

Magyar fordítás: Pernye László
E-mail: plaszlo80@gmail.com
Verzió: 1.2

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD UNDERGROUND

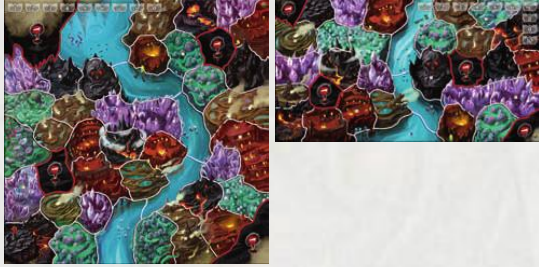
2-5 játékos számára – 8 éves kortól – 30-90 perc játékidő



Tartozékok

A **Small World™ Underground**-ban a következőket találod:

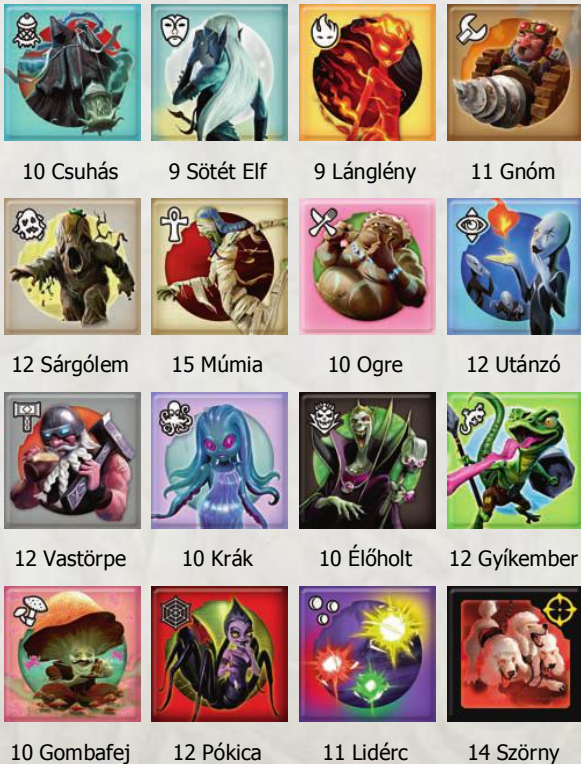
- két duplaoldalú játéktáblán 4 Small World térkép, ezek a játékosok számától függően használhatók:



- 15 faj jelző, melyeknek aktív oldala színes, hanyatló oldala szürke:



- 179 faj lapka:



- 5 összefoglaló tábla, egy-egy minden játékosnak, és egy közös kör összefoglaló

Fontos tudnivaló

Ha már játszottál a Small World-del, ismerős közegben fogod találni magad. Bár a Small World Underground lakói különböznek a felszínen megismertektől, a játék hasonlóan zajlik. Az eltéréseket az alábbi ikon jelzi:



Előkészületek

A játék első használata előtt óvatosan nyomkodd ki a keretből a lapkákat! Rendszerezd őket, és pakold be az erre kialakított tálcákba! Néhány fajta a kivehető tálcába való, amit a játékkal együtt kapsz. A többi tartozék a játékdoboz tároló rekeszeibe passzol. Nézd meg az I. Mellékletet, segíteni fog az elrendezésben!

- Válaszd ki a Small World Underground térképekből a játékosok számának megfelelőt! Mindegyik térképen a jobb felső sarokban látható, hogy hány játékos esetén használható. A kiválasztott térképet tedd az asztal közepére!
- Tedd a körjelző koronát a körszámláló sáv első mezőjére [1]! A körszámláló mutatja, hogy hol tart a játék. A játék abban a körben ér véget, amikor a korona a számláló sáv utolsó mezőjébe lép (8., 9. vagy 10. forduló, térképtől függően).
- Tedd a kivehető tálcát a tartalmával együtt a térkép mellé, hogy mindenki könnyen elérhesse! [2].



• Keverd meg a faj jelzőket; húzz véletlenszerűen ötöt, képpel felfelé (színes oldaluk látszódjon), és rakd őket egy oszlopba [3]! A megmaradt jelzőket pedig egy kupacban, az oszlop aljára, ugyancsak képpel felfelé [4]. Ugyanez vár a különleges képesség jelzőkre: keverd meg, egyesével rakj ötöt minden faj jelző baloldali görbületébe, pont beleillik majd. A maradékot halmozd ugyanúgy a faj jelző kupac bal oldalára [5]! Most összesen 6 faj jelző és különleges képesség kombináció látható az asztalon, a kupacok tetején lévőekkel együtt.



• Minden megjelölt területre tegyél 2-2 Szörny lapkát [6]! Kezdetben a Szörnyek őrzik a Small World Underground Elfelelt Helyeket és Elveszett Erekllyéket tartalmazó régióit. A játék folyamán mind a 7 különböző Szörny jelzőt ugyanúgy kell kezelni.



• Keverd össze az Elfelelt Helyek típusú lapkákat az Elveszett Erekllyékkel, majd húzz közülük annyit, ahány Szörnyek által őrzött régió van a játéktáblán. Képpel lefelé helyezd ezeket a lapkákat a tábla mellé [7], a többit pedig, anélkül hogy megnéznéd, tedd vissza a dobozba – azokra nem lesz szükség.



• A játéktáblán látható minden Fekete Hegy régióra tegyél egy Fekete Hegy lapkát [8]!

• Ossz ki minden játékosnak öt 1-es Győzelmi érmét [9]! A megmaradt érmék legyenek kéznél (1-es, 3-as, 5-ös és 10-es) [10], minden körben szükség lesz rájuk. Az érmék pénzként funkcionálnak a játék során, a legvégén pedig a legtöbb érme tulajdonosa lesz a nyertes.



• 21 különleges képesség jelző



• Továbbá a következők:



1 Vulkan



9 Fekete Hegy



9 Elfelelt Hely



6 Elveszett Erekllye



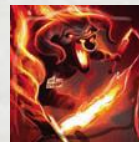
1 Hadszerencse Kocka



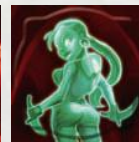
1 körjelző korona



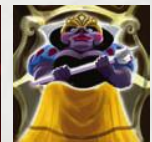
1 Nagy Öreg



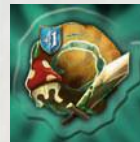
1 Balrog



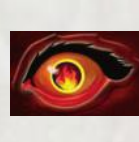
1 Tomb-raider Szelleme



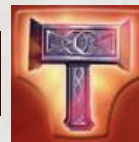
1 Királynő



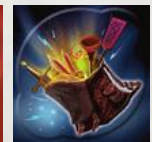
8 Gombapajzs



4 Vérszem

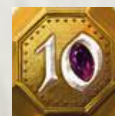
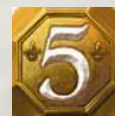


7 Ezüst Pöröly



1 Minden-Jóval-Teli-Zsák

106 győzelmi érme (30 db 10-es, 24 db 5-ös, 18 db 3-as és 34 db 1-es értékű)



És ez a szabálykönyv.

