

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Voor 2-5 spelers • Vanaf 8 jaar • 40-80 minuten

Inhoud

In **Small World™**, vind je het volgende:

- 4 kaarten van Small World, op 2 dubbelzijdige speelborden, een voor elk spelersaantal.



Aantal Spelers

- 6 Overzicht kaarten, één per speler en één om tijdens het spel te gebruiken voor de spelersvolgorde.

- 14 Volkeren kaarten, gekleurd aan de ene zijde, Grijs aan de achterzijde, 1 blanco volk kaart om zelf een volk te ontwerpen.



Amazones actief en inactief (opgave)

- 168 Volkeren tegels en 18 verloren volkeren tegels



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 Verloren Volkeren

- 20 Extra eigenschap kaartjes en 1 blanco kaartje om zelf een extra eigenschap kaartje te ontwerpen.



- De volgende onderdelen:



10 Trol-grotten



6 Forten



9 Gebergtes



5 Kampen



2 Holen



2 Helden



1 Draak

- 109 Overwinningsmunten (30 x 10, 24 x 5, 20 x 3 en 35 x 1)



Overwinningsmunten



- 1 Versterkings dobbelsteen

- 1 Speelrondentegel



Speelrondentegel

- De spelregels

(Op de originele spelregels vindt u een "Days of Wonder online access code")

Setting up the game

Bij het eerste spel, druk je alle kartonnen onderdelen uit, sorteer ze in de daarvoor voorziene opberg- vakjes. Sommige onderdelen gaan in de doos, de andere in de uitneembare verdeelbakje. Op pagina 8 van deze spelregels staat een foto ter verduidelijking.

- Zoek het spelbord voor het aantal spelers waarmee je wil spelen, en leg het in het midden van de tafel

- Leg de speelrondentegel op het eerste veld van het speelrondespoor. ❶ Hier kan je het verloop van het spel volgen. Het spel eindigt als de speelrondentegel het laatste veld van het speelrondespoor bereikt.

- Plaats het uitneembare opbergbakje met de volkeren tegels voor alle spelers beschikbaar naast het spelbord. ❷

- Schud de volkeren kaarten, leg 5 willekeurig getrokken kaarten, met de gekleurde zijde open onder elkaar. ❸ Plaats de overige op een stapel onder de openliggende kaarten. ❹

- Schud de Extra Eigenschap kaartjes, trek 5 willekeurige, en pas ze in, aan de linkerkant van elke volkeren kaart. Leg de overige op een stapel naast de de stapel van de volkeren kaarten. ❺ Er liggen nu dus 6 zichtbare Volkeren\Extra Eigenschap Combinaties open. (die op de stapel meegerekend)

- Plaats een Verloren Volkeren tegel op elke regio van de Small World Kaart waar een Verloren Volkeren symbool ❻ op staat. De Verloren volkeren zijn overblijvers uit lang vervlogen beschavingen, die nog steeds aanwezig zijn in sommige regio's bij de aanvang van het spel.



- Plaats een Gebergte tegel op elk regio met Bergen. ❼

- Elke speler ontvangt 5 Overwinningmunten met waarde "1" ❽. Leg de overige overwinningmunten naast het spelbord, binnen het bereik van alle spelers. Deze vormen de algemene voorraad die, als betaalmiddel wordt gebruikt tijdens het spel, en bepalen de winnaar.



Doel van het Spel

Het wordt krap in Small World. Er leven simpelweg te veel volkeren in je land - land dat jij geerfd hebt van je voorouders, die er op rekenden dat jij een rijk zou uitbouwen, waarmee je de wereld kan domineren

Met een volkeren\extra eigenschap combinatie, zal je, met gebruik van hun eigenschappen ten strijde moeten trekken tegen aangrenzende gebieden, dit vaak ten koste van de zwakkere buurvölkeren.

Door je troepen naar verschillende regio's te sturen, en aangrenzende landen over te nemen, ontvang je overwinningmunten voor elke bezette regio bij het einde van je beurt. Uiteindelijk wordt je volk te uitgezaaid en zal je je beschaving moeten opgeven, en op zoek gaan naar een andere.

De Sleutel tot de overwinning is het bepalen wanneer je een beschaving moet opgeven en een nieuwe moet oprichten en uitbouwen in het land van Small World

Het spelverloop

De speler met de puntigste oren begint het spel, daarna zijn de andere spelers aan de beurt met de klok mee.

Als elke speler aan de beurt is geweest begint de volgende ronde, De eerst speler verplaatst de speelrondentegel een veld verder, en begint zijn speelbeurt. Als de speelrondentegel het laatste veld van het Speelrondespoor bereikt, is in deze laatste ronde elke speler nog eenmaal aan de beurt.

