Philippe Keyaerts

SMALL WORLD™

Pentru 2-5 jucatori • De la 8 ani in sus • 40-80 minute

Componente

In **Small World™**, vei descoperi:

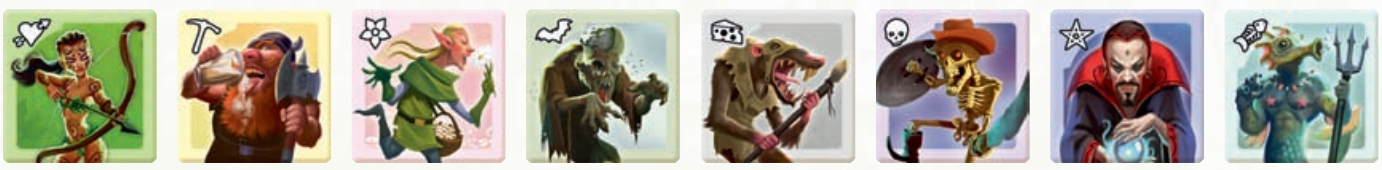
- 4 Harti Small World, cuprinse pe doua table de joc,ambele cu doua fete, una pentru fiecare numar de jucatori.

Numar de jucatori

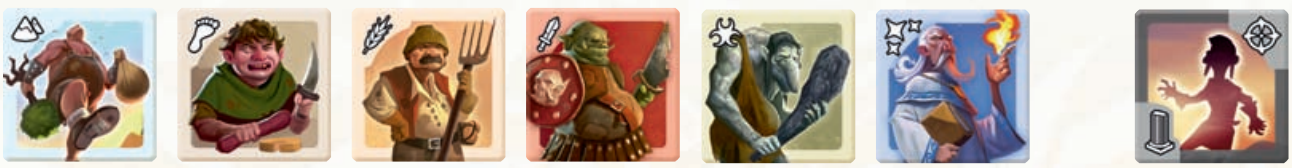
- 6 Foi cu rezumatul regulilor, una pentru fiecare jucator iar una pentru a servi ca referinta turului intregului grup
- 14 Drapele cu rase imaginare, colorate atunci cand sunt Active si cenusii cand sunt In Declin, plus 1 drapel gol pentru rasa creata de tine

Amazons, Active si In Declin

- 168 Simboluri rasiale si 18 simboluri pentru Triburile pierdute:



15 Amazons | 8 Dwarves | 11 Elves | 10 Ghouls | 13 Ratmen | 20 Skeletons | 18 Sorcerers | 11 Tritons



11 Giants | 11 Halflings | 10 Humans | 10 Orcs | 10 Trolls | 10 Wizards | 18 Triburi pierdute

- 20 de insigne unice cu puteri speciale, plus una goala pentru o putere speciala creata de tine

- Urmatoarele piese de joc:

10 barloage de troli

6 Fortarete

9 Munti

5 Tabere

2 Gropi-in-pamant

2 Eroi

1 Dragon

- 109 Monede de victorie (30 de "10", 24 de "5", 20 de "3" si 35 de "1")

Monede de victorie

- 1 zar special pentru intariri

- 1 insemn pentru turul jocului

Insemnul pentru turul jocului

- Acest regulament, cu un numar de acces Days of Wonder Online

Aranjarea jocului

Daca este prima oara cand joci, scoate toate piesele din locasurile de pe cartoane. Sorteaza-le si pune-le in locasurile desemnate fiecarui tip. Unele piese se potrivesc in locasurile corespunzatoare din tavita ce vine impreuna cu jocul. Priveste ilustratia din Addenda I din pag. 8 pentru mai multe detalii asupra aranjarii simbolurilor.

◆ Alege harta ***Small World*** ce se potriveste numarului de jucatori,indicat de simbolul din dreapta sus a hartii si amplaseaz-o in centrul mesei

◆ Pune insemnul pentru turul jocului pe prima pozitie de pe traseul cu turul jocului ❶. Acest traseu monitorizeaza progresul jocului. Jocul ia sfarsit la finalul turului in care insemnul pentru turul jocului ajunge pe ultima pozitie de pe traseu(turul 8, 9 sau 10, depinzand de harta pe care se joaca).

◆ Scoate tavita cu toate simbolurile rasiale din cutie si amplaseaz-o deschisa langa harta, in apropierea jucatorilor ❷.

