

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD

Da 2 a 5 giocatori • Dagli 8 anni in su • 40-80 minuti

Contenuto

Nella scatola di Small World™, troverete:

- 4 mappe di Small World riprodotte su due tabelloni a due facce, una per ciascuna delle 4 possibili configurazioni di gioco



- 6 schede riassuntive dei giocatori, una per ogni giocatore e una da usare come riferimento del round di gioco per tutto il gruppo
- 14 vessilli Razza Fantasy, colorati quando sono Attivi e in grigio quando sono in Declino, più 1 vessillo vuoto da utilizzare per una Razza di vostra creazione



Amazzoni, Attive e in Declino

- 168 segnalini Razza e 18 segnalini Tribù Perdute:



- 20 tessere Potere Speciale, più 1 tessera vuota per un Potere Speciale di vostra creazione
- I seguenti materiali di gioco:



10 Tane dei Troll



6 Fortezze



9 Montagne



5 Accampamenti



2 Tane Sotterranee



2 Eroi



1 Drago



- 1 Dado dei Rinforzi

- 1 segnalino Round di Gioco

- Questo Regolamento, con un Codice di Accesso Days of Wonder Online



Monete Vittoria



Il segnalino Round di Gioco

Preparazione del Gioco

Se questa è la vostra prima partita, staccate tutti i pezzi dalle schede cartonate contenute nella scatola. Suddivideteli per tipo e collocateli negli appositi spazi a essi destinati. Alcuni tipi di pezzi vanno riposti nel contenitore rimovibile dei segnalini incluso nel gioco. Altri vanno riposti negli appositi spazi previsti nella base di plastica principale della scatola. Consultate l'illustrazione dell'Appendice I a pagina 8 per ulteriori dettagli su come ordinare i vostri segnalini.

◆ Scegliete la mappa di Small World corrispondente al numero di giocatori partecipanti, indicato dal simbolo nell'angolo in alto a destra del tabellone, e collocatela al centro del tavolo.

◆ Collocate il segnalino Round di Gioco sulla prima casella dell'indicatore del Round di Gioco sulla mappa **1**. L'indicatore sarà usato per tenere d'occhio il progredire della partita. La partita termina alla fine del round in cui il segnalino Round di Gioco raggiunge l'ultima casella del-

l'indicatore (l'8°, il 9° o il 10° round, in base alla mappa su cui si gioca).

◆ Estraiete dalla scatola il contenitore rimovibile dei segnalini con tutti i suoi segnalini Razza, apritelo e collocatelo accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori **2**.

◆ Mescolate tutti i vessilli Razza; pescatene cinque a caso e disponeteli a faccia in su (vale a dire con il lato colorato visibile) formando una singola colonna **3**. Componete un singolo mazzo con i vessilli rimanenti a faccia in su, e collocatelo in fondo alla colonna **4**. Fate altrettanto con le tessere Potere Speciale, mescolatele e collocatene una a destra di ogni vessillo Razza: il suo bordo rotondo si inserirà perfettamente nell'incavo rotondo del vessillo. Usate le tessere rimanenti per formare un altro mazzo che collegherete a destra del mazzo dei vessilli Razza **5**. Ora dovrete avere un totale di 6 combina-

sibili sul tavolo, inclusa quella in cima ai rispettivi mazzi.

◆ Collocate un segnalino Tribù Perduta su ogni Regione della mappa che mostra un simbolo Tribù Perduta **6**. Le Tribù Perdute rappresentano i resti di quelle civiltà dimenticate da tempo che sono entrate in Declino ma sono ancora presenti in certe Regioni all'inizio della partita.

◆ Collocate un segnalino Montagna su ogni Regione della mappa dove è raffigurata una Montagna **7**.

◆ Distribuite a ogni giocatore cinque Monete Vittoria da 1 **8**. Collocate tutte le monete rimanenti, incluse quelle da 3, da 5 e da 10, in una riserva di Monete Vittoria accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori. Queste monete saranno usate come valuta nel corso di tutta la partita e vi aiuteranno a determinare il vincitore alla fine della partita.



Obiettivo del Gioco

Lo spazio è tiranno in *Small World*: le Razze che vivono sulla vostra terra sono ormai troppe, e quella terra vi era stata lasciata in dono dai vostri antenati nella speranza che riusciste a erigere un impero e a dominare il mondo.

Scegliendo una Razza Fantasy e un Potere Speciale combinati assieme, dovrete usare i loro tratti razziali e le loro abilità speciali per conquistare le Regioni circostanti e accumulare Monete Vittoria, spesso a discapito dei vicini più deboli. Collocando le vostre truppe (i segnalini Razza) nelle varie Regioni e conquistando le terre adiacenti otterrete delle Monete Vittoria per ogni Regione che avrete occupato alla fine del vostro turno. Prima o poi la vostra Razza si estenderà troppo (proprio come quelle che avete appena schiacciato!) e quando questo accadrà, dovrete

abbandonare la vostra civiltà e cercarne un'altra. La chiave per la vittoria consiste nel capire quando è il momento di spingere il proprio impero in declino e guidarne un altro alla supremazia nelle terre di *Small World*!

Iniziare la Partita

Il giocatore che ha le orecchie più appuntite parte per primo e svolge il primo turno. Dopodiché il gioco procede in senso orario, da un giocatore all'altro. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto un turno, ha inizio un nuovo round.

