

Small World - 6 player maps Rules

For 6 players
Ages 8 and above
40-80 minutes

Welcome to these new maps of **Small World** and **Small World Underground** designed for team play with a full complement of 6 players.

The rules that follow describe the game play changes specific to team play, and assume that you are familiar with the rules first introduced in the original **Small World** and/or **Small World Underground**.

Note: To get the most out of these 2 maps, if you own them we recommend adding some or all of the additional **Small World Races & Special Powers** introduced in **Cursed!**, **Grand Dames** and **Be Not Afraid...**

Playing in Teams

The players pair up in 3 teams of 2 players each (i.e. Team A, B and C). Players sit around the table, opposite from their team partner (i.e. A1, B1, C1, A2, B2, C2), and play proceeds clockwise, starting with the first player of Team A, A1.

Players on a same team are Allies of convenience/circumstance - they can share a common strategy, whose discussion should remain public to all players, but they choose races & special powers combos, conquer regions and score victory points independently from each other throughout the game. Their individual stash of victory coins remains secret and should not be shared with their partner; and they can even attack each other, if deemed beneficial!

Set Up

Game set up is similar to **Small World** / **Small World Underground** with one notable exception: If you are playing on the **Small World** map, before the first turn, all players except the first one should place 1 **Monster** token in the **Lost Tribe** regions of their choice (but not one that already contains, or is adjacent to a Region already containing, a **Monster**). If you don't own **Small World Underground**, use any unused **Race** tokens to represent **Monster** tokens.

These **Monster** tokens have two purposes: they augment the defenses of the Region they are in by 1 (so conquering that Region will now cost $2+1+1=4$ by default, rather than 3 for a Region with just a **Lost Tribe** token); and they determine which Regions of **Small World** will contain some **Relic** or **Places**, once conquered.

Righteous Relics and Popular Places

There is 1 new **Righteous Relic** and 4 new **Popular Places** in this expansion. These were specially designed for team play and can be used with either map, applying the same rules first introduced in **Small World Underground** (reprinted here for convenience).

Shuffle the 4 **Places** & 1 **Relic** (along with others you may already own, if playing with **Small World Underground**) and set them face down in a pile next to the board within easy reach of the players before game start.

When a player conquers a **Monster**-occupied Region, he immediately draws a marker from the stack of **Places** and **Relics**, and places it inside this Region.

Relics and **Places** confer a unique power to whoever controls them/occupies their Region. This power may be lost/stolen by other players when the Region the **Relic** or **Place** resides in is conquered, and thus may fall from under the control of one player to another during the course of a game.

Places are stationary; they always remain in the Region in which they were found, with the power benefiting the player whose **Troops** occupy that Region. **Relics** are mobile; they move to the Region in which their power was last used, whenever that use occurs, unless otherwise specified.

When a Region containing a **Righteous Relic** or **Popular Place** is abandoned, that **Relic** or **Place** remains behind, still on the board. When a Region containing a **Relic** or **Place** is conquered, its power immediately falls under

the control of that Region's new occupier.

Righteous Relics and **Popular Places** never augment the defense of the Region they are in.

Any **Place** or **Relic's** power referring to bonus **Race** tokens means tokens taken from the tray, and, when there are none left in the tray, taken from those in your hand, if any.

Unless otherwise specified, a **Place** or **Relic's** power comes into play immediately after the player successfully conquers the **Monster** infested Region containing it.

A single **Race** token in a Region with a **Righteous Relic** or **Popular Place** is still considered a single token.

Relics & Places can never be used by Races that are In Decline, even Ghouls.

End Game

With 6 players, the game ends after 8 turns. The players each reveal their own individual score, and each team's score is the *lowest* of the two player's scores! The team with the highest score wins. In case of a tie, the team with the highest individual player score from among those teams tied, wins the game.

Example:

A	Player 1 = 122	Player 2 = 47 ✓	47
B	Player 1 = 67 ✓	Player 2 = 72	67
C	Player 1 = 65 ✓	Player 2 = 68	65

Team B wins with 67 points.

Credits

Game Design
Philippe Keyaerts

Illustrations
Miguel Coimbra

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 © 2009-2013 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



RELICS

THE GOLDEN SOAPBAR

At turn's end, collect 1 bonus Victory coin; you must then immediately move the Soapbar to a region adjacent to, but not occupied by, your active race. This region might be empty, occupied by your own **In Decline** troops, occupied by some of your ally's troops, or even by some of your enemies' troops, **Monsters** or **Lost Tribes**! The Soapbar just cannot be moved to a region occupied by your own active troops.