De speler die de meeste overwinningmunten wist te verzamelen wint het spel.

I. De eerste speelronde

Tijdens de eerste speelronde voert elke speler volgende acties uit:

1. Kies een Volkeren\Extra Eigenschap Combinatie
2. Regio's veroveren
3. Ontvang overwinningsmunten

1. Kies een Volkeren\Extra Eigenschap Combinatie

De speler kiest 1 van de 6 beschikbare combinaties (de stapel dus meegerekend).

De prijs van de combinatie wordt bepaald door de positie in de openliggende rij. De bovenste combinatie is gratis, de daaronderliggende combinaties kosten 1 overwinningsmunt per combinatie die je verder naar onder kiest. De speler betaald door een overwinningsmunt te leggen op elke combinatie die hij niet neemt tot hij bij de combinatie komt waarmee hij wil spelen.



De speler wil de Merchant Skeletons combinatie kiezen om mee te beginnen, en betaald daarom 1 Overwinningsmunt op elke bovenliggende combinatie.

Ook als er reeds overwinningsmunten liggen van andere spelers, moet de actieve speler een overwinningsmunt betalen. Als er reeds overwinningsmunten liggen op een combinatie, krijgt de speler die deze combinatie kiest deze overwinningsmunten.

De speler legt zijn combinatie voor zich neer (kleurzijde naar boven), en neemt het aantal volkeren tegels uit het uitneembare opbergbakje, het aantal volkeren tegels is de som van de getallen aangegeven op de volkeren kaart en het extra eigenschap kaartje.

Tenzij anders vermeld (Skeletons en Sorcerers) zijn dit de enige volkeren tegels dat de speler in dit spel kan gebruiken.

Indien een van de extra eigenschap kaartjes je de mogelijkheid geeft om tijdens je spelbeurt extra volkeren tegels te gebruiken, ben je toch beperkt door het aantal aanwezige tegels.

Dus een speler die 18 Sorcerer rassetegeltjes op het spelbord heeft liggen, kan de Sorcerer eigenschap niet meer gebruiken, tot er terug rassetegeltjes van hem beschikbaar zijn.



De speler zijn gekozen Volkeren\Extra Eigenschap Combinatie en de overeenkomstige 6+2=8 volkeren tegels

Hierna worden de combinaties naar boven doorgeschoven, met de overwinningsmunten erop. De bovenste combinatie van de stapel wordt aangesloten in de rij, en zo komt er op de stapel een nieuwe combinatie ter beschikking, zodat er voor de volgende speler terug 6 combinaties ter beschikking zijn. (De gebruikte kaartjes kunnen indien nodig terug worden geschud en een stapel vormen)



Het naar boven doorschuiven van de Volkeren\Extra Eigenschap Combinatie

2. Regio's veroveren

De speler gebruikt zijn volkeren tegels om regio's op de map te veroveren, en door de bezetting overwinningmunten te verzamelen.

> De eerste verovering

Als een speler een nieuw volk op de kaart wil brengen, moet hij dit doen via de randregio's, dus regio's aan de rand van de kaart, of regio's aan een zee die aan de rand van de kaart liggen.

> Een regio veroveren

Om een regio te veroveren moet de speler 2 volkeren tegels en 1 extra volkeren tegel voor elk Kamp, fort, gebergte of trol-grot en 1 extra volkeren tegel voor elke verloren volk tegel of andere volkeren tegel in die regio plaatsen. Zeeën en Meren worden normaal niet veroverd.



Om de regio te veroveren, moet de speler deze tegels binnen de grenzen van die regio leggen. De volkeren tegels blijven daar liggen tot de herschikking aan het einde van de speelbeurt. (zie troepen herschikking op Blz. 5)

Belangrijke opmerking: Los van de eigenschappen van het volk of de extra eigenschap heeft de speler 1 volkeren tegel nodig om een nieuwe verovering te kunnen doen in zijn volgende speelbeurt.

> Vijandelijke verliezen

Als er voor een verovering volkeren tegels van andere speler in die regio lagen, moeten deze door die speler terug op handen worden genomen.

- Een tegel wordt terug in het opbergbakje geplaatst
- De andere mogen herverdeeld worden in reeds bezette regio's (door het eigen ras) nadat de huidige speler zijn beurt heeft afgerond.

De regio's waarin de volkeren tegels verdeeld mogen worden, moeten niet aangrenzend zijn aan de net veroverde regio. Indien alle regio's werden aangevallen, zodat er geen volkeren tegels meer op het bord liggen, mag hij die volkeren tegels terug inzetten bij de eerste verovering in zijn volgende speelbeurt.