Il primo giocatore fa avanzare il segnalino Round di Gioco di una casella sull'indicatore Round di Gioco e procede a svolgere il turno successivo, seguito dagli altri.

Quando il segnalino Round di Gioco raggiunge l'ultima casella sull'indicatore del Round di Gioco, tutti giocano un ultimo turno, poi la partita finisce. Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di Monete Vittoria è dichiarato vincitore.

I. Il Primo round

Durante il primo round della partita, ogni giocatore:

1. Sceglie una combinazione Razza e Potere Speciale
2. Conquista alcune Regioni
3. Guadagna alcune Monete Vittoria

1. Scegliere una combinazione Razza e Potere Speciale

Il giocatore sceglie una combinazione Razza e Potere Speciale tra le sei visibili sul tavolo (inclusa la combinazione composta dal vessillo Razza e dalla tessera Potere Speciale situati in cima ai mazzi che stanno in fondo alla colonna).

Il costo di ogni combinazione è determinato dalla sua posizione sulla colonna. La prima combinazione, quella collocata in cima alla colonna, è gratis. Ogni combinazione seguente, procedendo lungo la colonna dall'alto verso il basso, costa una Moneta Vittoria in più. Il giocatore deve pagare quel costo depositando una delle sue Monete Vittoria su ognuna delle combinazioni collocate sopra quella che desidera prendere.



Se la combinazione scelta da un giocatore contiene delle Monete Vittoria (depositate dai giocatori che in precedenza hanno rinunciato a questa combinazione), il giocatore ottiene queste monete; tuttavia deve comunque depositare una Moneta Vittoria di sua proprietà su ogni combinazione situata al di sopra di quella scelta.

Il giocatore colloca la combinazione scelta a faccia in su davanti a sé e prende dal contenitore rimovibile un numero di segnalini Razza corrispondenti pari alla somma dei valori indicati sul vessillo Razza e sulla tessera Potere Speciale a esso associata.

Salvo dove specificato diversamente (per esempio sugli Scheletri o sugli Stregoni), questi segnalini Razza sono gli unici che il giocatore sarà in grado di schierare per la sua Razza nel corso della partita.



Se, d'altro canto, un Potere Speciale (o un Potere di una Razza) consente a un giocatore di prendere dei segnalini Razza aggiuntivi dal contenitore rimovibile dei segnalini nel corso della partita, è comunque necessario rispettare il limite del numero di segnalini fisicamente disponibili. Quindi, se un giocatore ha 18 segnalini Stregone sul tabellone, non potrà più usare il suo potere da Stregone finché alcuni dei suoi segnalini non torneranno disponibili.

Infine, il giocatore rifornisce la colonna delle combinazioni disponibili per gli altri; a tale scopo fa scorrere le combinazioni già esistenti (e le Monete Vittoria depositate su di esse, se ce ne sono) di una posizione verso l'alto lungo la colonna, in modo da riempire lo spazio vuoto, e rivelare una nuova combinazione dalla cima del mazzo se necessario. Quindi sul tavolo dovrebbero sempre esserci 6 combinazioni visibili per tutti i giocatori (naturalmente entro i limiti dei vessilli Razza e delle tessere Potere Speciale disponibili nei mazzi, da rimescolare in caso di necessità).



2. Conquistare le Regioni

I segnalini Razza del giocatore vengono usati per conquistare le Regioni sulla mappa, la cui occupazione fornirà Monete Vittoria a quel giocatore.

> Prima Conquista

La Razza che un giocatore schiera sulla mappa per la prima volta deve entrare sulla mappa conquistando una delle sue Regioni di **confine** (vale a dire una Regione adiacente al bordo del tabellone o la cui riva si affacci su un Mare adiacente al bordo del tabellone, anche se quel Mare è occupato da una Razza Delle Maree).

> Conquistare una Regione

Per conquistare una Regione, un giocatore deve avere a disposizione da schierare: 2 segnalini Razza + 1 segnalino Razza aggiuntivo per ogni segnalino Accampamento, Fortezza, Montagna o Tana dei Troll + 1 segnalino Razza aggiuntivo per ogni segnalino Tribù Perduta o segnalino Razza di un altro giocatore già presente in quella Regione. I Mari e i Laghi solitamente non possono essere conquistati.



Accampamenti

Tane dei Troll

Fortezze

Montagne



Per entrare nel tabellone attraverso queste colline occupate da una Tribù Perduta, il giocatore deve usare 3 dei suoi preziosi segnalini Razza.

Una volta conquistata una Regione, il giocatore deve depositare i segnalini Razza che ha usato per conquistare quella Regione all'interno dei suoi confini sulla mappa. Questi segnalini devono rimanere in quella Regione finché il giocatore non rischiera le truppe alla fine di questo turno (vedi *Rischieramento delle truppe*, pagina 5).

Nota Importante: A prescindere dal beneficio Razza e/o Potere Speciale, un giocatore deve sempre avere almeno un segnalino Razza disponibile per dare il via a una nuova conquista.

