

Small World Realms

Tartozékok

- 26db eltorzított-hatszög formájú területelem
- 6db folyóhatár-elem
- 1db körszámláló
- hegyelemek
- 4db hegycsúcs
- 6db szakadékelem
- 1db Rozsdás Trón és 7db különféle jelző melyeket felhasználhatsz az általad kitalált forgatókönyvekhez
- 12db alagút
- 10db győzelmi pontot érő bánya

Eltorzított hatszög területelemek

A dobozban található területelemeket, hegyeket, hegycsúcsokat, szakadékokat összerakva különféle Small World világokat kaptok. Az elemek kétoldalasak, így föld feletti és földalatti (Underground) világok egyaránt készíthetőek. Akár kombinálhatjátok is a kettőt a mellékelt alagutak segítségével.

A vizet ábrázoló területelemek lehetnek tengerek, tavak vagy akár folyók is a forgatókönyvek függvényében.

Ahogy az alap Small World-ben itt is fel kell tenni a hegyekre a plusz elemeket, amivel a területet uraló nép mindig plusz védelmet nyer. Most már hegycsúcsok is vannak, amiket a hegyek tetejére lehet tenni, hogy még eggyel növeljük a terület védelmét. Ha a területelem, amire hegy kerül valamilyen térképjelzést tartalmaz, akkor próbáljátok meg az ugyanilyen jelölésű hegyet tenni rá, ha lehetséges.

A szakadékok áthatolhatatlanok, meg kell kerülni őket, sose lehet keresztülmenni rajtuk, hasonlóan a Small World Undergroundból megismert ilyen területekhez.

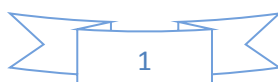
A játék előkészítése

Kétféle képpen játszhattok a Realms kiegészítővel: vagy a szabálykönyvben található forgatókönyvek egyike szerint; vagy ki is találhattok saját forgatókönyveket.

A választástól függetlenül először tegyétek a körszámlálót az asztalra, és tegyétek a jelzőt az első helyre: ahogy az alap játékban itt is 10 körig tart a játék 2-3 játékos esetén, 9 körig 4 játékos esetén és 8 körig 5-6 játékos esetén.

A saját világod összeállítása

Ha úgy döntesz, hogy saját világot és forgatókönyvet találsz ki, akkor tartsd szem előtt a következő irányelveket:



Először is dönts el, hogy a Small World-del, vagy a Small World Undergrounddal szeretnél-e játszani, esetleg keverned a kettőt.

Amikor új világot építesz, próbáld meg játékosonként 9 területet (területet és nem területelemet) használni. Így biztos lehetsz benne, hogy a világod elég kicsi lesz ahhoz, hogy megérje majd harcolni, ugyanakkor lesz elég hely az új fajoknak belépni a világba. Kicsit növelve vagy csökkentve ezt az értéket elérheted, hogy a világod békésebb vagy konfrontatívabb legyen.

Minden területtípusnak és térképjelnek 1/5 részben érdemes jelen lennie a térképen. Így 4 játékos esetén $4 \times 9 = 36$ területet érdemes használnod, ahol minden területtípusból és térképszimbólumból megtalálható $36/5 \approx 7$ db. Small World esetén ez azt jelenti, hogy körülbelül 7 mező, 7 erdő, 7 domb, 7 lápad és hegyed lesz, miközben 7 barlang, 7 bánya, 7 varázs szimbólum lesz összesen a térképen.