PLACES

GLANDULF'S TAVERN

At turn's end, collect 2 bonus Victory coins. You can share these bonus coins (and these coins only) with the player of your choice, including but not limited to your Ally.



BONY'S BONEYARD

As soon as your troops occupy the Boneyard, place **Bony the Lich** on one **In Decline** banner of your choice (your own, your ally's or one of your enemies'). This immediately makes all corresponding **In Decline** tokens on the board immune to any opponents' racial & special powers, as well as to any **Relic** or **Popular place** under their control.

If your troops occupying the Boneyard go **In Decline** or abandon the region that contains it, **Bony** immediately abandons the **In Decline** banner he was protecting and goes back next to the board, waiting for some new active troops to conquer the Boneyard.



MIRROR'S VALE

At turn start, you may exchange your **Special Power** with the **Special Power** of your ally. If any of the two powers thus swapped have tokens on the board (**Dragon**, **Hordes** of, etc...) these tokens are immediately removed from the board and placed into their new owner's hand, ready to play.



SIGIL OF SACRIFICE

As soon as your troops occupy the **Sigil of Sacrifice**, you may, at your choice and depending on circumstances:

◆ Choose to take losses in lieu of another race (your own **In Decline**, one of your ally's or even one of your enemies'); in this case, whenever that race would normally lose a token, you may sacrifice one of your own active token instead, allowing the race you protected to redeploy their token while you lose yours.

◆ Or ask another race to take losses in your stead; that player must be willing to do so (and could be yourself, if you're willing to sacrifice your own **In Decline** race!); in this case, whenever you would normally lose a race token, that player may sacrifice one his race token instead; the player chooses which Region to take it from, and could refuse, in which case no sacrifice occurs. You can then redeploy your own token as normal, instead of losing it.

All sacrificed tokens are voluntarily lost; this means they can never be kept, regardless of their (or their player's) particular powers; **Elves** are still lost, **Pygmies** throw no dice, etc.



Small World - Règles des plateaux 6 joueurs

Pour 6 joueurs
À partir de 8 ans
40-80 minutes

Bienvenue dans ce nouveau plateau recto-verso de Small World / Small World Underground, conçu spécifiquement pour 6 joueurs répartis en équipes.

Cette page vous présente les modifications de règles pour le jeu en équipes, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes de Small World et/ou Small World Underground.

Note : pour apprécier pleinement ces plateaux, nous vous conseillons de jouer avec une ou plusieurs extensions de Peuples / Pouvoirs Spéciaux tels que *Maauuu-dits !*, *Honneur aux Dames* ou *Même pas peur !*

Constitution des équipes

À 6 joueurs, les joueurs se répartissent en trois équipes de deux (les équipes A, B et C). L'ordre autour de la table est le suivant : A1, B1, C1, A2, B2, C2, de manière à ce que chaque joueur soit en face de son équipier. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur de l'équipe A (A1).

Les joueurs d'une même équipe restent des alliés de circonstance et sont l'un et l'autre considérés comme des joueurs indépendants. Ils choisissent leurs combinaisons, jouent et marquent leurs points séparément, ne doivent pas divulguer leur score, et peuvent même s'attaquer l'un l'autre s'ils le désirent. Il reste permis d'établir une stratégie commune, mais cela ne doit pas se faire en aparté des autres joueurs.

Mise en place

La mise en place est similaire à Small World, avec une exception : sur le plateau de Small World, avant le premier tour de jeu, tous les joueurs sauf le premier peuvent placer un pion de Monstre (ou un pion de Peuple quelconque si vous ne disposez pas de Small World Underground) dans une région occupée par une Tribu oubliée de leur choix. Cette région ne doit cependant pas déjà contenir un Monstre, et ne doit pas être adjacente à une région qui en contient déjà un.

Un Monstre a deux fonctions : d'une part, il augmente la défense de la région dans laquelle il se trouve d'un point (conquérir cette région coûtera par défaut 4 pions, au lieu de 3 pour une région occupée par seulement une Tribu oubliée). D'autre part, toute région occupée par un Monstre au début de la partie contiendra un Lieu ou une Relique.

