

Philippe Kencaerts

SMALLWORLD®

2-5 játékos részére • 8 éves kortól • 40-80 perc játékidő

A játék elemei

A Small World® doboza a következőket tartalmazza:

- 4 térkép Small World világáról két duplaoldalas táblán. A játékosok számától függően kell választani ezek közül.



- 6 segédlap – egy-egy minden játékosnak, és egy, ami segít nyomon követni a fordulók menetét.
- 14 nép lobogója, ezeknek aktív állapotban a színes, hanyatlás idején a szürke oldaluk látszik. Emellett egy üres lobogó, amire a saját népeteket tervezhetitek.



Amazonok aktív állapotban és hanyatlás idején

- 168 egységlapka, minden népnek más-más eloszlásban:



- 20 egyedi képességjelölő, és egy üres, amire sajátot tervezhettek.

- Továbbá a következő játékelemek:



10 trollbarlang



6 erőd



9 hegység



5 tábor



2 földbe vájt üreg



1 sárkány



győzelmi érmék



- 1 egyedi erősítéskocka

- 1 fordulójelző korona

- Ez a szabályfüzet, benne a Days of Wonder online belépőkóddal



fordulójelző

A játék előkészítése

Az első játék előtt nyomkodjátok ki az elemeket a kartonlapokból. Válogassátok szét őket, és tegyétek be a megfelelő rekeszekbe. Néhány elem helye a kivehető tálcán van, mások a nagyobb dobozbelsőn kialakított rekeszekben férnek el. Az I. sz. függelékben, a 8. oldalon ábrát és részletes leírást találtok arról, mit hova érdemes pakolni, hogy minden beleférjen a dobozba.

◆ Keressétek elő a játékoszámnak megfelelő **Small World** térképet, majd tegyétek az asztal közepére.

◆ Helyezzétek a fordulójelzőt a fordulószámláló első mezőjére! **1** Ez arra szolgál, hogy nyomon tudjátok követni a játék előrehaladását. A játék akkor ér véget, amikor a fordulójelző eléri az utolsó mezőt (ez a 8., 9. vagy a 10 fordulót jelenti, attól függően, melyik térképen játszottok).

◆ Tegyétek a kiemelhető tálcát a tábla mellé, mindenki számára elérhető helyre. **2**

◆ Keverjétek össze a népek lobogóit, és véletlenszerűen tegyék ki ötöt, képpel (vagyis a színes oldalukkal) felfelé egy oszlopba **3**. A többi lobogót egymásra helyezve tegyék az oszlop aljára **4**. Tegyék ugyanazt a képességjelölővel is: keverjétek meg, és tegyék egyet-egyet a sorba rendezett lobogók mellé: látni fogjátok, hogy az íves oldaluknál jól illeszkednek. A megmaradt képességjelölőket szintén tegyék egymásra az oszlop aljára **5**. Ha mindent jól csináltok, összesen 6 db lobogó-képességjelölő kombináció lesz látható a tábla mellett, beleértve a kupacok tetején lévőket is.

◆ A térkép minden olyan mezőjére, amin elfeledett törzs szimbólum van **6**, tegyék egy-egy elfeledett törzs lapkát. Ezek a törzsek ősi civilizációk utolsó tagjai, és a játék kezdetén fel tűnnek néhány területen.

◆ Minden olyan mezőre, amin „hegység” ikon látható, tegyék egy hegységlapkát. **7**

◆ A játékosok 5-5 db 1-es értékű győzelmi érmével kezdenek **8**. Az összes többi érmét tegyék a tábla mellé, mindenki által elérhető helyre. Ezek az érmék a játék folyamán fizetőeszközök lesznek, a játék végén pedig győzelmi pontokat jelentenek.



A játék célja

Small World világa egyre szűkösebb. Egyre több nép rendezkedett be ezen a földön – a te földeden, amit őseid abban a reményben hagytak számodra örököül, hogy olyan birodalmat építesz rá, amellyel képes leszel az egész világot uralni.

Válassz ki egy nép-képesség kombinációt, használd ki az általuk nyújtott előnyöket, foglald el a környező területeket, zsebelj be minél több érmét – természetesen a gyengébb szomszédok kárára. Küldj csapatokat (egységlapkákat) a különböző területekre, és a szomszédos földeket elfoglalva a köröd végén minden általad uralt terület után győzelmi érméket kapsz majd. Folytasd ezt egészen addig, amíg a néped túlságosan messzire terjeszkedik, és elgyengül (épp úgy, mint azok, akiket legyőztél), ezzel el is érkezett az ideje, hogy elhagyd őket, és másokat vegyél pártfogásba. A győzelem kulcsa, hogy tudd, mikor kell egy népet hanyatlásba taszítani és egy másikat (ki)használva, újult erővel fölénybe kerülni **Small World** földjén.

