

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Da 2-5 Giocatori - 8 anni in sù - 40/80 Minuti

Componenti

All'interno di **Small World**, scoprirete:

- 4 mappe di Small World, contenute in due tabelloni a due facce, una per ognuna delle 4 possibili configurazioni di giocatori



- 6 tabelloni sommario, uno per ogni giocatore e uno che serve come turno di gioco di riferimento per il gruppo
- 14 vessilli di Razze Fantasy, colorati quando attivi e ingrigiti quando In Declino, più 1 vessillo vuoto per una Razza disegnata da voi stessi



Amazzoni Attive e In Declino

- 168 segnalini Razze Combattenti e 18 segnalini Tribù Perdute:



- 20 Tessere uniche Poteri Speciali, più 1 tessera vuota per un Potere Speciale disegnato da voi stessi

- I seguenti pezzi per giocare:



10 Tane dei Troll



6 Fortezze



9 Montagne



5 Accampamenti



2 Buchi-nel-Terreno



2 Eroi



1 Drago



- 1 Dado Rinforzi Casuali

1 Segnalino Turno



- 109 Gettoni Vittoria (30 da 10, 24 da 5, 20 da 3 e 35 da 1 punto vittoria)

Gettoni Vittoria




Il Segnalino Turno

- Questo Regolamento, con un numero di accesso Online Days of Wonder

Preparazione del Gioco

Se è la prima volta che giocate, de fustellate tutti i pezzi del gioco. Ordinatelvi e piazzatelvi negli spazi designati per ogni tipo di pezzo. Alcuni tipi mettelvi nell'organizer mobile che servirà durante le vostre partite. Gli altri componenti mettelvi nei loro rispettivi vani all'interno dello spazio generale della scatola. Fate riferimento all'appendice n. 1 a pagina 8 per maggiori dettagli su come organizzare i vostri segnalini. Prendete la mappa Small World che serve al vostro numero di giocatori, come indicato dal simbolo accanto al tracciato del turno di gioco e piazzatela al centro del tavolo. Piazzate il segnalino del turno di gioco sul primo spazio del tracciato del turno di gioco sul tabellone. **1** Il tracciato viene usato per monitorare il proseguimento del gioco. Il gioco termina alla fine del turno in cui il segnalino del turno di gioco raggiunge

l'ultima posizione sul tracciato (8°, 9° o 10° turno, dipende dalla mappa giocata). Tira fuori dalla scatola l'organizer con tutti i segnalini Razza e piazzalo accanto al tabellone, in modo che tutti possano accedervi facilmente. **2** Mischia tutti i Vessilli Razza; pescane 5 a caso e mettilvi a faccia in su (con la parte colorata visibile) in un'unica colonna **3**. Piazzate i rimanenti Vessilli a faccia in su, in una singola pila in fondo alla colonna **4**. Fai lo stesso con le Tessere dei Poteri Speciali, mescolateli e piazzane uno alla sinistra di ogni Vessillo, andando ad incastrare la parte tonda nella parte concava del Vessillo. Metti il resto delle Tessere in una pila a sinistra della pila dei Vessilli **5**. Dovreste ora avere un totale di 6 combo tra Vessilli Razza e Tessere Poteri Speciali visibile a faccia in su sul tavolo, inclusa quella in alto della pila.

Piazzate un segnalino Tribù Perdute in ogni regione sulla mappa che mostra il simbolo Tribù Perduta **6**. Le Tribù perdute sono  quello che rimane di civiltà perdute, da tempo cadute in declino, ma che ancora popolano alcune regioni all'inizio del gioco. Metti un Tessera Montagna su ogni regione della mappa che riporta una montagna **7**. Dai ad ogni giocatore 5 gettoni da 1 Punto Vittoria **8**. Piazzate tutti i gettoni rimanenti, inclusi quelli da 3, 5 e 10, in mucchietti accanto al tabellone, facili da prendere per tutti i giocatori. Questi gettoni serviranno come moneta di scambio durante il gioco, e vi aiuteranno a determinare il vincitore alla fine.



Obiettivo del gioco

Lo spazio è leggermente ridotto in Small World. Ci sono troppe Razze che vivono sulla tua terra, la terra che i tuoi antenati ti hanno lasciato in eredità nella speranza che tu avresti costruito un impero con il quale avresti potuto dominare il mondo.

Prendendo una Razza fantastica e una combinazione di Poteri Speciali, dovrai usare i loro unici tratti razziali ed abilità per conquistare le regioni circostanti e ammassare gettoni vittoria, spesso a spese di vicini più deboli. Piazzando le truppe (segnalini Razza) in varie regioni, e conquistando le terre adiacenti, guadagnerai Gettoni Vittoria per ogni regione che occupi alla fine del tuo turno. Nell'eventualità che la tua razza diventi sempre più estesa (come quella che hai appena distrutto), avrai bisogno di abbandonare la tua civiltà per prendere possesso di un'altra. La chiave della tua vittoria è sapere quando spingere il tuo impero al declino e prendere il comando di un altro, per la supremazia nelle terre di Small World!

Iniziare il gioco

Il giocatore che ha le orecchie più a punta inizia il gioco, e parte col suo primo turno. Il gioco procede in senso orario. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato un turno, ha inizio un nuovo turno.

Il Primo giocatore muove il segnalino Turno di Gioco avanti di uno spazio sul tracciato del Turno di Gioco, e procede con il suo prossimo turno, seguito dagli altri.