Reliques Rustiques & Lieux Légendaires

Cette extension comporte 1 Relique Rustique et 4 Lieux Légendaires. Ils ont été spécifiquement conçus pour le jeu en équipes et peuvent être utilisés avec les deux plateaux. Appliquez les règles propres aux Reliques et Lieux de Small World Underground (indiquées ici pour rappel).

Au début de la partie, mélangez les 5 pions et formez une pile que vous placerez face cachée à proximité du plateau. Si vous jouez avec Small World Underground, vous pouvez y ajouter les Reliques et Lieux dont vous disposez déjà.

Lorsqu'un joueur conquiert une région occupée par un Monstre (ou une Tribu oubliée ET un Monstre dans Small World), il pioche immédiatement un jeton au sommet de la pioche des Reliques Rustiques / Lieux Légendaires et le place dans la région qu'il vient de conquérir.

Les Reliques et les Lieux confèrent un pouvoir unique à qui les contrôle. Ce pouvoir peut être perdu ou volé par les autres joueurs lorsque ces derniers s'emparent des régions où ils se trouvent. Les Reliques et les Lieux passeront donc très probablement de main en main au fil de la partie.

Un Lieu ne quitte jamais la région où il a été découvert et son pouvoir est accordé au joueur qui contrôle cette région. Une Relique, en revanche, est mobile : lorsqu'elle est utilisée dans une région donnée, elle est déplacée dans cette région, sauf mention contraire.

Lorsqu'une région contenant une Relique ou un Lieu est abandonnée, la Relique ou le Lieu reste en place.

Lorsqu'une telle région est ensuite conquise, le pouvoir de la Relique ou du Lieu revient immédiatement au nouvel occupant de la région.

Les Reliques et Lieux n'augmentent pas la défense de la région dans laquelle ils se trouvent.

Lorsqu'une Relique ou un Lieu accorde des pions supplémentaires, ceux-ci doivent être pris dans le casier de rangement, ou à défaut, dans la main du joueur concerné.

Sauf mention contraire, l'effet d'une Relique ou d'un Lieu s'applique dès que le Monstre qui gardait la région a été vaincu.

Un pion de Peuple solitaire se trouvant dans une région comprenant une Relique ou un Lieu est bel et bien considéré comme étant tout seul.

Les Reliques et les Lieux ne peuvent pas être utilisés par un Peuple en déclin (y compris des Zombies).

Fin de la partie

À 6 joueurs, la partie s'arrête au bout de 8 tours de jeu. Chaque joueur révèle alors son score individuel. Le **score d'équipe** est le score du joueur le plus faible dans l'équipe. L'équipe qui a le score d'équipe le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité entre plusieurs équipes, référez-vous au score individuel de chaque joueur : le joueur qui dispose du score le plus élevé fait gagner son équipe.

Exemple :

A	Joueur 1 = 122	Joueur 2 = 47 ✓	47
B	Joueur 1 = 67 ✓	Joueur 2 = 72	67
C	Joueur 1 = 65 ✓	Joueur 2 = 68	65

L'équipe B remporte la partie avec 67 points.



RELIQUES

LA SAVONNETTE PERDUE



À la fin de votre tour, et tant que votre Peuple est actif, vous recevez 1 jeton de victoire supplémentaire mais devez immédiatement déplacer la Relique dans une région adjacente à l'une de celles occupées par votre Peuple. Cette région peut être vide, occupée par votre Peuple en déclin ou par un Peuple allié, ou même par un Peuple ennemi, voire un Monstre ou une Tribu oubliée ! Vous n'avez simplement pas le droit de la déplacer vers une région occupée par votre Peuple actif.



L'OSSUAIRE DE L'OMBRE

Dès que vous vous emparez de la région qui contient l'Ossuaire, placez l'Ombre sur un Peuple en déclin de votre choix (le vôtre, un Peuple allié, ou même un Peuple ennemi). Les régions occupées par le Peuple ciblé sont alors imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des autres Peuples, ainsi qu'aux éventuels Lieux et Reliques sous leur contrôle.

Lorsque votre Peuple passe en déclin ou abandonne la région, l'Ombre revient à l'Ossuaire et ne protège plus personne... en attendant que la région de l'Ossuaire soit de nouveau conquise par un Peuple actif.