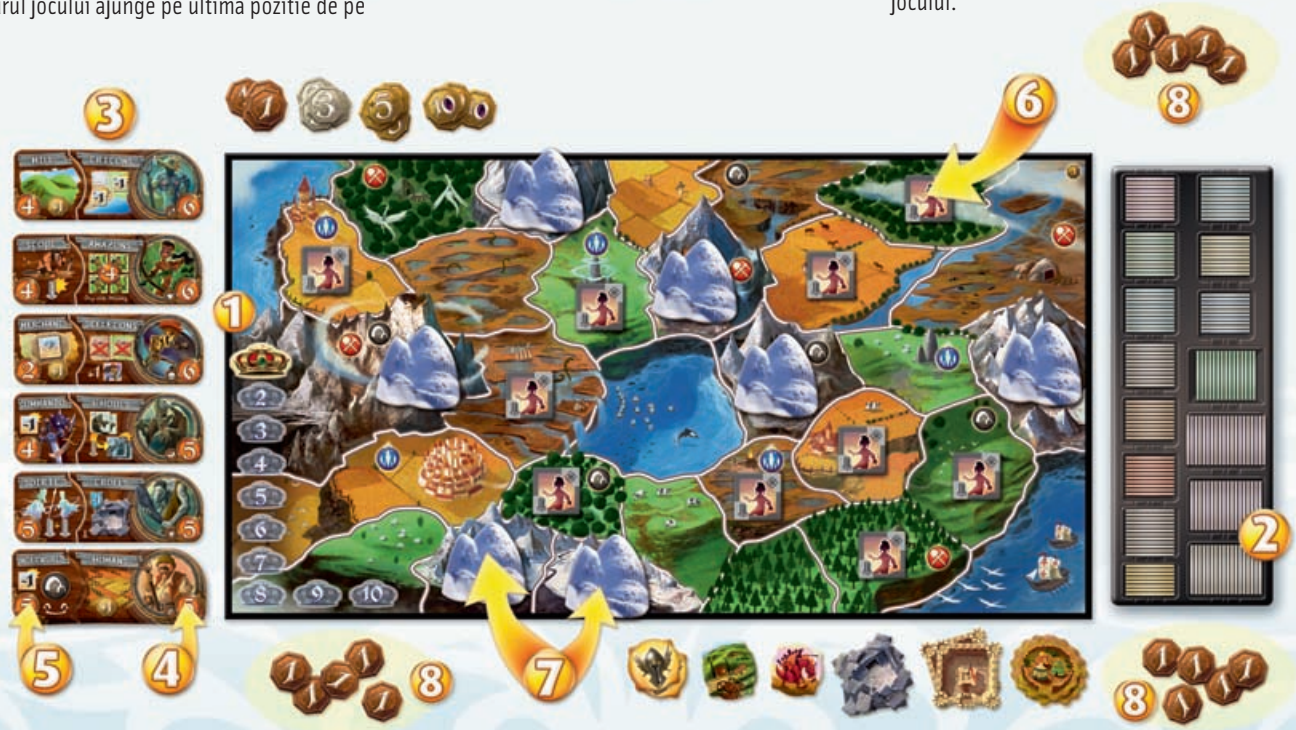
◆ Amesteca toate drapelele rasiale; trage cinci la intamplare si pune-le cu fata in sus (partea colorata in sus) pe o singura coloana ❸. Pune restul drapelelor cu fata in sus, intr-o singura gramada,sub acea coloana ❹. Fa acelasi lucru cu insignele cu puteri speciale, amestecandu-le si punand cate una in fiecare locas al celor cinci drapele. Restul sunt puse gramada in stanga gramezii cu drapeluri ❺. Acum ar trebui sa ai un total de 6 combinatii drapel rasial-insigna cu putere speciala cu fata in sus pe masa, incluzand pe cea de deasupra gramezilor.

◆ Pune un simbol pentru triburi pierdute in fiecare regiune a hartii cu semnul pentru triburi pierdute ❻.

Triburile pierdute sunt urmasii unei civilizatii de mult uitate ce au cazut in declin dar inca mai populeaza unele regiuni la inceputul jocului

◆ Pune un simbol pentru munti in fiecare regiune cu munti a hartii ❼.

◆ Imparte fiecarui jucator cinci monede a cate "1" punct de victorie ❽. Pune restul monedelor langa tabla de joc, in apropierea jucatorilor. Aceste monede sunt folosite drept valuta in joc si ajuta la determinarea castigatorului la finalul jocului.



Obiectivul jocului

Pamantul se ingusteaza in ***Small World***. Sunt pur si simplu prea multe rase pe teritoriile tale - teritorii primite de la stramosii tai cu gandul ca vei construi un imperiu ce va conduce lumea.

Alegand o combinatie rasa imaginara - putere speciala trebuie sa le folosesti trasaturile rasiale unice si talentele pentru a cuceri regiunile inconjuratoare si a strange monede de victorie - adesea in defavoarea vecinilor. Amplasand trupe (simboluri rasiale) in diferite regiuni si cucerind teritorii , castigi monede de victorie pentru fiecare regiune detinuta la sfarsitul turului tau. Eventual, rasa ta se va extinde prea mult (precum cei pe care i-ai nimicit) si va trebui sa-ti abandonezi civilizatia pentru a cauta una noua. Cheia catre victorie este sa stii cand sa-ti impingi imperiul in declin si sa iesi cu alta la suprematie pe teritoriile din ***Small World***!

Inceputul jocului

Jucatorul a carui urechi sunt mai ascutite incepe jocul si primul sau tur. Jocul continua apoi in sensul acelor de ceasornic, de la un jucator la celalalt. Dupa ce toti jucatorii si-au terminat tururile, incepe un nou tur.

Primul jucator muta insemnul pentru turul jocului cu un spatiu in jos pe traseul turului jocului si continua turul sau urmator,urmat de ceilalti.

Cand insemnul pentru turul jocului ajunge in ultimul spatiu de pe traseu, se mai joaca un tur final de catre toti jucatorii iar apoi jocul se termina. Cel ce a adunat cele mai multe monede de victorie este declarat castigator.

I. Primul tur

In primul tur al jocului, fiecare jucator:

1. **Alege o combinatie rasa-putere speciala**
2. **Cucereste cateva regiuni**
3. **Incaseaza monedele de victorie**

1. Alegand o combinatie Rasa-Putere speciala

Jucatorul alege una din cele 6 combinatii rasa-putere speciala vizibile pe masa (inclusiv combinatia rasa-putere speciala de deasupra gramezilor de la sfarsitul coloanei).

Costul fiecarei combinatii este determinat de pozitia in coloana. Prima combinatie - localizata in varful coloanei - este gratis. Fiecare din celelalte combinatii, miscandu-te in succesiune in josul coloanei, costa o moneda de victorie in plus. Acel cost este platit de jucator,punand o moneda de victorie pe fiecare combinatie situata deasupra celei dorite de el.

Jucatorul ce doreste Merchant Skeletons ca prima lui combinatie rasa-putere speciala pune o moneda de victorie pe fiecare din combinatiile de deasupra ei si isi ia setul

Daca o combinatie dorita de un jucator are niste monede de victorie (puse de jucatorii ce au trecut peste aceasta combinatie), jucatorul ia si aceste monede; totusi,el tot trebuie sa puna o moneda pe fiecare combinatie situata deasupra celei selectate de el.