A játék kezdete

Az a játékos kezd, akinek a leghegyesebbek a fülei. Őt az első köre után a többiek az óra járásának megfelelően követik. Ha minden játékos sorra került, új forduló kezdődik.

A kezdőjátékos a fordulójelzőt a következő mezőre tolja, végrehajtja a második körét, a többiek követik, és így tovább.

Amikor a fordulójelző eléri az utolsó mezőt a számlálón, mindenkinek van még egy utolsó köre, és a játék véget ér. Aki a legtöbb győzelmi érmét szerezte a játék végére, az a győztes.

I. Az első forduló

Az első fordulóban minden játékos

1. Kiválaszt egy nép-képesség kombinációt
2. Elfoglal néhány területet
3. Győzelmi érméket gyűjt be

1. Egy nép-képesség kombináció kiválasztása

A játékos kiválaszt egy lapkapárt a látható hat lehetőség közül (beleértve a kupacok tetején található nép-képesség kombinációt is az oszlop alján).

Minden ilyen kombinációnak az árát az határozza meg, hol helyezkedik el az oszlopban. Az első páros – a legfelső – ingyenes. Minden egyes további páros annyi győzelmi érmébe kerül, ahány lépést tettünk meg lefelé, hogy elérjük azt. Ehhez a játékos minden kihagyott kombinációra ráhelyez egy győzelmi érmét, majd magához veszi, amit kiválasztott.



A játékos által választott nép lobogója és a képességjelölő, valamint a számuknak megfelelő 6+2=8 egységlapka.

A kör végén a játékos feltölti a választható kombinációk oszlopát úgy, hogy a már létrejött párokat (és az esetlegesen rájuk került érméket) egyvel feljebb csúsztatja, kitöltve a helyet, ahonnan az imént elvette a lapkákat. Ezzel felfed a kupacok tetején felbukkanó lapkákból egy új nép-képesség kombinációt, így módon mindig 6 választható páros lesz látható (mivel mind a népek, mind a képességek száma véges, ha elfogyna valamelyik kupac, a korábban felhasználtakat újrakeverve feltölthetjük azokat).



A játékos a kereskedő csontvázakat szeretné megszerezni kezdőnépnek. Ennek érdekében minden felette lévő lapkapárosra rátesz egy győzelmi érmét, és felveszi a lobogót és a képességjelölőt.

Amennyiben a kiszemelt kombinációra kerültek már győzelmi érmék (mert korábban a többi játékos rakott rá, amikor nem vitte el), a játékos azokat is megkapja, amikor felveszi. Természetesen, ha a kiválasztott páros felett voltak további lapkák, azokra a játékosnak ugyanúgy rá kell tennie egy-egy győzelmi érmét.

A játékos képpel felfelé maga elé helyezi a megszerzett lobogót és képességjelölőt, ezután a kiemelhető tálcából kivesz annyi egységlapkát, amennyi a két lapkán látható számok összege.

Hacsak külön szabály nem rendelkezik másképp (mint például a csontvázak vagy a mágusok esetében), az így megkapott egységlapkákon kívül nem áll más a játékos rendelkezésére a hódításhoz, amíg ezt a népet irányítja.

Ugyanakkor, ha egy képességjelölő (vagy épp egy nép saját képessége) meg is engedné további egységek toborzását, de nincs több egységlapka a dobozban, a játékos elesik ettől a lehetőségtől. Tehát ha egy játékos már 18 máguslapkát hozott játékba, nem használhatja a mágusok különleges képességét, amíg nem válik elérhetővé további egységlapka.



A nép-képesség kombinációk oszlopának feltöltése.

2. Területek elfoglalása

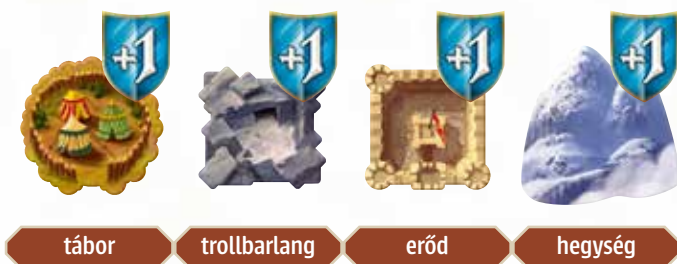
A játékosok az egységlapkáikkal tudnak területeket elfoglalni a térképen, és ezekkel tudnak győzelmi érmeket szerezni.

> Az első hódítás

A játékosoknak az egységlapkáikat mindenképp egy határterületről kell elkezdeniük betelepíteni (vagyis olyan szárazföldi területről, ami a tábla széléhez ér vagy szomszédos egy – akár egy tengerjáró nép által elfoglalt –, a tábla szélét érintő tengeri mezővel).