Als een regio wordt veroverd die werd bezet door één volkeren tegel, wordt die direkt terug in het opbergbakje geplaatst. Dit is meestal het geval voor de verloren volkeren tegels, of bij een Volk in opgave. (Zie Opgave Volk op blz. 6)

Opmerking: Een speler kan ervoor kiezen een regio te veroveren die wordt bezet door zijn volk in opgave, hij verliest hierdoor die volkeren tegel, maar kan zo misschien regio's bereiken die voor hem interessanter zijn.

Gebergtes kunnen niet worden verplaatst, en zorgen voor bescherming voor de nieuwe veroveraar.

> De volgende veroveringen

De actieve speler kan het veroveren van regio's blijven herhalen in zijn speelbeurt zolang hij hiervoor genoeg volkeren tegels bezit. Elke nieuwe verovering moet gebeuren in een regio die aangrenst aan een regio die hij al heeft veroverd, tenzij de eigenschappen van het volk of extra eigenschap andere mogelijkheden bieden.



> Laatste veroveringspoging / Versterking Dobbelsteen worp

Tijdens de laatste veroveringspoging van een speler zijn speelbeurt, kan het zijn dat de speler niet voldoende volkeren tegels meer heeft om een andere regio te veroveren. Als hij nog 1 volkeren tegel heeft kan hij een laatste verovering trachten uit te voeren door gebruik te maken van de dobbelsteen, als hij voor die regio maximum drie volkeren tegels te kort heeft. Nadat de speler een regio gekozen heeft, rolt hij met de Versterking Dobbelsteen. De regio moet bepaald worden voor de dobbelsteenworp. De gekozen regio hoeft niet de zwakste zijn, je kan een sterkere regio nog steeds veroveren met een beetje dobbelgeluk. Als de som van de dobbelsteen met de overgebleven volkeren tegels groot genoeg is kan je de regio veroveren. Anders worden de overgebleven volkeren tegels verdeeld over de reeds veroverde gebieden. Hiermee eindigt de veroveringsfase



Dankzij wat dobbelgeluk met de versterking Dobbelsteen kan de speler met slechts 1 rassentegeltje het gebergte veroveren met zijn laatste veroveringsactie.

> Troepen herschikking

Zodra de speler zijn veroveringsfase beindigt, mag hij vrij zijn troepen (volkeren tegels) herschikken, tussen alle bezette regio's (de regio's hoeven hierbij niet aan elkaar grenzend te zijn), rekening houdend dat er in elke bezette regio minstens 1 volkeren tegel overblijft.



De speler herverdeeld zijn Skeleton troepen, hierbij 1 extra volkeren tegel, omwille van de Skeleton Eigenschap (meer op Blz. 9)

3. Ontvang overwinningsmunten

De speler ontvangt nu 1 overwinningsmunt voor elke door hem bezette regio uit de algemene voorraad. Afhankelijk van de eigenschap van het ras of de unieke kracht kan het zijn dat de speler nog extra overwinningsmunten ontvangt.



Omwille van de 3 bezette regio's ontvangt de speler 3 overwinningsmunten, en 3 bonusmunten omwille van de "Merchant" Unieke Kracht (meer op Blz. 11)

Als het spel verder gaat is het waarschijnlijk dat de speler ook een ras in opgave heeft (blz 6), ook voor deze ontvangt de speler 1 overwinningsmunt per regio die bezet wordt door dit ras.

Hier gelden de eigenschap van het ras of de extra eigenschap niet meer, tenzij anders vermeld.

Spelers houden de overwinningsmunten geheim voor de andere spelers, zodat de eindscore pas op het einde van het spel duidelijk wordt.

De speler mag ten allen tijde overwinningsmunten inwisselen.



De extra "Hill" kracht bij de Tritons zorgt ervoor dat de speler 1 bonus overwinningsmunt ontvangt omdat de speler 1 heuvel regio bezet. De Skeleton's van dezelfde speler verliezen alle eigenschappen omdat ze in opgave zijn. De speler ontvangt dus 1 overwinningsmunt per bezette regio, maar geen bonus munten.

II. Volgende speelrondes

In de volgende rondes verplaatst de eerste speler de Speelrondentegel èèn veld verder op het speelrondenspoor, en gaat het spel verder.

De speler moet nu kiezen tussen de 2 volgende acties:

- **Uitbreiding door verovering**

of

- **Opgave van je actieve volk, en selecteer een nieuw volk**

Hierna worden weer Overwinningsmunten verdiend (Zie blz 5)

Uitbreiding door verovering

> Troepenvoorbereiding:

Laat 1 volkeren tegel liggen op elk van je bezette gebieden, neem alle overige tegels terug in de hand, om nieuwe gebieden te veroveren.