Quando il segnalino Turno di Gioco raggiunge l'ultimo spazio sul tracciato del Turno di Gioco, viene giocato un ultimo turno finale da tutti i giocatori, quindi il gioco ha termine. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di Gettoni Vittoria viene dichiarato vincitore del gioco.

1. Il Primo Turno

Durante il primo turno di gioco, ogni giocatore:

1. Sceglie una Razza e la combo Poteri Speciali
2. Conquista alcune regioni
3. Ottiene Gettoni Vittoria

1. Scegliere una Razza e Combo Poteri Speciali

Il giocatore sceglie una Razza e la Combo Poteri Speciali, prendendola tra le sei che sono visibili sul tavolo (inclusa la combo tra la Razza e i Poteri Speciali in alto alla pila all'inizio della colonna).

Il costo di ogni combo viene determinato dalla posizione nella colonna. La prima combo -posizionata all'inizio della colonna- è gratis. Tutte le altre combo, muovendoti dall'alto verso il basso della colonna, costano un gettone vittoria addizionale. Quel costo viene pagato dal giocatore mettendo un Gettone Vittoria su ogni combo situata sopra la combo che desidera prendere.



Se un giocatore ha scelto una combo contenente alcuni Gettoni Vittoria (lasciati dai giocatori che sono precedentemente passati per questa combo), il giocatore prende anche questi Gettoni; egli deve comunque lasciare uno dei suoi Gettoni Vittoria su ogni combo allocata sopra quella da lui selezionata.

Il giocatore piazza la combo scelta davanti a lui, e prende un numero di segnalini Razza dall'organizer pari alla somma dei valori indicati sul Vessillo Razza e sulla Tessera associata dei Poteri Speciali.

A meno che non sia riportato diversamente (per esempio, Scheletri e Stregoni), questi segnalini Razza sono gli unici che il giocatore potrà giocare per questa razza durante il corso del gioco.

Se, invece, un Potere Speciale (o Potere della Razza) consente di prendere dei segnalini Razza addizionali dall'organizer durante il corso del gioco, sarai comunque limitato dal numero totale di segnalini fisicamente disponibili.

Così come un giocatore con 18 segnalini Stregone sul tabellone non potrà usare il suo Potere di Stregone fino a che i suoi segnalini non saranno nuovamente disponibili.



Infine, il giocatore risistema la colonna delle combo disponibili per gli altri; questo avviene facendo scalare le combo già presenti (e i Gettoni Vittoria su di esse, se ce ne sono) verso l'alto di una posizione nella colonna, così da riempire il posto vuoto, e rivelando una nuova combo dall'alto della pila. Dovrebbero esserci così sempre 6 combo visibili a tutti i giocatori sul tavolo (naturalmente col limite dei Vessilli Razza e Tessere Poteri Speciali disponibili nella pila, rimescolate se necessario).



2. Conquistare Regioni

I segnalini Razza del giocatore vengono usati per conquistare le regioni sulla mappa, per la cui occupazione forniranno Gettoni Vittoria a quel giocatore.

> Prima Conquista

Il piazzamento di una Razza sulla mappa per la prima volta deve avvenire conquistando una regione ai confini della stessa (es, una regione adiacente al bordo del tabellone oppure una regione la cui riva è sul mare adiacente al bordo del tabellone).

> Conquistare una Regione

Per conquistare una regione, un giocatore deve avere disponibili da dispiegare: 2 segnalini Razza + 1 segnalino Razza addizionale per ogni segnalino Accampamento, Fortezza, Montagna o Tane del troll + 1 segnalino Razza addizionale per ogni Tribù Perduta o altro segnalino Razza di un giocatore già presente nella regione. I mari e i laghi non possono essere solitamente conquistati.



Accampamento - Tana dei Troll - Fortezza - Montagna



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

Per conquistare una regione, il giocatore deve disporre i segnalini razza che usa per conquistare questa regione dentro i suoi confini sulla mappa. Questi segnalini devono rimanere in questa regione fino a che il giocatore riorganizza le sue truppe alla fine del suo turno (vedi Riposizionamento Truppe, p.5).

Nota Importante: senza tener conto di un beneficio di una Razza e/o un beneficio di un Potere Speciale, un giocatore deve sempre avere almeno un segnalino Razza disponibile per iniziare una nuova conquista.

> Perdite Nemiche e Ritirata

Se i segnalini Razza di un altro giocatore occupavano la regione prima della sua conquista, quel giocatore deve immediatamente riprendere in mano tutti quei segnalini Razza e:

- **Scartare permanentemente un segnalino Razza** e rimetterlo nell'organizer;
- **Tenere gli altri segnalini Razza in mano**, e rimetterli in una, o più, altre regioni ancora occupate dalla sua razza (se ce ne sono) come azione finale del giocatore di turno.

Le regioni in cui i segnalini Razza rimanenti, se ce ne sono, vengono riposizionati non devono essere adiacenti o contigui alla/e regioni da cui stanno scappando. Se tutte le regioni di un giocatore sono state attaccate in questo turno, lasciandolo con alcuni segnalini in mano ma nessuno sul tabellone, egli può riposizionarli come se stesse facendo la prima conquista, nel suo prossimo turno.

Quando una regione difesa da un singolo segnalino viene catturata, il segnalino difendente viene scartato. Questo solitamente è il caso in cui a difendere è un segnalino Tribù Perduta o quando il segnalino difendente diventa una Razza in Declino (vedi Entrare in Declino, p.6).