> Perdite e Ritirate dei Nemici

Se una Regione era occupata dai segnalini Razza di un altro giocatore prima della sua conquista, quel giocatore deve immediatamente riprendere in mano tutti quei segnalini Razza e:

- Scartare permanentemente un segnalino Razza e rimetterlo nel contenitore rimuovibile;
- Tenere in mano gli altri segnalini Razza e rischiararli in altre Regioni ancora occupate dalla sua Razza (se ve ne sono) come azione finale del turno del giocatore attuale.

La Regione o le Regioni in cui i segnalini Razza rimanenti (se ve ne sono) vengono rischiarati non devono necessariamente essere adiacenti o contigui alla Regione o alle Regioni da cui sono fuggiti. Se tutte le Regioni di un giocatore sono state attaccate in questo turno, lasciando quel giocatore con alcuni segnalini Razza in mano ma nessuno sul tabellone, quel giocatore potrà rischiararli come se effettuasse una Prima Conquista al suo turno successivo.

Quando una Regione difesa da un singolo segnalino viene catturata, il segnalino difensore viene scartato. Questo in genere capita se il segnalino difensore appartiene a una Tribù Perduta o a una Razza in Declino (vedi *Entrare in Declino*, pagina 6).

Nota: Un giocatore può scegliere di conquistare una Regione occupata dal suo stesso segnalino in Declino, se lo desidera: perderà quel segnalino, ma potrebbe avere accesso a una Regione che risulti più proficua se occupata dai segnalini della sua nuova Razza Attiva.

Le Montagne sono inamovibili e rimangono al loro posto per fornire difesa al loro nuovo conquistatore.

> Conquiste successive

Il giocatore attivo può ripetere questo processo per conquistare tutte le nuove Regioni che desidera nel corso del suo turno, purché abbia a disposizione abbastanza segnalini Razza per completare queste conquiste successive.

Ogni nuova Regione appena conquistata deve essere adiacente (vale a dire condividere un bordo) a una Regione già occupata dai suoi segnalini Razza Attivi, a meno che la sua combinazione Razza e Potere Speciale non consenta altrimenti.



Dopo essere riusciti a conquistare le colline, questa razza malvagia fino alle ossa si inoltra nei vicini campi coltivati degli Elfi.

> Tentativo di Conquista Finale/ Tiro del Dado dei Rinforzi

Durante il tentativo di Conquista **Finale** del suo turno, un giocatore potrebbe ritrovarsi senza segnalini Razza sufficienti a conquistare un'altra Regione. **Purché possieda ancora un segnalino Razza inutilizzato**, il giocatore può tentare di effettuare un'ultima conquista nel suo turno selezionando una Regione dove gli mancherebbero 3 segnalini Razza o meno per conquistarla normalmente. Una volta selezionata la Regione, il giocatore tira una volta il Dado dei Rinforzi. Va ricordato che la Regione che il giocatore sceglie come bersaglio della sua Conquista Finale per il turno deve essere scelta **prima** di tirare il dado. Questa Regione non deve necessariamente essere la più debole disponibile per l'attacco, purché sia comunemente conquistabile tramite un tiro fortunato del dado.

Se la somma del tiro del dado e del segnalino o dei segnalini Razza rimasti in suo possesso è sufficiente a conquistare la Regione, il giocatore vi schiera sopra il suo o i suoi segnalini Razza rimanenti. Altrimenti, schiera il suo o i suoi segnalini rimanenti in una delle Regioni che ha già occupato in precedenza. In ogni caso, le sue conquiste per questo turno terminano subito dopo.



Grazie a un tiro fortunato del Dado dei Rinforzi e nonostante una squadra ridotta all'osso, il giocatore degli Scheletri riesce a conquistare queste Montagne come sua Conquista Finale per questo turno.

> Rischieramento delle truppe

Una volta che un giocatore ha terminato le sue conquiste per quel turno, può rischiare gratuitamente i segnalini Razza che possiede sul tabellone, spostandoli da una Regione a una qualsiasi altra Regione occupata dalla sua Razza (che non deve necessariamente essere una Regione adiacente o contigua), purché rimanga **almeno** un segnalino Razza in ogni Regione sotto il suo controllo.



Il giocatore rischia le truppe dei suoi Scheletri nelle sue Regioni. Questo rischieramento include un segnalino Scheleto aggiuntivo ricevuto come risultato del Potere di Razza degli Scheletri (1 segnalino Razza bonus per ogni 2 Regioni non vuote conquistate in questo turno).

3. Guadagnare Monete Vittoria

Una volta completato il suo turno, il giocatore riceve 1 moneta dalla riserva delle Monete Vittoria per ogni Regione occupata dai suoi segnalini Razza sulla mappa. Il giocatore può anche guadagnare delle Monete Vittoria aggiuntive grazie ai benefici della sua Razza o del suo Potere Speciale.



Avendo occupato 3 Regioni, gli Scheletri Mercanti ricevono 3 Monete Vittoria, più 3 Monete Vittoria bonus per il Potere Speciale dei Mercanti (1 Moneta Vittoria bonus per ogni Regione occupata).

Man mano che la partita procede, un giocatore probabilmente finirà per avere dei segnalini di un'altra Razza sulla mappa. Quei segnalini sono i rimasugli di una vecchia Razza che egli ha deciso di mandare in Declino precedentemente (vedi *Entrare in Declino*, pagina 6).

