

SMALLWORLD

Turno do Jogo

O primeiro jogador é aquele cujas orelhas forem mais pontudas. Os jogadores se alternam em sentido horário. O último turno ocorre quando o Marcador de Turno chegar ao último espaço no Indicador de Turno. O jogador com mais Moedas de Vitória (ou mais marcadores de Raça, se houver empate) é o vencedor.

I. Primeiro turno

1. Escolha uma combinação de Raça e Poder Especial (p. 3)

- Selecione um combo e pague 1 Moeda de Vitória para cada combo acima do escolhido.
- Pegue seu combo juntamente com as Moedas de Vitória deixadas nele por outros jogadores.
- Pegue um número de marcadores de Raça igual à soma dos números indicados no brasão de Raça e no distintivo de Poder Especial.

2. Conquiste algumas Regiões (p. 4)

- **Primeira Conquista:** A menos que esteja jogando com os Halflings ou uma Raça de "Voadores", a 1ª Região a ser conquistada deve estar nas bordas do mapa ou à beira de um de seus 2 Mares.
- **Demais Conquistas:** A Região deve (normalmente) estar adjacente a uma Região que você ocupa. Você precisa de: 2 marcadores de Raça + 1 para cada marcador de Raça, Tribo Perdida, Acampamento, Fortaleza, Montanha ou Covil dos Trolls presente na Região. *Se um oponente estiver presente na Região, ele perde 1 marcador e segura os demais marcadores em sua mão até o final do turno.*
- **Última Conquista:** Para a última tentativa de conquista, você pode rolar o Dado de Reforços uma vez após escolher a Região. Cada ponto no dado vale como 1 marcador.
Mínimo de 1 marcador: Não importando qual seja sua Raça, seu Poder Especial ou o valor no dado, você sempre precisará usar pelo menos 1 marcador de Raça ao conquistar uma Região.

- **Redistribuição de Tropas:** Ao final do turno, redistribua suas tropas livremente para defesa, deixando pelo menos uma em cada Região. Os oponentes podem redistribuir em Regiões sob seu controle as tropas que foram retiradas de Regiões conquistadas.

3. Receba Moedas de Vitória (p. 5)

- Receba 1 Moeda de Vitória para cada Região ocupada por seus marcadores de Raça (Ativos ou Em Declínio).
- Receba Moedas de Vitória pelos bônus de sua Raça e/ou de seu Poder Especial (normalmente apenas da Raça Ativa).
- Mantenha o valor de suas Moedas de Vitória escondido dos oponentes.

II. Turnos subsequentes

Expandindo por meio de novas conquistas (p.6)

- **Prepare suas tropas:** Deixando 1 marcador de Raça em cada Região, recolha os demais. Se desejar, é possível abandonar algumas (ou todas) Regiões nesta fase, mas você perderá as Moedas de Vitória associadas a elas (e possivelmente estará sujeito à regra da Primeira Conquista).
- **Conquiste:** Conquiste novas Regiões (normalmente adjacentes), conforme as Regras de Conquista (I.2).

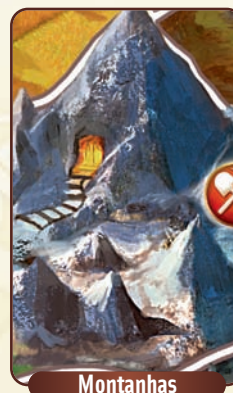
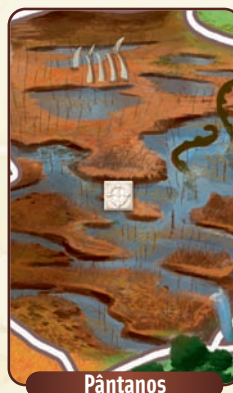
OU

Entre em Declínio (p.6)

- Vire o brasão de Raça de modo que o lado *Em Declínio* esteja visível e descarte seu distintivo de Poder Especial.
- Vire 1 marcador de Raça em cada Região para o lado *Em Declínio* e descarte os demais.
- Se você já tiver uma Raça *Em Declínio* no tabuleiro, descarte seus marcadores e coloque o brasão de Raça de volta na base da pilha de brasões.
- No próximo turno, jogue como se fosse seu primeiro turno (I.1)

De qualquer modo, você recebe Moedas de Vitória no final de seu turno (I.3).

Tipo de Terreno



Símbolos do Mapa

Caverna



Fonte de Magia



Mina



RAÇAS DE SMALL WORLD



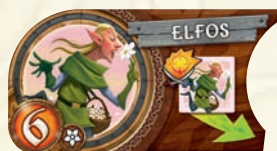
AMAZONAS: Em suas Conquistas, você pode usar 4 Amazonas extras.



ANÕES: Receba 1 Moeda extra para cada Mina que você ocupa no final do turno, mesmo *Em Declínio*.



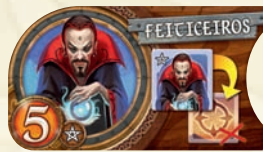
CARNIÇAIS: Todos os seus Carniçais permanecem no mapa quando entram *Em Declínio*. Além disso, eles podem continuar conquistando novas Regiões nos próximos turnos.



ELFOS: Ao ser conquistado, você não sofre *nenhuma* baixa; retire todos os seus marcadores da Região.