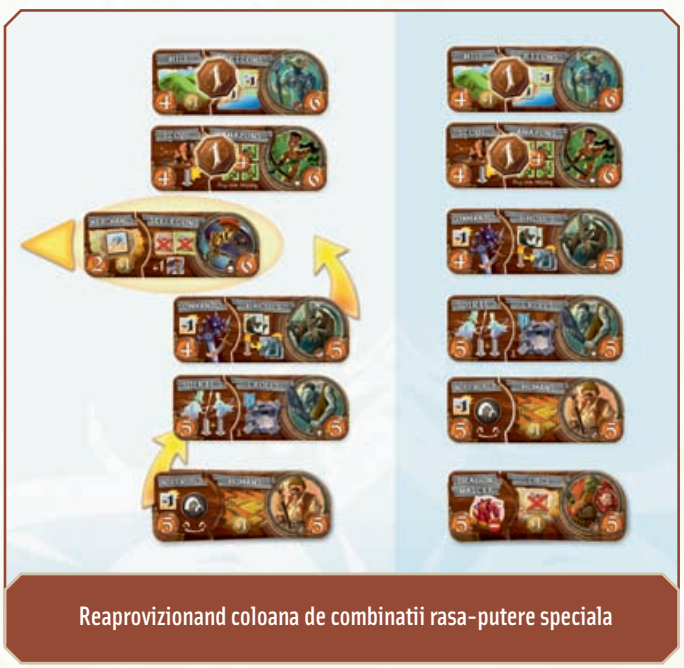
Jucatorul isi pune combinatia selectata cu fata in sus inaintea sa si alege un numar de simboluri rasiale din tavita egal cu suma valorilor indicate de combinatia rasa-putere speciala aleasa.

Decat daca este precizat altfel (de exemplu, Skeletons sau Sorcerers) aceste simboluri rasiale sunt singurele de acest tip pe care jucatorul le va putea amplasa in decursul jocului.

Daca, pe de alta parte, o putere speciala (sau putere rasiala) iti permite sa iei simboluri rasiale in plus din tavita in decursul jocului, tot esti limitat de numarul total de simboluri disponibile. Deci un jucator cu 18 simboluri Sorcerer pe harta nu-si va putea folosi puterea rasiala pana cand nu ii vor fi disponibile niste simboluri rasiale

Combinatia rasa-putere speciala aleasa de jucator si numarul de 6+2=8 simboluri rasiale

In final, jucatorul reaprovizioneaza coloana de combinatii disponibila celorlalti; asta se face impingand combinatiile existente (cu tot cu monedele de victorie de pe ele) un spatiu in sus pe coloana, pentru a umple golul, scotand la iveala noua combinatie de deasupra gramezilor. Astfel vor fi intotdeauna 6 combinatii vizibile pe masa (in limita drapelelor rasiale si a insignelor cu puteri speciale din gramezi,care se pot re-amesteca ,daca e nevoie desigur).



Reaprovizionand coloana de combinatii rasa-putere speciala

2. Cucerind regiuni

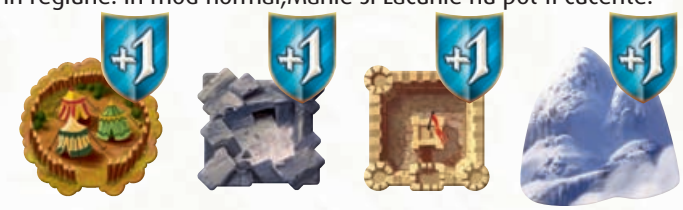
Jucatorul foloseste simbolurile rasiale pentru a cuceri regiuni de pe harta,a caror ocupare ii vor aduce monede de victorie

> Prima cucerire

Rasa jucatorului ce intra pentru prima oara pe harta trebuie sa intre cucerind una din regiunile ei de pe **margini** (o regiune adiacenta marginii tablei de joc sau a carei mal al Marii este adiacent cu marginea tablei de joc, chiar daca Marea este ocupata de o rasa Seafaring).

> Cucerind o regiune

Pentru a cuceri o regiune, jucatorul trebuie sa-si poata amplasa:
2 simboluri rasiale + 1 simbol rasial pentru fiecare Tabara, Fortareata, Munte, sau Barlog de Troll + 1 simbol rasial in plus pentru fiecare Trib Pierdut sau simbol rasial inamic deja prezent in regiune. In mod normal,Marile si Lacurile nu pot fi cucerite.



Tabara | Barlog de Trol | Fortareata | Munte

Pentru a intra pe harta prin dealurile (Hills) ocupate de un Trib Pierdut, jucatorul trebuie sa-si foloseasca 3 din pretioasele lui simboluri rasiale

Dupa cucerirea unei regiuni, jucatorul trebuie sa-si amplaseze simbolurile rasiale folosite la cucerirea acelei regiuni intr-e granitile ei de pe harta. Aceste simboluri raman in regiune pana cand jucatorul isi reorganizeaza trupele la sfarsitul turului sau (vezi *Reamplasarea Trupelor* , pag. 5).

Nota Importanta: *Indiferent de rasa si/sau putere speciala, un jucator trebuie sa aiba cel putin un simbol rasial disponibil pentru a incepe o nou cucerire.*

> Pierderi inamice si Retrageri

Daca regiunea cucerita avea simboluri rasiale detinute de alt jucator, acel jucator isi ia imediat in mana toate simbolurile rasiale din acea regiune si:

- **Pierde un simbol rasial** pe care il pune inapoi in tavita;
- **Pastreaza celelalte simboluri rasiale in mana** si le reamplaseaza in orice regiune inca ocupata de rasa lui (daca mai are) la finalul turului jucatorului care l-a atacat.

Regiunea(le) in care trebuie reamplasate trupele, daca mai sunt, nu trebuie sa fie adiacente sau invecinate cu regiunea(le) din care au fost indepartate. Daca toate regiunile unui jucator au fost atacate, iar acesta mai are doar niste simboluri rasiale in mana, el le poate reamplasa in turul sau urmator,ca si cum ar face Prima cucerire.

Cand este cucerita o regiune ce are un singur simbol rasial aparator, acel simbol este indepartat de pe harta. De regula acesta este in cazul in care simbolul aparator este un Trib Pierdut sau simbolul aparator apartine unei rase In Declin (vezi *Intrand in Declin,* pag. 6).

Nota: *Un jucator poate alege sa-si cucereasca un teritoriu ocupat de simbolul rasei sale In Declin: el va pierde acel simbol, dar poate dobandi acces la o regiune mai profitabila pentru noile sale simboluri rasiale Active.*

Muntii sunt imobili si raman in loc pentru a oferi protectie cuceritorului.

