

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

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

Componenti

All'interno di Small World™, troverai:

- 4 Mappe di Small World, una per ognuna delle 4 configurazioni possibili, disegnate su due tabelloni a doppia faccia



- 6 Fogli Riassuntivi, uno per ogni giocatore, ed uno come riferimento sul turno di gioco per tutti i giocatori
- 14 Vessilli Razza, con un lato colorato quando la razza è Attiva e l'altro lato in grigio quando la razza è In Declino, più 1 vessillo in bianco per disegnare la propria Razza a piacere



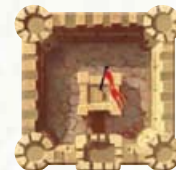
- 168 Segnalini Razza & 18 segnalini Tribù Perduta:



- 20 segnalini Poteri Speciali, più 1 segnalino in bianco per disegnare un potere speciale a piacere
- I seguenti pezzi:



10 Tane dei Troll



6 Fortezze



9 Montagne



5 Accampamenti



2 Fosse



1 Drago

2 Eroi

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



- 1 Dado Rinforzi

- 1 Segnalino Turno



Segnalino Turno

- Questo Regolamento, con 1 Numero di Accesso Days Of Wonder Online

Preparazione del gioco

Se questa è la vostra prima partita, togliete tutti i componenti dalle fustellature; ordinarli e riponeteli nei rispettivi spazi, alcuni nella scatola, altri nel vassoio rimovibile. Fare riferimento all'Appendice I, a pagina 8, per maggiori informazioni su come organizzare i componenti di gioco.

◆ Prendere la mappa di *Small World* relativa al numero di giocatori presenti (come indicato dal simbolo vicino alla linea Conta-Turni) e posizionarla al centro del tavolo.

◆ Prendere il Segnalino Turno e posizionarlo sulla prima casella della linea Conta-Turni **1**. La linea è utilizzata per monitorare i progressi del gioco. Il gioco termina alla fine del turno dell'ultima casella segnata sulla linea (alla fine dell'8.o, 9.o o 10.o turno, in base alla mappa in gioco).

◆ Prendere il vassoio rimovibile (con tutti i segnalini Razza) e posizionarlo di fianco alla mappa, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori **2**.

◆ Mischiare tutti i vessilli Razza, prenderne 5 a caso e posizionarli, a faccia in su (con il lato colorato visibile), formando una colonna **3**. Al di sotto di questa colonna posizionare i vessilli rimanenti, a faccia in su, formandone una pila **4**. Adesso fate la stessa cosa con i segnalini Poteri Speciali: mischiateli e posizionate uno alla sinistra di ogni vessillo Razza, in modo che i loro lati curvi combacino. I rimanenti segnalini vengono posizionati in una pila, alla sinistra della pila dei vessilli Razza **5**. In totale devono esserci 6 vessilli Razza completi dei Poteri Speciali: i 5 incolonnati più la pila con le rimanenze, tutte a faccia in su.

◆ Posizionare un segnalino Tribù Perduta in ogni Regione sulla mappa in cui vi sia il simbolo Tribù Perduta **6**. Le Tribù Perdute sono ciò che rimane di un'antica civiltà caduta in declino che ancora popola alcune Regioni all'inizio del gioco.

◆ Posizionare una Montagna su ogni Regione sulla mappa in cui vi sia raffigurata una Montagna **7**.

◆ Distribuire ad ogni giocatore 5 monete Vittoria di valore "1" **8**. Posizionare tutte le altre monete, incluse quelle di valore "3", "5" e "10", in una scorta che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Queste monete verranno utilizzate come valuta durante il gioco e aiuteranno a determinare il vincitore alla fine del gioco.



Scopo del gioco

Lo spazio si sta facendo stretto in *Small World*. Troppe razze vivono attorno alla tua terra - terra che i tuoi antenati ti hanno lasciato in eredità nella speranza che avresti costruito un impero con cui dominare il mondo.

Lo scopo del gioco è conquistare le Regioni circostanti e accumulare monete Vittoria - spesso a scapito dei più deboli - utilizzando le abilità e le peculiarità di una Razza in combinazione con un Potere Speciale. Posizionando truppe (segnalini Razza) nelle varie Regioni e conquistando le terre circostanti, si guadagneranno monete Vittoria per ogni Regione occupata alla fine del proprio turno. Se la tua razza si estenderà sempre di più (come quelle che avrai già schiacciato) dovrai abbandonare la tua civiltà per cercarne un'altra. Il segreto del successo sta nel sapere quando è il momento di portare il tuo impero verso il declino per portarne un altro verso la supremazia nelle lande di *Small World*.

Cominciare a giocare

Il giocatore con le orecchie più a punta comincia il gioco ed il suo primo turno. In seguito il gioco prosegue in senso orario. Quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno, questo finisce ed ha inizio un nuovo turno.

Il Primo Giocatore avanza il Segnalino Turno di una casella sulla linea Conta-Turni, e inizia il suo nuovo turno, seguito da tutti gli altri giocatori.

Quando il Segnalino Turno raggiunge l'ultima casella sulla linea Conta-Turni, si gioca l'ultimo turno (finale) ed in seguito il gioco finisce. Vince la partita il giocatore che ha accumulato più monete Vittoria.