Anche le Regioni occupate da questi segnalini in Declino forniscono 1 Moneta Vittoria al giocatore, tuttavia i benefici del vessillo Razza e del Potere Speciale non forniscono più nessuna moneta bonus, a meno che non sia esplicitamente specificato diversamente nel beneficio della Razza o del Potere Speciale in questione.



Il Potere Speciale dei Tritoni Delle Colline è Attivo; il giocatore che li controlla riceve una Moneta Vittoria bonus, dal momento che i Tritoni occupano una singola Regione di Collina. Il Potere Speciale degli Scheletri Mercanti dello stesso giocatore non è più Attivo, in quanto gli Scheletri sono entrati in Declino. Il giocatore riceve una Moneta Vittoria per ogni Regione occupata dai suoi Scheletri, ma nessuna Moneta Vittoria bonus.

I giocatori devono sempre tenere le loro Monete Vittoria accumulate e *nascoste* agli occhi degli altri giocatori in qualsiasi momento; i punteggi finali non vengono rivelati fino alla fine della partita. Se lo desidera, un giocatore può cambiare in qualsiasi momento il taglio delle sue monete con quelle della riserva delle Monete Vittoria.

II. Round successivi

Nei round successivi il primo giocatore sposta il segnalino Round di Gioco di una casella sull'indicatore e il gioco prosegue in senso orario. Durante il suo turno, ogni giocatore deve ora scegliere se:

- **Espandere i confini della sua Razza attraverso nuove conquiste**
- OPPURE**
- **Far entrare la sua Razza in Declino per sceglierne una nuova.**

Dopodiché il giocatore guadagna di nuovo delle Monete Vittoria (vedi *Guadagnare Monete Vittoria*, pagina 5).

Espandersi attraverso nuove conquiste

> Preparare le truppe

Lasciando almeno un segnalino Razza in ogni Regione che occupa, il giocatore può riprendere in mano tutti i suoi altri segnalini Razza Attiva dalla mappa e usarli per conquistare nuove Regioni.

> Conquistare

Tutte le regole relative alla conquista di una nuova Regione (vedi *Conquistare le Regioni*, pagina 4) devono essere rispettate, fatta eccezione per la regola relativa alla Prima Conquista, che si applica solo alle nuove Razze quando entrano sulla mappa.

> Abbandonare una Regione

Soltanto quei segnalini Razza che sono stati ripresi in mano dal giocatore possono essere usati per conquistare nuove Regioni. Se un giocatore desidera liberare altri segnalini Razza, può optare per svuotare interamente alcune Regioni (o anche tutte), senza lasciarvi alcun segnalino; in questo caso, però, le Regioni ora abbandonate non saranno più considerate sue e non gli forniranno nessuna Moneta Vittoria. Se il giocatore sceglie di abbandonare tutte le Regioni che occupava in precedenza, la sua prossima conquista dovrà rispettare le stesse regole della sua Prima Conquista (vedi *Prima Conquista*, pagina 4).

Entrare in Declino



Quando un giocatore crede che la sua Razza Attiva sia estesa troppo e non abbia più l'impeto necessario per continuare a espandersi o a difendersi con successo dai suoi vicini sempre più minacciosi, può decidere di farla entrare in Declino selezionando una nuova combinazione Razza e Potere Speciale tra quelle disponibili sul tavolo all'inizio del suo prossimo turno.

Per farlo, il giocatore gira il suo vessillo Razza attuale sul lato opposto, in modo che il lato grigio in Declino diventi visibile a tutti, e scarta la tessera Potere Speciale che era a esso associata: quella tessera Potere Speciale ora non ha più effetto, a meno che non sia specificato diversamente (per esempio nel caso del Potere Speciale Ancestrali).



Dopodiché gira sul lato in Declino un singolo segnalino Razza per ogni Regione occupata da quei segnalini e rimuove tutti gli altri segnalini di quella Razza dalla mappa, riponendoli nel contenitore rimuovibile dei segnalini.

Ogni giocatore può avere soltanto una singola Razza in Declino sulla mappa in un qualsiasi momento. Se a un giocatore rimangono ancora sulla mappa dei segnalini in Declino appartenenti a una Razza precedente, quei segnalini vengono immediatamente rimossi dalla mappa e collocati nel contenitore rimuovibile prima di girare i segnalini della nuova Razza in Declino.

Il vessillo Razza della Razza ora scomparsa viene collocato in fondo al mazzo dei vessilli Razza, oppure nello spazio vuoto più basso della colonna dei vessilli, se ce ne sono. La stessa cosa va fatta quando l'ultimo segnalino di una Razza in Declino viene rimosso dalla mappa in seguito alla conquista della sua ultima Regione.





È giunto il momento del Declino per questi Tritoni Delle Colline. Tutti i loro segnalini vengono ora rimossi, a eccezione di uno per ogni Regione da loro precedentemente occupata, che viene girato sul lato in Declino. Anche il vessillo Razza viene girato sul lato opposto e la tessera Potere Speciale a esso associata viene scartata.

Il giocatore non può effettuare conquiste nel round in cui la sua Razza entra in Declino. Il suo turno termina subito dopo che ha guadagnato le monete! Ottiene 1 Moneta Vittoria per ogni Regione da loro precedentemente occupata, ma salvo dove specificato diversamente, non ottiene nessuna Moneta Vittoria per il potere del vessillo della sua attuale Razza in Declino o dai benefici del Potere Speciale scartato.