> Continuand cuceririle

Jucatorul activ poate continua acest proces pentru a cuceri cate regiuni doreste in turul sau, atat timp cat are destule simboluri rasiale pentru a reusi cuceririle.

Fiecare regiune nou cucerita **trebuie sa fie adiacenta** (sa imparta o granita) cu o regiune deja ocupata de simboluri rasiale active, decat daca se permite altfel datorita combinatiei rasa-putere speciala.

Dupa ce a cucerit dealurile, aceasta echipa rea-pana-la-os se aventureaza in fermele invecinate ale elfilor

> Ultima tentativa de cucerire/Aruncarea zarului pentru intariri

In timpul ***ultimei*** incercari de cucerire din turul sau, un jucator se poate afla in situatia in care nu are destule simboluri rasiale pentru a cuceri alta regiune. ***Atat timp cat are cel putin un simbol rasial nefolosit,*** jucatorul poate incerca o ultima cucerire selectand o regiune pentru care in mod normal mai are nevoie de maxim inca 3 simboluri rasiale. Dupa ce si-a selectat regiunea, jucatorul arunca o singura data cu zarul pentru intariri. Atentie deoarece jucatorul trebuie sa-si aleaga regiunea ce vrea s-o cucereasca ***inainte*** de a da cu zarul.

Daca numarul de pe zar, adunat cu simbolul(urile) rasial ramas in posesia sa, este destul pentru a cuceri regiunea, jucatorul isi amplaseaza simbolurile rasiale ramase in acea regiune. Altfel, el isi amplaseaza simbolurile ramase in regiunile deja cucerite de el. Orice ar fi,cuceririle sale iau sfarsit pentru acest tur.

Desi are un singur schelet, multumita unei aruncari norocoase a zarului pentru intariri jucatorul reuseste sa cucereasca acesti Munti ca ultima incercare de cucerire a turului sau

> Reamplasarea trupelor

Dupa ce un jucator si-a terminat cuceririle pentru acel tur, el isi poate reamplasa simbolurile rasiale, mutandu-le dintr-o regiune in alta ocupata de aceeasi rasa (nu neaparat in regiuni adiacente sau invecinate), atat timp cat lasa ***cel putin*** un simbol rasial in fiecare regiune detinuta de el.

Jucatorul isi reamplaseaza trupele in regiunile sale. Aceasta reamplasare include 1 Schelet in plus primit datorita abilitatii rasiale a Scheletilor (primesti un Schelet in plus pentru fiecare doua regiuni cucerite ocupate de alte trupe).

3. Incasand monedele de victorie

Dupa ce si-a incheiat turul, jucatorul primeste o moneda de victorie pentru fiecare regiune ocupata de rasa lui. Jucatorul poate primi deasemeni si monede de victorie in plus in functie de beneficiile combinatiei sale rasa-putere speciala.

Cu 3 regiuni ocupate, Merchant Skeletons primesc 3 monede de victorie, plus 3 monede de victorie bonus datorita puterii speciale (o moneda de victorie bonus pentru fiecare regiune ocupata).

Odata cu progresul jocului,un jucator va avea pe harta,mai mult ca sigur, si simbolurile altor rase. Aceste simboluri sunt ce a mai ramas dintr-o rasa anterioara pe care jucatorul a pus-o In Declin (*vezi Intrand in Declin,* pag. 6).

Regiunile ocupate de aceste simboluri In Declin aduc si ele o moneda de victorie jucatorului; Totusi combinatia rasa-putere speciala nu mai aduce monede in plus, decat daca scrie asta in beneficiile combinatiei rasa-putere speciala.

Jucatorul isi pastreaza monedele de victorie intr-o gramajoara, cu partea numerotata ***ascunsa*** in permanenta de ceilalti jucatori; scorurile nu sunt dezvaluite decat la sfarsitul jocului. Daca e nevoie, un jucator poate cere rest pentru monedele sale din gramada de monede de victorie nefolosite.

Puterea speciala a combinatiei Hill Tritons este Activa; jucatorul ce ii controleaza primeste o moneda de victorie in plus, deoarece rasa ocupa o singura regiune cu dealuri(Hills). Puterea speciala a combinatiei Merchant Skeletons detinuta de acelasi jucator nu mai este Activa, deoarece scheletii au intrat In Declin. Jucatorul primeste o moneda de victorie pentru fiecare regiune detinuta de scheleti,dar nu mai primeste bonusuri.

II. Tururile urmatoare

In tururile urmatoare, primul jucator muta insemnul pentru turul jocului cu un spatiu in jos iar jocul continua in sensul acelor de ceasornic. In turul sau, fiecare jucator trebuie sa:

- **Cucereasca noi regiuni pentru a se extinde**

SAU

- **Sa-si puna rasa In Declin pentru a selecta alta.**

Dupa care jucatorul incaseaza iar monede de victorie (vezi *Incasand monede de victorie,* pag. 5).

Extindere prin cuceriri noi

> Pregateste trupele

Jucatorul ia in mana simbolurile rasiale Active de pe harta, lasand un simbol in fiecare regiune ocupata si le foloseste pentru a cuceri regiuni noi.

> Cucereste

Trebuie respectate toate regulile de cucerire (vezi *Cucerind regiuni,* pag. 4), exceptie facand regula Primei Cuceriri - care se aplica doar raselor noi ce intra pe harta.

> Abandonand o regiune

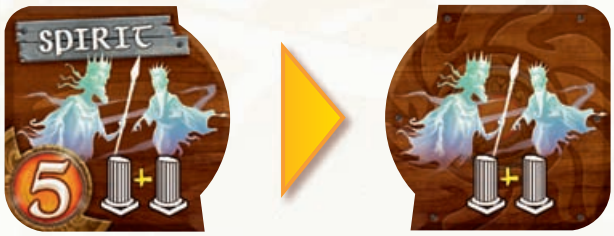
Pentru a cuceri regiuni noi poti folosi doar simbolurile rasiale luate inapoi in mana. Daca un jucator doreste mai multe simboluri rasiale, el isi poate elibera complet cateva - sau toate - regiunile, luand toate simbolurile de acolo; dar in acest caz regiunile abandonate nu mai sunt ale lui si nici nu-i mai aduc monede de victorie. Daca un jucator alege sa-si abandoneze toate regiunile ocupate de el, urmatoarea lui cucerire trebuie sa respecte regulile Primei Cuceriri (vezi *Prima cucerire,* pag. 4).