> Veroveren:

Alle regels i.v.m. verovering van nieuwe regio's (zie blz 4) blijven van toepassing met uitzondering van de regels voor de eerste verovering, die enkel van toepassing zijn bij het inbrengen van een nieuw volk op de kaart.

> Een regio verlaten:

Enkel de volkeren tegels die terug op hand genomen worden kunnen worden gebruikt om nieuwe regio's te veroveren. Als een speler meer volkeren tegels ter beschikking wil hebben, kan hij ervoor kiezen om een of meer regio's volledig te verlaten en alle tegels daar weg te nemen. Deze regio's zullen niet langer tot zijn bezette regio's worden gerekend, en hem dus ook geen overwinningsmunten meer opleveren. Kiest de speler ervoor alle regio's te verlaten, zal zijn volgende verovering aanzien worden als een eerste verovering, en zijn de regels hiervoor weer van toepassing.

Opgave

Op het moment dat de speler vindt dat zijn volk te uitgezaaid is, en niet langer in de mogelijkheid is om succesvol andere regio's te veroveren, of zichzelf te verdedigen tegen de groeiende bedreiging van andere volkeren, kan hij voor opgave kiezen,

door een nieuw ras met unieke kracht combinatie te kiezen van de openliggende kaarten, in zijn volgende speelbeurt.



De speler draait zijn volkeren kaarten om, zodat de grijze kant naar boven ligt. Het extra eigenschap kaartje kaart gaat terug in de doos, en is voor dit volk niet meer van toepassing, tenzij anders aangegeven. (bv. extra eigenschap "Spirit").

In elke bezette regio wordt een van de volkeren tegels omgedraaid, met de grijze kant naar boven, de overige volkeren tegels gaan terug in het opbergbakje.



Elke speler kan tijdens het spel slechts een volk in opgave hebben. Als er nog volkeren tegels van vorige volkeren (die in opgave waren) op de kaart liggen, worden deze verwijderd, alvorens de volkeren tegels van het ras dat in opgave gaat om te draaien.

De volkeren kaart van een volledig verdwenen volk wordt onderaan de stapel van de volkeren kaarten geplaatst, of op de eerstvolgende plaats in de rij. Hetzelfde gebeurt als een volk verdwijnt door veroveringen van andere volkeren.



De Merchant Skeletons worden verwijderd van de kaart, en de volkeren kaart wordt terug onderaan de stapel gelegd

De speler kan in deze speelbeurt geen veroveringen meer doen. Hij scoort overwinningsmunten en beëindigt zo zijn speelbeurt. De speler wint èèn munt voor elke regio bezet door zijn volk in opgave. Hij zal geen bonusmunten scoren. In zijn volgende speelbeurt kiest de speler een nieuwe volkeren\extra eigenschap combinatie uit de beschikbare combinaties. Dan gelden dezelfde regels als bij de eerste spelronde, met èèn Klein verschil, de speler ontvangt naast overwinningsmunten voor de regio's van zijn nieuwe volk ook munten voor de regio's bezet door zijn volk in opgave.



Opgave voor de Hill Tritons. Hun volkeren tegels worden allemaal verwijderd, behalve een omgedraaide tegel in elke bezette regio. Hun volkeren kaart wordt omgedraaid en het extra eigenschap kaartje wordt terug in de doos gelegd.

In het uitzonderlijke geval dat de stapel extra eigenschap kaartjes uitgeput is, kan je de reeds gebruikte kaartjes goed schudden en hiervan een nieuwe stapel maken

Einde van het spel

Als de speelrondentegel het laatste veld bereikt, hebben alle spelers nog één speelbeurt en dan eindigt het spel. De overwinningmunten worden geteld, en de speler met het grootste aantal wint het spel. In het geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste volkeren tegels (Actieve en in opgave).