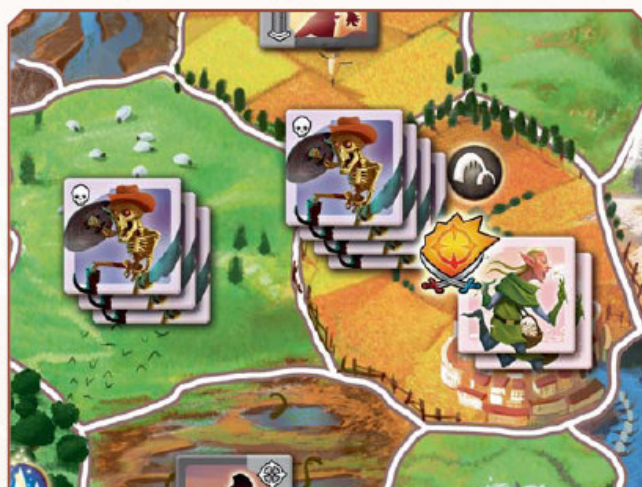
Nota: un giocatore può scegliere di conquistare una regione occupata da un suo stesso segnalino In Declino, se lo desidera: perderà quel segnalino, ma magari guadagnerà l'accesso a una regione che è più redditizia da conquistare per i suoi nuovi segnalini Razza attivi.

Le montagne sono inamovibili, e rimangono al loro posto a provvedere alla difesa del loro nuovo conquistatore.

> Conquiste Seguenti

Il giocatore attivo può ripetere questo processo per conquistare quante nuove regioni vuole durante questo turno, a patto che egli abbia abbastanza segnalini Razza per eseguire queste conquiste successive.

Ognuna delle nuove regioni conquistate **devono essere adiacenti** (confinare) con una regione già occupata dai suoi segnalini Razza, a meno che non sia permesso in altro modo dalla combo della sua Razza e dei suoi Poteri Speciali.



Dopo aver conquistato con successo le colline, questa ciurma di Cattivi-fino-all'osso si avventura nelle confinanti fattorie degli Elfi.

> Tentare la Conquista Finale / Tirare un Dado per i Rinforzi

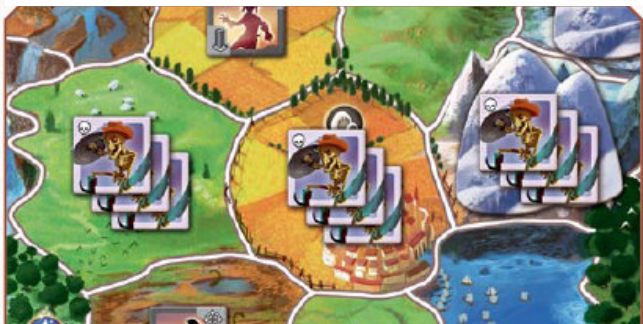
Durante il tentativo di conquista **finale** di questo turno, un giocatore può trovarsi senza abbastanza segnalini Razza per conquistare un'altra regione di colpo. A patto che abbia ancora almeno un segnalino Razza inutilizzato, il giocatore può tentare una conquista finale nel suo turno, scegliendo una regione che normalmente potrebbe essere conquistata con 3 o meno segnalini Razza. Una volta scelta la regione, il giocatore tira una volta il dado Rinforzi. Nota che la regione che il giocatore intende conquistare come suo ultimo obiettivo per il turno in corso deve essere scelta **prima** del tiro del dado. Questa regione non deve essere nemmeno la più debole disponibile per l'attacco, a meno che questa venga conquistata con un tiro di dado fortunato. Se la somma del tiro del dado, combinata con i segnalini Razza ancora in suo possesso, è abbastanza alta per conquistare la regione, il giocatore depone qui i suoi segnalini Razza rimanenti. Diversamente, egli piazza i suoi segnalini rimasti in una delle regioni che ha già in precedenza occupato. In entrambi i casi, le sue conquiste per questo turno hanno comunque immediatamente termine.



Grazie a un fortunato tiro di dado Rinforzi e nonostante una ciurma di poche ossa, il giocatore Scheletro muove per conquistare queste montagne come conquista finale di questo turno.

> Riposizionare le Truppe

Una volta che le conquiste di un giocatore per questo turno sono terminate, egli può liberamente riposizionare i segnalini Razza che ha sul tabellone, muovendole da una regione a qualsiasi altra regione occupata dalla sua Razza (non devono essere necessariamente in Regioni adiacenti o contigue), a patto che almeno un segnalino Razza rimanga in ogni regione sotto il suo controllo.



Il giocatore ridispose le sue truppe Scheletro nelle sue regioni. Questo riposizionamento include 1 segnalino scheletro addizionale ricevuto come risultato della capacità razziale degli Scheletri (1 segnalino Razza bonus per ogni 2 regioni non vuote catturate questo turno)

3. Raccogliere Gettoni Vittoria

Il suo turno è quindi completo, il giocatore riceve 1 Gettone Vittoria dalla riserva per ogni Regione che i suoi segnalini Razza occupano sulla mappa. Il giocatore può anche raccogliere Gettoni Vittoria addizionali grazie ai benefit dati dalla sua Razza e/o dai suoi Poteri Speciali.



Con 3 regioni occupate, gli Scheletri Mercenari ricevono 3 Gettoni Vittoria, più 3 Gettoni Vittoria Bonus per il loro Potere Speciale Mercenario (1 gettone Vittoria bonus per ogni regione che occupano).

Col procedere del gioco, un giocatore potrà avere alcuni segnalini di un'altra Razza sulla mappa. Questi segnalini sono quello che rimane di una Razza che aveva in precedenza che egli ha scelto preventivamente di mettere In Declino (vedi Entrare In Declino, p.6).

