ciò il giocatore mette a faccia in giù il vessillo della sua Razza attuale, in modo tale che il lato In Declino, in bianco e nero, divenga visibile per tutti, e scarta il cartellino Potere Speciale che gli era associato, e che quindi non ha più effetto, salvo che non sia diversamente indicato (es: Potere Speciale Spirito).

A questo punto lascia a faccia in giù un segnalino Razza in ognuna delle Regioni che occupava e toglie tutti gli altri segnalini di tale Razza dal tabellone, rimettendoli nella relativa vaschetta.

Ognuno dei giocatori può avere una sola razza alla volta In Declino sulla mappa. Se il giocatore ha ancora dei vecchi segnalini di una razza In Declino sul tabellone, deve toglierli immediatamente dal tabellone e rimetterli nell'apposita vaschetta, prima di poter porre In Declino i nuovi segnalini.



Il vessillo Razza della razza che è svanita viene posto in fondo alla pila dei vessilli Razza, o nel punto vuoto situato più in basso della colonna dei vessilli, nel caso in cui ce ne sia uno. (La stessa cosa è fatta quando una razza In Declino viene spazzata via dal tabellone come conseguenza del fatto che la sua ultima Regione è stata conquistata).



Il giocatore non può fare conquiste nel turno in cui la sua razza va In Declino; il suo turno finisce immediatamente dopo che ha raccolto le monete! Guadagna 1 moneta Vittoria per ognuna



Il tempo del declino è giunto per questi Tritoni delle Colline. I loro segnalini adesso sono rimossi, a eccezione di uno per ogni Regione che in precedenza avevano occupato; il vessillo della loro Razza viene girato e il cartellino Potere Speciale che gli era associato viene adesso scartato.

delle Regioni che i suoi segnalini, che adesso sono In Declino, occupano ma, se non sia specificato diversamente, non guadagna monete Vittoria dal suo vessillo Razza che ora è In Declino, o dai benefici del Potere Speciale che sono stati scartati.

Nel corso del suo turno successivo, il giocatore sceglie una nuova combinazione Razza e Potere Speciale fra quelle che adesso sono a sua disposizione. A questo punto segue le stesse regole del primo turno di gioco. L'unica differenza, ma molto importante, è che adesso il giocatore potrà guadagnare monete Vittoria sia dalla sua nuova Razza attiva, sia dai segnalini restanti della razza In Declino, nel corso della fase del Guadagnare Monete Vittoria del suo turno.

Nel caso improbabile in cui non ci siano abbastanza cartellini Potere Speciale rimasti nella pila dei Poteri Speciali, per mettere sul tavolo una nuova combinazione Razza e Potere Speciale, rimescola i cartellini che sono stati scartati precedentemente e disponili in una nuova pila.

Fine della Partita

Una volta che il segnalino Turno di Gioco ha raggiunto l'ultima tacca, e tutti i giocatori hanno avuto l'occasione di giocare il loro turno conclusivo, sono mostrate e conteggiate le monete Vittoria che ognuno dei giocatori ha guadagnato. Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di pareggio, il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Razza (Attiva + In Declino) ancora sul tavolo è il vincitore.



Appendici

I. Organizzare la Vaschetta di Immagazzinamento

Siccome la scatola di Small World contiene molti incastri, una volta che hai messo a posto tutte le monete e segnalini, avrai a tua disposizione un ampio spazio vuoto fra la cima dell'incastro che contiene i tabelloni e la copertura della scatola. Se di solito metti i tuoi giochi in verticale, con ogni probabilità tutti i pezzi che si trovano sotto i tabelloni finiranno per mescolarsi.