Néhány tanács:

- Kezdd a vizet ábrázoló elemekkel a térkép összerakását és dönts el, hogy tavak és tengerek vagy folyók lesznek-e! Folyók esetén használd a folyóhatár-elemeket! Tengerek esetén dönts el, hogy az fajok beléphetnek-e majd parti területeken vagy sem!
- Ha a vizek elkészültek, cserélgess úgy a vizes elemeket, hogy a különböző területtípusokból nagyjából egyenlő számú legyen a táblán, miközben a megálmodott vízrendszer érintetlen marad. Itt kell elgondolkodnod arról is, hogy hova kerüljenek hegyek és szakadékok (ez utóbbi áthatolhatatlan minden faj számára, a többi területtípussal ellentétben)
- Használd az Elveszett Törzsek jelzőit (vagy Szörnyeket Underground esetén) a túl nagy egybefüggő üres területek felosztására. Így nem lesz akkora előnye a kezdőjátékosnak.
- Ha rendelkezel a Small World Undergrounddal is, szétszórhatod birodalomban néhány Helyet és Relikviát: érdemes mindig eggyel többet kitenni, mint ahányan játszotok. Növelhetitek vagy csökkenthetitek ezt a számot a játékosok tapasztalata és rendelkezésre álló idő alapján. Használjátok nyugodtan őket az föld fölötti térképeken is!
- Először próbáld meg a témát kitalálni. Ez általában lökést ad a továbbiakhoz.
- Óvakodj attól, hogy túl sok új szabályt vezess be a forgatókönyvedben, mert csak nehezkesé teszik a játékot, ami így nem lesz annyira élvezetes.

Gyerünk játszani, fedezzétek és foglaljátok el tartományokat!

Előre kitalált forgatókönyvek használata

A következőkben olvasható forgatókönyvek új világokba kalauzolnak titeket előre leírt térképekkel és különféle célokkal. Minden szabály a Small World-ből és az Undergroundból érvényes ezekre is, hacsak arról valahogy máshogy nem rendelkezünk.

A címek mellett feltüntetett csillagok száma megmutatja, hogy mennyire összetett az adott forgatókönyv (az egycsillagosok a kezdőknek, a háromcsillagosok tapasztalt játékosoknak ajánlottak).

A cím alatt található jelölés mutatja, hogy a forgatókönyv Small World-höz vagy Undergroundhoz vagy esetleg mindkettőhöz készült-e. Végül, de nem utolsó sorban a lehetséges játékosszám is feltüntetésre kerül.

Bevezető szöveg, előkészítési útmutató valamint speciális szabályok találhatóak még a leírásokban.

Drágaszágom! (1) *

Small World, 2-6

„Én drágaszágom, az én világom! Csak az enyém! Folyók, hegycsúcsok, szakadékok... Megérkeztünk!”

Egy jó bevezető forgatókönyv a folyók és szakadékok megismerésére, valamint e hegycsúcsok meghódítására.

Speciális szabályok

A Small World Undergroundból megismert folyókra vonatkozó szabályok használatosak: A többi üres régióval ellentétben a folyókat 1 egységgel lehet meghódítani, de **ki kell őket üríteni** a fordulód végén lévő átcsoportosítási fázisban. Így - hacsak nincs valamilyen speciális képesség, ami megengedné – sose birtokolhatsz folyót.

Az élet egy hosszú - de nem annyira nyugodt - folyó (2)*

Small World, 2-6

„Szerinted ugyanabban a hajóban evezünk mindannyian? Én ki akarok szállni!”

Speciális szabályok

A Small World Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek (Lásd: 1. forgatókönyv)

Hacsak valamilyen speciális képesség máshogy nem rendelkezik, csak a nyíllal megjelölt 6 terület egyikén léphetnek be az új fajok a táblára. (2 folyó, és az ezekkel határos 4 szárazföld)

Írány kelet! (3) *

Small World, 2-6

Előkészítés

Tegyetek a legkeletebbi területekre egy-egy győzelmipontot érő bányát.

Speciális szabályok

Hacsak valamilyen speciális képesség máshogy nem rendelkezik, az új fajok csak a tábla legnyugatibb területein léphetnek be a játékba.

Ha valamelyik aktív faj uralja a tábla valamelyik legkeletebbi területét, akkor minden ilyen terület után plusz egy pontot kap. Ezt jelölik a bányák, amik a játék végéig fenn is maradnak a táblán.