Le Regioni che questi segnalini In Declino occupano fruttano anch'esse al giocatore 1 gettone Vittoria ciascuna; la Bandiera Razza e i benefit dei Poteri Speciali non contribuiscono più con alcun gettone bonus, a meno che non sia esplicitamente dichiarato diversamente nel benefit della Razza o del Potere Speciale.

I giocatori tengono i propri gettoni Vittoria in una pila, col valore nascosto agli altri giocatori per tutta la durata della partita; il totale non viene rivelato fino alla fine del gioco. Se necessario, un giocatore può richiedere il cambio dalla riserva dei Gettoni Vittoria dei propri gettoni in qualsiasi momento.



Il Potere Speciale dei tritoni di Collina è attivo: il giocatore che li controlla riceve un gettone Vittoria bonus, poiché i Tritoni occupano una regione con una Collina. Il Potere Speciale degli Scheletri Mercenari dello stesso giocatore non è più attivo, poiché gli Scheletri sono In Declino. Il giocatore riceve un gettone Vittoria per la regione che occupano gli Scheletri, ma nessun gettone Vittoria bonus.

2. Turni Seguenti

Nei turni seguenti, il primo giocatore muove il segnalino del turno di gioco avanti di uno spazio sul tracciato e il gioco continua in senso orario. Durante il proprio turno, ogni giocatore deve anche:

- **Espandere la propria Razza attraverso nuove conquiste,**
Oppure
- **Porre In Declino la propria Razza e sceglierne una nuova.**

Il giocatore quindi raccoglie nuovamente Gettoni Vittoria (vedi Raccogliere Gettoni Vittoria, p.5).

Espandersi attraverso nuove Conquiste

> Prepara le tue Truppe

Lasciando sul posto un segnalino razza in ogni regione che esse occupano, il giocatore può riprendere tutti gli altri suoi segnalini Razza Attivi dalla mappa e usarli per conquistare nuove regioni.

> Conquistare

Tutte le regole relative alla conquista di una nuova regione (vedi Conquistare Regioni, p.4) devono essere rispettate, con l'eccezione delle regole relative alla prima conquista, che vengono applicate solo alle nuove Razze entranti sulla mappa.

> Abbandonare una Regione

Solo quei segnalini Razza che sono stati ripresi in mano possono essere usati per conquistare nuove regioni. Se un giocatore desidera liberare più segnalini Razza, egli può decidere di svuotare interamente alcune o tutte le regioni, senza lasciarvi alcun segnalino; ma in questo caso, queste saranno ora regioni abbandonate che non saranno più considerate sue, né gli daranno più alcun gettone vittoria. Se il giocatore decide di abbandonare tutte le regioni precedentemente occupate, la sua prossima conquista deve seguire le stesse regole come se fosse la Prima Conquista (vedi Prima Conquista, p. 4).

Entrare In Declino



Una volta che un giocatore pensa che la sua Razza attiva sia oltremodo estesa e non abbia più l'impeto richiesto per espandere la propria conquista con successo o difendersi da vicini sempre più minacciosi, egli può scegliere di porla In Declino scegliendo una Nuova Razza e una Combo Poteri Speciali tra quelle disponibili sul tavolo all'inizio del suo prossimo turno.

Per fare ciò, il giocatore gira la bandiera della sua Razza corrente in giù, cosicché il lato ingrigito In Declino sia visibile a tutti, e scarta la Tessera Poteri Speciali che era associata ad essa, poiché la Tessera Poteri Speciali ormai non ha più effetto, a meno che non sia indicato diversamente (es. Poteri Speciali degli Spiriti).

Inoltre egli gira In Declino anche un singolo segnalino Razza in ogni regione che quei segnalini occupano e rimuove tutti gli altri segnalini di questa Razza dalla mappa, rimettendoli nell'organizer.



Ogni giocatore può avere solo una singola Razza In Declino sulla mappa in un dato momento qualsiasi. Se il giocatore ha ancora dei segnalini di un'altra Razza precedente In Declino sulla mappa, questi verranno tutti immediatamente rimossi dalla mappa e rimessi nell'organizer, prima di girare i nuovi segnalini In Declino.

Il Vessillo Razza della Razza ora scomparsa viene piazzato sopra la pila delle Bandiere Razza, oppure nello spazio vuoto più basso nella colonna delle bandiere, se c'è. La stessa cosa viene fatta quando l'ultimo segnalino di una Razza In Declino viene buttato fuori dalla mappa dopo che la loro ultima regione è stata conquistata.



Questi Scheletri Mercenari sono stati cattivi fino all'osso! Quello che rimane di loro viene spazzato via dalla mappa e la loro bandiera Razza riposta in cima alla pila.

Il giocatore può non fare conquiste durante il turno in cui la sua Razza entra In Declino; il suo turno termina immediatamente dopo il conteggio dei punti! Egli guadagna 1 Gettone Vittoria per ogni Regione che i suoi nuovi gettoni In Declino occupano, ma, a meno che non sia segnato diversamente, egli non guadagna gettoni Vittoria dal potere del suo Vessillo ora In Declino o dal benefit del Potere Speciale scartato.

Nel suo prossimo turno, il giocatore sceglierà una nuova Razza e una combo di Poteri Speciali tra quelle ora disponibili per lui. Quindi seguirà le stesse regole usate durante il primo turno di gioco. L'unica differenza, ma considerevole, è che il giocatore ora raccoglierà gettoni Vittoria dalla sua nuova Razza così come dai segnalini della Razza ora In Declino, durante la fase di raccolta Gettoni Vittoria del suo turno.