> Új területek elfoglalása

A hódításhoz a játékosnak rendelkeznie kell 2 egységlapkával +1 további egységlapkával minden egyes tábor, erőd, hegység vagy trollbarlang után, valamint egy-egy lapkával minden egyes elfeledett törzs vagy ellenséges egységlapka után, ami a kiszemelt területen állomásozik. A tengerek és a tó alapesetben nem foglalhatók el.



Egy terület elfoglalása esetén a játékos köteles a hódításhoz felhasznált összes egységlapkát az elnyert területre helyezni. A lapkák egészen addig ott maradnak, amíg a játékos a köre végén át nem szervezi az egységeit (lásd Átszervezés, 5. oldal).

Fontos: függetlenül a nép saját és/vagy a különleges képessége nyújtotta előnyöktől, a játékosnak rendelkeznie kell legalább egy egységjelölővel, ha új hódítást szeretne kezdeményezni.

> Az ellenfél vesztesége és visszavonulás

Ha az elfoglalt területen egy másik játékosnak voltak egységlapkái a hódítás kezdetén, a legyőzött játékosnak minden egységlapkát vissza kell vennie a kezébe, majd

- egy egységlapkát visszatessz a dobozba
- az összes többi egységlapkát az aktuális játékos körének utolsó lépéseként leteszi a saját népe által uralt terület(ek)re (ha van még ilyen).

A visszavonulásra készített egységeket nem kötelező az elvesztett területtel közvetlenül szomszédos földekre menekíteni. Ha a játékos az összes meglévő területét elvesztette, és nem tudná a fenti szabály szerint letenni a kezében maradt egységeket, akkor egy határmezőről indítva új hódításba kezdhet, az *Első hódítás* szabályai szerint, amikor újra rá kerül a sor.

Ha a meghódított területen egyetlen egységlapka volt, az visszakerül a dobozba. Ez igaz akkor is, ha a védekező egység elfeledett törzs tagja vagy olyan nép, amely hanyatlásba kezdett (lásd még: *Hanyatlás*, 6. oldal).

Megjegyzés: A játékos dönthet úgy is, hogy olyan mezőt támad meg, ahol egy korábbi, általa vezetett nép hanyatló egysége található. Ebben az esetben elveszíti ugyan a megtámadott területen lévő egységlapkát, de ily módon hozzáférhet olyan területhez, aminek elfoglalása jövedelmezőbb lehet az aktív népe számára.

A hegységlapkákat nem lehet levenni a tábláról, és elfoglalásukkal nagyobb védelmet biztosítanak a terület új birtokosának.

> További hódítások

Az aktív játékos annyiszor hajthatja végre ezt a fázist, ahányszor szeretné, amíg elegendő egységlapkával rendelkezik hozzá.

Minden újonnan elfoglalni kívánt területnek szomszédosnak kell lennie (vagyis közös határral kell rendelkeznie) egy olyan területtel, amit az aktív játékos aktív egységlapkája foglal el. Ez alól kivétel, ha az aktuális nép saját vagy különleges képessége felmenti ezen megkötés alól.



> Végő támadási kísérlet / Dobás az erősítéskockával

A köre *legutolsó* hódítási kísérlete során előfordulhat, hogy egy játékosnak nem marad elegendő egységglapka egy sikeres támadáshoz. *Feltéve, ha még maradt legalább egy egységglapka, amit nem használt fel*, a játékosnak lehetősége van egy utolsó próbálkozásra, hogy új területet szerezzen, ha nem több, mint 3 további egységre lenne szüksége a meghódításához. Miután kijelölte a célterületet, a játékos egyetlen egyszer dob az erősítéskockával. Fontos, hogy a meghódítani kívánt területet még a dobás *előtt* meg kell nevezni. Ennek nem kell a leggyengébbnek lennie az elérhető mezők közül, de fontos, hogy a támadó játékos egy jó dobással meg tudja szerezni azt.

Ha a kockával dobott értéknek és a játékos megmaradt lapkáinak az összege elegendő a terület meghódításához, minden lapkát a megszerzett területre kell letennie. Ha nem sikerült a támadás, minden megmaradt egységglapkát a birtokában lévő területek között kell szétosztania. Bármelyik is következzen be, a játékos köre azonnal véget ér ezután.



Szerencsés dobásának köszönhetően csontsovány serege ellenére a játékosnak sikerült elfoglalnia a hegységet köre utolsó hódításaként.

> Átszervezés

Ha a soron lévő játékos körében a hódítási fázis véget ért, szabadon átszervezheti a táblán lévő egységglapkait, elmozdítva őket egyik területről bármely másikra, amin van saját egysége (nem feltétel, hogy ezek szomszédosak vagy akár egybefüggőek legyenek), de ezt csak akkor teheti, ha végül *legalább* egy egységglapka marad minden egyes területen, ami a birtokában van.