A játék célja

A Small World Underground-ban kiderül, hogy a mélyben még szűkösebb a hely, mint a felszínen! A letűnt népek elföldelt maradványai mellett igen kevés hely jut az élőknak. És igen, ez magába foglalja azokat az idegen népeket is, amelyek a területed alá mertek ásní – a terület alá, amit őseid hagytak rád örökül annak reményében, hogy kivésel egy földalatti birodalmat, ahonnan örökseid egyszer majd az egész világot uralhatják!

Kiválasztott néped és különleges képessége által meghódítod a környező területeket; Elfeledett Helyekre merészkedsz, vagy Elveszett Ereklýeket kutatsz fel; egyre több Győzelmi érmét zsákmányolsz – gyakran a gyengébb szomszédjaid kárára. Egy idő után azonban a néped túl nagy területet hajt uralma alá, melyet már nem képes benépesíteni, így el kell hagynod a civilizációdát, és egy másikat kell keresned. A győzelem kulcsa az, hogy tudd, mikor érdemes átengedni birodalmad a hanyatlásnak és színre lépni egy új fajjal a Small World Underground üregeinek és barlangjainak végső uralmáért!

Kezdődjék a játék!

Az a játékos kezdi a játékot, aki utoljára járt barlangban, pincében vagy börtönben. A játék az óramutató járása szerint halad, körbe-körbe, egyik játékos következik a másik után. Amikor minden játékos végzett a maga körével, egy új kör kezdődik.

A kezdő játékos dolga minden kör elején egy mezővel előrébb tolni a körjelző koronát.

Mikor a korona az utolsó mezőre kerül a körszámláló sávon, az utolsó kör következik, és a játék véget ér. A győztes az lesz, aki a legtöbb Győzelmi érmét gyűjtötte össze.

I. Az első kör

A játék első körében minden játékos

1. választ egy faj- és különleges képesség kombinációt
2. meghódít néhány régiót
3. begyűjti a Győzelmi érméket

1. Faj- és különleges képesség kombináció választása

Válassz egy faj- és különleges képesség kombinációt a tábla mellett lévő hat lehetséges jelzőből (beleértve a hatodik, a sor alján lévő kupacok tetején láthatót is)!

Az egyes kombinációk költségét azok sorban lévő helyzete határozza meg. Az első kombináció – ami a legfelső a sorban – ingyenes. Minden további kombináció, ahogy haladsz lefelé a sorban, eggyel több Győzelmi érmebe kerül. A fizetés úgy történik, hogy a választott kombináció fölöttiek mindegyikére 1-1 érmét helyezel.



A játékos a rejtelmes Gombafejeket szeretné különleges képességnek és kezdő fajnak, ezért 1-1 érmét rak a fölötté lévő két kombinációra, mielőtt elvenné a sajátját.

Ha olyan kombinációt választottál, amely már tartalmaz Győzelmi érmé(ke)t (az előttd lévő játékosok jóvoltából), akkor azokat megkapod. Ettől még ugyanúgy fizetned kell, ha az általad választott kombináció nem a felső az oszlopban.

Tedd magad elé a választott kombinációt, és vegyél el annyi faj lapkát a tálcáról, amennyit a faj és a különleges képesség jelzők összesen mutatnak!



A játékos által választott faj és különleges képesség, és az ennek megfelelő 4+5=9 faj lapka.

Ennyi faj lapkát tudsz majd a játék során lehelyezni, néhány különleges esettől eltekintve, pl. a Sárgólemek (Mudmen) vagy a Vastörpék ezüst pörölyökkel (Silver Hammers of the Iron Dwarves).

A Sárgólem faj tulajdonsága, hogy bizonyos feltétel teljesülése esetén következő köre elején elvehet a játékos a tálcáról egy újabb Sárgólem lapkát. Ha azonban a tálcáról elfogytak az elérhető faj lapkáid, az értelemszerűen megakadályoz a képesség használatában. Ha tehát már mind a 12 Sárgólem lapkád a játéktáblán van, addig nem tudod használni a Sárgólem erejét, amíg néhány lapkája ki nem kerül a tálcára.

Végül töltsd fel a kombinációk sorát a többiek számára, egy hellyel feljebb csúsztatva a lent lévőket (ha van rajtuk érme, azzal együtt). Hogy a megüresedett pozíciót kitöltsd, vegyél el egy újabb kombinációt a kupac tetejéről, feltéve, hogy épp nem azt választottad! Mindig 6 kombináció áll tehát minden játékos rendelkezésére az asztalon (ha esetleg elfogynának a faj- vagy különleges képesség jelzők, újra kell keverni az eldobottakat).



A faj- és különleges képesség jelzők feltöltése.

2. Területek meghódítása

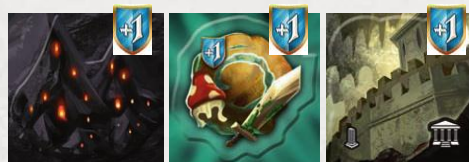
A játékosok a faj lapkákat használva területeket hódítanak meg, melyek elfoglalásával Győzelmi értéket szereznek.

Az első hódítás

Az első hódítást csak **határmenti** területen kezdheted, vagyis olyan régióban, ami a tábla szélével határos (ebbe beletartozik a Folyó két „vége” is, amelyek szintén határosak a tábla szélével).

Egy terület meghódítása

Egy régió meghódításához szükséged lesz 2 faj lapkára; továbbá, ha azon Fekete Hegy, Gombapajzs, vagy a Védvár van, akkor mindezekért darabonként +1 faj lapkára, és 1-1 faj lapkára minden egyes Szörny vagy valamely játékos által már az adott területre lehelyezett faj lapka után.



Fekete Hegy, Gombapajzs és Védvár



A fenti szabályok kivételei

A Folyó típusú területek meghódítása csak 1 faj lapkát igényel, de az Átcsoportosítás fázisban ezeket kötelezően ki kell üríteni. Ezért – hacsak valamely különleges képesség lehetővé nem teszi – nem uralhatsz egyetlen Folyó típusú területet sem.

A Feneketlen Szakadékok járhatatlan területek, egy behajtani tilos tábla jelzi őket, és a játékosok számára elérhetetlenek. Megkerülhetőek, de



keresztezni vagy áthaladni nem lehet rajtuk. A némelyik Szakadékon látható Vulkán szimbólum azt jelzi, hogy azokon a területeken vulkán törhet ki (ld. Lánglények).

Az egy terület meghódításához használt faj lapkákat le kell raknod a régió határain belülre. Ezek a lapkák egészen a köröd végéig ott maradnak majd, ekkor lehetőséged lesz az átszervezésre (lásd: Csapat átcsoportosítás).



E Szörnyek által őrzött Sártengeren való térképre lépéshez a játékosnak 4 faj lapkát kell letennie.

Fontos megjegyzés: Legalább egy faj lapka szükséges egy új hódítás elindításához, függetlenül a fajtól és a különleges képességek hatásától.



Szörnyek által őrzött terület meghódítása

Amikor egy játékos sikeresen meghódít egy Szörnyek által őrzött területet, azonnal húz egy lapkát az Elfeledett Helyek és Elveszett Ereklék lapkakupac tetejéről, és ráhelyezi azt az imént elfoglalt területre.

A különleges képességeitől, vagy a Helyek vagy Ereklék által nyújtott előnyöktől függően a játékos egyéb jelzőket vagy lapkákat is kaphat.