Intrand In Declin

Daca un jucator crede ca rasa sa Activa s-a extins prea mult si nu mai are forta de a se extinde sau de a se apara de vecinii tot mai periculosi,el poate alege sa isi puna rasa In Declin, selectand o combinatie rasa-putere speciala noua din cele de pe masa, la inceputul urmatorului sau tur.

Pentru a face asta, jucatorul isi intoarce drapelul rasei active cu fata in jos,astfel incat partea cenusie In Declin sa fie vizibila tuturor si indeparteaza puterea speciala asociata rasei deoarece insigna cu puteri speciale nu mai are efect, decat daca scrie asta (ex. Puterea Speciala Spirit).

El intoarce deasemeni si cate un simbol rasial cu partea In Declin in sus in fiecare regiune ocupata de acea rasa iar restul simbolurilor rasiale de acel tip sunt scoase de pe harta si puse in tavita.



Fiecare jucator poate avea pe harta o singura rasa in declin. Daca un jucator mai are si alte simboluri rasiale in declin, acestea sunt imediat scoase de pe harta si puse inapoi in tavita, inainte de a intoarce in declin noile simboluri rasiale.

Drapelul rasei acum disparuta este pus la fundul gramezii de drapele rasiale, sau in ultimul spatiu gol din coloana de combinatii,daca exista. Acelasi lucru se intampla si cand ultimul simbol rasial al unei rase in declin este scos de pe harta ca rezultat al cuceririi acelei regiuni.

Acesti scheleti a fost rai-pana-la-os!
Ramasitele lor sunt acum scoase de pe harta iar drapeul lor este pus la fundul gramezii cu drapele.

Jucatorul nu poate face cuceriri in turul in care rasa lui intra in declin; turul lui ia sfarsit imediat dupa incasarea monedelor! El primeste o moneda de victorie pentru fiecare regiune ocupata de noile simboluri in declin, dar numai daca este mentionat altceva, el nu incaseaza monede in plus datorita beneficiilor combinatiei rasa-putere speciala acum in declin.

In turul urmator, jucatorul va alege o noua combinatie rasa-putere speciala din cele disponibile. Apoi el urmeaza aceleasi reguli folosite in primul tur de joc. Singura diferenta, dar una mica, este ca acum jucatorul va colecta monede de victorie atat de la noua rasa cat si de la cea in declin, in ultima faza a turului sau.

Este timpul declinului pentru Hill Tritons.
Simbolurile lor rasiale sunt indepartate cu exceptia unui simbol pus in declin in fiecare regiune ocupata; drapelul lor este intors invers iar insigna cu puteri speciale este indepartata.

In cazul improbabil in care nu mai sunt insigne cu puteri speciale ramase in gramada cu insigne pentru a face noi combinatii rasa-putere speciala pentru a umple coloana de pe masa, amesteca insignele deja folosite pentru a forma o noua gramada.

Sfarsitul jocului

Dupa ce insemnul pentru turul jocului a ajuns pe ultimul spatiu de pe traseul turului jocului iar toti jucatorii au avut sansa de a-si juca turul final, se dezvaluie si se numara monedele fiecarui jucator. Jucatorul cu valoarea cea mai mare de monede castiga. In caz de egalitate, jucatorul cu cele mai multe simboluri rasiale (Active + In Declin) ramase pe harta,castiga.

