

Philippe Kenaerts

SMALLWORLD™

DE INSEL DES GEISTERBESCHWÖRERS

NECROMANCER ISLAND

L'ÎLE DU NÉCROMANT



DAYS OF
WONDER

A Small World scenario for 3 - 6 Players

Une variante de Small World pour 3 à 6 joueurs

Ein „Small World“-Szenario für 3 bis 6 Spieler

Een Small World Scenario voor 3 - 6 Spelers

NECROMANCER ISLAND

Een Small World Scenario voor 3 - 6 Spelers

Een van de spelers vervult de rol van de gevreesde Necromancer die op een eiland woont in de centrale merenregio in het midden van Small World. Hij verzamelt de zielen van alle rasfiches die gesneuveld zijn tijdens de veroveringen, en gebruikt deze om aangrenzende regio's te veroveren. Alsof dat nog niet erg genoeg is, wint hij ook nog aan kracht als zijn invloed in het land toeneemt. Als de Necromancer erin slaagt al zijn geesten in het spel te brengen, alvorens het spel is afgelopen, wint hij!

Aangepaste spelvoorbereiding

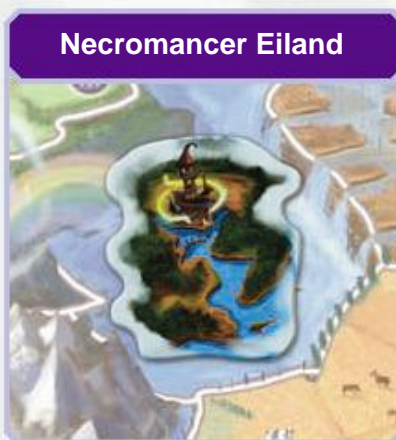
Kies het spelbord dat overeenkomt met het aantal spelers min 1. Leg het Necromancer eiland in de centrale meren regio en plaats er 1 geestfiche op. Geef alle 13 overige geestfiches en de geestenbron aan de speler rechts van de startspeler. Deze speler vervult de rol van de Necromancer. Hij trekt willekeurig 6 speciale krachten.

Opmerking: Als Cursed, Spirit of Stout worden getrokken, worden deze vervangen door andere speciale krachten.

Vervolgens kiest hij 1 van deze speciale krachten, en legt deze bij de geestenbron, naast het spelbord. De overige 13 geesten en 5 speciale krachten worden voorlopig opzij gelegd, om later in het spel te worden gebruikt. Ga verder met de normale voorbereiding van het spel.

Speelbeurt van de spelers

De spelers voeren hun speelbeurt uit zoals in het basisspel, met volgende regelaanpassingen.



Alle rasfiches (Lost Tribes, Rasfiches van de spelers en geesten) die sneuvelen worden op de geestenbron geplaatst, in plaats van terug in de doos, de geesten blijven daarbij altijd bovenaan de stapel fiches liggen. Eventuele extra fiches die moeten worden weggenomen, als een volk in verval gaat, gaan wel terug in de doos.



De spelers kunnen de regio's bezet door de geesten op dezelfde manier veroveren als was deze bezet door een ander ras: 1 van de geestfiches gaat naar de geestenbron, alle overige gaan terug naar de Necromancer, die deze terug kan herschikken aan het einde van de speelbeurt van de speler - of naar Necromancer eiland, als er geen regio's meer bezet zijn door de geesten.

Als alle spelers hun speelbeurt hebben afgewerkt, na de troepenherschikking, verspreid de Necromancer nieuwe geesten over het eiland. Voor elke 4 fiches in de geestenbron (eerst worden de geestfiches verwijderd), neemt de Necromancer 1 nieuwe geest van de voorraad en plaatst deze op Necromancer eiland.



Alle geestfiches die van de geestenbron worden genomen om als nieuwe geesten op het eiland te plaatsen, gaan naar de voorraad van de Necromancer. Alle andere rasfiches gaan terug in de doos. Overgebleven rasfiches blijven liggen, tot er weer minstens 4 rasfiches liggen.

Speelbeurt van de Necromancer

De speelbeurt van de Necromancer verloopt als volgt:

1. Nieuwe geesten en speciale krachten kopen.

Met overwinningsmunten die tijdens de vorige speelbeurten werden verdiend mag de Necromancer een aantal overwinningsmunten gelijk aan het aantal speciale krachten die hij al in gebruik heeft opgeteld bij, het aantal geesten op het speelbord (ook die op Necromancer Island, maar niet in de geestenbron) gebruiken om:

a. 1 nieuwe geest kopen, verplaats deze van de voorraad naar Necromancer eiland.

of

b. Koop een extra speciale kracht, van de voor hem nog beschikbare speciale krachten.