A hegytetőn jártam (4) *

Small World, 3-6

„Hej, hó, hej, hó – hegytetőre érni jó”

Előkészítés

Tegyetek 4-4 győzelmi pontot a hegycsúcsokra!

Speciális szabályok

A Small World Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek (Lásd: 1. forgatókönyv)

Minden olyan játékos, akinek aktív vagy hanyatlásban lévő faja egy hegytetőt birtokol, elvehet egy győzelmi pontot a hegy tetejéről (ha van még rajta).

Amikor valamelyik játékos hanyatlásba küldi a faját, elvesz 3 győzelmi pontot a készletből, és lehelyezi azokat tetszése szerint a hegycsúcsokra. Nem teheti mindhármát ugyanarra a csúcsra.

A rozsdás trón (5) **

Small World, 4-5

„Valami rohad ezen a földön – nem a patinás trón az, ami ott van fenn, a hegy tetején, hanem inkább az út odáig...”

Előkészítés

Tegyetek a Rozsdás trónt a hegy tetejére, ahogy azt a térkép mutatja.

Speciális szabályok

A Rozsdás Trón egy Népszerű Helynek számít, a különleges képességét az a játékos élvezheti, aki a hegy tetejét uralja, amin a trón van. A játékos, aki ezt a területet birtokolja, 1 győzelmi pont sarcot szedhet a trónnal szomszédos öt terület után. A sarcot a területet birtokló játékosoknak kell megfizetnie. Ha Elveszett Törzs uralja valamelyik területet, akkor azután a terület után a készletből veheti el a trón tulajdonosa a sarcot.

Sodródva (6) **

Small World, 2-6

Előkészítés

Vegyétek elő a területelemeket, hegyeket, szakadékokat, Elveszett Törzs jelzőket a játékosok számának függvényében. Például 4 játékos esetén vegyétek elő a 2,3 és 4 játékoshoz tartozó tartozékokat. Rendezzétek el ezeket az elemeket egy egybefüggő, nagyjából kör alakú kontinenst formázva; A pontos forma, pozíció, és irányok nem számítanak, mivel úgylis nemsokára minden meg fog változni.

Az Underground tulajdonosok hozzáadhatnak egy-egy nevezetes helyet/ereklét minden egyes területlap-csoporthoz. Amennyire lehet, próbáljátok meg ezeket különböző területtípusokra tenni.

Speciális szabályok

Minden kör elején (beleértve a hanyatlást is), a játékosok odébb sodorhatnak egy területelemet a táblán. A következő szabályokat kell betartani:

- Csak a pálya szélén lévő elemeket mozgathatjátok, szóval nem emelhetek ki elemet a tábla közepéről.
- Az elemeket lehet forgatni is, sőt lehetséges csak forgatni, és ugyanoda visszatenni.
- Bárhová mozgathatjátok az elemeket, de mindig egybefüggőnek kell maradnia a kontinensnek. Lukák lehetnek benne.
- A kontinens területét behatárolja az asztal, amin játszottok.

Minden víz tengernek számít. Áthatolhatatlanok, és nem lehet a parti területeken kezdeni az új fajoknak (hacsak valamilyen különleges képesség meg nem engedi ezt). Az érintkező vízi területek egyetlen egybefüggő tengernek számítanak.

Gabonakörök (7) **

Small World, 2-6

„A hatalom egy olyan dolog, amit művelni kell... A gabonakörök valóban varázslatosak!”

Előkészítés

Tegyetek minden kialakult lukba egy-egy véletlenszerűen kihúzott különleges képességet arccal felfelé. Ha ezek közül valamelyiket húztátok, akkor húzzatok újat helyette: Cursed (átkozott), Historian (történész), Spirit (kísértő), Wealthy (gazdag), Wise (bölc), Reborn (újjászülető).