Addenda

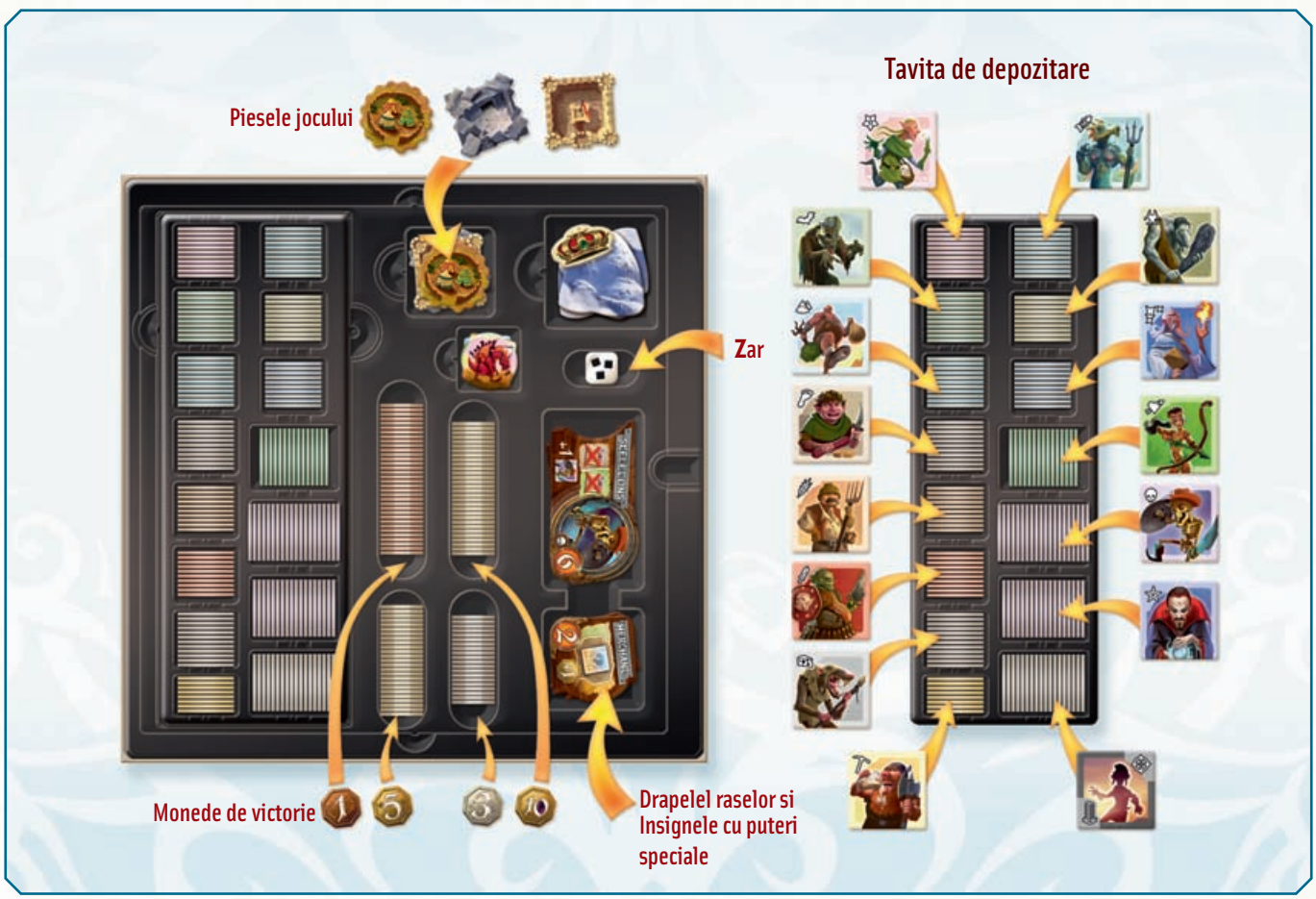
I. Organizeaza tavita

Deoarece cutia *Small World* contine multe piese, dupa ce le-ai scos din cartoanele aferente, vei ramane cu un gol intr-e tavita de plastic din cutie si capacul cutiei. Daca vrei sa-ti depozitezi jocul in pozitie dreapta, acest gol va cauza piesele din tavita sa se miste si sa se amestece.

Pentru a impiedica asta,va recomandam urmatoarea operatie: Dupa ce ai scos toate piesele din cartoane, in loc sa le arunci, ia ramele cartoanelor in care au fost piesele si pune-le una peste alta pe masa. Scoate tavita de plastic din cutie,avand grija sa nu crape plasticul. Acum pune ramele cartoanelor pe fundul cutiei si tavita de plastic deasupra lor.

Tavita este acum destul de ridicata ca atunci cand pui toate piesele in cutie,sa nu mai fie gol intr-e tavita si capacul cutiei. Acum esti gata sa-ti depozitezi jocul in pozitie verticala fara a-ti mai face griji ca piesele sa se amestece.

Imaginea de mai jos arata unde se potrivesc toate piesele jocului. Tavita de depozitare mai mica este folosita doar pentru a depozita simbolurile rasiale, avand un compartiment dedicat fiecarei rase. Marimea spatiilor din aceasta tavita au fost special facute pentru a facilita depozitatrea simbolurilor rasiale variate. Toate celelalte monede, simboluri insemne merg in locasurile desemnate, din tava principala din cutia jocului. Hartile, foile cu rezumatul regulilor si manualul cu reguli sunt puse deasupra.



II. Rasele si Puterile speciale din Small World

Sunt 14 Rase si 20 de Puteri Speciale in *Small World*.

Fiecare rasa are propriul sau drapel distinct si destule simboluri rasiale pentru a fi amplasate cu orice insigna cu Putere Speciala.

Fiecare insigna cu putere speciala ofera un beneficiu unic rasei cu care este asociata

Simbolurile rasiale sunt puse pe harta cu fata colorata in sus cand rasa este Activa, iar cu fata colorata in jos atunci cand rasa este In Declin.

Numai daca nu este precizat altfel, beneficiul garantat de drapelul rasei active se adauga celui garantat de insigna cu putere speciala, iar cand rasa este pusa in declin,beneficiile dispar.

O regiune este declarata ***ocupata*** daca si numai daca aceasta contine cel putin un simbol al unei rase (Activa sau In Declin) sau al unui Trib Pierdut. O regiune ce contine un insemn pentru munti dar nu are simboluri rasiale inamice sau simboluri cu Triburi pierdute este considerata goala.

> Rasele

Lista care urmeaza detaliaza beneficiul(iile) oferite fiecarei rase; numarul de simboluri rasiale aferente primite atunci cand este ales drapelul este indicat de valoarea numerica inscrisa pe drapel.

Amazons

Patru din simbolurile cu Amazoane pot fi folosite doar pentru cuceriri , nu si pentru aparare, lucru indicat de cifra +4 de pe drapel. Deci iti incepi primul tur cu 10 simboluri pentru Amazoane (plus orice simboluri primite in plus din partea insignei cu puteri speciale, in functie de combinatie). La sfarsitul fiecarei faze de Reamplasare a trupelor (vezi *Reamplasarea Trupelor,*pag. 5), indeparteaza 4 simboluri de pe harta, avand grija sa lasi cel putin un simbol in fiecare regiune ocupata. Primesti aceste 4 simboluri inapoi in mana in faza de Pregatire a Trupelor (vezi *Pregatirea Trupelor,* pag. 6) la inceputul turului tau urmator.

Dwarves

Fiecare regiune miniera ocupata de Dwarves valoreaza o moneda de victorie in plus, la sfarsitul turului. Aceasta putere este pastrata si cand rasa este in declin.

Elves

Atunci cand un inamic iti cucereste una din regiuni, pastrezi toate simbolurile cu Elfi in mana pentru a le reamplasa la sfarsitul turului jucatorului activ, in loc sa pierzi un simbol rasial si sa-l pui inapoi in tavita (vezi *Pierderi inamice si Retrageri,* pag. 4).

Ghouls

Simbolurile acestei rase raman ***toate*** pe harta atunci cand intra in declin, in loc de un singur simbol pe regiune. In plus, spre deosebire de alte rase , dupa ce a intrat in declin, aceasta rasa poate continua sa cucereasca regiuni noi in tururile urmatoare, jucand exact ca si cum ar fi simboluri Active. Totusi aceste cuceriri trebuie facute la inceputul turului tau, inainte de a face cuceriri cu rasa activa . Iti poti ataca si rasa activa folosind aceasta rasa,daca doresti.