ESQUELETOS: Durante a Redistribuição de Tropas, pegue da bandeja 1 novo marcador de Esqueleto para cada 2 Regiões *não-vazias* que você conquistou e coloque-o no mapa.



FEITICEIROS: A cada turno, uma vez por oponente, substitua um marcador *Ativo* que esteja sozinho por um marcador de Feiticeiro retirado da bandeja para conquistar uma Região adjacente.



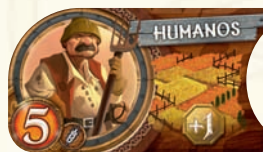
GIGANTES: Conquiste qualquer Região adjacente a uma Região de Montanha que você ocupa com 1 Gigante a menos que o normal. Um mínimo de 1 marcador de Gigante ainda é requerido.



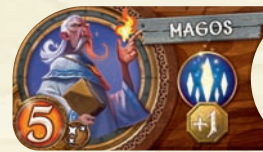
HALFLINGS: Sua primeira conquista pode ser em *qualquer* Região. Além disso, coloque uma Toca no Chão nas 2 primeiras Regiões que você conquistar para deixá-las imunes a conquistas de oponentes e a poderes especiais e de raças.



HOMENS-RATO: Sem benefícios de Raça além da grande quantidade de marcadores!



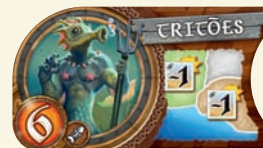
HUMANOS: Receba 1 Moeda extra para cada Região de Fazenda que você ocupar no final do turno.



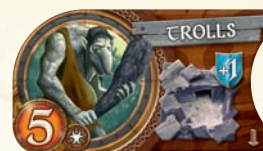
MAGOS: Receba 1 Moeda extra para cada Região com Fonte de Magia que você ocupar no final do turno.



ORCS: Receba 1 Moeda extra para cada Região *não-vazia* que você conquistar no turno.



TRITÕES: Conquiste Regiões costeiras à beira de um Mar ou Lago usando 1 marcador de Tritão a menos do que o normal. Um mínimo de 1 marcador de Tritão ainda é requerido.



TROLLS: Coloque um Covil dos Trolls em cada Região ocupada para aumentar a sua defesa em 1. Os Covis dos Trolls permanecem mesmo após a entrada *Em Declínio*.

PODERES ESPECIAIS



ALQUIMISTAS: Receba 2 Moedas a cada turno em que seus marcadores estão no mapa.



BERSERKERS: Você pode usar o Dado de Reforços *antes de cada uma* de suas conquistas.



COMERCIANTES: Receba 1 Moeda extra para cada *uma* das Regiões que você ocupar no final do turno.



DA FLORESTA: Receba 1 Moeda extra para cada Região de Floresta que você ocupar no final do turno.



DAS CAVERNAS: Você pode conquistar qualquer Caverna com 1 marcador a menos do que o normal. Um mínimo de 1 marcador ainda é requerido. Todas as Regiões com Cavernas são consideradas adjacentes.



DAS COLINAS: Receba 1 Moeda extra para cada Região de Colina que você ocupar no final do turno.



DAS FORÇAS ESPECIAIS: Conquiste qualquer Região usando 1 marcador a menos que o normal. Um mínimo de 1 marcador ainda é requerido.



DIPLOMATAS: Ao final do seu turno, você pode selecionar um oponente cuja Raça Ativa não foi atacada por você neste turno. Ele não poderá atacá-lo no próximo turno.



DOMADORES DE DRAGÕES: Use o dragão para conquistar uma Região usando um único marcador; a Região ocupada pelo Dragão se torna imune a conquistas e poderes especiais e raciais.



DOS PÂNTANOS: Receba 1 Moeda extra para cada Região de Pântano que você ocupar no final do turno.



ESCOTEIROS: Distribua 5 Acampamentos em suas Regiões. Cada Acampamento aumenta a defesa da Região em 1.



ESPIRITUAIS: Quando entrar *Em Declínio*, seus marcadores Espirituais não contam para o limite de "apenas 1 Raça *Em Declínio*".



FORTIFICADOS: Uma vez por turno, coloque uma Fortaleza em uma Região para aumentar sua defesa em 1 (mesmo quando *Em Declínio*) e receber 1 Moeda extra (apenas quando *Ativa*).



HERÓICOS: Ao final do turno, coloque seus 2 heróis em Regiões que você ocupa para torná-las imunes a conquistas e poderes especiais e raciais.



MONTADOS: Você pode conquistar qualquer Região de Fazenda ou Colina com 1 marcador a menos do que o normal. Um mínimo de 1 marcador ainda é requerido.



NAVEGANTES: Quando sua Raça estiver *Ativa*, você pode conquistar Mares e Lagos como se fossem Regiões vazias. Você mantém essas Regiões mesmo após entrar *Em Declínio*.



RESISTENTES: Você pode entrar *Em Declínio* após o final de um turno normal de conquistas, após receber moedas.



RICOS: Receba 7 Moedas extras ao final do seu primeiro turno.



SAQUEADORES: Receba 1 Moeda extra para cada Região *não-vazia* que você conquistar no turno.



VOADORES: Você pode conquistar *qualquer* Região do mapa, e não apenas as adjacentes.