A játékos átszervezi csontvázlapkáit a területei között. Ehhez hozzátartozik, hogy a népének különleges képessége miatt egy új egységglapkát vehet ki a dobozból (a csontvázak minden 2., nem üresen álló, elfoglalt terület után egy bónuszegységet kapnak), amit az Átszervezés fázisban tehet a táblára.

3. Győzelmi érmék begyűjtése

A játékos köre véget ért, ezért a közös halomból minden olyan terület után, amin az általa vezetett nép egységei állnak, egy győzelmi érmét kap. Ezen felül népének saját és/vagy különleges képességéből eredően is kaphat további győzelmi érméket.



A három elfoglalt terület a kereskedő csontvázaknak 3 pontot ér, de a kereskedők képességéből fakadóan (1 győzelmi érme minden elfoglalt terület után) a játékos további 3 pontot szerez.

A játék előrehaladtával egy játékos nem csak egyetlen néphez tartozó egységekkel fog rendelkezni a térképen. A korábban általa hanyatlásba küldött nép megmaradt egységei is még ott lehetnek a táblán (lásd: *Hanyatlás*, 6. oldal).

Ezek a hanyatlásba fordult népek által elfoglalt területek szintén egy-egy győzelmi érmét fognak érni a játékosoknak a köre végén, de sem a nép saját, sem a hozzá tartozó különleges képesség nem használható már, kivéve, ha ezt az adott lobogó vagy képességjelölő másképp állítja.

A játékosok a győzelmi érméiket maguk elé helyezik, de összértéküket **rejtve** tartják a többi játékos előtt a játék legvégéig. Ha szükséges, a játékosok szabadon felválthatják a győzelmi érméiket a közös készletből.



A dombi tritonok különleges képessége aktív: az őket irányító játékos egy további érmét kap, mert a tritonoknak sikerült uralmuk alá hajtani egy dombvidéket. Ugyanezen játékos csontvázseregének a képessége már nem használható, mivel a népet korábban hanyatlásba fordította. Így a játékos csak a birtokában maradt területek után kapja meg az egy-egy győzelmi érmét, semmi egyebet.

II. További fordulók

Minden további forduló első lépése, hogy a kezdőjátékos eggyel továbbtolja a fordulójelzőt a sávján. Ezután a játék ugyanúgy az óra járása szerint halad tovább. Innentől minden játékos a következők egyikét teheti:

- **Tovább terjeszkedik az aktív népével**, újabb hódításokba kezdve

VAGY

- **Hanyatlásba küldi a népét**, és újat választ.

A kör végén a játékos újabb győzelmi érdemeket kap (lásd: *Győzelmi érdék begyűjtése*, 5. oldal).

Terjeszkedés

> Előkészítési fázis

Minden elfoglalt területen egy-egy egységplakát otthagyva, a játékos a kezébe gyűjti az egységeit, majd új területek hódításába kezdhet velük.

> Hódítási fázis

Minden, a hódításra vonatkozó szabály ugyanúgy érvényes most is (lásd: *Új területek elfoglalása*, 4. oldal), kivéve az első hódítás különleges szabályát – az ugyanis csak a térképre belépő új népekre vonatkozik.

> Terület kiürítése

Csak a kézbe felvett egységplakák használhatóak új területek meghódítására. Ha a játékos szeretne felszabadítani egységeket, hogy terjeszkedni tudjon, dönthet úgy, hogy nem hagy egyetlen egységet sem egy-egy területen, de ebben az esetben az már nem számít sajátjának, és győzelmi érdemt sem fog hozni a kör végén. Ha a játékos minden területét kiüríti, akkor a kezében lévő egységekkel ugyanúgy indulhat új hódításra, mint ahogy az első körben tette (lásd: *Első hódítás*, 4. oldal).

Hanyatlás

Amikor egy játékos úgy érzi, hogy az aktív népe túl messzire terjeszkedett, és már nincs benne elég lendület a folytatáshoz, vagy akár csak a védekezéshez az egyre erősödő szomszédokkal szemben, dönthet úgy, hogy **hanyatlásba** küldi őket. Ekkor a következő köre elején új népet és hozzá tartozó képességet választhat az elérhető kombinációk közül.

A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a játékos megfordítja a népének a lobogóját, hogy annak a szürke fele kerüljön felülre. A képességjelölője is megfordul, és a továbbiakban nem élhet annak előnyeivel, kivéve, ha ezt a képesség másképp nem rendeli (pl.: kísértő képesség).

Ezután minden általa elfoglalt területen egy-egy egységplakát átforgat a szürke oldalára, a többi plakát pedig visszateszi a dobozba.

Minden játékos egyetlen hanyatlásban lévő néppel rendelkezhet a térképen. Ha a játékosnak a játék egy korábbi fázisából maradtak hanyatlásban lévő egységei a térképen, azok még a hanyatlás megkezdése előtt visszakerülnek a dobozba.