Nel suo turno successivo, il giocatore sceglierà una nuova combinazione Razza e Potere Speciale tra quelle per lui disponibili. Dopodiché seguirà le stesse regole usate durante il primo round della partita. L'unica differenza, che però è importante, sta nel fatto che il giocatore ora guadagnerà probabilmente delle Monete Vittoria sia dalla sua nuova Razza che da quella in Declino durante la fase di Guadagnare Monete Vittoria del suo turno.

Nell'improbabile eventualità che nel mazzo dei Poteri Speciali non rimangano abbastanza tessere Potere Speciale per mettere sul tavolo nuove combinazioni Razza e Potere Speciale, si mescolano le tessere Potere Speciale scartate in precedenza e si forma un nuovo mazzo.

Fine della partita

Quando il segnalino Round di Gioco giunge sull'ultima casella dell'indicatore del Round di Gioco e tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di giocare un ultimo turno, si rivelano e si contano le Monete Vittoria accumulate da ogni giocatore. Il giocatore con il maggior numero di monete è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore che ha il maggior numero di segnalini Razza (Attiva + in Declino) ancora presenti sul tabellone.



Appendice

I. Organizzare il contenitore dei segnalini

Dal momento che la scatola di Small World contiene molti fogli cartonati, una volta staccati tutti i segnalini e le monete rimarrà molto spazio tra il coperchio del contenitore dei segnalini dove vanno riposti i tabelloni e il coperchio della scatola. Se avete l'abitudine di riporre i vostri giochi in posizione verticale, questo spazio vuoto probabilmente farà cadere tutti i tabelloni e i segnalini contenuti all'interno, mescolandoli.

Al fine di evitare che questo accada, vi consigliamo di svolgere questa operazione (basterà farlo una volta sola): quando tutti i pezzi sono stati staccati dai fogli cartonati, prendete le cornici dei fogli cartonati, ora vuote, e anziché gettarle via, impilatele sul tavolo. Estraiete la base di plastica principale che si trova

nella scatola del gioco, facendo molta attenzione a non rompere la sua plastica sottile. Collocate le cornici dei fogli cartonati sul fondo della scatola e rimettete la base di plastica principale al suo posto all'interno della scatola, in modo che poggi sulle cornici dei fogli cartonati. Ora dovrebbe essere rialzata quanto basta da fare in modo che i tabelloni, una volta riposti sopra di esso, arrivino a contatto con il coperchio della scatola. Potete tranquillamente riporre la scatola del gioco verticalmente senza dovervi preoccupare che il contenuto del gioco finisca in disordine.

L'illustrazione sottostante mostra dove inserire i vari segnalini, tessere e monete del gioco. Il contenitore estraibile viene usato solo per custodire i segnalini Razza e prevede uno scomparto dedicato a ogni Razza. La dimensione di alcuni scomparti nel contenitore è stata omologata per facilitare la collocazione dei vari segnalini Razza. Tutti gli altri segnalini, monete e tessere vanno riposti nei loro spazi appositi nella base di plastica principale della scatola del gioco. I tabelloni, le schede riassuntive e le regole vanno in cima.



II. Razze e Poteri Speciali di Small World

Esistono 14 Razze e 20 Poteri Speciali in *Small World*.

A ogni Razza è abbinato un suo vessillo Razza personale e segnalini in quantità sufficiente da poterli schierare assieme a qualsiasi tessera Potere Speciale.

Ogni tessera Potere Speciale fornisce un beneficio unico alla Razza a cui viene associata.

I segnalini Razza vengono collocati sulla mappa con il lato colorato a faccia in su quando la Razza è Attiva e con il lato colorato a faccia in giù quando la Razza è in Declino.

Salvo dove specificato diversamente, i benefici concessi da un vessillo Razza Attiva e dalla sua tessera Potere Speciale sono sempre cumulativi e cessano di essere applicati quando la Razza entra in Declino.

Una Regione è considerata *non vuota* solo e soltanto se contiene almeno un segnalino Tribù Perduta o un segnalino Razza (Attiva o in Declino che sia). Una Regione che contiene

un segnalino Montagna ma nessun segnalino Tribù Perduta o Razza nemica è considerata vuota.

> Le Razze

La lista seguente descrive il beneficio o i benefici conferiti a ogni Razza; il numero di segnalini Razza corrispondenti che si ricevono quando si sceglie questa Razza è indicato dal numero che compare sul vessillo.



Amazzoni

Quattro dei segnalini Amazzoni possono essere usati solo per conquistare e non per difendere, come indicato dal +4 sul vessillo. Quindi il giocatore parte nel turno iniziale con 10 segnalini Amazzoni (più quelli che potrebbero essergli concessi dal Potere Speciale associato alle Amazzoni, in base alla combinazione scelta). Alla fine di ogni suo Rischieramento delle truppe (vedi *Rischieramento delle truppe*, pagina 5), il giocatore rimuove quattro segnalini dalla mappa assicurandosi di lasciare almeno un segnalino Amazzone in ogni sua Regione se possibile, e riprende in mano questi quattro segnalini solo per rischiararli sulla mappa quando prepara le sue truppe (vedi *Preparare le truppe*, pagina 6) all'inizio del suo turno successivo.