Speciális szabályok

A Small World Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek (Lásd: 1. forgatókönyv)

Ha valamelyik játékos legalább 5 területet ural valamelyik körből, akkor azonnal megkapja a körben lévő különleges képességet (akár a saját köre közben is). Amint kevesebb, mint 5 területet birtokol, elveszti a képességet. A különleges képességek a körökben maradnak a játék végéig.

Kard a barlang mélyén (8) **

Small World Underground, 3-5

Előkészítés

Helyezzétek a Gyilkos nyúl kardját arccal felfelé a tábla közepén lévő területre. Tegyetek ide két szörnyet is! Az összes többi ereklére nem lesz szükség. Ezután húzzatok ki véletlenszerűen Népszerű Helyeket és tegyétek a térképen jelölt helyekre két-két szörnyel együtt!

Speciális szabályok

Minden víz terület tengernek számít, és így áthatolhatatlan, hacsak valamilyen különleges képesség máshogy nem rendelkezik.

Istenek játéka (9) ***

Small World Underground, 3-6

„Pff, az mind semmi – Én a saját birodalmamat ritka levegőből szőttem magamnak” – Puff, egy Köddéváló Varázsló

Előkészítés (3-6 játékos esetén)

Keverjétek meg a fajokat, amikkel játszani szeretnétek, és osszatok belőle véletlenszerűen, mindenkinek 3-at. Mindenki tartsa titokban, hogy mit kapott. A különleges képességekkel is járjatok el hasonlóan. Némely fajjal vagy képességgel nehezebb illetve könnyebb játszani, mint a többivel. Ha ilyet húzol, dönthetsz úgy, hogy újat húzol helyette, vagy úgy, hogy megtartod, és ekkor kapsz némi győzelmi pontot értre jutalmul vagy valamennyi büntetést. A bónuszok a következők: Cursed (+12 pont), Dwarves (Törpék) (+4 pont), White Ladies (+4 pont), Shadow Mimes (+2 pont), Homunculi (+2 homunculi), Iron Dwarves (-4 pont)

Előkészítés (2 játékos esetén)

Véletlenszerűen húzzatok 7 fajt és 7 különleges képességet. Ha Cursed, Homunculi vagy Shadow Mimes jönne fel, húzzatok helyettük újat. Tegyétek ki az mindet az asztalra arccal felfelé. A kezdő játékosal kezdve válasszatok magatoknak egy-egy dolgot az asztalról (fajt, vagy képességet) felváltva addig, amíg mindkettőtöknek 3 faja és 3 különleges képessége nem lesz. A megmaradtakat dobjátok el.

Speciális szabályok

A Small World Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek (Lásd: 1. forgatókönyv)

Az egybefüggő folyók egyetlen területnek számítanak.

A játékosok a játék folyamán építik fel a táblát. Sorsoljátok ki, hogy ki kezdjen! A kezdőjátékos választ egy területelemet és leteszi az asztal közepére. Ha akar, tehet rá hegyet vagy szakadékot is. Ha akar, tehet rá Elveszett Törzset is. Abban az esetben, ha kevesebb, mint egy hegyet tartalmaz a terület, akkor ez kötelező. A következő játékosok ugyanígy járnak el, figyelve arra, hogy a letett elemek legalább egy lent lévő elemmel érintkezzenek.

Ezután a játék menete megegyezik az eredetivel a következő módosításokkal:

- Ha az asztalon lévő mezők (nem elemek) száma kevesebb, mint a kilencszerese a játékosok számának, akkor a soron lévő játékos egy új elemet ad a táblához a fent említett szabályokat betartva.
- Nincsenek kirakva választható képesség-faj kombinációk, ehelyett az első körben (és minden hanyatlás után) a játékosok a játék elejék kapott képességekből és fajokból alkothatnak maguknak tetszőleges kombinációkat. Minden fajt/képességet csak egyszer használhatnak fel a játékban. Az fajokat/képességeket a kijátszásukig titokban kell tartani.
- Ez a variáció az alap játékkal vagy az Undergrounddal is játszható. Az utóbbi esetben minden játékos húz a játék elején egy ereklyét/helyet is anélkül, hogy megnézné azt. Az első két lerakott területelemének valamelyikére mindenki köteles letenni a felhúzott ereklyét/helyet és természetesen mellé kell tenni két szörnyet is.