Il tempo del declino è arrivato per questi Tritoni delle Colline.

I loro segnalini vengono ora tutti rimossi eccetto uno che viene messo *In Declino* in ogni regione che occupavano in precedenza: il loro *Vessillo Razza* viene girato e la *Tessera Poteri Speciali* ad esso associato viene ora scartata.

Nel malaugurato caso in cui non ci siano abbastanza Tessere nella pila dei Poteri Speciali per formare delle combo tra le nuove Razze e i Poteri Speciali sul tavolo, mescola preventivamente le Tessere Poteri Speciali scartate in una nuova pila.

Fine del Gioco

Una volta che il segnalino del Turno di Gioco ha raggiunto l'ultimo spazio sul tracciato del Turno di Gioco e tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare il turno finale, i gettoni vittoria raccolti da ogni giocatore vengono rivelati e contati. Il giocatore col maggior numero di gettoni vince. Nel caso in cui ci sia parità, il giocatore con il maggior numero di segnalini razza (Attivi e In Declino) ancora presenti sul tabellone è il vincitore.



Appendici

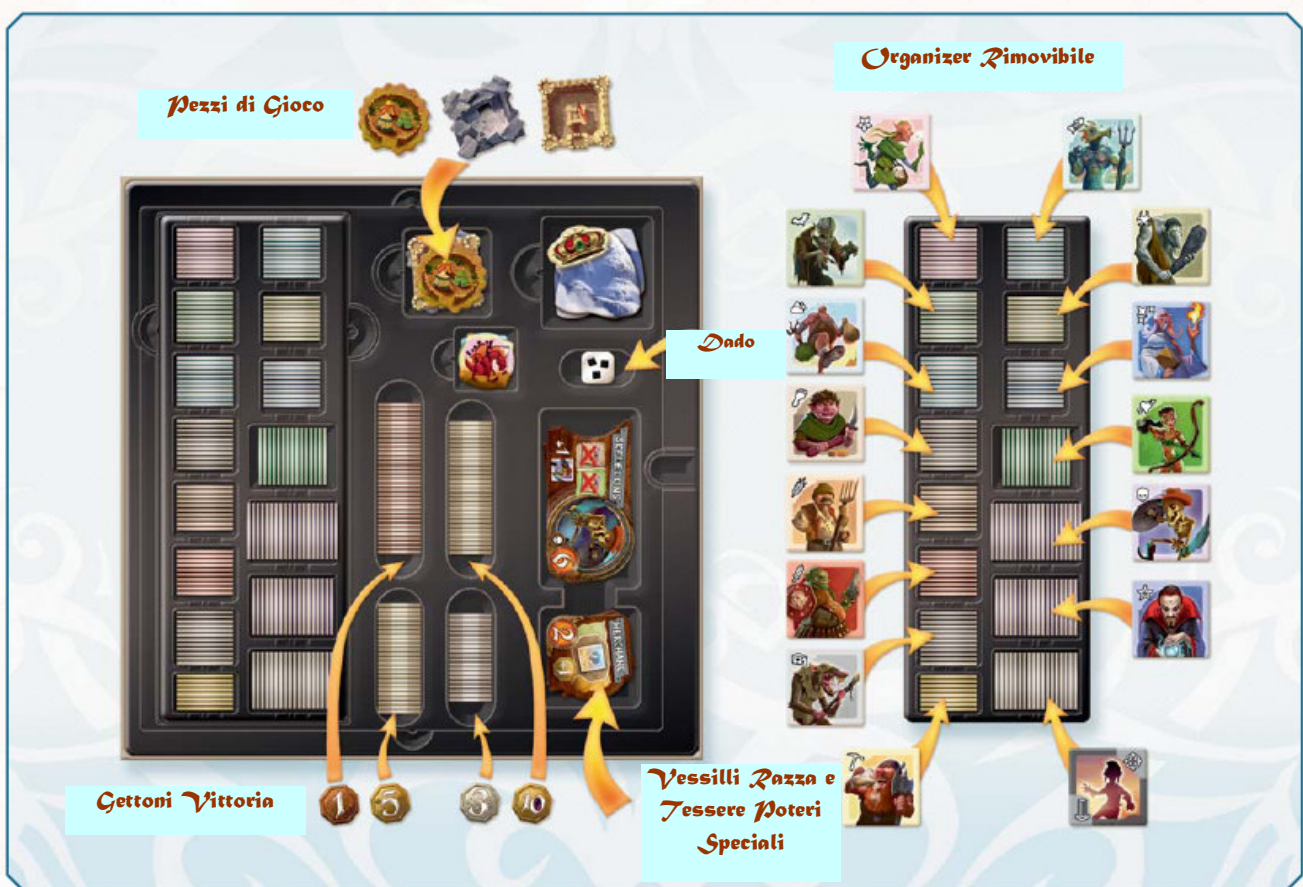
1. Organizza lo spazio

Poiché la scatola di Small World contiene molte cartelle da de fustellare, una volta de fustellati tutti i segnalini e i gettoni, ti troverai un ampio spazio vuoto tra il coperchio della confezione e lo spazio interno dove poggiano i tabelloni. Se vuoi sistemare i tuoi giochi in posizione eretta, questo spazio probabilmente farà muovere e ammucchiare i tabelloni e tutti i segnalini sistemati sotto di essi.

Per ovviare a questo problema, ti consigliamo di seguire queste operazioni solo per una volta: una volta che tutti i pezzi sono stati de fustellati, mettili da parte, ora svuota il telaio dei segnalini e piuttosto che buttarle via, impilale sul dorso sul tavolo. Con prudenza tira il vassoio interno che si trova nella confezione ed estrailo, stando attento a non rompere la sottile plastica.