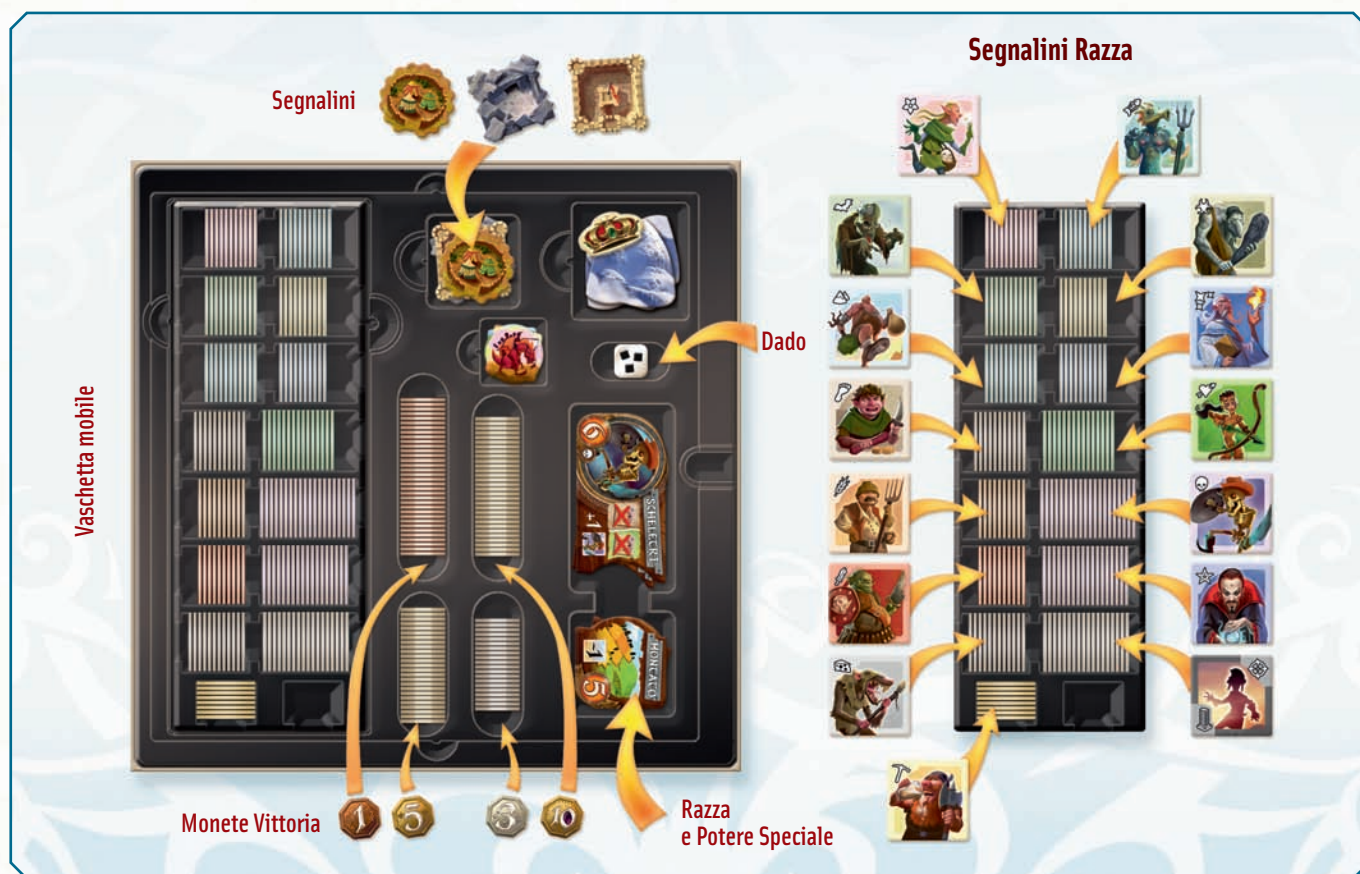
Per evitare questa situazione ti consigliamo la seguente operazione:

una volta che tutti i pezzi sono stati tolti dai loro incastri, prendi le plance, oramai vuote, e invece di buttarle via, mettile da parte, in ordine, sul tavolo. Con estrema attenzione prendi la vaschetta

vuota che si trova in fondo alla scatola del gioco ed estraila, stando ben attento a non rompere la sua plastica sottile.

Adesso piazza le plance impilate in fondo alla tua scatola vuota e rimetti dentro la vaschetta in modo che appoggi in cima alle plance. A questo punto è stata sollevata esattamente in modo tale da combaciare con la copertura della scatola, quindi sei pronto per mettere a posto in posizione verticale il gioco, senza doverti preoccupare che tutti i pezzi si mescolino.