Ellenkező utasítás hiányában (pl. a Védvár) feltárásuk után ezek az Elfeledett Helyek és Elveszett Ereklék nincsenek hatással a terület védelmére, amelyen találhatóak, nem növelik meg tehát a mások által a terület elfoglalásához szükséges faj lapkák számát.

Az ellenfél veszteségei és visszavonulása

Ha a hódításodat megelőzően másik játékos csapatai voltak a területen, akkor azok a lapkák azonnal visszakerülnek ellenfeled kezébe, és:

- ezekből egy lapkát vissza kell tennie a tálcára,
- a többi faj lapkát pedig a köröd legvégén a megtámadott játékos szétosztja az általa még uralt régiókban (ha vannak olyanok).

A régió(k)nak, ahova a kézbe visszavett csapatok érkeznek, nem szükséges szomszédosnak lenni vagy kapcsolódni a kiindulási területhez, ahonnan kipenderítették őket. Ha a játékosnak minden területét elfoglalták a körben, és már csak a kezében vannak csapatai, a táblán nem, akkor a következő körben teheti le őket, mintha egy új hódítást kezdene.

Ha olyan területet támadsz, amit csak egy faj lapka véd, akkor a védekező lapka azonnal visszakerül a tálcára. Általában ez történik, ha éppen hanyatlásban lévő faj védi a területet (lásd: Hanyatlásba fordulás).

Megjegyzés: A saját korábbi, immáron hanyatlásban lévő fajodat is választhatod hódításod célpontjául. A régi lapkát ugyan elveszíted, de így utat nyithatsz fontosabb és hasznosabb területek felé az új, erős népeddel.

A Fekete Hegyek nem mozdíthatóak. Tekintsd úgy, hogy még védenek is a hódítók támadásaitól: az támadóknak eggyel több lapka kell az elfoglalásukhoz.



Az Elfeledett Helyek a helyükön maradnak, amikor az adott területet elhódítják, és a terület új birtokosának irányítása alá kerülnek. Ellenkező utasítás hiányában (pl. Védvár) az Elfeledett Helyek sosem növelik a terület védeltségét.



Az Elveszett Ereklék elveszíthetők. A régió elfoglalásakor a helyükön maradnak, és a régió új urának tulajdonává válnak. Az Elveszett Ereklék sosem növelik a régió védeltségét.

További hódítások

Amennyiben maradt még faj lapka a kezében, folytathatod a hódítást, és annyi területet foglalhatsz el a körödben, amennyit csak tudsz.

Minden meghódítani kívánt terület szomszédos (egy közös határ menti) kell legyen egy, már előzőleg saját lapkákkal elfoglalttal, hacsak nem ment fel ez alól a faj és a különleges képesség kombinációja.



A Sártenger sikeres elfoglalása után a koszos csapat beözönlik a Gombafejek szomszédos otthonába (a Kristálymező területre)

A végső hódítási kísérlet és a Hadiszerencse Kocka

A sok hódítás közben gyorsan fogy az erőd. Előfordulhat, hogy a kör utolsó hódításához már nem marad elegendő faj lapkád. Feltéve, hogy még van legalább egy, eddig nem használt faj lapkád a kezekben, az utolsó hódításhoz választhatsz egy olyan régiót, amelyet alapesetben a megmaradt lapkáidhoz hozzáadva maximum 3 lapkát, el tudnál foglalni. Ha kiválasztottad és megnevezted a területet, egyszer dobhatsz a Hadiszerencse Kockával. Mindenképpen a kockadobás előtt kell megnevezned a régiót! Nem feltétlenül szükséges a táblán lévő leggyengébb területet választanod.

Ha a kockadobás szerencsével járt, és a megmaradt faj lapkákkal kiegészítve elég a terület meghódításához (dobás értéke + megmaradt faj lapkák száma egyenlő vagy nagyobb mint a védők ereje), akkor lerakhatod a lapká(ka)t. Ha a végső hódítás sikertelen, akkor a már előzőleg megszerzett területekre oszthatod el a megmaradt lapká(ka)t. Ami biztos, hogy a hódításodnak azonnal vége erre a körre.



A rögös kezdés ellenére – hála a szerencsés Hadiszerencse Kockadobásnak – a Sárgólemeket irányító játékos köre utolsó hódításaként elfoglalja a Fekete Hegyet.

Átcsoportosítás

Amint véget értek hódításaid, szabadon újraszervezheted csapataidat, melyek a tábla különböző területein állomásoznak. Ehhez nem szükséges szomszédosnak vagy folytonosnak lenniük, csupán annyit kell szem előtt tartanod, hogy minden általad elfoglalt régió legalább egy lapka maradjon.



A játékos átcsoportosítja a területein lévő Sárgólemeket. Az átcsoportosítás közben kapott még egy Sárgólem lapkát a faj jellegzetességének köszönhetően (1 bónusz lapka az elfoglalt Sártenger területért).

Ha Folyó típusú régiókat is foglaltál a köröd során, azokat ki kell ürítened, és át kell helyezned az ottani seregeid a szárazföldi régióidra. Az összes Folyó régiót ki kell így üríteni, hacsak a birtokodban lévő faj- és különleges képesség kombináció lehetővé nem teszi a maradást (ld. Krákok).

3. Győzelmi érmék begyűjtése

A kör végeztével 1-1 érmét kapsz a kincstárból minden egyes területért, melyen a lapkáid jelen vannak. További Győzelmi érméket hozhat a fajod és különleges képességed is, valamint az általad uralt Elfeledett Helyek és Elveszett Ereklék.

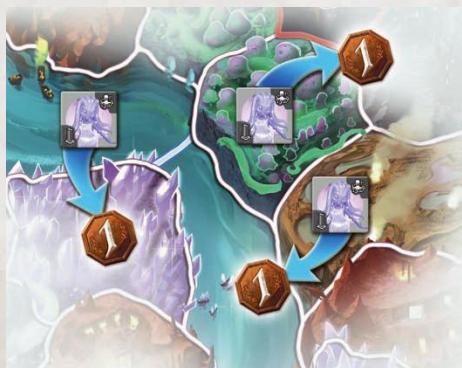


3 elfoglalt régióért 3 Győzelmi érme jár a játékosnak, és még 1 a Rejtelmes (Mystic) különleges képességért (1 Győzelmi érme minden uralt Kristálymezőért).

A játék folyamán jó eséllyel másik fajtól származó lapkáid is lesznek a térképen. Ezek a lapkák egy korábbi nép maradványai lehetnek, melyeket előzőleg hanyatlásba fordítottál (lásd: Hanyatlás).

Ezek a hanyatló lapkák is hoznak 1-1 Győzelmi érmét a kör végi elszámoláskor. A faj, a különleges képesség, az Elfeledett Helyek és az Elveszett Ereklék viszont már nem fognak bónusz érméssel szolgálni hanyatló faj esetén, hacsak kifejezetten erre vonatkozó szabály nincs érvényben.

Mindenki saját kupacba gyűjti győzelmi érméit, a többiek előtt **titokban tartva** a pontos összeget, ami csak a játék legvégén derülhet ki. Ha szükséges, a kincstárból bármikor lehet váltani.