Az így letűnt nép lobogóját a többi lobogó alá kell helyezni vagy az elérhető párok legalsó, üres helyére tenni, ha van ilyen. (Ugyanezt kell tenni abban az esetben is, ha egy hanyatló nép utolsó egységét is legyőzték.)

A játékos nem hódíthat meg újabb területeket, ha a népét hanyatlásba küldte, a köre véget ér a pontozás után. Minden olyan terület után, amit hanyatló egységplakáival birtokol, egy-egy győzelmi érdemt kap, és hacsak nem állítja másképp a rá vonatkozó szabály, sem a nép saját képességével, sem az imént eldobott különleges képességgel nem szerez további pontokat.



Ezek a kereskedő csontvázak a velejükig romlottak!
A maradványaikat is lesöpörték a térképről, és a lobogójuk a halom aljára került.

A következő körében ez a játékos új népet és hozzá tartozó képességet fog választani a számára elérhetőek közül. Ezután ugyanúgy folytatja a hódítást, ahogy a játék első körében kezdte. Az egyetlen, ám lényeges különbség az, hogy a játékos ettől fogva mind az új, mind a hanyatló népe által elfoglalt területek után egyaránt kap győzelmi érdemeket a pontozási fázisban, a köre végén.

Abban a valószínűtlen esetben, ha nem lenne elegendő képességjelölő új lobogó- és képességpárok alkotásához, a korábban eldobott jelölőket megkeverve új paklit kell képezni.



A dombi tritonok számára elérkezett a hanyatlás ideje. Az egységlapkaik – területenként egyet-egyet kivéve – lekerülnek a tábláról, ami marad, az átfordul a hanyatló oldalára. A lobogójuk és a képességjelölőjük szintén megfordul, ezek már nem használhatók.

A játék vége

Amikor a fordulójelző eléri a sáv utolsó mezőjét, és mindenkinek volt lehetősége egy utolsó körre, a játékosok felfedik a győzelmi érdemeiket, és összeadják azokat. Aki a legtöbb pontot szerezte, az győzött. Egyenlőség esetén az a játékos győz, akinek több egysége maradt a táblán (aktív és hanyatló összesen).



Függelék

I. A doboz tartalmának elrendezése

Miután a Small World rengeteg tartozékát, a jelzőket, lapkákat és érméket mind kinyomkodtátok a sok kartonlapból, most hatalmas rés tátong a műanyag tároló és a doboz teteje között. Ha a dobozt felállítva szeretnétek tárolni, így mind a táblák, mind az alattuk tárolt apró lapkák könnyedén összekeverednének.

Ahhoz, hogy ezt elkerüljétek, azt tanácsoljuk, hogy miután minden alkatrészt kinyomkodtatok belőlük, ahelyett, hogy kidobnátok, fogjátok a megmaradt, de most már üres kinyomólapkereteket, és tegyétek egymásra őket. Ezután *óvatosan* emeljétek ki a dobozbelsőt, ügyelve, hogy el ne törjétek a vékony műanyagot. Most tegyétek a doboz aljába

a kartonlapokat, és helyezzétek vissza rá a dobozbelsőt. A kartonlapok megemelik annyira ezt a műanyag rekeszt, hogy ha ráteszitek a játéktáblákat, az egész halom szépen kitölti a doboz belsejét. A tetőt ráhelyezve most már fel is állíthatjátok a dobozt anélkül, hogy a tartozékok összekeveredése miatt kellene aggódnotok.

A lenti ábrán láthatjátok, a dobozbelső melyik rekeszébe melyik lapka, jelölő vagy érme kerül. A kiemelhető tálcára csak az egységlapkák kerülnek, minden rekeszbe egy-egy népek jut hely. A rekeszek a népek méretére lettek szabva, ezért fontos, hogy az egységlapkákat az ábra szerint tegyétek a helyükre. Ha minden egyéb érmét, lapkát és jelölőt a nagyobb dobozbelsőben a megfelelő helyre tesztek, akkor már csak a játéktáblákat, segédlapokat és a szabályfüzetet kell a tetejére tenni.



II. Small World népei és azok különleges képességei

14-féle nép és 20-féle különleges képesség van a Small World játékban.

Minden egyes népek saját lobogója van, és annyi egységlapkája, ami elegendő a betelepítéshez a hozzá tartozó különleges képességtől függetlenül.

Minden képességjelölő egyedi előnyhöz juttatja a népet, amivel párba került.

Az egységlapkák színes oldalukkal felfelé kerülnek a térképre, amikor aktívak és a színes oldalukkal lefelé, amikor a nép hanyatlásba fordult.

Hacsak külön szabály nem írja másképp, az előny, amit az aktív nép saját vagy különleges képessége ad, nem érvényesül, amikor a nép hanyatlásba fordult.

Egy terület csak és kizárólag akkor számít **foglaltnak**, ha legalább egy elfeledett törzs vagy egységlapka van (aktív vagy hanyatló) rajta. Azok a területek, ahol hegységjelölő van, de sem elveszett törzs, sem egységlapka nincs, üresnek számít.