L'illustrazione qua sotto mostra quelli che sono i punti in cui i vari segnalini del gioco, cartellini e monete dovrebbero entrare. La vaschetta mobile è utilizzata esclusivamente per tenerci i segnalini Razza e ha un compartimento dedicato per ognuna delle razze. Le dimensioni di alcuni degli incastri sono state progettate opportunamente per consentire il piazzamento dei vari segnalini Razza. Tutte le altre monete, i segnalini e gli altri pezzi vanno nelle loro postazioni apposite, all'interno della vaschetta vuota principale della scatola del gioco; i tabelloni, i fogli riassuntivi e le regole vanno in cima.



II. Le Razze e i Poteri Speciali di Small World

Ci sono 14 Razze e 20 Poteri Speciali in Small World.

Ogni Razza ha il suo vessillo Razza distintivo e un numero di segnalini sufficiente per potersi schierare con qualsiasi cartellino Potere Speciale.

Ogni cartellino Potere Speciale conferisce un beneficio unico alla Razza cui è associato.

I segnalini Razza vengono piazzati sul tabellone con il lato

colorato rivolto in su quando la razza è Attiva e con il lato colorato in giù quando la razza è In Declino.

A meno che non sia diversamente specificato, i benefici offerti da un vessillo Razza Attiva e dal cartellino Potere Speciale, che gli è associato, sono sempre cumulativi e non si applicano più una volta che la razza è stata messa In Declino.

Una Regione si dice non-vuota se, e solo se, contiene almeno un segnalino Tribù Perduta o Razza (Attiva o In Declino). Una Regione che contiene un segnale Montagna, ma nessun segnalino Tribù Perduta o Razza nemica è considerata vuota.

> Razze

Nella lista che segue sono spiegati i benefici di ognuna delle razze; il numero dei segnalini Razza che si ricevono quando si sceglie questo vessillo Razza è indicato dal valore numerico segnato sul vessillo.



Amazzoni

Quattro dei tuoi segnalini Amazzone possono essere utilizzati solo per conquistare e non in difesa, come indicato dal +4 sul vessillo. Quindi inizi il turno con 10 segnalini Amazzone (oltre a quelli in più che il Potere Speciale associato alle Amazzoni potrebbe fornirti, a seconda della combinazione). Alla fine di ognuno dei tuoi Rischieramenti delle Truppe (vedi *Rischieramento delle Truppe* pag. 5) devi togliere 4 segnalini dalla mappa, stando attento, se possibile, a lasciare almeno 1 segnalino Amazzoni per ognuna delle tue Regioni, e tieni in mano questi quattro segnalini per rischiararli sulla mappa una volta che sia l'ora di Preparare le tue Truppe (vedi *Preparare le Truppe* pag. 6) all'inizio del tuo prossimo turno.



Elfi

Quando il nemico conquista una delle tue Regioni, puoi tenere in mano tutti i tuoi segnalini Elfo per rischiararli alla fine del tuo turno, invece di scartare 1 segnalino Elfo nella vaschetta (vedi *Perdite dei Nemici e Ritirate* pag. 4).



Ghoul

Tutti i tuoi segnalini Ghoul restano sulla mappa quando vai In Declino, invece del solito uno solo per Regione. Inoltre, a differenza delle altre Razze, i Ghoul, anche quando sono In Declino, continuano a conquistare nuove Regioni nei turni successivi, comportandosi esattamente come se fossero segnalini Attivi. Comunque queste conquiste devono essere fatte all'inizio del tuo turno, prima cioè delle conquiste della tua razza Attiva. Se lo vuoi, puoi persino attaccare la tua razza Attiva con i tuoi Ghoul In Declino.



Giganti

I tuoi Giganti possono conquistare ogni Regione adiacente a una Regione Montagna che stanno occupando, al costo di 1 segnalino Gigante in meno del solito. Serve comunque almeno 1 segnalino Gigante.



Mezzuomini

I tuoi segnalini Mezzuomo possono entrare nella mappa attraverso **qualsiasi** Regione e non solo attraverso quelle di confine. Piazza una Buca-nel-Terreno in ognuna delle 2 prime Regioni che conquisti, in modo tale da renderle immuni alle conquiste del nemico oltre che ai poteri speciali e a quelli razziali. Devi rimuovere le



tue Buca-nel-Terreno (e perdere la protezione che conferiscono) quando i tuoi Mezzuomini vanno In Declino o se decidi di abbandonare una Regione che contiene una Buca-nel-Terreno.