Körük végén egyedül a Krákók maradhatnak a Folyón és kaphatnak érte Győzelmi érmét.

II. További fordulók

A következő körök elején az első játékos a körjelző koronát a következő mezőre csúsztatja, a kör pedig óramutató járása szerint folyik. A játékos a köre alatt:

- új hódításokkal növeli jelenlegi területeit

VAGY

- hanyatlásba fordítja jelenlegi népét, hogy a következő körben egy új fajt választhasson, végül pedig Győzelmi érméket kap (lásd: Győzelmi érmék begyűjtése).

Terjeszkedés új hódításokkal

A csapatok felkészítése

Minden elfoglalt területen egy faj lapkát hagyva, vedd a kezébe az összes többi, mert velük fogsz hódítani!

Hódítás

Új területeket hódíthatsz meg, betartva minden hódítási szabályt, eltekintve az első hódításra vonatkozótól (miszerint a térkép szélével határos mezővel kell kezdened), amely csak akkor lesz érvényes megint, ha új fajjal lépsz a térképre.

Terület elhagyása

Csak a kézbe visszavett lapkákat lehet újabb hódításra használni. Ha úgy döntesz, hogy ezeknél többet akarsz felszabadítani, otthagyhatsz néhány – vagy akár az összes – területedet is (a Helyeket és az Erekléket a terület elhagyásakor a helyükön kell hagyni). Természetesen ezek után már nem várhatsz értük Győzelmi érméket, hisz lemondta róluk. Abban az esetben, ha minden előzőleg elfoglalt területet feladsz, a következő hódítás szabályai az elsőével fognak megegyezni.

Hanyatlásba fordulás



Mikor úgy véled, hogy a hódításod már túlságosan kiterjedt, fajod elvesztette a további hódításokhoz szükséges lendületét, vagy már képtelen megvédeni magát az egyre fenyegetőbb szomszédok támadásaitól, hanyatlásba taszíthatod őket, magadnak új fajt és különleges képességet választva a következő

körben, ugyanúgy, mint ahogy a játék elején tetted.

Az aktuális fajod jelzőjét fordítsd meg, hogy a hanyatlást jelző szürke oldala legyen felfelé, majd dobd el a különleges képesség jelzőt, ami a fajhoz tartozott, az már nem lesz érvényben a köröd végén, hacsak más szabály nem vonatkozik rá (pl.: Dagonyázó, Újjászülető, Nemes, stb...).

A játéktáblán a fajod által birtokolt területekről vedd vissza a lapkáid, mindegyiken egyet hagyva hírmondónak! A lapkák visszakerülnek a tálcára.



A vérszívó Gnómkok ideje lejárt. Lapkáik visszakerülnek a tálcára, kivéve egyet, minden általuk még birtokolt területen; faj jelzőjük átfordul és a hozzájuk tartozó vérszívó különleges képességet el kell dobni.

Minden játékosnak csak egy hanyatló népe lehet a táblán. Így, ha egy korábbi fajod hanyatló lapkái is szerepelnek még, amikor egy következővel hanyatlásba fordulsz, akkor a korábbi lapkák még azelőtt lekerülnek a tábláról, hogy a frissebbeket átfordítanád.

Az éppen eltörölt faj jelzője a jelzőkupac aljára kerül, vagy ha már nincs annyi jelző, akkor a legalsó sorba. Ugyanez történik, mikor egy hanyatló faj utolsó lapkája is lekerül a tábláról, vagyis az utolsó birtokolt régiójának elfoglalásakor.



Ezek a Lánglények nem épp most lobbantak lángra – mára teljesen kialudtak és elhamvadtak. Faj jelzőjük a kupac aljára kerül, és le kell venni a tábláról az összes hanyatló Lánglény faj lapkát.

Abban a körben, amikor fajod hanyatlásnak indult, nem tudsz hódítani, a pontozás és érmebegyűjtés után vége a körödnek. Minden egyes területért, amit a hanyatló néped birtokol, 1 Győzelmi érme jár. A fajod jellegzetessége, és az eldobott különleges képesség után nem jár már Győzelmi érme, kivéve, ha a hanyatlás után is érvényes marad.

A következő körben választhatsz újabb faj- és különleges képesség kombinációt a játéktábla mellettiékből. Ezután az első körben alkalmazott szabályokat kell betartanod. Az egyetlen különbség az, hogy ezúttal nemcsak az új faj hoz majd győzelmi érméket, hanem a hátrahagyott, hanyatlásra ítélt fajod is.

Ha véletlenül úgy alakulna, hogy nincs elég különleges képesség a pakliban az újabb kombináció létrehozásához, akkor keverd meg az eldobottakat, és azokból képezz új paklit!

A játék vége

Amikor a körjelző korona az utolsó mezőbe ér a körszámláló sávon, minden játékosnak van még egy utolsó köre, majd mindenki megszámlolja az érméit. A legtöbb pénzt összegyűjtő játékos a győztes. Egyenlőség esetén az nyer, akinek több faj lapkája (aktív és hanyatló) maradt meg a táblán.

Mellékletek

I. Tartozékok rendszerezése

Az hagyján, hogy a Small World Underground dobozban talált rengeteg keretből ki kell nyomkodni a sok jelzöt és érmét, de amikor végeztél, akkor fogod észrevenni, hogy jókora rés keletkezett a tartozékok tálcája és a doboz teteje között. Mindenki tudja, hogy ez a játék ide-oda szállításakor jelentős szétszóródással járhat, ami a tartalmat illeti. Épp ezért, a katasztrófát elkerülendő, érdemes kivételesen megtartani a kereteket is, visszarakni a

tálca alá, majd örülni a megoldásnak. Immáron ismét a doboz tetejéig ér a tálca, vagyis a doboztető kellőképpen le fogja majd szorítani az alkatrészeket. A művelet azért némi óvatosságot igényel, a tálca vékony műanyag váza elég sérülékeny! Szerencsére egyszeri dologról van szó, cserébe pedig akár függőlegesen is tárolhatod a játékokat.

Az alábbi ábrán láthatod, hogy melyik jelzö, érme, lap hová való. A kivehető tálca kizárólag a faj lapkák tárolására szolgál, de azok különböző száma miatt még az is számít, hogy melyik hova kerül. Minden más érme és jelzö a nagyobbik tálcán talál helyet magának, az ábra szerint. Mindezek tetejére kerülnek a játéktáblák, összefoglalók és a szabály.



II. A Small World Underground népei és azok különleges képességei

Minden egyes fajnak megkülönböztetett faj jelzöje van, és megfelelő számú, a fajt jelölö lapkája, amikhez bármelyik különleges képesség jelzö társítható.

Minden különleges képesség jelzö egyedi hasznót hoz annak a fajnak, amihez éppen hozzárendeled.

A faj lapkákat színes oldalukkal felfelé fordítva tedd a táblára, mikor a faj aktív, és átfordítva szürke felére, amikor már a hanyatlás útjára lép!

Egy aktív állapotú faj és a hozzárendelt különleges képesség mindig együtt értendő, de amint hanyatlásba fordul a faj, a képesség elillan (kivéve, ha egy faji jellemzö vagy különleges képesség ezt a szabályt felülírja).