Giants

Aceasta rasa poate cuceri orice regiune adiacenta unei regiuni muntoase ocupate de ea folosind cu un simbol rasial mai putin de cat in mod normal. Un minim de un simbol rasial este totusi necesar.

Halflings

Simbolurile Halfling pot intra pe harta din *orice* din orice regiune, nu doar de pe margini. Pune o Groapa-in-Pamant in fiecare din primele doua regiuni cucerite, pentru a le face imune la cuceririle inamice cat si la puterile speciale inamice. Indepartezi Gropile-in-Pamant (si pierzi protectia oferita de ele acelor regiuni) atunci cand Halflings intra in declin, sau daca decizi sa abandonezi o regiune ce contine o Groapa-in-Pamant.

Humans

Fiecare regiune fermiera ocupata de Humans valoreaza o moneda de victorie in plus, la sfarsitul turului tau.

Orcs

Fiecare regiune ocupata cucerita de Orcs in acest tur valoreaza o moneda de victorie in plus, la sfarsitul turului tau.

Ratmen

Niciun beneficiu rasial; numarul lor mare de simboluri rasiale este destul!

Skeletons

In timpul *Reamplasarii Trupelor* (pag. 5), primesti un schelet in plus din tavita pentru fiecare 2 regiuni ocupate pe care le-ai cucerit in turul tau, pe care il adaugi trupelor care le reamplasezi la sfarsitul turului tau.Daca nu mai sunt simboluri rasiale de acest tip in tavita, nu primesti niciun simbol in plus.

Sorcerers

O singura data pe tur,pentru fiecare oponent, aceasta rasa poate cuceri o regiune inlocuind un simbol rasial inamic **Activ** cu un simbol de-al tau,din tavita. Daca nu mai ai simboluri rasiale in tavita, atunci nu poti cuceri o noua regiune folosind aceasta metoda. Simbolul inlocuit trebuie sa fie singurul simbol rasial din acea regiune iar acea regiune trebuie sa fie adiacenta cu o regiune ocupata de Sorcerers. Pune simbolul rasial inamic inapoi in tavita. Daca un Elf este convertit de catre un Sorcerer, Elful isi pierde simbolul.

Tritons

Tritons pot cuceri toate regiunile cu tarm (care au lacuri si mari pe margini) folosind cu un simbol rasial mai putin decat in mod normal. Un minim de un simbol este totusi necesar.

Trolls

Pune un Barlog de Trol in fiecare regiune ocupata de troli. Barlogul creste apararea regiunii cu 1 (ca si cum a-i avea un simbol rasial in plus stationat acolo) si ramane in regiune si atunci cand Trolii intra in declin. Indepartezi Barlogul dintr-o regiune atunci cand este cucerita de inamici sau decizi sa o abandonezi.

Wizards

Fiecare regiune magica ocupata de Wizards valoreaza o moneda de victorie in plus, la sfarsitul turului tau.

Drapel rasial gol

Te-am aprovizionat cu un drapel rasial gol in plus,pe care il poti folosi pentru a-ti crea propria ta rasa. Atunci cand creezi o astfel de rasa si alegi un numar de simboluri rasiale pentru a i le atribui, trebuie sa te gandesti ca poate fi asociata cu oricare din insignele cu puteri speciale. Ai grija sa nu alegi niciodata un numar mai mare de 10 sau vei risca sa ramai fara simboluri rasiale in decursul jocului.

Daca doresti sa joci cu noua ta rasa, foloseste simbolurile rasiale ale altei rase (cu acelasi numar sau un numar mai mare de simboluri rasiale) drept simboluri inlocuitoare pentru rasa ta - si ai grija sa scoti din joc drapelul corespunzator simbolurilor folosite.

> Puteri Speciale

In descriere ce urmeaza a puterilor speciale, atunci cand folosim termenul "tu" sau "al tau", ne referim la simbolurile rasiale asociate cu acea putere speciala. Decat daca este indicat altfel, asta exclude simbolurile rasiale in declin.

Lista ce urmeaza detaliaza avantajul(le) acordat de acea Putere Speciala; numarul aditional de simboluri rasiale primite din asocierea unei puteri speciale cu drapelul unei rase este indicat in cerculetul de pe insigna cu putere speciala.

Alchemist

Primesti doua monede de victorie in plus la sfarsitul fiecarui tur in care rasa ta nu a intrat in declin.

Berserk

Poti folosi zarul pentru intariri inaintea fiecarei cuceriri, nu doar la ultima cucerire din turul tau. Intai dai cu zarul; alegi regiunea pe care vrei s-o cuceresti; apoi pui acolo numarul de simboluri rasiale necesare (minus rezultatul zarului). Daca nu ai destule simboluri rasiale atunci este ultima incercare de cucerire din turul tau. Ca de obicei, un minim de un simbol rasial este totusi necesar pentru a incerca o cucerire.

Bivouacking

Amplaseaza 5 Tabere in oricare din regiunile tale, in timpul Reamplasarii Trupelor. Fiecare Tabara are rolul unui simbol rasial cu scopul de a apara regiunea in care este amplasata (astfel poti proteja un simbol rasial de puterea rasiala a Vrajitorilor (Sorcerers)). Pot fi amplasate mai multe Tabere in aceeasi regiune pentru a-i creste apararea. In fiecare tur,poti muta Taberele dintr-o regiune detinuta de tine in alta.Taberele nu sunt pierdute in timpul unui atac asupra regiunii in care sunt ele: ele sunt reamplasate la sfarsitul turului jucatorului activ. Cand rasa cu care sunt asociate intra in declin,Taberele dispar.

Commando

Poti cuceri orice regiune folosind cu un simbol rasial mai putin decat in mod normal. Un minim de un simbol este totusi necesar.