Elfi

Quando il nemico conquista una Regione del giocatore, quest'ultimo prende in mano tutti i segnalini Elfo presenti, per poi rischiararli alla fine del turno in corso, anziché scartare 1 segnalino Elfo e riporlo nel contenitore rimuovibile dei segnalini (vedi *Perdite e Ritirate dei Nemici*, pagina 4).



Ghoul

Tutti i segnalini Ghoul del giocatore restano sulla mappa quando entrano in Declino anziché limitarsi a 1 segnalino per Regione come di consueto. Inoltre, a differenza delle altre Razze, una volta in Declino i Ghoul possono continuare a conquistare nuove Regioni nei turni successivi, giocando esattamente come se fossero ancora dei segnalini Attivi. Tuttavia il giocatore deve effettuare queste conquiste all'inizio del proprio turno, prima di qualsiasi conquista effettuata dalla sua Razza Attiva. Il giocatore può attaccare perfino la sua stessa Razza Attiva attuale con i suoi Ghoul in Declino, se lo desidera.



Giganti

I Giganti possono conquistare qualsiasi Regione adiacente a una Regione di Montagna da loro occupata al costo di 1 segnalino Gigante in meno rispetto alla norma. Un minimo di 1 segnalino Gigante è comunque necessario.



Halfling

I segnalini Halfling possono entrare nella mappa da *qualsiasi* Regione, non solo da quelle di confine. Il giocatore colloca una Tana Sotterranea in ognuna delle prime 2 Regioni che conquista, per renderle immuni alle conquiste nemiche nonché ai Poteri di Razza e ai Poteri Speciali nemici. Il giocatore rimuove le sue Tane Sotterranee (e perde la protezione che conferiscono a quelle Regioni) quando i suoi Halfling entrano in Declino, oppure se decide di abbandonare una Regione che contiene una Tana Sotterranea.



Maghi

Ogni Regione Magica occupata dai Maghi frutta al giocatore 1 Moneta Vittoria bonus alla fine del suo turno.



Nani

Ogni Regione Miniera occupata dai Nani frutta al giocatore 1 Moneta Vittoria bonus alla fine del suo turno. Questo potere permane anche quando i Nani entrano in Declino.



Orchi

Ogni Regione non vuota conquistata dagli Orchi in questo turno frutta al giocatore 1 Moneta Vittoria bonus alla fine del suo turno.



Scheletri

Durante il *Rischieramento delle truppe* (pagina 5), il giocatore prende 1 nuovo segnalino Scheletro dal contenitore rimuovibile dei segnalini per ogni 2 Regioni non vuote da lui conquistate in questo turno e lo aggiunge alle truppe da rischiarare alla fine del suo turno. Se non ci sono più segnalini nel contenitore rimuovibile dei segnalini, il giocatore non riceve alcun segnalino aggiuntivo.



Stregoni

Una volta per turno per ogni avversario, il giocatore degli Stregoni può conquistare una Regione sostituendo uno dei segnalini Attivi di quell'avversario con uno dei propri prelevati dal contenitore rimuovibile dei segnalini. Se non ci sono più segnalini nel contenitore, allora il giocatore non può conquistare una nuova Regione in questo modo. Il segnalino a cui quello degli Stregoni si sostituisce deve essere l'unico segnalino Razza presente in quella Regione (un singolo segnalino Troll assieme alla sua Tana dei Troll è considerato solo ai fini di questa regola, così come un segnalino Razza in una Fortezza o su una Montagna: questi segnalini non forniscono protezione al singolo segnalino Razza) e quella Regione deve essere

adiacente a una Regione controllata dagli Stregoni. Il segnalino che viene sostituito va riposto nel contenitore rimuovibile dei segnalini. Se un Elfo viene sostituito da uno Stregone, l'Elfo perde a tutti gli effetti il suo segnalino.



Tritoni

I Tritoni possono conquistare tutte le Regioni Costiere (quelle che confinano con un Mare o un Lago) al costo di 1 segnalino Tritone in meno rispetto alla norma. Un minimo di 1 segnalino Tritone è comunque necessario.



Troll

Il giocatore colloca una Tana dei Troll in ogni Regione occupata dai suoi Troll. La Tana dei Troll aumenta di 1 la difesa della sua Regione (come se vi fosse un ulteriore segnalino Troll stanziato su di essa) e rimane nella Regione anche dopo che i Troll sono entrati in Declino. Il giocatore rimuove la Tana dei Troll se abbandona la Regione o quando un nemico la conquista.



Umani

Ogni Regione Campi Coltivati occupata dagli Umani frutta al giocatore 1 Moneta Vittoria bonus alla fine del suo turno.



Uomini Ratto

Nessun beneficio di Razza: il loro elevato numero di segnalini è più che sufficiente!

Vessillo Razza vuoto

Abbiamo incluso un vessillo Razza vuoto aggiuntivo che potete utilizzare per creare una Razza di vostra invenzione. Nell'ideare questa Razza e nello scegliere il numero di segnalini Razza da assegnarle tenete sempre a mente che potrà essere associata a qualsiasi Potere Speciale. Assicuratevi di non stabilire mai un numero superiore a 10, o rischierete di esaurire i segnalini Razza a cui altrimenti avreste diritto nel corso della partita.