Egy régió nem tekinthetö üresnek, ha van rajta legalább egy faj vagy Szörny lapka, akár aktív, akár hanyatló állapotban. Üres viszont az a terület, amin például egy Fekete Hegy, vagy Elfeledett Hely vagy Elveszett Ereklve lapka van, de semmiféle faj lapka nincs.

III. Fajok

A fajok előnyeit részletező felsorolás; az ábrák bal alsó sarkán található szám az adott faj választásáért járó faj lapkák számát jelzi.



Cultists (Csuhasok)

Helyezd a Nagy Öreg (Great Ancient) jelzõt az elsõ szárazföldi területedre, amit a Csuhasaid már meghódítottak. Ez a terület Védetté válik. A Nagy Öreggel határos régiók meghódítása a szokásosnál 1-el kevesebb Csuhasít igényel. (Határos területnek számít minden olyan régió is, amelyre valamely általad irányított faj, különleges képesség, Elfeledett Hely vagy Elveszett Ereklýe így hat.) A hódításhoz legalább 1 Csuhas mindenképp szükséges. Minden további köröd elején áthelyezheted a Nagy Öreg jelzõt bármelyik olyan területre, amelyet a Csuhasaid már elfoglaltak. Ha az összes Csuhas faj lapka lekerül a tábláról, a Nagy Öreg jelzõ végleg kikerül a játékból – a Csuhasok újbóli megjelenése már nem vonja maga után a Nagy Öreg jelzõ játékba hozását.



Drow (Sötét Elfek)

A Sötét Elfek, ha tehetik, a világtól elzártan élnek: a kör végén +1 Győzelmi érme jár minden olyan régióért, amely nem határos más faj vagy Szörny által őrzött területtel (azaz a saját nem Sötét Elf hanyatló fajod, más játékos aktív- vagy hanyatló fajai, vagy Szörnyek által őrzött területtel). A Balrog sem nem faj, sem nem Szörny, így a jelenléte nincs e tulajdonságra hatással.



Flames (Lánglányek)

A faj kiválasztásakor helyezd a Vulkán jelzõt valamelyik Vulkán szimbólummal megjelölt Szakadékra. A Lánglányek nem a tábla szélén, hanem a Vulkánnal határos, általad választott területen kerülnek játékba. Az elsõt is beleértve minden terület elfoglalásához a szokásosnál annyival kevesebb Lánglány faj lapkára van szükség, ahány lény az adott területet védi, akkor, ha e terület határos a Vulkánhoz kapcsolódó Lánglányek uralta területekkel vagy azok sorával (azaz a Vulkánból oda tud folyni a láva). A Vulkánból már előjött Lánglányek nem támadhatnak meg a Vulkánnal ugyan határos, de a már általuk meghódítottakkal nem határos régiót (csak egy helyen lehet kijönni a Vulkánból). A Lánglányek ugyanúgy áthaladhatnak a folyón, mint a többi faj.



Gnomes (Gnómok)

A többi játékos a saját körében nem használhatja a fajából, a különleges képességéből, az általa birtokolt Elveszett Ereklýéből és Elfeledett Helyekből fakadó speciális hatásokat arra, hogy a Gnómoktól területet foglaljon. A közvetett hatások sem működnek: egy játékos, akinek nincs határos területe Gnóm területtel, akkor sem támadhat Gnóm területet, ha az általa irányított Fel is út-Le is út-Alagút (The Great Brass Pipe) segítségével ezt megtehetné. Ugyanígy a Balrog sem léphet a Gnómok területére. A Gnómok Védettsége ezekre a hatásokra csak a többi játékos körében érvényesül. A saját körükben a Gnómok a szokásos módon használhatják az Ereklýeket, Helyeket, stb.



Iron Dwarves & their Silver Hammers (Vastörpék Ezüst Pörölyökkel)

Minden köröd Átcsoportosítás fázisában vedd el 1 Ezüst Pöröly jelzõt a tálcáról minden, a Vastörpéid által birtokolt Bánya típusú régióért, és tedd magad elé. Mostantól kezdve, amíg a Vastörpe az aktív fajod, felhasználhatod a megszerzett Ezüst Pörölyöket a további köreid hódításainál úgy, mint egy Vastörpe faj lapka jelzõt (egy régiót akár Vastörpe jelzõk nélkül is lehetséges meghódítani, csak Pörölyökkel). Minden köröd Átcsoportosítás fázisának végén vedd a kezvedbe a térképre helyezett Ezüst Pörölyöket, majd tedd őket magad elé a következő kör Hódítási fázisáig.



Kraken (Krákok)

Az Átcsoportosítás fázisban nem muszáj kiürítened a Folyó típusú régióidat. Ilyenkor a Folyó régióidért is kapsz Győzelmi érmét, még hanyatló Krákokkal is! Minden, a Krákjaid által uralt Folyó típusú régióra lépni szándékozó fajnak előbb el kell hódítania tőled azt.



Liches (Élőholtak)

1 Győzelmi érmét kapsz minden, a hanyatló Élőholtjaidtól elfoglalt régióért a terület elfoglalójától. Ha ezt a támadó játékos nem tudja odaadni neked, nem támadhatja meg az Élőholtjaid által uralt régiókat.



Lizardmen (Gyíkemberek)

A Gyíkemberek áthaladhatnak a Folyó típusú régiókon anélkül, hogy a más faj által uraltakat meg kellene hódítaniuk, vagy az üresekben egy Gyíkember lapkát kellene hagyniuk. Ha a Gyíkemberek egy elfoglalt Folyó típusú régiót hódítanak el (például a Krákóktól), azt a szokásos mennyiségű faj lapkával tehetik meg (1 a Folyó területért és további 1 ellenséges lényenként), a kör hódításai után azonban nem maradhatnak Gyíkember lapkák a Folyóban – azokat az Átcsoportosítás fázisban ki kell vinni szárazföldi területre. Ha van Folyóval határos régiójuk, bármely, a Folyóval határos régiót is megtámadhatják (közlekedhetnek a Folyón). A Folyó két partján lévő régiók a Gyíkemberek számára sem számítanak szomszédosnak. A Gyíkemberek nem csak a tábla szélén, hanem a Folyóval határos területeken is beléphetnek a térképre (az első régió meghódításakor).



Mudmen (Sárgólemek)

Az Átcsoportosítás fázisodban vedd el a tálcáról minden Sártenger típusú régióért egy új Sárgólem faj lapkát, és helyezd el bármelyik Sárgólemek által uralt területeden.



Mummies (Múmiák)

Noha a Múmiák mindenhol ott vannak, sajnos a rengeteg kilógó kötszer miatt hajlamosak felbotlani saját magukban. Minden hódításod a szokásosnál eggyel több faj lapkát igényel.



Ogres (Ogrék)

A régiók meghódításához a szokásosnál eggyel kevesebb faj lapkára van szükség. Legalább 1 faj lapka mindenképpen kell.



Shadow Mimes (Utánzók)

Amikor az Utánzók fajt választod, a hozzá tartozó különleges képesség lapkát kicserélheted bármelyikkel az öt látható közül. Az ezeken lévő Győzelmi érme jelzők maradnak az eredeti fajnál, az Utánzók kizárólag a különleges képességet veszik fel. Csak meg kell tehát cserélni a két különleges képesség lapkát.