I. Il primo turno

Durante il Primo Turno di gioco, ogni giocatore:

1. Prende una combinazione Razza - Potere Speciale
2. Conquista alcune Regioni
3. Guadagna monete Vittoria

1. Prendere una combinazione Razza - Potere Speciale

I giocatori scelgono una Razza ed un Potere Speciale, tra le 6 che sono visibili sul tavolo (inclusa la combinazione Razza e Potere Speciale che si trova sulla pila in fondo alla colonna).

Il costo di ogni combinazione è determinato dalla posizione nella colonna. La prima combinazione - in cima alla colonna - è gratuita. Ognuna delle altre combinazioni, muovendosi in successione, costa una moneta Vittoria in più. Il costo viene pagato dal giocatore che deposita una delle sue monete Vittoria su ogni combinazione che precede la combinazione che vuole prendere.



Il giocatore che vuole prendere gli Scheletri Mercanti come combinazione Razza - Potere Speciale, lascia 1 moneta Vittoria su ogni combinazione che la precede e prende la sua combinazione.

Se un giocatore sceglie una combinazione che contiene delle monete Vittoria (lasciate precedentemente dagli altri giocatori), egli prende anche quelle monete. Deve, comunque, lasciare 1 moneta per ogni combinazione che si trova al di sopra di quella che ha scelto.

Il giocatore posiziona la propria combinazione di fronte a sè, a faccia in su, e prende un numero di segnalini Razza dal vassoio pari al numero indicato sul vessillo Razza e sul Potere Speciale associato.

Se non diversamente specificato (ad esempio, Scheletri o Stregoni) questi segnalini Razza sono gli unici che il giocatore può posizionare, per la propria razza, durante il gioco.

Anche se un Potere Speciale (o della Razza) permette di prendere altri segnalini Razza dal vassoio durante il corso della partita, il giocatore è comunque limitato dal numero

di segnalini disponibili. Ad esempio, un giocatore con 18 segnalini Stregone in gioco non è più in grado di utilizzare il potere dello Stregone finchè qualche suo segnalino non ritorna disponibile.



Infine, il giocatore ricompone la colonna di combinazioni disponibili agli altri giocatori, spostando le combinazioni (e le relative monete se presenti) di una posizione verso l'alto, in modo da riempire il vuoto lasciato dalla combinazione appena presa, e rivelando così una nuova combinazione in alto alla pila. In questo modo dovrebbero sempre essere presenti 6 combinazioni visibili a tutti i giocatori (limitatamente al numero di vessilli Razze e Poteri Speciali disponibili).



2. Conquistare Regioni

I segnalini Razza del giocatore sono utilizzati per conquistare le Regioni sulla mappa, la cui occupazione farà guadagnare monete Vittoria allo stesso giocatore.

> La Prima Conquista

Il primo segnalino Razza di un giocatore deve essere posizionato su una Regione adiacente al **bordo** del tabellone (ad es. una Regione che si trovi direttamente a contatto con il bordo del tabellone o una che contenga una spiaggia il cui mare sia a contatto con il bordo, anche se quest'ultimo dovesse essere occupato da una Razza marina).

> Conquistare una Regione

Per conquistare una Regione, un giocatore deve poter posizionare: 2 segnalini Razza + 1 segnalino Razza per ogni Accampamento, Tana dei Troll, Fortezza o Montagna, +1 segnalino Razza aggiuntivo per ogni segnalino Tribù Perduta o segnalino Razza di un altro giocatore già presente nella Regione. I Mari ed i Laghi non possono essere conquistati.



Accampamento

Tana dei Troll

Fortezza

Montagna



Per "entrare" sul tabellone da queste colline occupate da Tribù Perdute, il giocatore deve usare 3 dei suoi preziosi segnalini Razza.

Una volta conquistata la Regione, il giocatore deve posizionare i segnalini Razza utilizzati per la conquista all'interno della Regione stessa. Questi segnalini devono rimanere nella Regione finché il giocatore non decide di riorganizzare le proprie truppe, alla fine del turno (vedere *Riorganizzare le Truppe*, pagina 5).

Note Importanti: A prescindere dai benefici di una Razza e/o Potere Speciale, il giocatore deve sempre avere almeno un segnalino Razza disponibile per poter cominciare una nuova Conquista.

> Perdite Nemiche & Ritirate

Se sulla Regione appena Conquistata c'erano dei segnalini Razza di un altro giocatore, questi li riprende immediatamente nella propria mano e:

- **Scarta permanentemente un segnalino Razza** che viene riposto nel vassoio rimovibile;
- **Tiene gli altri segnalini Razza nella propria mano**, e li riposiziona nelle altre Regioni occupate dalla sua stessa Razza (se ve ne sono) alla fine del turno del giocatore attivo.

Questi segnalini Razza devono essere riposizionati in una Regione (se ancora in possesso) che non deve essere adiacente a quella da cui sono stati eliminati. Se un giocatore ha perso tutte le sue Regioni durante il turno, tiene in mano tutti i propri segnalini Razza eliminati e li riposiziona durante il suo prossimo turno come se fosse una Prima Conquista.