> A népek

Az alábbi listában részletesen ismertetjük az egyes népek saját képességeit. A lobogókon látható szám minden esetben azt mutatja, hogy a nép kiválasztásakor hány egységlapkát kap a játékos.



Amazonok

Az Amazonok a +4 egységlapkát csak támadásra használhatják fel, ahogy ez a lobogón is látszik. Eszerint kezdéskor a játékos megkapja a 10 amazon egységlapkát (valamint amennyi a hozzá rendelt képességjelölő szerint jár). Az Átszervezési fázis után (lásd Átszervezés, 5. oldal) távolíts el 4 egységlapkát a tábláról, ügyelve, hogy továbbra is maradjon minden mezőn legalább egy egységlapka, ha ez lehetséges. Ezt a négy lapkát legközelebb az Előkészítési fázisban (lásd: Előkészítési fázis, 6. oldal) használhatod fel, a következő körödben.



Törpök

A köröd végén minden bányával rendelkező területed után +1 győzelmi érmet kapsz. Ez a képesség hanyatlás idején is érvényes.



Tündék

Ha egyik ellenfeled elfoglalja egy területed, az összes tünde egységlapkádat felveheted a kezvedbe, és nem kell visszatenned egyet sem a dobozba (lásd: Az ellenfél vesztesége és visszavonulása, 4. oldal).



Élőhalottak

Az élőhalottak **összes** egységlapkája fent marad a táblán a szokásos területenkénti egyetlen helyett, amikor hanyatlásba fordulnak. Ezen felül, a többi néppel ellentétben a élőhalottakkal a hanyatlás állapotában is folytathatod a hódítást, ugyanúgy, mintha aktívak lennének. Az egyetlen kikötés, hogy ha így döntesz, a köröd elején kell lépned velük. Ily módon az aktív néped egységeit is megtámadhatják hanyatló élőhalottjaid, ha úgy döntesz.



Óriások

Az óriásaiddal az általuk uralt hegységek körüli területeket egy egységlapkával kevesebbért hódíthatod meg. Legalább egy egységlapka továbbra is szükséges a hódításhoz.



Félszerzetek

A félszerzetek *bármelyik* mezőn kezdenek a hódítást, nem csak határmezőről. Helyezz egy földbevált üreg lapkát az első két meghódított területre, ezáltal sem egységekkel, sem különleges képességgel nem lehet azokat elvenni tőled. Amikor a félszerzetek hanyatlásba fordulnak, ezek a földbevált üreg lapkák lekerülnek a tábláról (és így nem biztosítanak további védelmet), ahogy akkor is, ha úgy döntesz, kiüríted a területet.



Emberek

Köröd végén minden szántó-földed után +1 győzelmi érmet kapsz.



Orkok

Minden olyan terület, amit ebben a körben foglaltál el, és nem volt üres, +1 győzelmi érmet ér a köröd végén.



Patkányfajzatok

Nincs különleges képességük, a létszámbeli fölényüknél nem kell több!



Csontvázak

Az Átszervezési fázis során (5. oldal) egy új egységlapkát kapsz minden második olyan terület után, amit ebben a körben foglaltál el, és foglalt volt. Add az új lapká(ka)t a készletedhez, és hajtsd végre az átszervezést a köröd végén. Ha a tárolóban már nincs több egységlapka, akkor nem jár a jutalom.



Mágusok

Körönként és ellenfelekenként egyszer a mágussal elfoglalhatsz úgy területet, hogy megbűvölöd az ellenfél egyetlen **aktív** egységlapkáját, és kicseréled egy saját egységedre a dobozból. Ha nincs több saját egységlapkád, ezt a képességet nem használhatod.

Az elbájolt lapkának egyedüli egységnek kell lennie a kiszemelt területen (tehát egyetlen troll a barlangjában magányos harcosnak számít, csakúgy, mint egyetlen egység egy erődben vagy hegységben – ezek a lapkák nem biztosítanak védelmet az elbűvöléstől), valamint szomszédosnak kell lennie a mágus által uralt területek egyikével. A támadás eredményeként cseréld ki az ellenfél egységlapkáját a sajátodra a dobozból. Ha egy tündét elbájolnak, a játékos nem kapja vissza az egységlapkáját.



Tritonok

A tritonok minden vízparttal (tenger vagy tó) szomszédos mezőt egy egységlapkával kevesebbért is meghódíthatnak. Legalább egy egységlapka továbbra is szükséges a hódításhoz.



Trollok

Helyezz egy trollbarlangot minden egyes meghódított területre. Ez megnöveli a terület védelmi erejét egy ponttal (mintha még egy troll egység lenne rajta), és rajta marad az után is, hogy a nép hanyatlásba fordult. Ha egy ellenfél elfoglalja a mezőt vagy te magad üríted ki, a barlang is lekerül a tábláról.