Shrooms (Gombafejek)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden a Gombafejeid által uralt Gombaerdő típusú régióért.



Spiderines (Pókcikák)

Az első meghódított régiód, ahol a térképre lépsz, határos lehet bármelyik Szakadékkal, és a további hódításaid során is választhatod bármelyik Szakadékkal szomszédos régiót célpontnak, mert a Szakadékok számodra egymással határosnak minősülnek. A Szakadékból kitörő Vulkán nem akadályoz e képesség használatában.



Will-o'-Wisps (Lidércek)

Ha Kristálymező típusú régiót, vagy a Lidérceid által már elfoglalt Kristálymező régióval határos területet támadsz, használhatod a Hadiszerecske Kockát. A kockadobás előtt meg kell nevezned a támadott területet. Dobás után – a dobás eredményétől függetlenül – ha van elég Lidérc a kezében, kötelező meghódítanod a támadott régiót. Egy régiót körönként csak egyszer próbálhatsz meghódítani.

IV. Különleges képességek

A különleges képességek leírásánál szereplő hivatkozások mindig az adott képességhez tartozó fajdra vonatkoznak. Hacsak mást nem mond a szabály, a képesség nem hat a korábbi, hanyatló fajod lapkáira.

A különleges képesség nyújtotta előnyöket részletesen taglaló felsorolás; az ábrák bal alsó sarkán található szám az adott képességgel járó extra faj lapkák számát jelzi.



Adventurous (Kalandor)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden általad uralt Elfeledett Helyért.



Fisher (Halász)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden általad uralt folyóparti területpárért (tehát 2 területenként jár 1 érme, és ezek nem kell, hogy szomszédosak legyenek). Folyóparti terület az,

aminek közös határa van a Folyó típusú területekkel, de a Folyó területek nem számítanak folyópartinak.



Flocking (Összetartó)

A kör végén +2 Győzelmi érme jár akkor, ha az összes területed egybefüggő a térképen. A Pókicák által különböző szakadékok mentén meghódított, egymással nem

összeérő régiók is egybefüggőnek minősülnek.



Frightened (Rettegő)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden olyan régiódért, amin legalább 3 faj lapkád van.



Immortal (Halhatatlan)

Ha egy területedet elfoglalja egy másik faj, az összes ott lévő faj lapkádat a kezébe veheted a körvégi átcsoportosításhoz (anélkül, hogy egyet vissza kellene tenned a tálcára).



Magic (Varázstudó)

A Minden-Jóval-Teli-Zsák lemásolja egy már a játékban lévő Elveszett Erelye hatását, minden körben eldöntheted, hogy melyikét. A kiválasztott

Erelyét a Zsák jelző jelképezi. A Zsákot nem lehet elvenni a fajdtól: ha elfoglalják a régiót, ahol a Zsák is van, a Zsákot a kezébe kell vened, majd a saját körödben ismét lehelyezheted. A Zsákot nem lehet ugyanazon a területen használni, amin a lemásolt Erelye is található.



Martyr (Mártír)

Minden, a mártíroktól elfoglalt régióért kapsz +1 Győzelmi érmét a kincstárból.



Mining (Aranyásó)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden Bánya típusú régiódért.



Muddy (Dagonyázó)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden Sártenger típusú régiódért, még akkor is, ha a fajod már hanyatlík.



Mystic (Rejtelmes)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden Kristálymező típusú régiódért.



Quarreling (Civakodó)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden különálló területcsoportodért. Ha az összes civakodó faj lapkád egyetlen összefüggő területcsoportot alkot, +1

Győzelmi érmét kapsz; ha két elkülönülő csoportra szétválaszthatóak, +2 Győzelmi érmét, és így tovább...



Reborn (Újjászülető)

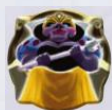
Ha már hanyatlík a fajod, a további köreid elején kicserélheted 1 vagy 2 hanyatló faj lapkádat az aktív fajodnak megfelelő faj lapkára a tálcáról (vagy ha ott már nincs, a

kezedből).



Royal (Nemes)

Minden köröd végén helyezd el a Királynő jelzőt valamelyik általad uralt területen, így az Védetté válik. Ha a fajod hanyatlani kezd, a Királynő továbbra is kifejti a hatását, de már nem mozgatható másik területre.



Shield (Pajzsos)

A Hódítási fázisod végén vedyél a kezedbe a tálcáról minden Gombaerdő típusú régióért egy Gombapajzs jelzőt. Az Átcsoportosítás fázisod végén

helyezd rá bármely régióra őket. Minden Gombapajzs 1-el növeli az adott régió védelmét még akkor is, ha már hanyatlík a fajod. Ezek a jelzők nem számítanak egyedüli faj lapkának (például a területen egyedüli faj lapkát a Gombapajzs sem védi meg a vérszívóktól). Több Gombapajzs is lehet ugyanazon a területen. Amikor elhagysz egy régiót, vagy elfoglalják tőled, a Gombapajzsot vissza kell tenni a tálcára, egyébként mindaddig játékban marad, amíg a fajod a térképen van.



Stone (Sziklamászó)

A kör végén +1 Győzelmi érme jár minden Fekete Hegy típusú régióért.



Thieving (Tolvaj)

A kör végén 1-1 Győzelmi érmét kapsz azon játékosoktól, akinek legalább egy szomszédos régiója van az általad uralt területekkel.



Tomb (Sírköves)

Amikor a fajod hanyatlani kezd, tartsd meg az összes faj lapkádat a térképen. E kör végén még egyszer utoljára átcsoportosíthatod őket (a pontozás előtt). Ha elfoglalják valamelyik területedet egy hanyatló sírkövesedtől, a támadó játékos körének végén átcsoportosíthatod az elfoglalt mezőn lévő hanyatló faj lapkádat (a támadás folytán a tálcára kikerülő kivételével). Ha már nincs több sírkövesek által uralt régiód, átcsoportosítani sem tudod őket – ilyenkor véglegesen a tálcára kerülnek.



Vampire (Vérszívó)

Körönként és játékosonként egyszer a vérszívóid meghódíthatnak egy régiót úgy, hogy kicseréled a régiót uraló aktív faj lapkát egy vérszívó faj lapkára a tálcáról (vagy, ha ott nincs, a kezedből). A kicserélendő faj lapkán kívül nem lehet más faj lapka a támadott területen. Ha a támadott területen csak egyetlen faj lapka található, annak ellenére is használható a vérszívás képesség, hogy a régió típusa Fekete Hegy, vagy ott van a Védvár, vagy Gombapajzs védi. A kicserélt idegen faj lapkát a tálcára kell visszarakni. Halhatatlan faj lapka esetén is elveszik a lapka, vissza kell rakni a tálcára. Gnómokkal szemben e képesség nem alkalmazható!



Vanishing (Kihaló)

A fajod nem hanyatlík, hanem azonnal kihál: az összes faj lapkát le kell venni a térképről. Minden így felszabaduló régióért 2-2 Győzelmi érme jár. Amikor a kiháló fajod eltűnik, az előző hanyatló fajod sem maradhat a térképen.