Maghi

Ogni Regione Magica che occupano i tuoi Maghi ti frutta 1 moneta Vittoria bonus, alla fine del tuo turno.



Nani

Ogni Regione Miniera che viene occupata dai tuoi Nani ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria bonus, alla fine del tuo turno. Questo potere continua a funzionare anche quando i Nani sono In Declino.



Orchi

Ogni Regione non-vuota che i tuoi Orchi hanno conquistato ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria bonus, alla fine del turno.



Scheletri

Durante il tuo Rischieramento delle Truppe (pag. 5), prendi 1 nuovo segnalino Scheletro dalla vaschetta per ogni 2 Regioni non-vuote che hai conquistato in questo turno e aggiungilo alle truppe che rischieri alla fine del tuo turno. Se non ci sono più segnalini nella vaschetta, non ricevi segnalini aggiuntivi.



Stregoni

Una volta per turno e per avversario, i tuoi Stregoni possono conquistare una Regione sostituendo uno dei segnali **attivi** del tuo avversario con uno dei tuoi presi dalla vaschetta. Se non ci sono più segnalini nella vaschetta non puoi conquistare la Regione in questo modo. Il segnalino che i tuoi Stregoni rimpiazzano deve essere l'unico segnalino Razza in questa Regione (un solo segnalino Troll insieme al suo Tana dei Troll è considerato come uno solo, ai fini della manovra, allo stesso modo nel caso un singolo segnalino Razza in una Montagna o in una Fortezza, questi pezzi di gioco non offrono loro protezione) e quella Regione deve essere adiacente a quella dei tuoi Stregoni. Rimpiazza il segnalino sostituito nella vaschetta. Se un Elfo viene convertito da uno Stregone, l'Elfo non perde il suo segnalino.



Tritoni

I tuoi Tritoni possono conquistare Regioni Costiere (quelle che confinano con un Mare o con un Lago) al costo di 1 segnalino Tritone in meno del normale. Serve comunque almeno 1 segnalino Tritone.



Troll

Piazza una Tana dei Troll in ogni Regione che è occupata dai Troll. La Tana dei Troll aumenta le difese della tua Regione di 1 (proprio come ci si fosse un altro segnalino Troll di stanza in questa zona) e resta nella Regione anche dopo che i tuoi Troll sono andati In Declino. Rimuovi la Tana dei Troll quando abbandoni la Regione o quando un nemico la conquista.



Umani

Ogni Regione Campi che è occupata dai tuoi Umani ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria bonus, alla fine del tuo turno.



Uomini Ratto

Nessun beneficio Razziale, è sufficiente l'immenso numero di segnalini!



Vessillo Razza bianco

Ti abbiamo fornito un vessillo Razza bianco, oltre agli altri, che puoi utilizzare per creare una razza tutta tua. Quando prepari questa razza e scegli il numero di segnalini Razza da assegnargli, ricordati che potrebbe essere associata con qualunque Potere Speciale. Assicurati di non prendere mai un numero superiore a 10 o rischi di restare senza segnalini Razza nel corso del gioco.

Se desideri giocare la tua razza appena creata, utilizza i segnalini di un'altra razza (che abbia un numero simile, se non superiore, di segnalini) come segnalini provvisori della tua nuova razza e ricordati di togliere il vessillo della vecchia Razza dal gioco prima di iniziare!



> Poteri Speciali

Nella descrizione dei Poteri Speciali che segue, quando si usano i termini "tu" o "tuoi" s'intendono i segnalini Razza della tua razza associata a questo Potere Speciale. A meno che non venga esplicitamente detto altrimenti, di solito questo esclude ogni segnalino In Declino delle tue razze precedenti.

La lista che segue descrive i vantaggi garantiti dal Potere Speciale; il numero di segnalini Razza aggiuntivi che si ricevono quando si associa il vessillo Razza al Potere Speciale è segnato nel cerchio del cartellino Potere Speciale.