Quando si conquista una Regione che contiene un solo segnalino, questo viene scartato. Solitamente accade quando si conquista una Regione occupata da un segnalino Tribù Perduta o quando il segnalino appartiene ad una Razza in Declino (vedere *Entrare in Declino*, a pagina 6).

Nota: Un giocatore può scegliere di conquistare una Regione occupata da un proprio segnalino In Declino. In questo caso egli perde quel segnalino, ma conquista una Regione che può essere ancora più proficua per la sua Razza attuale.

Le Montagne non possono essere spostate e rimangono dove si trovano, dando difesa a chi conquista la Regione.

> Conquiste Successive

Il giocatore attivo può conquistare quante Regioni vuole durante il proprio turno, a patto che abbia ancora a disposizione segnalini Razza per poterlo fare.

Ogni nuova Regione che si intende conquistare **deve essere adiacente** (deve confinare) con una Regione già occupata da un suo segnalino Razza attivo, a meno che la sua combinazione Razza-Potere Speciale non permetta diversamente.



Dopo aver conquistato la collina, l'esercito di cattivi-fino-all'osso si avventura nella vicina fattoria degli Elfi.

> Ultimo Tentativo di Conquista/Lancio Dado Rinforzi

Durante il suo **ultimo** tentativo di conquista per quel turno, un giocatore può ritrovarsi senza sufficienti segnalini Razza per conquistare una Regione. **A patto che il giocatore abbia almeno un segnalino Razza a disposizione**, egli può tentare un'ultima conquista per il suo turno, scegliendo una Regione che si conquisterebbe con 3 o meno segnalini Razza. Una volta scelta la Regione egli lancia, solo una volta, il Dado Rinforzi. Importante: la Regione deve essere scelta **prima** che il dado venga lanciato. Non bisogna necessariamente scegliere una Regione debole in quanto qualsiasi Regione potrebbe essere conquistata con un lancio fortunato del dado.

Al risultato ottenuto dal dado si aggiunge il numero di segnalini Razza ancora in possesso: se la somma è sufficiente a conquistare la Regione allora il giocatore vi posiziona sopra i segnalini Razza rimanenti. In caso contrario i segnalini vengono posizionati in una Regione già in suo possesso. In entrambi i casi, la fase di conquista da parte del giocatore per quel turno termina immediatamente.



Grazie ad un lancio fortunato del Dado Rinforzi, il giocatore a capo degli Scheletri ha conquistato queste Montagne come ultima Conquista per il suo turno.

> Riorganizzare le Truppe

Finita la fase di conquiste, il giocatore può riposizionare i propri segnalini Razza presenti sul tabellone, spostandoli da una Regione ad un'altra che sia occupata dagli stessi segnalini (non necessariamente una Regione adiacente), a patto che **almeno** un segnalino Razza rimanga in ogni Regione sotto il suo controllo.



Il giocatore riorganizza i propri Scheletri nelle sue Regioni. Questa riorganizzazione comprende 1 Scheletro aggiuntivo, ricevuto grazie all'abilità della razza degli Scheletri (1 segnalino Raza bonus ogni 2 Regioni non vuote conquistate nel turno in corso).

3. Guadagnare Monete Vittoria

A questo punto il turno finisce e il giocatore riceve 1 moneta per ogni Regione che occupa sulla mappa. Il giocatore può anche guadagnare monete aggiuntive, in base alle abilità della sua Razza o del Potere Speciale.



Grazie alle 3 Regioni occupate, gli Scheletri Mercanti guadagnano 3 Monete Vittoria più altre 3 monete bonus per il Potere Speciale del Mercante (1 moneta Vittoria bonus per ogni Regione occupata).

Durante lo svolgimento della partita, un giocatore può ritrovarsi sulla mappa dei segnalini appartenenti ad un'altra Razza. Questi segnalini fanno parte di una Razza che egli ha precedentemente deciso di mandare In Declino. (vedere *Entrare in Declino*, a pagina 6).

Questi segnalini In Declino, che occupano le Regioni, fanno guadagnare comunque al giocatore 1 moneta per ogni Regione; tuttavia le abilità della Razza o del Potere Speciale non fanno guadagnare monete extra, se non diversamente specificato dalle stesse abilità.

Ogni giocatore deve conservare le monete **nascondendole** agli altri, in modo che il risultato finale venga dichiarato solamente alla fine della partita. Il giocatore può, se necessario, cambiare i tagli delle monete in qualsiasi momento.



Il Potere Speciale dei Tritoni di Collina è Attivo; il giocatore riceve 1 moneta bonus dal momento che un suo Tritone occupa una Collina. Egli possiede anche i Mercanti Scheletri, il cui Potere Speciale, però, non ha più effetto dal momento che gli Scheletri sono In Declino. Il giocatore riceve 1 moneta per ogni Regione occupata dagli Scheletri, ma non riceve alcuna moneta bonus.

II. Turni successivi

Nei turni successivi, il primo giocatore avanza di una casella il Segnalino Turno sulla linea, ed il gioco continua in senso orario. Durante il proprio turno, ogni giocatore deve:

- Espandere la propria razza tramite nuove conquiste

OPPURE

- Mandare la sua razza In Declino per sceglierne un'altra.