Vengeful (Bosszúálló)

Adj egy Vérszem jelzőt minden olyan játékosnak, aki megtámadja bármelyik fajodat. A következő körödben 1-el kevesebb faj lapkával hódíthatod meg az e játékos(ok) által aktív vagy hanyatló fajjal uralt régiókat (legalább 1 faj lapka így is szükséges a hódításhoz). A köröd végén vedd vissza a kezedbe az összes kiosztott Vérszem jelzőt.



Wise (Bölcs)

A kör végén +2 Győzelmi érme jár akkor, ha legalább egy régiód hanyatló bölcs fajod uralma alatt áll.



V. Elveszett Ereklük és Elfeledett Helyek

A Small World Underground hat Elveszett Ereklükét és kilenc Elfeledett Helyet tartalmaz. Minden Ereklükét és Helyet egy-egy egyedi jelző azonosít.

Amikor egy játékos meghódít egy Szörnyek által őrzött területet, azonnal húz egy jelzőt (véletlenszerűen) az Ereklükék és Helyek kupacból, és elhelyezi azt az adott területen.

A játékos az általa használt Ereklükék és birtokolt Helyek valamilyen egyedi jellemzővel ruházzák fel. Ez a jellemző elveszhet, vagy elvehetik más játékosok, amikor elhódítják a területet, ahol az Ereklüké vagy Hely található, így azok a játék során az egyik játékos irányítása alól egy másik játékos irányítása alá kerülhetnek.

A Helyek mindig azon a területen maradnak, amelyen fellelték őket, azt a játékos előnyhöz juttatva speciális hatásukkal, amelyik épp birtokolja az adott területet. Az Ereklükék mozgathatóak: át kell helyezni őket arra a területre, amelyiken, és amikor kifejtik a hatásukat.

Amikor egy Elveszett Ereklükét vagy Elfeledett Helyet tartalmazó terület elhagyatottá válik, az Ereklüké vagy a Hely továbbra is a táblán marad. Amikor egy Ereklükét vagy Helyet tartalmazó területet ismét meghódítanak, a belőle fakadó előnyöket rögtön megkapja a terület elfoglalója.

Az Elveszett Ereklükék és az Elfeledett Helyek sosem növelik a terület védeltségét, amin vannak, kivéve a Védvázat (The Keep on the Motherland).

Minden Hely vagy Ereklüké általi „extra faj lapkára” való hivatkozás alatt a tálcán, vagy, ha ott nincs, akkor a kézben lévő faj lapkákat kell érteni.

Egy Hely vagy Ereklüké képessége játékba kerül, amint a játékos sikeresen legyőzte a területet őrző Szörnyeket.

Egy darab faj lapka egy Elveszett Ereklükét vagy Elfeledett Helyet tartalmazó régióban továbbra is egyetlen faj lapkának felel meg.

A Balrog, a Nagy Öreg (Great Ancient), a Királynő (Queen) vagy Tomb-raider Szelleme (Ghost of the Tomb-raider) által **Védetté** tett terület nem hódítható meg. Védett területre nincs hatással semmilyen faj vagy különleges képesség, valamint az Elfeledett Helyek és Elveszett Ereklükék speciális hatásai sem érvényesülnek.



Elveszett Ereklükék

Hacsak mást nem ír a szabály:

- Mindig a játékos döntheti el, hogy használja-e egy Ereklükéje képességét;
- Hanyatló faj uralta Ereklüké képessége nem használható;

- Kör végén minden Elveszett Ereklüké arra a mezőre kerül, amelyen utoljára használták;
- Bármely Ereklüké „extra faj lapkára” vonatkozó hatása a tálcán lévő faj lapkákra, vagy, ha már nincs több a tálcán, akkor a játékos kezében lévőkre vonatkozik (ha ott van).

Ha egy játékos egy Ereklüké segítségével hódít meg egy Folyó típusú területet, az Ereklükét a szokásos módon át kell helyezni erre a területre. Ha az Átcsoportosítás fázis után nem marad a hódító fajnak egyetlen faj lapkája sem a Folyón, az Ereklüké akkor is a Folyón marad.

Ha a Krákok Folyó típusú területre viszik FrogAdó Gyűrűjét vagy a Fösvénység Jogarát (Froggy's Ring, The Scepter of Avarice), majd egy másik faj a területet elhódítja, köre végén a hódító fajt irányító játékos az Ereklükét áthelyezheti.

The Flying Doormat (A Repülő Lábtörő)



Körönként egyszer a Repülő Lábtörő birtokosa meghódíthat egy a régióival nem szomszédos területet is. A Repülő Lábtörőt erre az új területre kell áthelyezni. Ha a hódítási kísérlet sikertelen, a Lábtörő az eredeti régióban marad.

Froggy's Ring (FrogAdó Gyűrűje)



Köre végén FrogAdó Gyűrűjének birtoklója ráhelyezheti a Gyűrűt bármelyik területére. Minden ezzel a régióval szomszédos, más játékos aktív faja által uralt régióért kap a terület birtoklójától 1 Győzelmi érmét. Ha valamelyik játékosnak nincs Győzelmi érméje, akkor a Gyűrű birtoklója nem kap tőle Győzelmi érmét (de ettől még helyezheti a Gyűrűt vele szomszédos régióra).

The Stinky Troll's Socks (A Búzló Trollzokni)



A Búzló Trollzokni birtoklója körönként 1 régiót úgy hódíthat meg, mintha az üres lenne. A megtámadott régiót védő faj lapkákat azok tulajdonosa e kör végén felhasználhatja átcsoportosításra (vagy, ha nincs több régiója az adott fajjal, akkor visszaveheti a kezébe). Hanyatló faj és Szörnyek ellen is hatásos!



The Scepter of Avarice (A Kapzsiság Jogara)

A kör végén, pontozás előtt, a Kapzsiság Jogarának birtokosa ráhelyezheti a Jogart bármelyik általa uralt régióra. Erről a területről duplán kapja meg a Győzelmi érméket. A Jogar nem fejt ki hatását olyan területen, amelyen az Elveszett Törpe Bányája (Mine of the Lost Dwarf) található. Fontos, hogy a Jogar sosem duplázza meg a más játékostól származó Győzelmi érméket (pl.: Élőholtak (Liches) faj, tolvaj (Thieving) képesség, vagy FrogAdó Gyűrűjének (Froggy's Ring) hatása). A Jogar csak az adott régióból származó érmék számát duplázza, így a halász, összetereelő vagy civakodó képességekből fakadókra nincs hatással, és a Gyémántmező vagy a Lelkek oltára adta extra érmék számát sem duplázza.

The Shiny Orb (A Csilli-villi Országalma)



Körönként egyszer (a Hódítási fázisban) a Csilli-villi Országalma birtoklója elhódíthat egy másik játékos aktív faja által 1 faj lapkával birtokolt (a sajátjaival szomszédos) régiót úgy, hogy kicseréli az idegen faj lapkát a sajátjára (amit a tálcáról, vagy,

ha ott már nincs, a kezéből rakhat le). A régiót védő faj lapka kikerül a tálcára.

The Sword of the Killer Rabbit (A Gyilkos Nyúl Kardja)



Körönként egyszer a Gyilkos Nyúl Kardjának birtoklója meghódíthat 1 régiót az egyébként szükségesnél 2-vel kevesebb faj lapkával. A Lidércek a plusz kockadobásaik után dönthetnek a Kard

felhasználásáról.