LE SCEAU DU SACRIFICE

Tant que votre Peuple est actif, vous pouvez, en fonction des circonstances :

♦ soit choisir de subir des pertes à la place d'un autre Peuple (votre Peuple en déclin, un Peuple allié, ou même un Peuple ennemi) ; dans ce cas, au moment où un pion est tué, vous pouvez sacrifier un de vos pions actifs pour permettre à la victime de se redéployer à la fin du tour de l'attaquant, au lieu de devoir perdre un pion.

♦ soit demander à un autre Peuple de subir des pertes pour vous ; le joueur qui contrôle ce Peuple doit être d'accord (cela peut être vous-même, si vous êtes prêt à sacrifier vos pions en déclin). Dans ce cas, au moment où un de vos propres pions est tué, ce joueur peut sacrifier un de ses pions. C'est lui qui décide dans quelle région il le sacrifie, et il reste libre de refuser, auquel cas il n'y a pas de sacrifice. S'il y a un sacrifice, vous pouvez redéployer le pion que vous auriez dû perdre.

Un pion sacrifié est une perte volontaire qui ne donne lieu à aucune compensation (les Elfes n'exercent pas leur immortalité, les Pygmées ne lancent pas de dé, etc.).



LIEUX

LA GARGOTE DE GLANDULF



À la fin de votre tour, et tant que votre Peuple est actif, vous gagnez 2 jetons de victoire supplémentaires. Vous pouvez partager ces jetons avec un joueur de votre choix (y compris votre équipier).



LA GALERIE DES GLACES

Au début de votre tour, et tant que votre Peuple est actif, vous pouvez échanger son Pouvoir avec celui du Peuple actif de votre équipier. Si un des Pouvoirs est lié à des pions sur le plateau (Dragon, De la Horde...), ceux-ci sont retirés et deviennent disponibles pour leur nouveau propriétaire.



Small World – Spielpläne für 6 Spieler – Spielregeln

Für 6 Spieler
Ab 8 Jahren
40-80 Minuten



Herzlich willkommen bei diesen neuen Spielplänen für „Small World“ und „Small World Underground“, die speziell für das Teamspiel mit einer vollzähligen Besetzung von 6 Spielern entwickelt worden sind.

Die nachfolgend beschriebenen Spielregeln erläutern die für das Teamspiel erforderlichen Veränderungen und setzen voraus, dass Sie mit den Spielregeln des Grundspiels „Small World“ und/oder „Small World Underground“ vertraut sind.

Hinweis: Um diese beiden Spielpläne bestmöglich nutzen zu können, empfehlen wir Ihnen, einige oder alle „Small World“-Rassen und -Spezialfähigkeiten aus den Erweiterungen „Verflucht!“, „Frauenpower“ und „Keine Panik!“ zu verwenden – falls Sie diese besitzen.

Das Spiel in Teams

Die Spieler bilden 3 Teams mit jeweils 2 Spielern (also Team A, B und C). Die Spieler sitzen so rund um den Tisch, dass die Teams einander abwechseln (also A1, B1, C1, A2, B2, C2). Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, und der erste Spieler des Teams A (also A1) beginnt.

Die Spieler eines Teams sind Partner innerhalb eines Zweckbündnisses: Sie können eine gemeinsame Strategie verfolgen, die allerdings unter den Teampartnern offen vor allen anderen Spielern abgesprochen werden muss. Jeder Spieler sucht sich im Laufe der Partie unabhängig von seinem Teampartner Kombinationen aus Rassen und Spezialfähigkeiten aus, erobert Regionen und bekommt Siegpunkte. Alle Spieler halten ihren eigenen Stapel an gewonnenen Siegmünzen geheim – auch vor dem Teampartner; und sie können diesen sogar angreifen, wenn ihnen das vorteilhafter zu sein scheint!

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung entspricht dem Grundspiel „Small World“ bzw. „Small World Underground“; es gibt jedoch eine wichtige Ausnahme: Wenn auf dem Spielplan von „Small World“ gespielt wird, platzieren vor der ersten Runde alle Spieler bis auf den Startspieler 1 Monsterplättchen in eine Region mit einem untergegangenen Stamm ihrer Wahl (allerdings weder in eine Region, die bereits ein Monster enthält, noch angrenzend an eine solche Region). Wenn Sie „Small World Underground“ nicht besitzen, verwenden Sie

beliebige ungenutzte Rassenplättchen als Monsterplättchen.