Túl messzire ástak (10) ***

Small World Underground, 3-4

„Ássunk tovább, már érzem az aranyat! Ne... állj, valami mozog itt. Lehet, hogy meg kéne állnunk?” – Doug a Vastörpe híres utolsó szavai

Előkészítés

A birodalom lakói 3 arannyal teli járatot találtak mélyen a föld alatt. Minden járat alaphelyzetben csak a legfelső (A) része felől közelíthető meg. Amint minden (A) terület elfoglalásra kerül, megnyílnak a (B) bejáratok is, ezután pedig a (C).

Állítsatok össze három kupac győzelmi pontot a térkép mellett található táblázat alapján! Minden ilyen kupacból húzzatok fel és tegyetek véletlenszerűen, arccal lefelé győzelmi pontokat a hozzá tartozó járatra, egészen addig, amíg a kupachoz tartozó minden területre nem került egy győzelmipont-jelző. A maradékot dobjátok el, anélkül, hogy megnéznétek őket.

Tegyetek két Népszerű Helyet a térkép északi részén jelzett két területre, és tegyetek mellé két-két szörnyet is! Tegyétek az ereklyéket egy kupacba a tábla mellé. A Flames faj nem kerül játékba hagyjátok, bent a dobozban. A csontvázak, mágusok és múmiák szintén nem játszanak, helyette a járatokat védő szörnyek lesznek. Tegyetek minden területre egy-egy csontvázat a bal oldali járatban, egy-egy mágust a középsőben és egy-egy múmiát a jobbszélsőben! Ha nem rendelkeztek az alapjátékkal, akkor helyettesítsétek az első kettőt kedvetek szerint másik fajjal.

A Small World Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek.

Ásás a járatokban

A járatokban lévő területek elfoglalása a normál szabályok szerint zajlik (2 jelző + 1 szörnyenként – alaphelyzetben minden területet csak egy szörny véd). Amikor elfoglaltok egy területet, vegyétek le magatoknak a rajta lévő győzelmi pontot! Ha 5 vagy 10 az értéke, tegyetek egy helyet/ereklyét a területre!

Ha több szörny védte a területet, dobjátok el egyet, a többit csoportosítsátok át következő, még el nem foglalt területre ugyanebben a járatban! (pl.: az A terület túlélői a B területre kerülnek, a B terület túlélői pedig a C-re)

Tegyéél annyi szörnyet pluszban erre a területre, mint amennyi győzelmi pontot találtál az éppen feltárt területen!

A szörnyek támadása

Amint minden játékos befejezte a körét, de még a következő kör elkezdése előtt, minden szörny támadásba lendül, sorban a járatokban, nyugatról keletre. Ezekre a támadásokra az alapszabályok érvényesek. Mindig, a járatban lévő összes szörny támad, kivéve területenként egyet, akik tovább őrzik az ezeket a területeket. Az utolsó támadáshoz használhatják a dobókockát is. Mindig a legkevésbé védett területet támadják, egyenlőség esetén döntsetek kockadobással.

A fel nem használt (sikertelen kockadobás esetén), és a vesztes csata után visszakapott szörnyjelzők mind a legmagasabban fekvő területre kerülnek az adott járatban. Ha már egyik terület sem a szörnyeké a járatban, akkor visszakerülnek oda, ahonnan a támadás indult.

Mindnyájan együtt (11) ***

Small World + Small World Underground, 5

„Én leszek a te Yangod Yinje” – mondta az egyik ijedt árnylány a másiknak

Előkészítés

Tegyétek egy kupacba a Small World fajlapkákat egy másikba az Underground lapkáit!