Alchimista

Guadagni 2 monete Vittoria bonus alla fine di ogni turno in cui la tua razza non è andata In Declino.



Berserk

Puoi utilizzare il dado Rinforzi *prima di ognuna* delle tue conquiste, invece di utilizzarlo solo per l'ultima del tuo turno. Per prima cosa lancia il dado, poi scegli la Regione che desideri conquistare, poi piazza il numero di segnalini Razza richiesto (meno il risultato del dado), se non hai abbastanza segnalini, questa è la tua ultima conquista per il turno. Come al solito, serve un minimo di 1 segnalino per un tentativo di conquista.



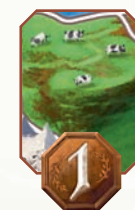
Bivacco

Disponi 5 segnalini Accampamento in una qualsiasi delle tue Regioni durante la fase di Rischieramento delle Truppe. Ogni Accampamento conta come 1 segnalino Razza ai fini della difesa della Regione dove è stato piazzato (e quindi può proteggere un singolo segnalino Razza con un Accampamento dal Potere Razziale dello Stregone); è possibile piazzare più accampamenti nella stessa Regione per incrementare il bonus di difesa. In ogni turno puoi smontare il campo e spostarlo in un'altra delle Regioni che occupi. Gli accampamenti non sono mai perduti nel corso di un attacco alla Regione in cui si trovano: vengono rischierati alla fine del turno dell'attuale giocatore. Quando la Razza cui sono associati va in Declino, scompaiono.



Collina

Guadagni 1 moneta Vittoria bonus per ogni Regione Collina che occupi alla fine del turno.



Commando

Puoi conquistare *qualsunque* Regione spendendo meno di 1 segnalino Razza rispetto al normale. Serve un minimo di 1 segnalino per un tentativo di conquista.



Diplomatico

Alla fine del tuo turno puoi scegliere come alleato uno degli avversari la cui razza Attiva non ti ha attaccato in questo turno. Adesso sei in pace con lui e la sua razza non può attaccarti fino al tuo prossimo turno. Puoi cambiare alleato ogni turno o mantenere la pace con lo stesso alleato. I segnalini In Declino non risentono di questo effetto (quindi Ghoul In Declino sono immuni a questo potere e possono ancora attaccarti).



Eroico

Alla fine del tuo turno, piazza 2 Eroi in due diverse Regioni fra quelle che occupi. Queste 2 Regioni sono immuni alle conquiste dei nemici e ai loro poteri razziali e speciali, fino a quando gli Eroi non si spostano. I tuoi Eroi scompaiono quando vai In Declino.



Foresta

Guadagni 1 moneta Vittoria bonus per ogni Regione Foresta che alla fine del turno stai occupando.



Geniere

Una volta per turno puoi piazzare 1 Fortezza in una Regione fra quelle che occupi. La Fortezza ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria bonus alla fine del turno, a meno che tu non sia In Declino. La Fortezza aumenta anche le difese della tua Regione di 1 (come se tu avessi un segnalino Razza in più di stanza in questa Regione), persino nel caso che tu sia In Declino. Rimuovi la Fortezza se abbandoni la Regione o quando un nemico la conquista. Ci può essere un massimo di 1 Fortezza per Regione, e un massimo di 6 Fortezze sulla mappa.



Mercante

Guadagni 1 moneta Vittoria bonus per ogni Regione che occupi alla fine del turno.



Montato

Puoi conquistare qualunque Regione Collina o Campi con 1 segnalino Razza in meno del normale. Serve un minimo di 1 segnalino per un tentativo di conquista.



Navigatore

Fin tanto che la tua razza Navigatori è attiva puoi conquistare i Mari e i Laghi, che contano come 3 Regioni vuote. Anche quando vai In

Declino continui a tenere queste Regioni e, fin tanto che ci sono tuoi segnalini sopra, continui a guadagnare monete. Solo le razze Navigatrici possono occupare Mari e Laghi.



Palude

Guadagni 1 moneta Vittoria bonus per ogni Regione Palude che occupi alla fine del turno.



Ricco

Alla fine del tuo primo turno, e solo in quel momento, guadagni 7 monete Vittoria.



Risoluto

Puoi andare In Declino alla fine di un regolare turno di conquiste, *dopo aver guadagnato monete*, invece di impiegare un turno intero per andare In Declino.