Diese Monsterplättchen haben zwei Funktionen: Sie erhöhen die Verteidigung der Region, in der sie sich befinden, um 1 (die Eroberung dieser Region kostet nun automatisch $2+1+1=4$, statt der üblichen 3 für eine Region, die nur ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ enthält); und sie legen fest, welche Regionen von Small World nach einer Eroberung Achtbare Altertümer oder Beliebte Orte enthalten werden.

Achtbare Altertümer und Beliebte Orte

Diese Erweiterung enthält 1 neues Achtbares Altertum sowie 4 neue Beliebte Orte. Sie wurden speziell für das Teamspiel entwickelt und können mit beiden Spielplänen verwendet werden, wobei die Regeln gelten, die in „Small World Underground“ eingeführt wurden (und hier der Einfachheit halber noch einmal abgedruckt sind).

Die vier neuen Orte und das neue Altertum werden gemischt (gegebenenfalls mit anderen, die Sie bereits besitzen, falls Sie mit „Small World Underground“ spielen). Sie bilden einen verdeckten Stapel, der zu Beginn der Partie neben den Spielplan gelegt wird, so dass jeder ihn gut erreichen kann.

Immer wenn ein Spieler erfolgreich eine Region erobert, in der Monsterplättchen liegen, zieht er sofort das oberste Plättchen vom Stapel der Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer und legt es in die soeben eroberte Region.

Orte und Altertümer sind mit einem besonderen Vorteil für denjenigen verbunden, der sie kontrolliert bzw. ihre Region besetzt. Dieser Vorteil kann verloren gehen oder von anderen Spielern gestohlen werden, wenn die Region, in der sich der Ort oder das Altertum befindet, erobert wird, und auf diese Weise während der Partie von einem Spieler auf den anderen übergehen.

Orte sind nicht beweglich: Sie bleiben immer in der Region, in der sie gefunden wurden. Der Spieler, dessen Truppen diese Region besetzen, profitiert von ihrem Vorteil. Altertümer hingegen sind beweglich: Sie werden in die Region platziert, in der ihr Vorteil zuletzt genutzt wurde, immer wenn dies stattfindet, sofern nichts anderes angegeben ist.

Wenn eine Region, in der sich ein Achtbares Altertum

oder ein Beliebter Ort befindet, aufgegeben wird, wird dieses Altertum bzw. dieser Ort zurückgelassen und bleibt auf dem Spielplan. Wenn eine Region, in der sich ein Achtbares Altertum oder ein Beliebter Ort befindet, erobert wird, fällt sein Vorteil sofort unter die Kontrolle des neuen Besitzers dieser Region.

Achtbare Altertümer und Beliebte Orte erhöhen nie die Verteidigung der Region, in der sie sich befinden.

Wenn sich der Vorteil eines Ortes oder Altertums auf zusätzliche Rassenplättchen bezieht, werden diese aus dem Vorrat im Schachteinsatz genommen. Sollten dort keine mehr verfügbar sein, nimmt der Spieler sie aus seiner Hand, sofern möglich.

Sofern nichts anderes angegeben ist, tritt der Vorteil eines Ortes oder Altertums sofort nach der erfolgreichen Eroberung der von Monstern beherrschten Region in Kraft.

Ein einzelnes Rassenplättchen in einer Region mit einem Achtbaren Altertum oder einem Beliebten Ort gilt nach wie vor als einzelnes Plättchen.

Achtbare Altertümer und Beliebte Orte können niemals von untergegangenen Rassen verwendet werden, selbst von Ghulen nicht.

Ende der Partie

Bei 6 Spielern endet die Partie nach 8 Runden. Jeder Spieler deckt seine Siegmünzen auf und zählt diese. Bei jedem Team wird nur jeweils die niedrigere Punktzahl der beiden Partner berücksichtigt! Das Team mit dem höchsten Wert gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran beteiligten Teams dasjenige, das die höchste Einzelpunktzahl erreicht hat.

Beispiel:

A	Spieler 1 = 122	Spieler 2 = 47	47
B	Spieler 1 = 67	Spieler 2 = 72	67
C	Spieler 1 = 65	Spieler 2 = 68	65

Team B gewinnt mit 67 Punkten.



Achtbare Altertümer

DIE GOLDENE SEIFE

Am Ende der Runde erhält der Spieler 1 zusätzliche Siegmünze. Dann muss er die Goldene Seife sofort in eine Region legen, die an seine aktive Rasse angrenzt, aber nicht von ihr besetzt ist. Diese Region kann leer sein oder besetzt von eigenen untergegangenen Truppen, Truppen des Teampartners oder sogar von feindlichen Truppen, Monstern oder untergegangenen Stämmen! Die Goldene Seife kann nicht in eine Region gelegt werden, die von eigenen, aktiven Truppen besetzt ist.