Képeztek 4 oszlopot! 6 Small World fajlapka, 6 különleges képesség, egy oszlopnyi hely a később odakerülő győzelmi pontoknak, 6 Underground faj.

Sorsoljátok ki, hogy ki hova fog ülni az asztal körül. Az első és negyedik helyen lévő játékos lesz az egyik csapat. Ők csak a Small World fajokkal játszanak, és a játék végén összeadják a pontjaikat. A második és ötödik pozícióban ülő játékos hasonlóan képez egy csapatot, de ők csak az Underground fajokkal játszhatnak. A harmadik pozícióban ülő játékos egyedül játszik, bármely fajt választhatja és a játék végén duplán számítanak a pontjai.

Új kombináció választása

A kombinációk nincsenek előre definiálva. Válassz egy fajt a számodra elérhetőek közül és válassz mellé egyet a kint lévő különleges képességek közül! Tegyétek egy-egy győzelmi pontot a győzelmipont-oszlop minden sorába, ami előrébb van, mint a választott faj/képesség közül a drágább! Vedd el a választott faj/képesség közül a drágább mellett található győzelmi pontokat! Vedd el a fajt és a képességet, majd az így megüresedett helyekre told feljebb a fajokat/képességeket! Ha győzelmipont-hely is megüresedett, akkor azokat is. Ezután húzzatok az oszlopok aljára új fajt és képességet!

Speciális szabályok

Az Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek.

Az alagutak az azonos számú alagútra vezetnek a másik világban.

A Small World fajoknak fent kell belépniük a játékba, míg az Underground fajoknak lent. A különleges képességek mindenhol működnek, ahol lehetséges, ahogy ezt az Undergroundban kifejtett kompatibilitási szabályok leírják.

Minden helyet vagy ereklét védő szörnyre az Undergroundból megismert szabályok érvényesek.

Példa:

1. A játékos a Dragon Master Troll-okat szeretné.
2. Nem kap győzelmi pontot, mert nincs a Trollok mellett egy sem (és az a drágább a két elem közül). A játékosnak a felső három sorra kell egy-egy pontot tennie, és elveheti a trollokat.
3. A fajok és a képességek eggyel feljebb tolnának. A győzelmi pontokhoz ennél az esetnél nem kell nyúlni.

Éjszaka és nappal (12) ***

Small World + Small World Underground, 3-5

„Amikor valaki felfedezi a világot, annak két arcát ismeri meg...”

Előkészítés

Tegyétek egy kupacba a Small World fajlapkákat egy másikba az Underground lapkáit! Tegyétek ugyanezt a különleges képességekkel is! Tegyétek hat képesség-faj kombinációt egymás alá, felváltva

használva a Small World és az Underground lapkáit! A soronkénti váltást az újak húzásánál is őrizzétek meg!

Speciális szabályok

Az Underground folyóra vonatkozó szabályai érvényesek.

Amikor valaki hanyatlásba megy egy Small World fajjal, megteheti, hogy Underground fajt választ magának újnak, és viszont.

Minden faj csak a világának megfelelő részen léphet be a táblára!

A Small World fajok, minden Underground területért plusz egy pontot kapnak minden körben, illetve minden olyan Small World területért is plusz egy pont jár nekik, amit előzőleg Underground faj uralt. Ez természetesen fordítva is igaz.

A különleges képességek mindenhol működnek, ahol lehetséges, ahogy ezt az Undergroundban kifejtett kompatibilitási szabályok leírják.

Credits

Game Design: Philippe Keyaerts

Illustrations: Miguel Coimbra

Az összes birodalom felderítése hatalmas feladat volt. Nagy köszönet azoknak, akik mellettem voltak: Dom Vandaele, Stéphane Rimbart, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove and Manu Delaunoy.

Fordította: Halász-Szabó Dániel (fisha@freemail.hu)