Quando desiderate giocare con una Razza di vostra creazione, usate i segnalini di un'altra Razza (che siano disponibili in numero pari o maggiore) come sostituti per i segnalini della nuova Razza; assicuratevi però di rimuovere il vecchio vessillo Razza corrispondente ai segnalini utilizzati prima che la partita inizi!



> Poteri Speciali

Nelle seguenti descrizioni dei Poteri Speciali, quando si usa il termine "il giocatore" o "del giocatore" ci si riferisce ai segnalini Razza della Razza che il giocatore ha associato a quel Potere Speciale. Salvo dove specificato diversamente, questo generalmente esclude qualsiasi segnalino in Declino appartenente alle sue Razze precedenti.

L'elenco seguente descrive il beneficio o i benefici conferiti da ogni Potere Speciale; il numero di segnalini Razza aggiuntivi ricevuti quando si associa questo Potere Speciale a un vessillo Razza è indicato nel cerchio all'interno della tessera Potere Speciale.



A Cavallo

Il giocatore può conquistare qualsiasi Regione di Collina o Campi Coltivati con 1 segnalino Razza in meno rispetto alla norma. È comunque richiesto un minimo di 1 segnalino.



Abbienti

Il giocatore ottiene 7 Monete Vittoria bonus, solo una volta, alla fine del suo primo turno.



Ancestrali

Quando i segnalini Razza associati al Potere Speciale Ancestrali entrano in Declino, non vengono considerati al fine di determinare il limite specificato in *Entrare in Declino* (pagina 6) che impone di avere una singola Razza in Declino sulla mappa in ogni determinato momento. Quindi il giocatore potrebbe finire per avere due Razze in Declino diverse sulla mappa e riscuotere le monete relative a entrambe. Se una terza Razza controllata dal giocatore entra in Declino, la Razza Ancestrale di quel giocatore rimane sul tabellone, mentre l'altra Razza già in Declino scompare come di consueto. In altre parole, la Razza Ancestrale in Declino del giocatore non lascia mai la mappa (a meno che non subisca perdite a causa delle conquiste degli avversari), mentre le altre Razze entrate in Declino potrebbero scomparire quando una nuova Razza entrerà in Declino.



Berserk

Il giocatore può usare il Dado dei Rinforzi prima di ognuna delle sue conquiste anziché soltanto nell'ultima conquista del suo turno. Per prima cosa tira il dado, poi sceglie la Regione che desidera conquistare e colloca il numero di segnalini Razza richiesto (meno il risultato del dado) in quella Regione. Se non gli rimangono abbastanza segnalini, questo sarà il suo ultimo tentativo di conquista per quel turno. Come di norma, è richiesto un minimo di 1 segnalino per tentare la conquista.



Dell'Alchimia

Il giocatore guadagna 2 Monete Vittoria bonus alla fine di ogni turno in cui la sua Razza non è ancora entrata in Declino.



Della Diplomazia

Alla fine del proprio turno, il giocatore può scegliere come suo alleato un avversario di cui non abbia attaccato la Razza Attiva in quel turno. Stipula con quell'avversario un trattato di pace e quest'ultimo non potrà attaccare la Razza Attiva fino al turno successivo del giocatore. A ogni turno il giocatore può cambiare alleato, oppure mantenere la pace con lo stesso avversario. I segnalini in Declino non sono soggetti a questo effetto (quindi i Ghouls in Declino sono immuni a questo potere e possono ancora attaccare il giocatore).



Delle Caverne

Il giocatore può conquistare qualsiasi Regione dotata di un passaggio sotterraneo con 1 segnalino Razza in meno rispetto alla norma. Un minimo di 1 segnalino è comunque richiesto. Tutte le Regioni dotate di passaggi sotterranei sono anche considerate adiacenti l'una all'altra ai fini di conquista del giocatore.



Delle Colline

Il giocatore guadagna 1 Moneta Vittoria bonus per ogni Regione di Collina che occupa alla fine del suo turno.



Delle Foreste

Il giocatore guadagna 1 Moneta Vittoria bonus per ogni Regione di Foresta che occupa alla fine del suo turno.



Delle Fortezze

Una volta per turno, fintantoché la Razza è Attiva, il giocatore può collocare 1 Fortezza in una Regione da lui occupata. Ogni Fortezza vale 1 Moneta Vittoria bonus alla fine del turno, a meno che la Razza del giocatore non sia in Declino. La Fortezza aumenta inoltre la difesa della sua Regione di 1 (come se vi fosse stato stanziato un ulteriore segnalino Razza), anche quando la Razza entra in Declino. Il giocatore deve rimuovere la Fortezza se abbandona la Regione o se un nemico la conquista. In qualsiasi momento può essere presente 1 sola Fortezza su ogni Regione e un massimo di 6 Fortezze su tutta la mappa.



Delle Maree

Fintantoché la Razza Delle Maree del giocatore è Attiva, egli può conquistare i Mari e il Lago, considerandoli come 3 Regioni vuote. Il giocatore conserva queste Regioni anche quando la sua Razza entra in Declino e continua a guadagnare monete tramite di esse fintantoché vi sono sopra dei segnalini. Soltanto le Razze Delle Maree possono occupare i Mari e il Lago.



Delle Paludi

Il giocatore guadagna 1 Moneta Vittoria bonus per ogni Regione di Palude che occupa alla fine del turno.