Di seguito, il giocatore guadagna nuovamente monete Vittoria (vedere *Guadagnare Monete Vittoria*, a pagina 5).

Espandersi attraverso nuove Conquiste

> Preparare le proprie Truppe

Lasciando un segnalino Razza in ogni Regione occupata, il giocatore può prendere nella propria mano tutti gli altri segnalini Razza Attivi dalla mappa ed utilizzarli per conquistare nuove Regioni.

> Conquistare una Regione

Tutte le regole per la conquista di una nuova Regione devono essere rispettate (vedere *Conquistare Regioni*, a pagina 4), con l'eccezione della regola relativa alla Prima Conquista, che viene applicata solo quando entrano in gioco nuove razze.

> Abbandonare una Regione

E' possibile conquistare nuove Regioni solo con i segnalini Razza ripresi nella propria mano. Se un giocatore vuole liberarsi dei propri segnalini Razza, può toglierli da una Regione (o da tutte). In questo caso, però, tali Regioni non saranno più considerate in suo possesso e non gli faranno guadagnare alcuna moneta Vittoria. Se un giocatore decide di abbandonare tutte le Regioni in suo possesso, nel suo prossimo turno dovrà seguire le stesse regole di una Prima Conquista (vedere *La Prima Conquista*, a pagina 4).

Entrare In Declino



Quando un giocatore pensa che la propria razza Attiva sia più che estesa e ormai non possiede più l'impeto richiesto per continuare ad espandersi o difendersi con successo, può scegliere di mandare la propria razza In Declino, scegliendo una nuova combinazione Razza e Potere Speciale tra quelle disponibili, all'inizio del suo prossimo turno.

Per fare questo, il giocatore gira al contrario il suo vessillo Razza in modo che il lato In Declino, in grigio, sia visibile a tutti i giocatori, e scarta il Potere Speciale associato, dal momento che tale Potere ormai non ha più effetto, se non diversamente specificato (come, ad esempio, nel caso del Potere Speciale degli Spiriti).

Inoltre gira al contrario un segnalino Razza (con il lato In Declino - in grigio - a faccia in su) in ogni Regione che occupa e rimuove tutti gli altri segnalini dalla mappa, riponendoli nel vassoio.



Ogni giocatore può avere, in qualsiasi momento, una sola razza In Declino sulla mappa. Se un giocatore ha dei segnalini di una razza precedente In Declino, deve rimuovere immediatamente tutti quei segnalini e riporli nel vassoio, prima di portare l'attuale razza In Declino.

Il vessillo della razza non più in gioco viene messo al di sotto della pila dei vessilli Razza o, se presente, nella posizione vuota più in basso della colonna. La stessa cosa viene fatta anche quando l'ultimo segnalino di una razza In Declino viene rimosso dalla mappa, una volta persa l'ultima Regione che occupava.



Questi Scheletri Mercanti sono stati cattivi fino all'osso! I loro resti vengono rimossi dalla mappa e il loro vessillo Razza viene messo al di sotto della pila.

Il giocatore non può effettuare conquiste durante lo stesso turno in cui la propria razza va in declino; il suo turno termina immediatamente dopo il conteggio dei punti! Egli guadagna 1 moneta Vittoria per ogni Regione occupata dai propri segnalini In Declino, ma non guadagna nulla dal suo Vessillo Razza ora In Declino o dal Potere Speciale scartato, se non diversamente specificato.

Nel suo prossimo turno, il giocatore dovrà scegliere una combinazione Razza-Potere Speciale tra quelle al momento disponibili. In seguito dovrà seguire le stesse regole utilizzate nel primo turno di gioco. L'unica differenza - considerevole - è che il giocatore ora potrà guadagnare monete Vittoria sia dalla sua nuova razza che dai segnalini razza In Declino, durante la fase di raccolta delle monete Vittoria nel suo turno.



E' arrivato il tempo del declino per questi Tritoni delle Colline. I loro segnalini vengono tutti rimossi ad eccezione di uno che viene messo In Declino in ogni Regione occupata in precedenza; il vessillo Razza viene girato ed il segnalino Potere Speciale associato viene scartato.

Nel caso in cui non dovessero esserci più segnalini nella pila dei Poteri Speciali per poter effettuare nuove combinazioni Razza-Potere Speciale, mischiare i segnalini Poteri Speciali scartati in precedenza e formare una nuova pila.

Fine del gioco

Una volta che il Segnalino Turno ha raggiunto l'ultima casella della linea Conta-Turni e dopo che tutti i giocatori hanno giocato il turno finale, ognuno rivela e conta le proprie monete Vittoria. Il giocatore che ha guadagnato di più vince la partita. In caso di parità vince il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Razza sulla mappa, sia Attivi che In Declino.