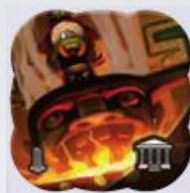


Elfeledett Helyek

Az Elfeledett Helyek nem mozgathatóak; mindig azon a területen maradnak, ahol először felfedezték őket. Ezen felül, hacsak mást nem ír egy szabály:

- Egy Elfeledett Hely képességét használni mindig választható, sosem kötelező;
- Hanyatló faj nem használhatja az Elfeledett Helyek képességeit;
- Bármely Elfeledett Hely „extra faj lapkára” vonatkozó hatása a tálcán lévő faj lapkára, vagy, ha már nincs több a tálcán, akkor a játékos kezében lévőkre vonatkozik (ha ott van).

The Altar of Souls (A Lelkek Oltára)



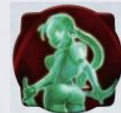
Minden kör végén a pontozás után a Lelkek Oltárát tartalmazó régiót – akár aktív, akár hanyatló fajjal – éppen uraló játékos feláldozhatja hanyatló fájának legfeljebb egy tetszőleges egyedét. Ilyenkor a feláldozott lapka visszakerül a tálcára, a játékos pedig kap 3 Győzelmi érmét.



The Crypt of the Tomb-raider (Tomb-raider Kriptája)

Köre végén a Tomb-raider Kriptáját aktív fajjal uraló játékos ráhelyezheti a Tomb-raider Szelleme jelzőt (Ghost) a Kriptát

tartalmazó kivételével bármelyik régióra, amely így Védetté válik. Hanyatló fajjal nem lehet Tomb-raider Szellemét átmozgatni, ám az továbbra is kifejti hatását. Amikor Tomb-raider Kriptáját elfoglalja egy játékos egy másiktól, Tomb-raider Szelleme az új hódító parancsait kezdi követni, aki azonnal a kezébe veszi azt, majd köre végén ráhelyezheti egy régióra.



The Diamond Fields (A Gyémántmező)



Köre végén a Gyémántmezőt uraló játékos +1 Győzelmi érmét kap a Gyémántmezőért, valamint az ugyanazzal a fajával birtokolt további, a Gyémántmezővel megegyező típusú területeiért, még akkor is, ha hanyatló fajjal uralja a Gyémántmezőt.



The Great Brass Pipe (Fel is út-Le is út-Alagút)

Az Alagutat birtokló játékos számára minden az Alagútéval megegyező típusú régió szomszédosnak számít. A civakodó (Quarreling) fajok számára az Alagúttal meghódított régiók különállónak számítanak. A Lánglények (Flames) által az Alagúttal meghódított távoli területeken is érvényes marad a Lánglények fajára jellemző tulajdonság.



The Fountain of Youth (A Fiatalság Szökőkútja)

Köre elején a Fiatalság Szökőkútját birtokló játékos kap 1 faj lapkát a tálcáról (ha még van ott).

The Keep on the Motherland (Védvár)



Köre végén +1 Győzelmű érmét ad a Védvár a régió birtokosának (akkor is, ha hanyatló fajjal uralja), valamint 1-el megnöveli az adott régió védelmét.



The Mine of the Lost Dwarf (Az Elveszett Törpe Bányája)

Köre végén az Elveszett Törpe Bányáját birtokló játékos +2 Győzelmű érmét kap (hanyatló faj esetén is). A Fösvénység Jogara (Scepter of Avarice) a Bánya területén nem fejt ki hatását.

Stonehedge (Képességkerítés)



A Képességkerítést felfedező játékos azonnal húz egy különleges képességet a lapkahalomból, véletlenszerűen. Ez a képesség a játék végéig a Képességkerítéshez fog tartozni. A plusz faj lapkák nem járnak, csak maga a különleges képesség. Mint minden Elfeledett Helynél, itt is a helyet birtokló játékos dönti el, hogy az adott körben használja-e a Helyhez tartozó különleges képességet. Ha a Képességkerítéshez kapcsolt különleges képesség a hanyatló fajokra hat (Újjászülető, Bölcs (Reborn, Wise)), a játékos is csak akkortól élvezheti e tulajdonság előnyeit, ha már hanyatlók a Képességkerítést birtokló faja. Ha a Képességkerítéshez kapcsolt különleges képesség a Sirköves (Tomb), hanyatláskor a játékos jelzői nem vesznek el a Képességkerítés esetleges elvesztése után sem. Ehhez hasonlóan Pajzsos (Shield) képességgel a Képességkerítés elvesztése után sem vesznek el a már a térképre lerakott Gombapajzsok, és továbbra is védik az adott területeket.



The Wickedest Pentacle (A Hátborzongató Pentagram)

A Hátborzongató Pentagramot felfedező játékos megidézi a Balrogot valamelyik általa kiválasztott, a Pentagrammal szomszédos területen. Ha ez a régió már foglalt, a Balrog azonnal elhódítja, a régió előző birtoklója pedig nem 1, hanem 2 faj lapkát tesz a tálcára (ha volt annyi a Balrog által elhódított területén). A Balrog által uralt terület Védetté válik, és egyik játékos számára sem juttat Győzelmű érmét (a Balrogot irányító játékosnak sem). A későbbi körökben a Hátborzongató Pentagramot uraló játékos köre bármelyik szakaszában (közvetlenül a hanyatlás megkezdése előtt is!) átmozgathatja a Balrogot valamelyik általa választott, a Balroggal szomszédos területre, ahol a fent leírt Szörnyűség történik. A Balrog Folyó típusú régiót is elfoglalhat. Ha a Balrog halhatatlan (Immortal) képességű fajt támad, a faj lapkákat a tulajdonosuk felhasználhatja, azok nem kerülnek ki a játékból. A Balrog támadhatja a Pentagram területét is, utána azonban már nem mozoghat, hisz nincs, ki irányítsa.



VI. Kompatibilitás a Small World-del

A Small World, annak kiegészítői, és a Small World Underground kombinálhatóak egymással, az alábbi szabályokat szem előtt tartva:

- Ki kell venni a játékból azokat a fajokat és képességeket, amelyek az adott játéktáblán nem fejthetnék ki hatásukat, például, a Felszíni táblán Elfeledett Helyek és Elveszett Ereklék nélkül játszva a Varázstudó (Magic) képességet, stb.
- A Tenger, Tó és Folyó típusú régiókat minden szempontból megegyezőnek kell tekinteni.
- A Felszíni táblán van mód a Helyek és Ereklék használatára. Ki kell választani az őket őrző Szörnyek számára dupla annyi Elveszett Törzs régiót, mint ahány játékos játszani fog, és még kettőt, figyelve arra, hogy ezek ne legyenek egymással szomszédosak. Ezekre kell felrakni a 2-2 Szörny jelzőt, majd a Szörnyek legyőzése után húzott Hely vagy Ereklék lapkát.
- Az alábbi terület típusok megegyezők:
 - Fekete Hegy = Hegy
 - Sártenger = Mocsár
 - Gombaerdő = Erdő
 - Bánya = bánya szimbólum
 - Kristálymező = varázslat szimbólum

A *rézletesebb szabályokért látogasd meg a www.smallworld-game.com weboldalt!*