BONYS FRIEDHOF

Sobald die Truppen des Spielers den Friedhof besetzen, wird Bonys Leiche auf das Rassenbanner einer untergegangenen Rasse seiner Wahl gelegt (ein eigenes, eines des Teampartners oder ein feindliches). Ab sofort sind alle entsprechenden Plättchen der untergegangenen Rasse auf dem Spielplan immun gegenüber gegnerischen Rassen- oder Spezialfähigkeiten sowie gegenüber allen Achtbaren Altertümern oder Beliebten Orten unter deren Kontrolle. Wenn die Truppen, die den Friedhof besetzen, untergehen oder die Region verlassen, in der sich der Friedhof befindet, verlässt Bony sofort das Rassenbanner der untergegangenen Rasse, die er beschützt hat, und wird neben den Spielplan gelegt. Dort wartet er darauf, dass wieder aktive Truppen den Friedhof besetzen.



OPFERSIEGEL

Sobald die Truppen eines Spielers das Opfersiegel besetzen, kann dieser (nach Wahl und je nach den gegebenen Umständen):
♦ entscheiden, Verluste anstelle von einer anderen Rasse auf sich zu nehmen (anstelle der eigenen untergegangenen Rasse, einer Rasse des Teampartners oder sogar einer gegnerischen Rasse). In diesem Fall darf der Spieler immer, wenn diese Rasse normalerweise ein Plättchen verliert, stattdessen eines seiner eigenen aktiven Plättchen opfern. Dadurch erlaubt der Spieler der Rasse, die er beschützt, ihr Plättchen umzuverteilen, während er ein Plättchen einbüßt.
♦ oder eine andere Rasse bitten, an seiner statt Verluste in Kauf zu nehmen. Der gefragte Spieler muss willens sein, dies zu tun. (Man kann auch sich selbst wählen, wenn man bereit ist, seine eigene untergegangene Rasse zu opfern!) In diesem Fall darf der gefragte Spieler immer, wenn der andere Spieler normalerweise ein Rassenplättchen verliert, stattdessen eines seiner eigenen Rassenplättchen opfern. Der opfernde Spieler wählt selbst die Region, aus der er dieses Plättchen entfernt, und könnte sich auch weigern, so dass dann kein Opfer stattfindet. Der vom Opfer profitierende Spieler kann dann sein eigenes Plättchen umverteilen, wie üblich, statt es zu verlieren.

Ein geopfertes Plättchen geht freiwillig verloren – das bedeutet, dass es niemals behalten werden kann, unabhängig von besonderen Fähigkeiten, die es (oder der Spieler) möglicherweise hat (Elben bleiben verloren, Pigmäen würfeln nicht, usw.).



Beliebte Orte

GLANDULFS TAVERNE

Am Ende der Runde erhält der Spieler 2 zusätzliche Siegmünzen. Er kann diese zusätzlichen Münzen (und nur diese) mit einem Spieler seiner Wahl teilen – zum Beispiel mit seinem Teampartner, aber nicht nur mit ihm.



TAL DER SPIEGEL

Zu Beginn einer Runde kann der Spieler seine Spezialfähigkeit mit der Spezialfähigkeit seines Teampartners tauschen. Die beiden entsprechenden Rassen müssen aktiv sein. Wenn zu einer der beiden ausgetauschten Spezialfähigkeiten Plättchen gehören, die sich auf dem Spielplan befinden (Drachen, Horden, usw.), werden diese Plättchen sofort vom Spielplan entfernt und dem neuen Besitzer der entsprechenden Spezialfähigkeit übergeben, damit dieser sie verwenden kann.

Small World - Reglas para mapas de 6 jugadores

Para 6 jugadores
De 8 años en adelante
Duración
de 40-80 minutos

Bienvenido a estos nuevos mapas para Small World y Small World Underground diseñados para que 6 jugadores puedan jugar por equipos.

Las siguientes reglas describen los cambios específicos para las partidas por equipos, dando por hecho que estás familiarizado con las reglas de Small World y/o Small World Underground.