Ora piazza i telai dei segnalini impilati dentro la confezione e rimetti il vassoio al suo posto all'interno della scatola cosicché ora poggia su questi. Ora è sollevato del giusto spazio cosicché una volta che i tabelloni sono rimessi al suo interno in alto saranno a filo con il coperchio della scatola. Ora sei pronto a mettere a posto il tuo gioco verticalmente, senza doverti preoccupare che i pezzi del gioco se ne vadano in giro.

L'illustrazione sotto ti mostra dove sistemare i vari segnalini del gioco, i gettoni e i punti. L'organizer estraibile viene usato solitamente per mettere i segnalini Razza, con uno spazio dedicato ad ogni Razza. La taglia di alcuni spazi in questo organizer è standard per facilitare la sistemazione dei vari segnalini Razza. Tutti gli altri gettoni, punti e segnalini vanno nel loro apposito spazio, all'interno del vano principale della confezione. I tabelloni, le tabelle e le regole vanno sopra al resto.



2. Le Razze e i Poteri Speciali di Small World

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

Ogni Razza ha la sua bandiera distintiva della Razza, e i segnalini in numero sufficiente per l'utilizzo di qualsiasi Tessera Potere Speciale.

Ogni Tessera Potere Speciale dà un benefit unico alla Razza con cui è associato.

I segnalini Razza vengono piazzati sulla mappa col lato colorato rivolto verso l'alto quando la Razza è attiva, e col lato ingrigito

quando la Razza è In Declino.

A meno che non sia segnato diversamente, i benefici garantiti da un Vessillo di una Razza Attiva e la sua Tessera associata di Poteri Speciali vengono sempre cumulati, e non più applicati una volta che la Razza viene messa In Declino.

Una regione viene definita **non-vuota** se, e solo se, essa contiene almeno un segnalino Tribù Perduta o un segnalino Razza (Attiva o In Declino). Una regione che contiene una Tessera Montagna ma non una Tribù Perduta o un segnalino Razza nemico viene considerata vuota.

> Le Razze

La lista che segue definisce nel dettaglio i benefici conferiti ad ogni Razza; il numero di segnalini Razza in gioco ricevuti quando viene scelta questo Vessillo Razza è indicato dal numero riportato sul Vessillo.



Amazons

Quattro dei tuoi segnalini Amazzoni può solo essere usato per la conquista, non per la difesa, come indicato dal +4 sul Vessillo stesso. Così inizi ogni turno con 10 segnalini Amazzoni (più ogni segnalino

addizionale che ti garantisce il Potere Speciale associato alle Amazzoni, dipende dalla combo). Alla fine di ognuno dei tuoi riposizionamenti truppe (vedi Riposizionamento Truppe, p.5), rimuovi 4 segnalini dalla mappa, assicurandoti di lasciare almeno un segnalino Amazzone in ognuna delle tue regioni se possibile, e riprendi in mano solo questi 4 segnalini da riposizionare sulla mappa una volta che prepari le tue truppe (vedi Prepara le Tue Truppe, p.6) all'inizio del tuo prossimo turno.



Dwarves

Ogni regione con una miniera che i tuoi Nani occupano vale 1 gettone Vittoria bonus, alla fine del tuo turno. Questo potere è mantenuto anche quando i Nani sono In Declino.



Elves

Quando il nemico conquista una delle tue regioni, riprendi in mano tutti i tuoi segnalini Elfo per ridisporli alla fine del tuo turno, invece di scartare 1 segnalino Elfo e rimetterlo nell'organizer. (vedi Perdite Nemiche e Ritirata, p.4)



Ghouls

I tuoi segnalini Ghouls rimangono **tutti** sulla mappa quando entrano In Declino, invece del solito segnalino per regione. In aggiunta, a differenza delle altre Razze, una volta In Declino, i tuoi Ghouls possono continuare a conquistare nuove regioni ogni turno, giocando esattamente come se fossero ancora segnalini attivi. Tuttavia, queste conquiste devono essere fatte all'inizio del tuo turno, prima di qualsiasi altra conquista della tua Razza attiva. Puoi invece attaccare la tua corrente Razza attiva con i tuoi Ghouls In Declino, se lo desideri.



Giants

I tuoi Giganti possono conquistare qualsiasi regione adiacente ad una montagna che occupano al costo di 1 Gigante in meno del solito. Un minimo di 1 segnalino Gigante è comunque necessario.



Halflings

I tuoi Mezzuomini possono entrare sulla mappa attraverso qualsiasi regione, non solo sui confini. Piazza un Buco-nel-Terreno in ognuna delle prime 2 regioni che conquisti, per renderli immuni alla conquista del nemico, sia dai Poteri della Razza che dai Poteri Speciali. Rimuovi i tuoi Buchi-nel-Terreno (e perdi la protezione che conferiscono a quelle regioni) quando i tuoi Mezzuomini entrano In Declino, oppure se scegli di abbandonare una regione contenente un Buco-nel-Terreno.



Humans

Ogni fattoria che i tuoi Umani occupano vale 1 gettone Vittoria bonus, alla fine del tuo turno.



Orcs

Ogni regione non vuota che i tuoi orchi conquistano questo turno vale 1 gettone Vittoria bonus, alla fine del tuo turno.



Ratmen

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



Skeletons

Durante il tuo riposizionamento truppe (p.5), prendi 1 nuovo segnalino Scheletro dall'organizer per ogni 2 non-vuote regioni che hai conquistato questo turno, e aggiungile alle truppe che hai riposizionato alla fine del tuo turno.