De Necromancer mag zoveel speciale krachten en geesten kopen als hij kan betalen tijdens deze fase, en het effect van de speciale krachten gelden bovenop de speciale krachten die al in gebruik zijn.

2. Regio's veroveren

De Necromancer gebruikt de geesten die zich al op het bord bevinden om nieuwe regio's te veroveren, volgens dezelfde regels als de spelers (gesneuvelde fiches gaan naar de geestenbron, enz.). Zijn aangrenzende regio's zijn de regio's rond de centrale meren regio. Er moeten geen geesten op Necromancer eiland blijven liggen. De meren regio is immuun tegen aanvallen van andere rassen (zelfs de Seafaring rassen).

3. Punten verdienen en nieuwe geesten plaatsen.

Aan het einde van zijn speelbeurt, na zijn laatste veroveringspoging, ontvangt de Necromancer punten zoals normaal (1 punt per regio + eventuele bonussen van zijn speciale krachten).

Voor elke regio die hij bezet ontvangt de Necromancer ook een Bonus ziel (neem hiervoor ongebruikte rasfiches uit de doos), en legt deze bij op de geestenbron. Bevinden er zich dan 4 zielen legt hij daarvoor een geest op het eiland.

4. Controleer of de Necromancer gewonnen heeft.

Als de Necromancer geen geesten meer in zijn reserve of in de geestenbron heeft liggen (dus alle geesten in regio's op het speelbord liggen of het Necromancer eiland), wint hij onmiddellijk het spel! Als dat niet het geval is, wordt de winnaar bepaald zoals in het basisspel uit de overige spelers.

Bijkomende Spelregels

De geesten worden door de andere spelers behandeld als een ras in verval (Zoals de Verloren Volkeren)

Omdat de Elves geen rasfiches verliezen door veroveringen, en dus nooit fiches moeten afgeven voor de geestenbron als hun regio's worden veroverd, worden alle Elves fiches bij het in verval gaan op dat moment op de geestenbron gelegd, in plaats van terug in de doos.

Necromancer eiland is geen normale regio. Deze kan niet worden veroverd door de andere spelers en levert geen overwinningsmunten op of bonus zielen voor de Necromancer bij zijn puntentelling.

Als laatste, maar niet minder belangrijk, je kunt de moeilijkheidsgraad voor de Necromancer aanpassen door 1 of 2 geestfiches te verwijderen uit zijn voorraad bij aanvang van het spel.

*Voor een volledig uitgewerkt
speelvoorbeeld van dit scenario kan je
terecht op: www.smallworld-game.com*





Philippe Kenaerts

SMALL WORLD™



NECROMANCER ISLAND

Eerst had niemand dat kleine eiland in het meer opgemerkt, of enige aandacht aan besteed aan de bijzondere man die daar aankwam op een boomstam, met een schop als peddel en een enorm boek onder de arm. Niet lang daarna verscheen er een groene nevel rond het eiland, waar een ijzige stilte heerste af en toe onderbroken door een waanzinnige lach en enkele onheilspellende spreuken. En dan bij volle maan verscheen er een bizarre hoge toren boven de nevel, waarvan donkere schaduw zich over de omliggende regio's uitstreckte ... De Necromancer was aangekomen !!!

L'ÎLE DU NÉCROMANT

DIE INSEL DES GEISTERBESCHWÖRERS

Not a Complete Game. A complete copy of Small World is required to play.

Ceci est une **Extension** au jeu Small World et ne peut être utilisé sans la boîte originale de Small World.
Dieses Spiel ist eine **Erweiterung**. Zum Spielen ist ein Exemplar des Brettspiels „Small World“ erforderlich.



Days of Wonder
Europe
60, rue St Lazare,
75009 Paris
FRANCE

Days of Wonder
334 State Street,
Suite 203
Los Altos,
CA 94022 USA

Warning: Choking Hazard. Contains small parts that can be swallowed. Not for children under 3 yrs. Retain package for further reference.



Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Conserver l'emballage pour référence ultérieure.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren - enthält verschluckbare Kleinteile. Packung aufbewahren.



7918



DAYS OF WONDER