Varázslók

Köröd végén minden mágikus területed után +1 győzelmi érmét kapsz.



Üres lobogó

Kaptok tőlünk egy üres lobogót, amit felhasználhattok arra, hogy új népet tervezetek. Amikor erre kerül a sor, a megkapható egységlapok számának meghatározásakor vegyétek figyelembe, hogy bármelyik képességjelölővel párba kerülhet. Ne válasszatok 10-nél nagyobb számot hozzá, különben nem lesz elegendő egységlapkátok a játékhoz.

Ha az újonnan tervezett néppel szeretnétek játszani, használjátok egy másik nép egységlapkait (amiből ugyanannyi vagy akár több egységlapka is rendelkezésre áll), ebben az esetben a cserélt nép lobogóját ne felejtsetek el kivenni a játékból!



> Különleges képességek

Az alábbi leírásban a játékban felbukkanó különleges képességeket ismerheted meg. Hacsak nem jelezzük külön, ezek a képességek az aktív népedre vonatkoznak, a korábban hanyatlásba fordítottokra nem.

A lista részletesen ismerteti a különleges képességek előnyeit, de emellett a különböző képességjelölők további egységlapkákat jelentenek a játékosnak, aminek a mennyiségét a rajtuk lévő szám határozza meg.



Alkimista

Amíg aktív a néped, minden köröd végén +2 győzelmi érmét kapsz.



Rettenthetetlen

Minden hódításod előtt használhatod az erősítéskockát. Először dobj a kockával, azután jelöld ki a területet, amit el szeretnél foglalni, majd helyezd rá a megfelelő mennyiségű egységlapkát (csökkentve a dobás értékével).

Ha nem maradt elegendő egységlapkád, ez volt a körödben az utolsó hódítási kísérlet. Mint eddig is, legalább egy egységjelölő szükséges a hódítás megkísérléséhez.



Vándor

Az Átszervezési fázisban ossz el 5 táborjelzőt az általad uralt terület(ek) között. Minden egyes tábor +1 egységlapkának számít a terület védelme során (így védetté válik a mágus képességétől is). Ugyanarra a területre több tábor is rátehető, így magasabb védelmi bónusz érhető el. Minden körben eldöntheted, hogy táborot bontasz, és áttelepíted őket valamelyik újonnan elfoglalt területre, vagy otthagyd őket, ahol vannak. A táborok sosem vesznek el támadás következtében, az egységlapkához hasonlóan áttehetőek másik területre az aktuális játékos köre végén. Amikor a táborozó nép hanyatlásba fordul, a táborok eltűnnek.



Kommandós

Bármely terület elfoglalásához elegendő egy egységlapkával kevesebb, mint alapesetben. Legalább egy egységlapka mindenképp szükséges a hódításhoz.



Diplomata

A köröd végén kiválaszthatod az egyik ellenfeled, akinek az aktív népét nem támadtad, hogy legyen a szövetségese. Egy körig békét kötöttetek, és ő sem támadhatja meg a te aktív egységeidet a következő körében. Megteheted, hogy minden körben más szövetségest választasz vagy végig ugyanazzal a játékosal maradsz szövetségben. A hanyatló népeket nem érinti ez a szövetség (tehát a hanyatló élőhalottak továbbra is megtámadhatják az aktív egységeidet is).



Sárkánylovas

Körönként egy területet elfoglalhatsz egyetlen egységlapka felhasználásával, függetlenül annak védelmi erejétől. Amint elfoglaltad, helyezd rá a sárkányt. Amíg tovább nem áll, megvédi a területet minden támadástól, a népek saját és speciális képességtől. Minden körben továbbmozgathatod a sárkányt, hogy újabb területet foglalj el. Hanyatláskor a sárkány visszakerül a dobozba.



Repülő

Bármelyik területet elfoglalhatod, a tó és a tengerek kivételével. Ezeknek a területeknek nem kell szomszédosnak lenniük azokkal, amelyeket már elfoglaltál.



Erdei

A köröd végén minden erdei területed után +1 győzelmi érmet kapsz.



Erődépítő

Körönként egyszer erődöt építhetsz egy területre, amit birtokolsz. Köröd végén minden erőd után +1 győzelmi érmet kapsz, kivéve, ha hanyatlásba fordult a néped. Az erőd a terület védelmi erejét is megnöveli +1 ponttal (úgy, mintha eggyel több egységlapka állomásozna ott), ezt a képessége hanyatlás idején is megmarad. Ha kiüríted a területet vagy egy másik játékos elfoglalja azt, az erőd lekerül a tábláról. Minden mezőn maximum 1 erőd állhat, és a táblán nem lehet több 6 erődnél.