Appendice

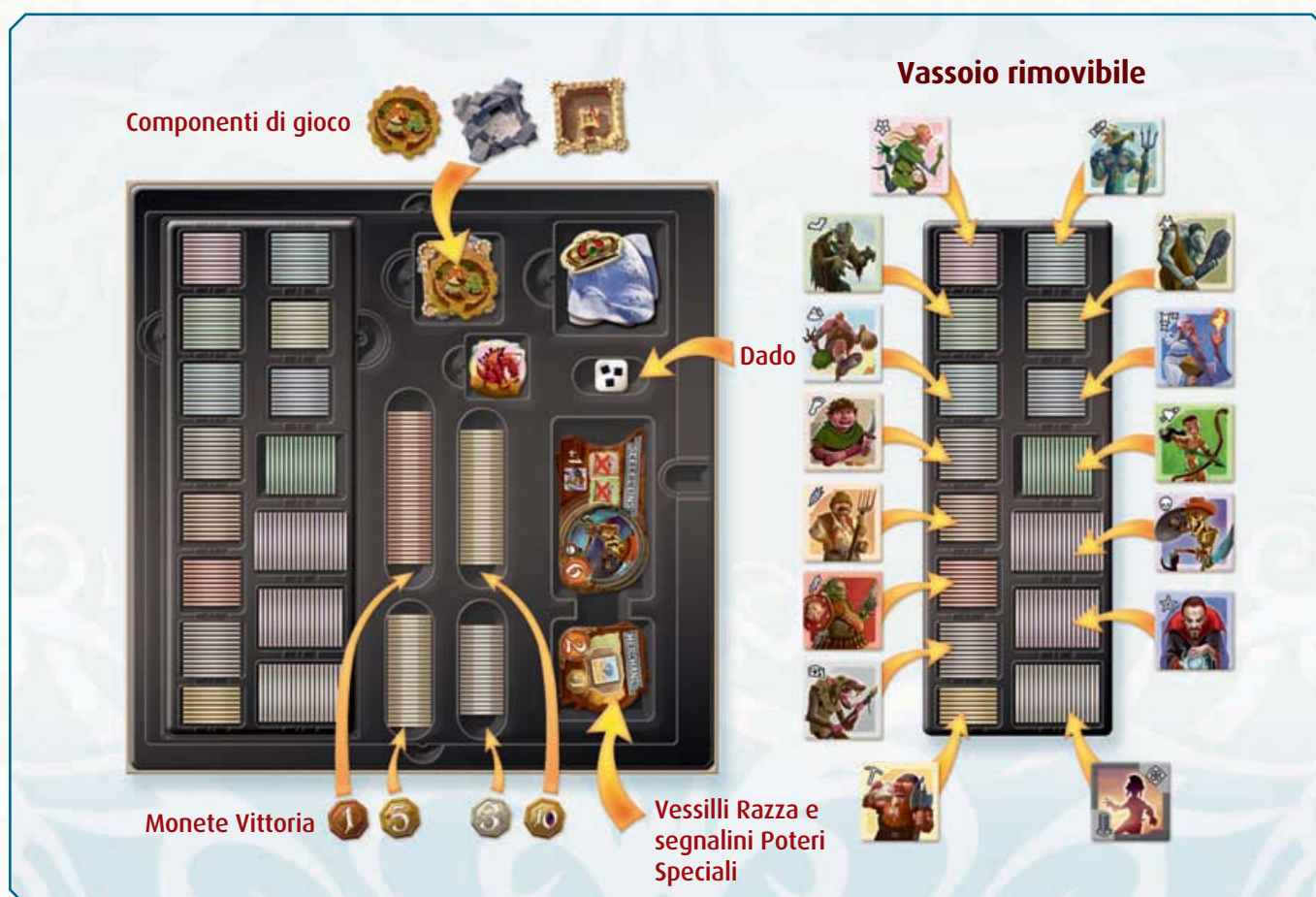
I. Organizzare lo spazio

Dal momento che la scatola di *Small World* contiene molte fustellature, una volta defustellati tutti i componenti rimarrà un ampio spazio tra il fondo della scatola e la copertina. Se il gioco venisse conservato in posizione eretta, questo vuoto permetterebbe la caduta di tutti i componenti contenuti al suo interno.

Per evitare questo, consigliamo di eseguire questa operazione, solo per la prima volta: dopo aver defustellato tutti i componenti, poni sul tavolo le fustellature ormai vuote anziché buttarle. Tira con delicatezza la base che si trova sul fondo della scatola ed estraila, facendo attenzione a non rompere la sottile plastica.

Adesso prendi le fustellature vuote, posizionale sul fondo della scatola e rimetti la base in plastica sopra di esse. In questo modo le fustellature colmeranno il vuoto che sarebbe rimasto tra la base e la copertina, e i segnalini non cadranno al suo interno qualora la scatola venisse messa in piedi.

L'illustrazione seguente mostra come dovrebbero essere posizionati tutti i componenti all'interno della scatola. Il vassoio rimovibile solitamente viene utilizzato per contenere tutti i segnalini Razza, con uno spazio dedicato ad ogni razza. Le dimensioni di alcuni spazi in questa scatola sono state standardizzate per facilitare l'inserimento dei segnalini Razza. Tutti gli altri componenti vanno riposti nei loro spazi designati, all'interno della base della scatola. Il tabellone, i fogli riassuntivi ed il regolamento vanno riposti in cima alla scatola.



II. Razze e Poteri Speciali di Small World

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

Ogni Razza ha il suo vessillo distintivo, e segnalini in quantità sufficiente per l'impiego con qualsiasi Potere Speciale.

Ogni Potere Speciale apporta un benefit unico alla razza cui viene associato.