Saccheggiatore

Ogni Regione non-vuota che conquisti in questo turno ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria bonus alla fine del turno.



Signore dei Draghi

Una volta per turno puoi conquistare una Regione utilizzando un solo segnalino Razza, a prescindere dal numero di nemici che la stanno difendendo. Una volta conquistata piazzaci il tuo Drago. La Regione adesso diventa immune alle conquiste dei nemici e ai loro poteri razziali e speciali, fin quando il tuo Drago non si muove. In ogni nuovo turno puoi spostare il tuo Drago in una Regione differente che desideri conquistare. Il tuo Drago scompare quando vai In Declino; a quel punto rimuovilo dal tabellone e mettilo nella vaschetta.



Sotterraneo

Puoi conquistare qualunque Regione, utilizzando un passaggio sotterraneo con 1 segnalino Razza in meno del normale. Serve un minimo di 1 segnalino per un tentativo di conquista. Tutte le Regioni con passaggi sotterranei sono anche considerate adiacenti ai fini delle tue mire di conquista.



Spirito

Quando i segnalini Razza associati al tuo Potere Speciale Spirito vanno In Declino, non contano ai fini del limite riportato in *Entrare*

In Declino (pag. 6), riguardo l'averne una sola razza In Declino alla volta sulla mappa; puoi, di conseguenza, arrivare ad avere due razze In Declino contemporaneamente e continuare a guadagnare monete da entrambe. Se una terza razza che controlli entrasse In Declino, i tuoi Spiriti restano sulla mappa, mentre l'altra razza già In Declino scompare come al solito. In altre parole i tuoi Spiriti In Declino non lasciano mai la mappa (tranne che per colpa delle perdite dovute alle conquiste del nemico), sebbene le altre razze mandate In Declino possano andarsene quando una nuova razza va In Declino.



Cartellino Potere Speciale bianco

Ti abbiamo fornito un cartellino Potere Speciale aggiuntivo bianco, che puoi utilizzare per creare un Potere Speciale di tua invenzione. Quando progetti tale Potere Speciale e scegli i segnalini Razza da associargli ricordati che sarà associato a un qualsiasi vessillo Razza. Assicurati di scegliere un numero inferiore a 5, o rischi di restare senza segnalini Razza, che potrebbero poi servirti nel corso del gioco.



Volante

Puoi conquistare qualsiasi Regione sulla mappa, ad eccezione dei Laghi e dei Mari. Queste Regioni non devono necessariamente essere adiacenti a quelle che già stai occupando.



Days of Wonder Online

Ecco il tuo numero di Accesso per Days of Wonder Online



Sei particolarmente fiero del vessillo Razza o del Potere Speciale che hai creato? Oppure sei curioso delle nuove Razze e dei Poteri Speciali che i tuoi compagni giocatori hanno inventato? Oppure vuoi condividere con altri giocatori nuove idee su come sfruttare al meglio certe combinazioni in diverse configurazioni di gioco? T'invitiamo a unirti alla comunità online dei giocatori su Days of Wonder Online, dove fra l'altro si trovano anche delle versioni online dei nostri giochi.

Per utilizzare il numero Online Days of Wonder Online sommalo a quello del tuo account online di Days of Wonder Online o crea un nuovo account a: www.smallworld-game.com e premi il bottone **New Player Signup** sull'home page. Poi segui le istruzioni.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Per prima cosa ringraziamo, e mai abbastanza, la nostra specialissima squadra di playtesters: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Ringraziamenti aggiuntivi a: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, i membri dei gruppi di gioco the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes e ai gestori e agli organizzatori di Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE e delle convention Rubrouck.

Grazie in particolare a Xavier Georges e Alain Gotcheiner per i loro suggerimenti e per il contributo che ci hanno dato.

Infine, Days of Wonder desidera ringraziare Bruno Cathala per aver attirato la nostra attenzione su questo gioiello.

Edizione Italiana

Traduzione: Marco Signore

Editing & Coordinamento: Federico Burchianti

Crediti

Progetto del Gioco
Philippe Keyaerts

Illustrazioni
Miguel Coimbra



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 © 2009-2012 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