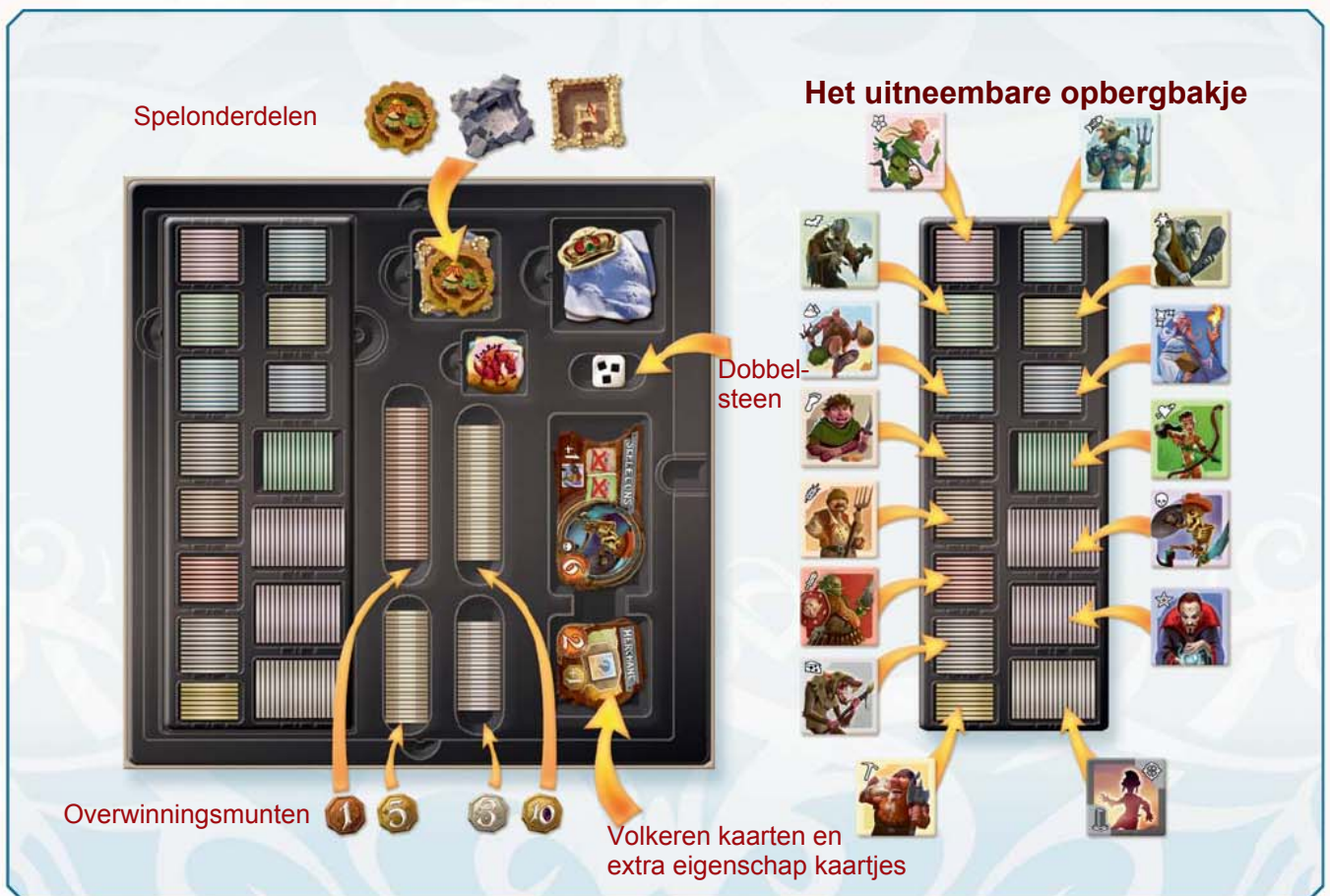
Appendix

I. De verdeelvakken

Omdat er in de Small World doos een aantal uitdruk kartons zitten, ontstaat er na het uitdrukken van alle onderdelen een leegte tussen het deksel en de plastic verdeelvakken. Als je je spellen op hun zijkant bewaard, zal dit er op termijn voor zorgen dat de speelborden, tegels, enz. beschadigd geraken. Om dit te vermijden raden we u aan om na het uitdrukken van alle onderdelen de uitgedrukte kartons niet weg te gooien. Haal voorzichtig de plastic verdeelvakken uit de doos, plaats de uitgedrukte kartons in de doos en plaats daarna de plastic verdeelvakken terug. Opgelet! wees voorzichtig met het uithalen en terugplaatsen van de plastic verdeelvakken, zodat de dunne plastic niet scheurt.

Dit zorgt ervoor dat de vrijgekomen ruimte weer verdwenen is., zodat alle onderdelen netjes op hun plaats blijven.

De afbeelding hieronder toont waar alle onderdelen in passen. Het uitneembare opbergbakje wordt enkel gebruikt voor de volkeren tegels. Alle andere onderdelen gaan in de plastic verdeelbakken in de doos. De speelborden, spelregels, en overzicht kaarten komen hier bovenop.