Se non ci sono più segnalini nell'organizer, non ricevi segnalini addizionali.



Sorcerers

Una volta per turno e per avversario, i tuoi Stregoni possono conquistare una regione sostituendo un segnalino attivo di un tuo avversario con uno dei tuoi presi dall'organizer. Se non ci sono più segnalini nell'organizer, allora non puoi conquistare una nuova regione in questo modo.

Il segnalino che i tuoi Stregoni rimpiazzano deve essere l'unico segnalino in quella regione (un singolo segnalino Troll con la sua Tana dei troll è considerato solo in questo caso; come per un segnalino Razza in una Fortezza o su una Montagna, queste tessere non danno protezione ad un segnalino rimasto solo) e quella regione deve essere adiacente ad una dei tuoi Stregoni. Rimetti il segnalino Razza avversario sostituito nell'organizer.



Tritons

I tuoi Tritoni possono conquistare tutte le regioni costiere (quelle confinanti con Mare o Lago) al costo di 1 segnalino Tritone in meno rispetto al normale. Un minimo di 1 segnalino tritone è comunque necessario.



Trolls

Piazza una Tana del troll in ogni regione che i tuoi Troll occupano. La Tana del Troll aumenta la difesa della tua regione di 1 (come se tu avessi un segnalino Troll aggiuntivo piazzato lì), e rimane nella regione anche se i

tui Troll vanno In Declino. Rimuovi la Tana del Troll se abbandoni la regione o quando un nemico la conquista.



Wizards

Ogni Regione Magica che i tuoi Maghi occupano vale 1 Gettone Vittoria bonus, alla fine del tuo turno.



> Poteri Speciali

Nella descrizione dei Poteri Speciali che segue, quando usiamo il termine "tu" o "tuo", si intende i segnalini della tua Razza associati a questi Poteri Speciali. A meno che non sia specificato diversamente, questo solitamente esclude i segnalini In Declino della tua Razza precedente.

La lista che segue evidenzia nel dettaglio i vantaggi garantiti da questi Speciali Poteri; il numero addizionale di segnalini razza ricevuti quando associ questi Poteri Speciali al vessillo Razza è segnato nel cerchio in basso a sinistra della Tessera Poteri Speciali.



Alchemist

Raccogli 2 Gettoni Vittoria Bonus alla fine di ogni turno in cui la tua Razza non è entrata ancora In Declino.



Berserk

Puoi usare il dado rinforzi prima di ogni tua conquista, anziché dopo l'ultima del tuo turno. Tira il dado, scegli la regione che vuoi conquistare, quindi piazza lì il numero di segnalini Razza richiesti (meno il risultato del dado).

Se non hai abbastanza segnalini da mettere, questa è la tua conquista finale per questo turno. Come al solito, un minimo di 1 segnalino è necessario per tentare la conquista.



Blank Race banner

Abbiamo pensato di munirti di un vessillo Razza aggiuntiva neutro, che potrai usare per creare una Razza di tua invenzione. Quando disegni questa Razza e scegli il numero di segnalini Razza da assegnarle, tieni conto che potrà essere associata a qualsiasi altro Potere Speciale. Sii sicuro che non prenda più di 10 segnalini o rischierai di esaurire i segnalini Razza che altrimenti avresti bisogno durante l'arco della partita.

Se desideri giocare con la nuova Razza da te creata, usa i segnalini di un'altra razza (con un numero di segnalini pari o più alto) per sostituire la tua nuova Razza e accertati di rimuovere il corrispondente vecchio vessillo Razza dal gioco prima di iniziare!



Bivouacking

Disponi i 5 Accampamenti nelle tue regioni, durante la tua fase di Riposizionamento delle Truppe. Ogni Accampamento conta come 1 segnalino Razza a difesa della regione nella quale si trova (proteggendo possibilmente un singolo segnalino Razza con un Accampamento da un Potere Speciale dello Stregone). Più Accampamenti possono essere piazzati nella stessa regione per ottenere un bonus di difesa più alto. Ogni turno puoi disfare il campo e metterlo in una nuova regione che occupi.

Gli Accampamenti non vengono mai persi durante un attacco ad una regione in cui si trovano, ma scompaiono tutti quando la Razza a cui sono associati entra In Declino.



Commando

Puoi conquistare una regione adiacente con 1 segnalino Razza in meno rispetto al normale. Un minimo di 1 segnalino è sempre necessario.



Diplomat

Alla fine del tuo turno, puoi scegliere un avversario, che ha una Razza attiva che non hai attaccato questo turno, come tuo alleato. Sei ora in pace con lui ed egli 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. Il Diplomatico non ha effetto sui segnalini In Declino (i Ghouls In Declino sono immuni a questo potere e possono quindi attaccarti).



Dragon Master

Una volta per turno, puoi conquistare una regione usando un singolo segnalino Razza, a prescindere dal numero di segnalini nemici che la difendono. Una volta conquistata, piazza lì il tuo Drago. La regione è ora immune alla conquista dei nemici e ai loro poteri razziali

e poteri speciali fino a che il tuo Drago non si muove. Durante ogni nuovo turno, puoi muovere il tuo Drago in una regione differente che desideri conquistare. Il tuo Drago scompare quando la razza entra In Declino; rimuovilo dal tabellone e rimettilo nell'organizer.



Merchant

Raccogli 1 Gettone Vittoria bonus per ogni regione che occupi alla fine del turno.