Hős

A köröd végén ossz el két hőslapkát két általad birtokolt területen. Ez a két terület nem foglalható el, és védettek más népek saját és különleges képességének hatásától is addig, amíg a hősök tovább nem állnak. Hanyatláskor a hősök eltűnnek.



Dombi

A köröd végén minden dombos területed után +1 győzelmi érmet kapsz.



Kereskedő

A köröd végén **minden** területed után +1 győzelmi érmet kapsz.



Lovas

A dombos területeket és a szántóföldeket egy egységlapkával kevesebbért hódíthatod meg. Legalább egy egységlapka továbbra is szükséges a hódításhoz.



Fosztogató

Minden olyan nem üres terület, amit ebben a körben foglaltál el, +1 győzelmi érmet ér a köröd végén.



Tengerjáró

Amíg a tengerjáró néped aktív, elfoglalhatod a tengereket és a tavat, úgy, mint bármely szárazföldi területet. Ezeket hanyatlásba fordulás után is megtarthatod, és továbbra is kapsz utánuk pontokat, egészen addig, amíg vannak rajta egységlapkáid. A tengereket és a tavat csak tengerjáró népek foglalhatják el.



Kísértő

Ha a kísértő néped hanyatlásba fordul, nem vonatkozik rá a *Hanyatlás* (6. oldal) szakaszban megfogalmazott korlátozás, miszerint egyetlen hanyatló néped lehet csak a táblán. Előfordulhat, hogy két különböző hanyatló néped lesz a táblán, és mindkettő után kapsz majd pontokat. Ha ezután egy *harmadik* néped is hanyatlásba küldőd, a kísértő néped továbbra is a táblán marad, a másik hanyatló néped viszont a szabályoknak megfelelően eltűnik. Más szóval, a kísértő néped nem fog eltűnni a tábláról (kivéve, ha ellenséges hódításnak esik áldozatul), a többi néped hanyatlása a megszokott rendben folytatódik.



Szívós

Dönthetsz úgy, hogy a körödben a *pontok számítása* után rögtön hanyatlásba fordítod a néped, így a következő köröd elején máris új népet választhatsz.



Mocsári

A köröd végén minden mocsaras területed után +1 győzelmi érmet kapsz.





Barlangi

Minden barlangbejárással rendelkező terület elfoglalásához eggyel kevesebb egységlapkára van szükség. Legalább egy egységlapka továbbra is kell a hódításhoz. Minden olyan terület, amin barlangbejárat található, szomszédosnak számít a hódítás szempontjából.



Üres képességjelölő

Kaptok tőlünk egy üres képességjelölőt, amit felhasználhattok arra, hogy új képességet tervezetek. Amikor erre kerül a sor, és arról hoztok döntést, hány további egységlapkát biztosítson a képességjelölő, vegyétek figyelembe, hogy bármelyik néppel párba kerülhet. Ne válasszatok 5-nél nagyobb számot, különben nem lesz elegendő egységlapkátok a játékhoz.



Gazdag

A kör végén, egyetlen alkalommal kapsz 7 győzelmi értelmet, mert ezt a népet választottad.



Days of Wonder Online

A saját Days of Wonder Online belépőkódod:



Különösen büszke vagy egy általad tervezett népre vagy képességre? Kíváncsi vagy, másoknak milyen örült ötleteik voltak? Vagy csak szeretnél inspirációt gyűjteni, hogyan tudod a legtöbbet kihozni bizonyos kombinációkból játékoszámtól függően?

Szeretettel meghívunk a Days of Wonder játékosok online közösségébe, ahol a virtuális térben is kipróbálhatod a játékaikat.

Az online belépőkódod használatához add hozzá azt a már létező Days of Wonder-azonosítódhoz vagy hozz létre új felhasználói fiókot a www.smallworld-game.com oldalon, majd kattints az Új Játékos (New Player Signup) gombra. Ott kövesd az utasításokat.

Játékainkról többet is megtudhatsz honlapunkon:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Alkotók

Tervezte:
Philippe Keyaerts

Rajzolta:
Miguel Coimbra

Grafikai tervezés:
Cyrille Daujean

Köszönet az elhivatott játékesztelő csapat tagjainak: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Köszönjük továbbá nekik is: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, a Repos és a Tripot tagjai, Gang of Our and Alpaludismes játékcsoportok tagjai, a Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE és Rubrouck játékiállítás és -vásár résztvevői.

Külön köszönet Xavier Georges-nak és Alain Gotcheiner-nek a javaslataikért és közreműködésükért.

Végül, de nem utolsósorban a Days of Wonder köszönetét fejezki ki Bruno Cathal-nak, hogy felhívta a figyelmünket erre a gyöngyszemre.



A Days of Wonder™, a Days of Wonder logó és a Small World® – a társasjáték a Days of Wonder, Inc. tulajdona és bejegyzett védjegye, azt szerzői jog védi (c) 2009–2017 Days of Wonder, Inc. Minden jog fenntartva.