Nota: Para sacar el máximo partido a estos dos mapas, te recomendamos añadir algunas o todas las Razas y Poderes Especiales adicionales de las expansiones ¡Malditos!, Grandes Damas de Small World y Grandes Esencias...

Jugando en equipo

Los jugadores pueden emparejarse para formar hasta 3 equipos de 2 jugadores (por ejemplo el Equipo A, el Equipo B y el Equipo C). Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego de tal manera que estén frente a su compañero de equipo (por ejemplo A1, B1, C1, A2, B2, C2), y empiezan a jugar en sentido horario empezando por el primer jugador del Equipo A, el jugador A1.

Los jugadores de un mismo equipo son Aliados por conveniencia/circunstancias y pueden compartir una estrategia en común (debatiéndola siempre de forma pública frente a todos los jugadores), pero eligen combinaciones de Razas y Poderes Especiales, conquistan Regiones y puntúan Monedas de Victoria independientemente el uno del otro a lo largo de la partida. Sus pilas de Monedas de Victoria permanecen en secreto y no se comparten entre ellos. ¡Pueden incluso atacarse el uno al otro si eso les aporta algún tipo de beneficio!

Preparación

La preparación de las partidas es similar a la de Small World/Small World Underground, aunque con una importante diferencia: si estás jugando con el mapa de Small World, antes del primer turno, todos los jugadores excepto el primer jugador deberán poner una ficha de Monstruo en las Regiones de Tribu Perdida de su elección, pero no en una Región que ya contenga un Monstruo, o sea adyacente a una Región que ya contenga uno. Si no tienes una copia de Small World Underground, toma las fichas de

cualquier Raza que no esté en uso para representar las fichas de Monstruo.

Estas fichas de Monstruo tienen dos propósitos: aumentan las defensas de la Región en una (por lo que conquistar esa Región ahora costaría $2+1+1=4$ por defecto, en lugar de 3 por Región que tenga una ficha de Tribu Perdida), y determinan qué Regiones de Small World contendrán algunas Reliquias de la Virtud o Lugares Populares una vez conquistadas.

Reliquias de la Virtud y Lugares Populares

En esta expansión hay una Reliquia de la Virtud nueva y 4 Lugares Populares nuevos. Estos elementos de juego están especialmente diseñados para partidas por equipos, aunque se pueden utilizar en cualquier mapa aplicando las mismas reglas de Small World Underground, que incluimos de nuevo a continuación para conveniencia de los jugadores.

Mezcla juntos los 4 Lugares Populares y la Reliquia de la Virtud (si estás jugando con Small World Underground, puedes mezclarlos junto a las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares de este juego) y antes de comenzar ponlos boca abajo en una pila al lado del tablero, al alcance de todos los jugadores.

Siempre que un jugador conquiste una Región ocupada por al menos una ficha de Monstruo, robará inmediatamente la ficha superior de la pila de Lugares Populares y Reliquias de la Virtud, y la pondrá en la Región recién conquistada.

Las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares otorgan un poder único a quien controle/ocupe esa Región. Este poder puede perderse o ser robado por otros jugadores cuando la Región donde se encuentra el Lugar o la Reliquia es conquistada, por lo que su control puede cambiar de dueño a lo largo de la partida.

Los Lugares Populares siempre permanecen en la Región en la que fueron encontrados, beneficiando con su poder al jugador cuyas tropas ocupen esa Región. Las Reliquias de la Virtud son móviles, y se trasladan a la Región en la que su poder fue usado por última vez,

cuando sea que su uso tenga lugar y a no ser que se indique lo contrario.

Cuando una Región que contenga una Reliquia de la Virtud o un Lugar Popular es abandonada, la Reliquia o el Lugar permanece en esa Región, sobre el tablero. Cuando una Región que contiene una Reliquia o un Lugar es conquistada, su poder pasa inmediatamente al control del nuevo ocupante de la Región.

Las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares nunca aumentan la defensa de la Región en la que se encuentran.

Cuando un poder de Lugar o Reliquia haga referencia a fichas de Raza adicionales, éstas deben tomarse de las que aún queden en la bandeja de almacenaje y, si no quedan, de las fichas que tenga el jugador, si tiene.

A no ser que se indique lo contrario, el poder de un Lugar o Reliquia entra en juego inmediatamente después de que se conquiste la Región infestada de Monstruos que la alberga.

Una única ficha de Raza en una Región con una Reliquia de la Virtud o un Lugar Popular se sigue considerando una única ficha de Raza.