Mounted

Puoi conquistare una regione con una collina o una fattoria con 1 segnalino Razza in meno rispetto al normale. Un minimo di 1 segnalino è comunque necessario.



Flying

Puoi conquistare qualsiasi regione sulla mappa eccetto il mare. Queste regioni non devono essere per forza adiacenti o contigue ad una che già occupi.



Forest

Raccogli 1 Gettone Vittoria bonus per ogni regione con Foresta che occupi alla fine del turno.



Pillaging

Ogni regione non-vuota che conquisti questo turno vale 1 Gettone Vittoria bonus alla fine del turno.



Seafaring

Puoi considerare il Mare e i Laghi come 3 regioni vuote che puoi conquistare. Tieni queste regioni anche quando entri In Declino, e continua a contarle per i punti fino a che hai lì dei segnalini.



Fortified

Una volta per turno, piazza 1 Fortezza in una regione che occupi. La Fortezza vale 1 Gettone Vittoria bonus alla fine del turno, a meno che la lasci o entri In Declino. La Fortezza aumenta anche la difesa della tua regione di 1 (come se tu avessi un segnalino Razza addizionale piazzato lì) anche se la lasci o entri In Declino.

Rimuovi la Fortezza se abbandoni la Regione o quando un nemico la conquista. Ci può essere sempre solo al massimo 1 Fortezza per regione, e un massimo di 6 Fortezze sulla mappa.



Spirit

Quando i segnalini Razza associati con il tuo Potere Speciale dello Spirito entrano In Declino, essi non tengono conto del limite indicato nell'Entrare In Declino (p.6) a riguardo dell'aver un singolo segnalino In Declino sulla mappa in quel dato momento.

Puoi quindi finire con due differenti razze In Declino sulla mappa allo stesso tempo e conteggiarle entrambe. Se una terza razza che controlli entra In Declino, i tuoi Spiriti rimangono sul tabellone, mentre l'altra razza In Declino scompare, come di norma. In altre parole, i tuoi Spiriti In Declino non lasciano mai la mappa (eccetto quando vengono sconfitti dalla conquista di un avversario), benché le altre razze entrate In Declino possano andarsene quando una nuova razza entra In Declino.



Heroic

Alla fine del tuo turno, piazza entrambi i tuoi 2 Eroi in 2 differenti regioni che occupi. Queste 2 regioni sono immuni alla conquista del nemico e ai loro poteri Razziali e ai loro Poteri Speciali fino a che i tuoi Eroi non si muovono.

I tuoi Eroi scompaiono quando entri In Declino.



Stout

Puoi andare In Declino alla fine di un turno regolare di conquiste, dopo aver conteggiato i punti, invece di spendere un intero turno per andare In Declino.



Hill

Raccogli 1 gettone Vittoria bonus per ogni Regione con Collina che occupi alla fine del turno.



Swamp

Raccogli 1 Gettone Vittoria bonus per ogni regione con Palude che occupi alla fine del turno.





Underworld

Puoi conquistare qualsiasi regione con una Caverna con 1 segnalino Razza in meno rispetto al normale.



Blank Special Power badge

Abbiamo provveduto a fornirti una Tessera Poteri Speciali addizionale neutra, che puoi usare per creare un Potere Speciale di tua invenzione. Quando disegni questo Potere

Speciale e scegli il numero di segnalini Razza da associare ad essa, tieni presente che potrà essere associata a qualsiasi Vessillo Razza. Assicurati quindi di non metterne un numero più alto di 5 oppure rischierai di andar oltre il numero di segnalini Razza da poter utilizzare durante il corso del gioco.

Un minimo di 1 segnalino è comunque necessario. Tutte le regioni con una Caverna sono anche considerate adiacenti tra loro per i tuoi propositi di conquista.



Wealthy

Raccogli 7 Gettoni Vittoria bonus, una volta, alla fine del tuo primo turno.



Days of Wonder Online

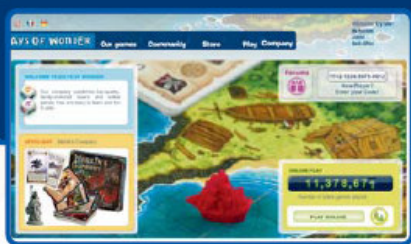
Here is your Days of Wonder Online Access number:

Sei particolarmente orgoglioso del Vessillo Razza o della Tessera Potere Speciale che hai creato? Oppure sei curioso di vedere quali nuove Razze e Poteri Speciali i giocatori hanno prodotto? Oppure vuoi condividere consigli con gli altri giocatori di come giocare al meglio certe combo in differenti configurazioni di giocatori?

Ti invitiamo ad entrare nella nostra comunità online di giocatori alla Days of Wonder Online, dove presentiamo un numero di versioni online del nostro gioco.

Per usare il tuo numero Days of Wonder online, aggiungilo al tuo Days of Wonder account già esistente al: [www.daysofwonder.com](#) e clicca su New Player Signup nella Home Page. Quindi segui le istruzioni.

Puoi anche acquisire informazioni sugli altri giochi Days of Wonder o visitarci a:



WWW.DAYSOFWONDER.COM

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra

Traduzione a cura di:
Matteo "Mattnik" Nicotra

Thanks first and foremost to the very dedicated play-testing crew of Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaele, Fred Dieu, Benoit Kusters, Alexis Keyaerts.

Additional thanks to Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes play groups, and the attendees of the Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE and Rubrouck game conventions.

And a special thanks to Xavier Georges and Alain Gotcheiner for their suggestions and contributions.

Last, but not least, Days of Wonder wishes to thank Bruno Cathala for calling our attention to this gem.



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 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