II. De Volkeren en Eigenschappen

Er zijn 14 volkeren en 20 extra eigenschappen in Small World. Elk volk heeft zijn eigen specifieke volkeren kaart, en voldoende tegels die kunnen worden ingezet met elke extra eigenschap. Elk extra eigenschap kaartje geeft een uniek voordeel aan het volk met deze eigenschap. De Volkeren tegels worden op de kaart geplaatst met de gekleurde zijde naar boven als het volk

actief is, en de grijze zijde naar boven als het volk in opgave is. Tenzij anders vermeld, worden de eigenschappen van een actief volk en de extra eigenschappen gecummuleerd, en vervallen al deze eigenschappen zodra een volk in opgave is. Een regio wordt enkel en alleen als bezet beschouwd als er een verloren volkeren tegel of een al dan niet actieve volkeren tegel ligt. Een Gebergte regio waar alleen een gebergte tegel ligt wordt wel als onbezet aanzien.

> De Volkeren

De volgende opsomming geeft een overzicht van de eigenschappen van elk volk, het aantal volkeren tegels dat je ontvangt bij de keuze van een volk, wordt aangegeven door het cijfer op de volkeren kaart.

(Wij hebben er bij de vertaling naar het Nederlands voor gekozen de originele namen te behouden, en dus niet te vertalen.)



Amazons

Vier van je Amazon tegels mogen enkel voor veroveringen worden gebruikt, niet voor de verdediging, zoals wordt aangeduid op de kaart door de +4. Je start dus met 10 Amazon tegels (en eventuele Amazon tegels die je toevoegt omwille van het extra eigenschap kaartje). Op het einde van je speelbeurt in de troepen herschikkingsfase (blz 5) moet je vier van de volkeren tegels terug in de hand nemen, zorg ervoor dat je indien mogelijk in elke regio minstens één tegel laat liggen. Neem de 4 Amazons terug in de hand om bij de troepenvoorbereiding (blz 6) voor je volgende speelbeurt.



Dwarves

Elke mijn regio dat door je Dwarves wordt bezet levert één bonus overwinningmunt op aan het einde van je speelbeurt. Deze eigenschap blijft van toepassing als de dwarves in opgabe zijn.



Elves

Als een van je regio's wordt overgenomen door een ander volk, behoud je al je volkeren tegels, i.p.v. één te verliezen.



Ghouls

Als de Ghouls in opgabe zijn, blijven alle tegels gewoon op het spelbord liggen i.p.v. één tegel per regio. In opgabe kunnen de Ghouls nog steeds andere gebieden veroveren, alsof ze nog actief zijn. Alle veroveringen met de Ghouls in opgabe moeten gebeuren alvorens met je actieve volk veroveringen te doen. Je kan zelfs je actieve volk aanvallen met de Ghouls in opgabe, als je dat zou willen.



Giants

Je Giants kunnen vanuit Gebergte regio's aangrenzende regio's veroveren met één tegel minder dan het vereiste aantal. Je moet wel steeds minimum één Giant tegel plaatsen.



Halflings

Je Halflings kunnen in iedere regio op de kaart komen, niet enkel de randregio's, plaats 2 hollen tegels op de eerste 2 regio's die je verovert, die beschermen je tegen vijandelijke overname en tegen vijandelijke eigenschappen. Je verwijderd de hollen terug als je Halflings in opgabe zijn, of als je beslist de regio te verlaten. (als je de hollen tegel verwijderd valt ook de bescherming weg)



Humans

Elke landbouw regio die door je Humans wordt bezet levert één extra overwinningmunt op, aan het einde van je speelbeurt.



Orcs

Elke reeds bezette regio dat je verovert met je Orcs levert aan het einde van die speelbeurt één extra overwinningmunt op.



Ratmen

Geen extra eigenschappen, hun voordeel schuilt in het grote aantal waarmee ze zijn.



Skeletons

Tijdens je troepen herschikking mag je 1 extra Skeleton tegel uit het opbergvakje nemen voor elke 2 niet lege regio's die je hebt veroverd in deze speelbeurt. Je mag de tegel onmiddellijk gebruiken bij je troepen herschikking. Als de tegels uitgeput zijn, ontvang je hiervoor geen nieuwe tegels meer.



Sorcerers

Per speelbeurt en per tegenspeler kan je met de sorcerers een tegel van een ander volk vervangen door één van je eigen tegels, dat je uit het opbergvakje neemt. Als de tegels op zijn, kan je deze eigenschap dus niet meer gebruiken om andere regio's te veroveren. Je kan de eigenschap enkel gebruiken voor regio's die aangrenzen aan reeds bezette regio's waar zich slechts één Volkeren tegel van een ander volk bevindt. (Een Troll tegel, met Troll grot tegel worden hier aanschouwd als één Troll tegel, zelfde geldt voor een volkeren tegel bij een fort, of een gebergte tegel, deze bieden allen geen bescherming voor één volkeren tegel.) Plaats de tegel die je hebt vervangen terug in het opbergvakje. Dit geldt enkel voor volkeren die niet in opgabe zijn.