Diplomat

La sfarsitul turului tau, poti alege un inamic a carui rasa activa nu ai atacat-o in acest tur, care sa-ti fie aliat. Acum esti in pace cu el iar el nu te poate ataca folosindu-si rasa activa pana in turul urmator. Iti poti schimba aliatii in fiecare tur, sau poti ramane la pace cu acelasi inamic. Simbolurile in declin nu sunt afectate (deci Ghouls In Declin sunt imuni la aceasta putere si te pot ataca).

Dragon Master

O singura data pe tur, poti cuceri o regiune folosind un singur simbol rasial, indiferent de numarul de simboluri inamice care o apara. Odata cucerita, pune Dragonul acolo. Regiunea este acum imuna la cuceririle inamice dar si la puterile lor rasiale sau speciale pana cand se muta Dragonul. In fiecare tur nou, iti poti muta Dragonul in alta regiune pe care doresti s-o cuceresti. Dragonul dispare cand intri in declin; scoate-l de pe harta si pune-l in tavita atunci cand intri in declin.

Flying

Poti cuceri orice regiune de pe harta cu exceptia marilor si a lacurilor. Aceste regiuni nu trebuie sa fie adiacente sau invecinate cu cele deja ocupate de tine.

Forest

Primesti o moneda de victorie in plus pentru fiecare regiune forestiera pe care o ocupi la sfarsitul turului tau.

Fortified

O singura data pe tur, atat timp cat rasa asociata acestei puteri speciale este activa, poti pune o Fortareata intr-o regiune ocupata de tine. Fortareata valoreaza o moneda de victorie in plus la sfarsitul turei tale,atat timp cat nu esti in declin. Deasemeni Fortareata creste apararea regiunii cu 1 (ca si cum ar fi un simbol rasial stationat acolo) , chiar si in declin. Indeparteaza Fortareata daca abandonez regiunea sau daca este cucerita de inamici. Poti avea maxim o Fortareata pe regiune si un maxim de 6 Fortarete pe harta.

Heroic

La sfarsitul turului tau, pune fiecare din cei doi eroi in doua regiuni diferite ocupate de tine.Aceste doua regiuni sunt acum imune la cuceririle inamice dar si la puterile rasiale sau speciale pana cand se muta eroii. Eroii dispar atunci cand intri in declin.

Hill

Primesti o moneda de victorie in plus pentru fiecare regiune deluroasa pe care o ocupi, la sfarsitul turului tau

Merchant

Primesti o moneda de victorie in plus pentru fiecare regiune ocupata de tine,la sfarsitul turului tau.

Mounted

Poti cuceri orice regiune deluroasa sau fermiera folosind cu un simbol rasial mai putin de cat in mod normal . Un minim de un simbol este totusi necesar.

Pillaging

Fiecare regiune ocupata cucerita de tine in acest tur valoreaza o moneda de victorie in plus,la sfarsitul turului tau.

Seafaring

Atat timp cat rasa este activa, poti cuceri lacuri si mari, considerandu-le regiuni goale. Pastrezi aceste regiuni si in declin, iar ele continua sa-ti aduca monede de victorie atat timp cat ai simboluri rasiale pe ele Doar rasele cu insigna Seafaring pot cuceri marile si lacurile.

Spirit

Cand rasa asociata insignei Spirit intra in declin, ea nu este numarata catre limita precizata in Intrand in Declin (pag. 6) cu privire la faptul ca un jucator poate avea o singura rasa in declin pe harta.Poti astfel sa ai pe harta doua rase diferite in declin,in acelasi timp si sa incasezi monede de victorie pentru ambele. Daca a treia rasa controlata de tine intra in declin, rasa cu insigna Spirit ramane pe harta, dar cealalta rasa deja in declin dispare, ca in mod normal. Cu alte cuvinte, rasa in declin cu insigna Spirit nu paraseste niciodata harta (decat daca este scoasa de cuceririle unui inamic), desi alte rase puse in declin pot disparea atunci cand o noua rasa intra in declin.

Stout

Poti intra in declin la sfarsitul unui tur normal de cuceriri,dupa incasarea monedelor, in loc sa petreci un tur intreg doar pentru a intra in declin.

Swamp

Primesti o moneda de victorie in plus pentru fiecare regiune mlastinoasa ocupata de tine, la sfarsitul turului tau.

Underworld

Poti cuceri orice regiune cu o Pestera folosind cu un simbol rasial mai putin de cat in mod normal. Un minim de un simbol este totusi necesar.

Toate regiunile cu pesteri sunt considerate adiacente pentru scopul cuceririlor.

Wealthy

Primesti 7 monede de victorie in plus, o singura data, la sfarsitul primului tur cu aceasta insigna.

Insigna goala cu putere speciala

Te-am aprovizionat cu o insigna goala cu putere speciala in plus, pe care o poti folosi sa-ti creezi propria ta putere speciala. Atunci cand creezi o astfel de putere speciala si alegi numarul de simboluri rasiale ce vor veni cu ea , gandeste-te ca ea poate fi asociata cu orice drapel rasial. Ai grija sa nu alegi un numar mai mare de 5 deoarece risti sa ramai fara simboluri rasiale in decursul jocului.

Days of Wonder Online

Here is your Days of Wonder Online Access number:

Are you particularly proud of the Race banner or Special Power badge you have created? Or curious to see what new Races and Special Powers fellow gamers have come up with? Or just wanting to share tips with fellow players about how to best play certain combos in different player configurations?

We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games.

To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at: www.smallworld-game.com and click on the New Player Signup button on the home page. Then just follow the instructions.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

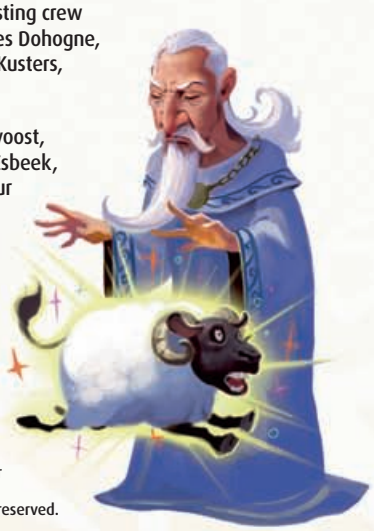
Illustrations:
Miguel Coimbra

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

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

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

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



DAYS OF WONDER

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.