Las Reliquias de la Virtud y los Lugares Populares nunca pueden usarse con Razas que están en Declive, ni siquiera por los Necrófagos.

Final de la partida

Con 6 jugadores, la partida termina tras 8 turnos. Todos los jugadores muestran su puntuación individual, ¡y cada equipo puntúa el menor de sus resultados! El equipo con la puntuación más alta es el equipo ganador. En caso de empate, gana la partida el equipo con la puntuación individual más alta de entre los equipos empatados.

Ejemplo:

A	Jugador 1 = 122	Jugador 2 = 47	47
B	Jugador 1 = 67	Jugador 2 = 72	67
C	Jugador 1 = 65	Jugador 2 = 68	65

El Equipo B gana con 67 puntos.



Reliquias de la Virtud

PASTILLA DE JABÓN DORADA

Al final del turno gana 1 Moneda de Victoria adicional, tras lo que deberás mover inmediatamente la Pastilla de Jabón Dorada a una Región adyacente que no esté ocupada por tu Raza Activa. Esa Región puede estar vacía, ocupada por tus tropas en Declive, ocupada por tropas de tu Aliado, ¡o incluso por tropas de tus enemigos, Monstruos o Tribus Perdidas! La Pastilla de Jabón Dorada no puede moverse a una Región ocupada por tus propias tropas activas.



Lugares Populares

TABERNA DE GLANDULF

Al final del turno gana 2 Monedas de Victoria adicionales. Puedes compartir estas Monedas de Victoria, y sólo estas Monedas de Victoria, con un jugador de tu elección, incluido tu Aliado.



CEMENTERIO DE HUESUDO

Tan pronto como tus tropas ocupen el Cementerio de Huesudo, pon al Liche Huesudo en una combinación de Raza y Poder Especial en Declive de tu elección, ya sea de tu propiedad, de tu Aliado o de uno de tus enemigos. Esto hace que, de manera inmediata, todas las fichas en Declive correspondientes a la combinación seleccionada que se encuentran en el tablero sean inmunes a los Poderes Especiales o de Raza de sus oponentes, así como a los efectos de Reliquias de la Virtud o Lugares Populares que tengan bajo su control.

Si tus tropas ocupan el Cementerio de Huesudo cuando entran en Declive, o abandonan la Región del Cementerio de Huesudo, el Liche Huesudo abandona la combinación en Declive que protegía y se pone de nuevo a un lado del tablero, esperando que tropas de Raza Activa conquisten de nuevo el Cementerio.



VALLE DE LOS ESPEJOS

Al inicio del turno puedes intercambiar tu Poder Especial por el Poder Especial de tu Aliado. Si cualquiera de los dos poderes que se han intercambiado tiene fichas en el tablero (el Dragón, las Hordas, etc.), deberán retirarse del tablero e ir a la mano de su nuevo propietario, listos para entrar de nuevo en juego.



SELLO DEL SACRIFICIO

Tan pronto como tus tropas ocupen el Sello del Sacrificio puedes, a tu elección y dependiendo de las circunstancias:

- ◆ elegir sufrir bajas en lugar de otro jugador, ya sea de tu Raza en Declive, de una Raza de tu Aliado o incluso de la Raza de uno de tus enemigos. En este caso, en el momento en el que esa Raza deba perder una ficha, podrás sacrificar una ficha de tu propia Raza Activa en su lugar, permitiendo a la Raza que has seleccionado redistribuir su ficha mientras que tú pierdes tu ficha.

- ◆ pedir que otra Raza reciba las bajas en tu lugar. Ese jugador deberá poder recibir la baja (¡y puedes ser tú mismo si deseas sacrificar tu propia Raza en Declive!). En este caso, en el momento en el que debas perder una ficha de Raza, ese jugador deberá sacrificar una de sus fichas de Raza en lugar de que tú pierdas la tuya, el jugador elegirá la Región de la que sufrirá su baja y podrá negarse a ello si así lo desea, en cuyo caso no deberá sacrificar nada. Podrás entonces redistribuir tu ficha de Raza de manera normal en lugar de perderla.

Todas las fichas sacrificadas se pierden de manera voluntaria, esto significa que nunca pueden conservarse, independientemente de sus poderes en particular (o los de su jugador), por lo que los Elfos se perderán, los Pigmeos no lanzarán dado alguno, etc.