Tritons

Je Tritons kunnen alle Regio's die aan de zee of een meer liggen veroveren voor èèn volkeren tegel minder dan vereist. Je moet wel steeds minimum èèn Tritons tegel plaatsen.



Trolls

Plaats een Trol Grot in elke bezette regio. De Trol grot zorgt voor 1 extra verdedegingspunt, alsof je een extra Trolls steen in die regio hebt. De grot blijft in de regio als je Trolls in opgave zijn. Neem de Trolls tegel terug als je de regio verlaat of de regio door een ander volk wordt veroverd.



Wizards

Elke Magische regio dat je met je Wizards bezet levert 1 extra bonuspunt op aan het einde van je speelbeurt.



Blanco Volk kaart

Deze kan je gebruiken om zelf een volk te ontwerpen. Vergeet bij je ontwerp niet om rekening te houden dat eender welke extra eigenschap tijdens het spel aan dit volk kan worden toegewezen.

Vermijd om meer dan 10 volkeren tegels toe te wijzen aan je volk, zodat je niet met de volkeren tegels in de problemen komt.

Als je met je nieuwe volk aan de slag wilt, gebruik je de tegels van een ander volk als vervanging, en verwijder de volkeren kaart van die tegels voor je aan het spel begint



> Extra Eigenschappen

Als we in de volgende opsomming geeft een overzicht van de extra eigenschappen je of jouw gebruiken duidt dit op de volkeren\extra eigenschap combinatie waarmee je speelt, tenzij anders vermeld. Normaal gezien gelden deze niet voor volkeren in opgave. De opsomming geeft een uitgebreide uitleg over de extra eigenschappen. De extra volkeren tegels die je door de extra eigenschap ontvangt staat als cijfer in een cirkel op het kaartje.

(Wij hebben er bij de vertaling naar het Nederlands voor gekozen de originele namen te behouden, en dus niet te vertalen.)



Bivouacking

Plaats de 5 kampen over je verspreide regio's tijdens je troepen herschikking fase. Elk kamp wordt gezien als 1 extra volkeren tegel bij verdedeging van die regio. Meerdere kampen kunnen in 1 regio worden geplaatst voor een betere verdedeging. (hierdoor kan je een regio beschermen waar maar 1 volkeren tegel ligt tegen de eigenschap van de Sorcerers). Elke speelbeurt mag je de kampen verplaatsen. Kampen gaan niet verloren bij een overname van een regio door een ander volk, maar verdwijnen van het speelbeurt zodra dat volk in opgave gaat.



Alchemist

Je ontvangt 2 extra overwinningsmunten aan het einde van je speelbeurt zolang je volk niet in opgave is.



Berserk

Je mag de versterkingsdobbelsteen gebruiken voor elke verovering die je doet, dus niet enkel de laatste in je speelbeurt. Je gooit de dobbelsteen, kiest een regio die je wil veroveren en plaats de vereiste

volkeren tegels (de dobbelsteenworp afgetrokken) Als je niet genoeg tegels meer op hand hebt os dat je laatste verovering van die speelronde. Zoals gewoonlijk is 1 tegel per gebied het minimum.



Commando

Je mag een aanliggende regio veroveren voor 1 volkeren tegel minder dan vereist. 1 volkeren tegel is natuurlijk wel vereist.



Diplomat

Op het einde van je speelbeurt mag je 1 actief volk van een tegenstander kiezen, dat je tijdens je speelbeurt niet hebt aangevallen, als je bondgenoot. Er geldt een vredesverdrag tussen jullie, and dat volk kan je in hun volgende speelbeurt niet aanvallen. Je mag elke speelbeurt van bondgenoot wisselen, of steeds bij dezelfde blijven. Volkeren in opgave kan geen vrede mee worden gesloten. (Dus de Ghouls kunnen je als ze in opgave zijn nog steeds aanvallen)



Dragon Master

Per speelbeurt mag je èèn regio veroveren met èèn volkeren tegel, zonder rekening te houden met de omvang van de tegenstander. Als de regio veroverd is plaats je je draak daar. Deze regio is nu immuun tegen vijandelijke aanvallen of eigenschappen tot je je draak verplaatst. Tijdens elke speelbeurt mag je je draak verplaatsen om een regio te veroveren. Je draak verdwijnt van het spelbord van zodra je volk in opgave is.



Merchant

Je krijgt 1 extra overwinningmunt voor elke door jou bezette regio aan het einde van je speelbeurt.