I segnalini Razza sono posizionati sulla mappa con il lato

colorato rivolto verso l'alto quando la razza è Attiva, e con il lato in grigio verso l'alto quando la razza è In Declino.

Se non specificato diversamente, i benefici dati dalla Razza Attiva e dal Potere Speciale associato vengono sempre accumulati, finché la razza non viene mandata In Declino.

Una Regione viene considerata **non-vuota** se, e soltanto se, essa contiene almeno un segnalino Tribù Perduta o un segnalino Razza (Attiva o In Declino). Una Regione che contiene una Montagna ma senza alcun segnalino Tribù Perduta o un segnalino Razza avversario, viene considerata vuota.

> Le Razze

Di seguito sono elencati tutti i benefici assegnati ad ogni razza; il numero di segnalini Razza ricevuti quando si sceglie un vessillo Razza è indicato dal valore numerico riportato sul vessillo stesso.



Amazons (Amazzoni)

Quando scegli le Amazzoni prendi 4 segnalini Razza aggiuntivi, come indicato dal +4 sul vessillo, che puoi utilizzare per conquistare Regioni, ma non per difenderti dagli attacchi. In questo modo il tuo primo turno comincia con 10 segnalini (più quelli eventualmente ricevuti dal Potere Speciale associato). Alla fine di ogni Riorganizzazione delle Truppe (vedere *Riorganizzare le Truppe*, a pagina 5) rimuovi i 4 segnalini extra dalla mappa, assicurandoti di lasciare almeno un segnalino Amazzone in ogni Regione, se possibile, e riprendili nella tua mano per riposizionarli sulla mappa una volta che hai Preparato le tue Truppe (vedere *Preparare le Truppe*, a pagina 6), all'inizio del tuo prossimo turno.



Dwarves (Nani)

Ogni Regione occupata dai tuoi Nani che contiene una Miniera ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria extra, alla fine del tuo turno. Questo bonus ha effetto anche quando i Nani sono In declino.



Elves (Elfi)

Quando un nemico conquista una delle tue Regioni, prendi tutti i segnalini Elfi nella mano e riposizionali alla fine del turno del giocatore attivo anziché scartare 1 segnalino Elfo (vedere *Perdite Nemice & Ritirate*, a pagina 4).



Ghouls

Quando entri In Declino, **tutti** i tuoi segnalini Ghouls rimangono sulla mappa, anziché 1 segnalino per Regione. In aggiunta, a differenza delle altre razze, una volta In Declino, i tuoi Ghouls possono continuare a conquistare nuove Regioni nei turni successivi, come se i segnalini fossero ancora Attivi. Tuttavia queste conquiste devono essere effettuate all'inizio del proprio turno, prima di qualsiasi conquista da parte della tua razza Attiva. Se vuoi, puoi anche attaccare la tua razza Attiva con i tuoi stessi Ghouls In Declino.



Giants (Giganti)

I tuoi Giganti possono conquistare qualsiasi Regione adiacente una Regione di Montagna che occupano, al costo di 1 segnalino Gigante in meno rispetto a quelli richiesti. E' comunque richiesto un minimo di 1 segnalino Gigante.



Halflings (Mezzuomini)

I tuoi segnalini Halflings possono entrare sulla mappa attraverso *qualsiasi* Regione, non solo da una ai bordi. Posiziona una Fossa nelle prime 2 Regioni che conquisti, per renderle immuni sia alle Razze che ai Poteri Speciali degli attacchi nemici. Le Fosse vengono rimosse (perdendo la protezione che conferivano in quelle Regioni) quando gli Halflings entrano In Declino oppure quando decidi di abbandonare una Regione in cui si trova una Fossa.



Humans (Umani)

Ogni Regione occupata dai tuoi Umani che contiene una Fattoria ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria extra, alla fine del tuo turno.



Orcs (Orchi)

Ogni Regione non-vuota conquistata dai tuoi Orchi nel tuo turno, ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria extra, alla fine del tuo turno.



Ratmen (Uomini Ratto)

Nessun beneficio Razza; il loro impressionante numero di segnalini è abbastanza grande!



Skeletons (Scheletri)

Durante la tua *Riorganizzazione delle Truppe* (pagina 5), prendi 1 nuovo segnalino Scheletro dalla scatola per ogni 2 Regioni non-vuote che hai conquistato in quel turno e lo aggiungi alle truppe da riorganizzare alla fine del tuo turno. Se non ci sono più segnalini nella scatola allora non puoi ricevere alcun segnalino extra.



Sorcerers (Stregoni)

Una volta per turno e per avversario, i tuoi Stregoni possono conquistare una Regione sostituendo un segnalino Attivo avversario con uno proprio preso dalla scatola. Se non ci sono più segnalini nella scatola allora non è possibile conquistare una Regione in questo modo. Il segnalino avversario che i tuoi Stregoni hanno sostituito deve essere l'unico segnalino presente in quella Regione (un singolo segnalino Troll con la sua Tana dei Troll è considerato da solo in questo caso; così come un segnalino Razza in una Fortezza o su una Montagna, dato che queste non offrono protezione ad un singolo segnalino Razza) e quella Regione deve essere adiacente ad una occupata dai tuoi Stregoni. Rimetti il segnalino Razza avversario sostituito nella scatola. Se un Elfo è stato sostituito da uno Stregone, l'Elfo perde il suo segnalino.