E i Due Eroi

Alla fine del suo turno, il giocatore colloca ognuno dei suoi 2 Eroi in 2 Regioni diverse da lui occupate. Queste 2 Regioni sono immuni alle conquiste nemiche nonché ai Poteri di Razza e ai Poteri Speciali nemici finché gli Eroi non se ne vanno. Gli Eroi scompaiono quando la Razza del giocatore entra in Declino.



E il Drago

Una volta per turno, il giocatore può conquistare una Regione usando un singolo segnalino Razza, a prescindere dal numero di segnalini nemici presenti a difenderla. Una volta conquistata la Regione, il giocatore vi colloca sopra il suo Drago. Quella Regione è ora immune alle conquiste nemiche nonché ai Poteri di Razza e ai Poteri Speciali nemici finché il Drago non se ne va. Durante ogni nuovo turno, il giocatore può spostare il suo Drago in una diversa Regione che desidera conquistare. Il Drago scompare quando la Razza del giocatore entra in Declino: in quel caso il Drago va rimosso dal tabellone e rimesso nel contenitore dei segnalini.



Invasori

Il giocatore può conquistare qualsiasi Regione con 1 segnalino Razza in meno rispetto alla norma. È comunque richiesto un minimo di 1 segnalino.



Mercanti

Il giocatore guadagna 1 Moneta Vittoria bonus per ogni Regione di qualsiasi tipo che occupa alla fine del turno.



Predoni

Ogni Regione non vuota che il giocatore conquista in questo turno gli frutta 1 Moneta Vittoria bonus alla fine del turno.



Scout

Il giocatore schiera i 5 segnalini Accampamento in una o più delle sue Regioni durante la sua fase di Rischieramento delle truppe. Ogni Accampamento conta come 1 segnalino Razza ai fini della difesa della Regione in cui è collocato (quindi con un Accampamento è possibile proteggere un singolo segnalino Razza dal Potere dello Stregone). È possibile collocare più Accampamenti in una stessa Regione per beneficiare di un bonus di difesa maggiore. Ogni turno il giocatore può disfare gli Accampamenti e schierarli in qualsiasi nuova Regione da lui occupata. Gli Accampamenti non vanno mai perduti durante un attacco alla Regione in cui si trovano: vengono rischierati alla fine del turno del giocatore in corso. Quando la Razza a cui sono associati entra in Declino, gli Accampamenti scompaiono.



Tenaci

La Razza del giocatore può entrare in Declino alla fine di un turno regolare di conquiste, dopo avere guadagnato le sue Monete Vittoria, anziché impiegare un intero turno per entrare in Declino.



Volanti

Il giocatore può conquistare qualsiasi Regione sulla mappa a eccezione dei Mari e dei Laghi. Queste Regioni non devono necessariamente essere adiacenti o contigue a quelle che il giocatore già occupa.



Tessera Potere Speciale vuota

Abbiamo incluso una tessera Potere Speciale vuota aggiuntiva che potete utilizzare per creare un Potere Speciale di vostra invenzione. Nell'ideare questa tessera Potere Speciale e nello scegliere il numero di segnalini Razza da assegnarle tenete sempre a mente che potrà essere associata a qualsiasi vessillo Razza. Assicuratevi di non stabilire mai un numero superiore a 5, o rischierete di esaurire i segnalini Razza a cui altrimenti avreste diritto nel corso della partita.



Days of Wonder Online

Ecco il vostro Codice di Accesso a Days of Wonder Online:



Siete particolarmente orgogliosi del vessillo Razza o della tessera Potere Speciale che avete creato? O siete curiosi di scoprire quali nuove Razze e Poteri Speciali i vostri compagni giocatori hanno realizzato? Oppure volete semplicemente condividere dei suggerimenti con gli altri giocatori sul modo migliore di giocare certe combinazioni nelle varie configurazioni di gioco?

Siete invitati a unirvi alla nostra comunità online di giocatori su Days of Wonder Online, dove sono disponibili numerose versioni online dei nostri giochi.

Potete usare il vostro codice di accesso a Days of Wonder Online semplicemente aggiungendolo al vostro account di Days of Wonder Online già esistente o creando un nuovo account su: www.smallworld-game.com e cliccando sul pulsante **New Player Signup** sulla home page. Poi basterà seguire le istruzioni.

Potete scoprire di più sugli altri giochi Days of Wonder visitando il nostro sito:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Riconoscimenti

Autore
Philippe Keyaerts

Illustrazioni
Miguel Coimbra

Desideriamo ringraziare innanzitutto la nostra tenace squadra di playtester composta da Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoit Kusters, Alexis Keyaerts.

Altri ringraziamenti vanno a Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, i membri dei gruppi di gioco Repos, Tripot, Gang of Our e Alpaludismes e ai partecipanti alle convention Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE e Rubrouck.

Ringraziamenti speciali vanno anche a Xavier Georges e Alain Gotcheiner per i loro suggerimenti e contributi. Days of Wonder desidera infine ringraziare Bruno Cathala per avere attirato la nostra attenzione su questo gioiello.

Edizione Italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Marta Schiopetti

Supervisione: Massimo Bianchini

DAYS OF WONDER

Days of Wonder™, the Days of Wonder logo and Small World® - the boardgame are all trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2014 Days of Wonder, Inc. All rights reserved.