Mounted

Je mag elke heuvel of landbouw regio veroveren voor 1 volkeren tegel minder dan vereist. Minimum 1 tegel per regio is vereist.



Flying

Je mag elke regio, dus ook niet aangrenzende regio's veroveren, behalve zeeën en meren



Pillaging

Voor elke bezette regio dat je verovert deze speelbeurt ontvang je aan het einde van je speelbeurt 1 extra overwinningmunt



Forest

Je krijgt èèn extra overwinningmunt voor elke door jou bezette bos regio aan het einde van je speelbeurt.



Seafaring

Je mag de zee en meren beschouwen als 3 regio's die je kan veroveren. Je behoudt deze regio's ook als je in opgave gaat, en ontvangt hiervoor dus ook overwinningmunten zolang je daar tegels hebt liggen.



Fortified

Per speelbeurt mag je èèn keer een fort plaatsen in een door jou bezette regio. Het fort is èèn extra overwinningmunt waard aan het einde van je speelbeurt, tenzij je de regio verlaat of in opgave bent. Het fort zorgt ook voor een extra verdedegingspunt, ook als je in opgave bent. Verwijder het fort van het spelbord van zodra je de regio verlaat of een tegenstander de regio verovert. Er kan maar èèn fort per regio liggen, met een maximum van 6 forten over de kaart.



Spirit

Als de volkeren met de Spirit extra eigenschap in opgave gaan blijven ze voor de rest van het spel op het spelbord, tenzij ze verdwijnen door aanvallen van andere volkeren. Je kan dus op een gegeven moment met 2 volkeren in opgave zijn, en hiervoor ook punten scoren. Als je een 3de volk in opgave hebt blijven de Spirits op het spelbord en verdwijnt het andere volk van het spelbord.



Heroic

Plaats aan het einde van je speelbeurt je 2 Heroes in 2 verschillende door jou bezette regio's. Deze regio's zijn immuun voor aanvallen van andere volkeren, en hun eigenschappen, tot je je Heroes verplaatst. Als je in opgave gaat verdwijnen je Heroes van het spelbord



Stout

Je kan in opgave gaan na het afwerken van je speelbeurt, zonder een volledige speelbeurt op te offeren aan het in opgave gaan.



Hill

Je krijgt èèn extra overwinningmunt voor elke door jou bezette heuvel regio aan het einde van je speelbeurt.



Swamp

Je krijgt 1 extra overwinningmunt voor elke door jou bezette moeras regio aan het einde van je speelbeurt.





Underworld

Je mag elke regio met een grot veroveren voor 1 volkeren tegel minder dan vereist. Minimum 1 tegel per regio is vereist. Voor jouw veroveringen worden alle regio's met een grot ook beschouwd als aangrenzend



Blanco extra eigenschap kaartje

Deze kan je gebruiken om zelf een extra eigenschap te ontwerpen. Vergeet bij je ontwerp niet om rekening te houden dat deze extra eigenschap tijdens het spel aan eender welk volk kan worden toegewezen.



Wealthy

Je ontvangt aan het einde van je eerste speelbeurt 7 extra overwinningpunten

Vermijd om meer dan 5 volkeren tegels toe te wijzen aan je extra eigenschap, zodat je niet met de volkeren tegels in de problemen komt.



Hier vind je je Days of Wonder Online Access nummer:

Je Days of Wonder Online Access nummer vind je op de originele bijgeleverde spelregels



Wil je met enige trots je volk dat je zelf ontwikkelde delen met andere spelers? Ben je nieuwsgierig naar volkeren ontwikkeld door andere spelers? Of je hebt tips of ideeën die je wilt delen met andere spelers.

We nodigen je uit om lid te worden onze online spelers-community op de Days of Wonder website, waar je ook een aantal online spellen kan spelen.

Om je Days of Wonder Online nummer te gebruiken, voeg je deze gewoon toe in je bestaande Days of Wonder account, of maak je een nieuwe account aan op: www.smallworld-game.com, en klik op de "New Player Signup" knop. Volg verder de instructies op het scherm. Je kan ook andere Days of Wonder spellen ontdekken op:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Een eerste woord van dank aan het toegewijde test team van Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Ook bedankt: Cédric 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.

Een speciaal woordje van dank aan Xavier Georges and Alain Gotcheiner voor hun voorstellen en bijdragen.

En als laatste wil Days of Wonder Bruno Cathala bedanken om onze aandacht te vestigen op dit spel.

Spelontwerp: Philippe Keyaerts

Illustraties: Miguel Coimbra

Een woord van dank aan de reviewers van de Vertaalde NL regels: ...

Vrije vertaling en bewerking: Christophe Mannaert.



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.