Tritons (Tritoni)

I tuoi Tritoni possono conquistare tutte le Regioni Costiere (quelle confinanti con un Mare o un Lago) al costo di 1 segnalino Tritone in meno rispetto a quelli richiesti. E' comunque richiesto un minimo di 1 segnalino Tritone.



Troll

Posiziona una Tana dei Troll in ogni Regione che essi occupano. La Tana dei Troll aumenta di 1 la difesa della tua Regione (come se lì vi fosse un altro segnalino Troll), e rimane nella Regione anche dopo che i Troll sono entrati In Declino. La Tana dei Troll viene rimossa quando la Regione viene abbandonata o conquistata da un nemico.



Wizards (Maghi)

Ogni Regione Magica occupata dai tuoi Maghi ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria extra, alla fine del tuo turno.



> Poteri Speciali

Nelle seguenti descrizioni dei Poteri Speciali, i termini "tuo" e "tuoi" indicano i segnalini della tua Razza associati a questi Poteri Speciali. Se non diversamente indicato, si intendono esclusi i segnalini In Declino della tua razza precedente.

Di seguito vengono descritti i vantaggi apportati dai Poteri Speciali; il numero di segnalini Razza aggiuntivi che si riceve associando il Potere Speciale al vessillo Razza è segnato all'interno del cerchio presente sul segnalino del Potere Speciale.



Alchemist (Alchimia)

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



Berserk (Furia)

Puoi utilizzare il dado Rinforzi prima di ogni tua conquista, anziché solamente all'ultima conquista del tuo turno. Prima lancia il dado; poi scegli la Regione da conquistare; infine posiziona sulla Regione il numero richiesto di segnalini Razza (meno quelli indicati dal dado). Se non hai abbastanza segnalini a disposizione, questa conta come la tua ultima conquista per il turno. Come sempre, è richiesto il numero minimo di 1 segnalino per tentare la conquista.



Vessillo Razza in bianco

Ti abbiamo fornito un vessillo Razza in bianco, che puoi usare per creare una razza di tua invenzione. Quando disegni questa razza e le assegni un numero di segnalini Razza, tieni in mente che essa potrà essere associata a qualsiasi Potere Speciale. Assicurati di non superare il numero di 10 segnalini altrimenti potresti rischiare di ritrovarti senza segnalini durante il corso della partita.

Se desideri giocare con la tua Razza appena creata, utilizza i segnalini di un'altra Razza (con un numero simile o maggiore di segnalini) in vece della tua - e assicurati di rimuovere i corrispondenti vessilli della Razza che hai deciso di sostituire, prima che il gioco abbia inizio!



Bivouacking (Bivacco)

Posiziona i 5 segnalini Accampamento in qualsiasi tua Regione, durante la fase di Riorganizzazione delle Truppe. Ogni accampamento conta come 1 segnalino Razza a difesa della Regione in cui si trova (protegge anche 1 singolo segnalino Razza dal Potere Speciale dello Stregone). Più Accampamenti possono essere posizionati nella stessa Regione per garantirne una maggiore difesa. Durante ogni turno puoi spostare gli Accampamenti in qualsiasi nuova Regione che occupi. Gli Accampamenti non vengono mai distrutti durante un attacco alla Regione che difendono: vengono riposizionati alla fine del turno del giocatore attivo. Scompaiono però quando la Razza ad essi associati entra In Declino.



Commando

Puoi conquistare qualsiasi Regione con 1 segnalino in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario.



Diplomat (Diplomazia)

Alla fine del tuo turno puoi scegliere un avversario con la Razza Attiva, che non hai attaccato nel turno, come tuo alleato. Da adesso sei in pace con lui e non può attaccare la tua razza attiva fino al tuo prossimo turno. Puoi cambiare alleato ogni turno, oppure rimanere in pace con lo stesso avversario. La Diplomazia non ha effetto sui segnalini In Declino (i Ghouls In Declino sono immuni a questo potere e ti possono attaccare).



Dragon Master (Drago Maestro)

Una volta per turno, puoi conquistare una Regione utilizzando un singolo segnalino Razza, indipendentemente dal numero di nemici che la difendono. Una volta conquistata, posiziona lì il tuo Drago. Adesso la Regione è immune agli attacchi nemici - sia ai poteri della Razza che ai Poteri Speciali - finché il tuo Drago non viene spostato. Durante ogni nuovo turno, puoi spostare il tuo Drago in una Regione differente che intendi conquistare. Il Drago scompare quando entri In Declino; rimuovilo subito dal gioco e rimettilo nella scatola.



Flying (Volo)

Puoi conquistare qualsiasi Regione, ad eccezione dei Mari e dei Laghi. Non è necessario che queste Regioni siano adiacenti ad una che già occupi.



Forest (Foresta)

Guadagni 1 moneta Vittoria extra per ogni Regione con Foresta che occupi alla fine del turno.



Fortified (Fortificazione)

Una volta per turno, finché la tua Razza Fortificata è Attiva, puoi posizionare 1 Fortezza in una Regione che occupi. La Fortezza ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria extra alla fine del turno, finché non entri In Declino. La Fortezza aumenta anche di 1 la difesa della Regione in cui si trova (come se avessi un segnalino Razza aggiuntivo lì), anche se sei In Declino. Rimuovi la Fortezza se abbandoni la Regione o questa viene conquistata. Può esserci 1 sola Fortezza per Regione, fino ad un massimo di 6 su tutta la mappa.



Heroic (Eroismo)

Alla fine del tuo turno, posiziona ognuno dei 2 Eroi in 2 Regioni differenti che occupi. Queste 2 Regioni sono immuni alle conquiste nemiche - sia ai poteri della Razza che ai Poteri Speciali - finché gli Eroi non vengono spostati. I tuoi Eroi scompaiono quando la tua razza entra In Declino.



Hill (Collina)

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



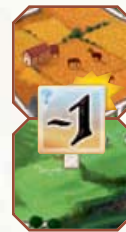
Merchant (Mercante)

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



Mounted (A Cavallo)

Puoi conquistare qualsiasi Regione in Collina o con una Fortezza con 1 segnalino in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario.



Pillaging (Saccheggio)

Ogni Regione non-vuota che conquisti nel turno ti fa guadagnare 1 moneta Vittoria extra alla fine del turno.



Seafaring (Marinaresco)

Finché la tua razza Marina è attiva, puoi conquistare i Mari ed i Laghi, considerandole 3 Regioni vuote. Puoi tenere queste Regioni anche quando entri In Declino, e continuare a guadagnare monete finché vi hai sopra dei segnalini. I Mari ed i Laghi possono essere occupati solo da razze Marinare.



Spirit (spirito)

Quando la Razza associata al Potere Speciale dello Spirito entra In Declino, i suoi segnalini non tengono conto del limite stabilito per quando si Entra In Declino (pagina 6), cioè avere un singolo segnalino Razza In Declino per ogni Regione occupata. Puoi perciò terminare il gioco con due razze differenti In Declino contemporaneamente e guadagnare punti per entrambe. Se una terza Razza da te controllata entra In Declino, la precedente razza In Declino scompare, come da regolamento, mentre gli Spiriti In Declino rimangono in gioco. In altre parole, i tuoi Spiriti In Declino non lasciano mai la mappa (eccetto quando vengono sconfitti da conquiste nemiche), sebbene le altre razze In Declino scompaiano quando una nuova razza entra In Declino.



Stout (Robustezza)

Puoi entrare In Declino alla fine del turno regolare di conquiste, dopo il conteggio dei punti, anziché saltare un intero turno per andare In Declino.



Swamp (Palude)

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





Underworld (Caverna)

Puoi conquistare qualsiasi Regione con una Caverna con 1 segnalino in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario.

Tutte le Regioni con una Caverna sono considerate adiacenti tra loro al fine delle tue conquiste.



Potere Speciale in Bianco

Ti abbiamo fornito un segnalino Potere Speciale in bianco, che puoi usare per creare un Potere Speciale di tua invenzione. Quando disegni questo Potere Speciale e gli assegni un numero di segnalini, tieni in mente che esso potrà essere associato a qualsiasi Razza. Assicurati di non superare il numero di 5 segnalini altrimenti potresti rischiare di ritrovarti senza segnalini durante il corso della partita.



Wealthy (Ricchezza)

Guadagni 7 monete Vittoria extra, solo per una volta, alla fine del tuo primo turno.



Days of Wonder Online

Ecco il tuo numero di accesso Days of Wonder Online:



Sei particolarmente orgoglioso del vessillo Razza o del Potere Speciale che hai creato? O curioso di vedere le nuove Razze ed i Poteri Speciali creati da altri giocatori? O semplicemente condividere impressioni su come ottenere il massimo giocando diverse combinazioni Razza-Potere Speciale?

Allora unisciti alla nostra comunità online di giocatori su Days of Wonder Online, dove potrai trovare le versioni online dei nostri giochi.

Puoi utilizzare il tuo numero di accesso Days of Wonder Online aggiungendolo ai tuoi account Days of Wonder Online oppure creando un nuovo account su: www.smallworld-game.com e cliccare sul bottone "New Player Signup" nella home page. Segui poi le istruzioni.

Per conoscere tutti gli altri giochi Days of Wonder vieni a visitarci su:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Per prima cosa grazie ai play-tester veramente specializzati come Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoit Kusters, Alexis Keyaerts.

Ringraziamenti anche a Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, i membri dei gruppi di gioco Repos, Tripot, Gang of Our e Alpaludismes, ed i partecipanti delle conventions ludiche Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE e Rubrouck.

Ringraziamenti speciali a Xavier Georges e Alain Gotcheiner per i loro suggerimenti e la loro collaborazione.

Infine, ma non per questo meno importante, la Days of Wonder desidera ringraziare Bruno Cathala per aver richiamato la nostra attenzione su questo gioiello.



Crediti

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrazioni:
Miguel Coimbra

Traduzione:
Giuseppe Ferrara
g.ferrara74@gmail.com

**DAYS OF
WONDER**

Days of Wonder, il logo Days of Wonder ed il gioco da tavolo Small World sono marchi o marchi registrati della Days of Wonder, Inc. copyrights © 2009 Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti riservati.