

SMALLWORLD™

Turno di Gioco

Il primo giocatore è quello con le orecchie più a punta. Il turno di gioco prosegue in senso orario. La partita finisce quando il puntatore del Turno di Gioco arriva all'ultima tacca della sequenza Turni di Gioco. Vince la partita il giocatore con più monete Vittoria (o, in caso di pareggio quello con più segnalini Razza).

I. Primo Turno

1. Prendere una combinazione Razza e Potere Speciale (p. 3)

- Seleziona una combinazione e paga 1 moneta Vittoria per ognuna delle combinazioni che si trovano sopra la tua.
- Prendi la tua combinazione, insieme a tutte le monete Vittoria che gli altri giocatori vi hanno messo accanto.
- Prendi un numero di segnalini Razza opportuni, pari alla somma delle # che si trovano sul tuo vessillo di Razza e sul cartellino Potere Speciale.

2. Conquista delle Regioni (p. 4)

- **Prima Conquista:** Salvo che tu non stia giocando Mezzuomini o una Razza "Volante" la 1° Regione che conquisti deve essere sul bordo della mappa, o su uno dei suoi 2 Mari.
- **Conquiste Successive:** La Regione deve (di solito) essere adiacente a una delle tue. Ti servono: 2 segnalini Razza +1 per ogni segnalino Razza nemico, segnalino Tribù Perduta, Accampamento, Fortezza, Montagna, Tana dei Troll nella Regione.
Se un avversario è presente nella Regione, perde 1 segnalino e riprende tutti gli altri in mano fino a che questo turno non è terminato.
- **Conquista Finale:** Durante il tuo tentativo di conquista finale alla fine del turno, puoi tirare una volta il dado Rinforzi dopo aver scelto una Regione. Ogni punto conta come un segnalino.

Minimo 1 segnalino: A prescindere dalla tua Razza, Potere Speciale o tiro di dado, devi per forza utilizzare 1 segnalino Razza quando conquisti una Regione.

- **Rischiare le Truppe:** Alla fine del turno, puoi rischiare come vuoi le truppe per la difesa, lasciando almeno 1 segnalino per Regione. Gli avversari possono rischiare le truppe che si sono ritirate dalle Regioni conquistate da altri, per schierarle in regioni che essi controllano.

3. Guadagnare monete Vittoria (p. 5)

- Ricevi 1 moneta Vittoria per ogni Regione che la tua Razza (Attiva o In Declino) sta occupando.
- Guadagni monete Vittoria dai benefici della tua Razza e/o Potere Speciale (di solito solo dalla razza attiva).
- Tieni sempre segreto agli altri il valore delle tue monete Vittoria.

II. Turni Successivi

Espandersi attraverso nuove conquiste (p.6)

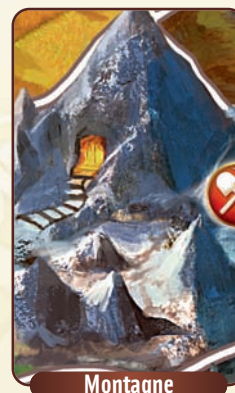
- **Preparare le Truppe:** Dopo aver lasciato 1 segnalino Razza in ogni Regione, riprendi in mano gli altri. Se vuoi, puoi abbandonare alcune (tutte) Regioni in questa fase, ma perderai le monete Vittoria a esse associate (e in caso essere nuovamente soggetto alla regola Prima Conquista).
- **Conquista:** Conquista nuove Regioni (di solito adiacenti), per le regole Conquista (1.2-in poi).

0

Entrare In Declino (p.6)

- Gira il tuo vessillo di Razza in modo tale che il lato *in declino* sia visibile e scarta il tuo cartellino Potere Speciale.
- gira 1 segnalino Razza in ogni Regione sul lato *in declino* e scarta tutti gli altri.
- se hai già una Razza *in declino* sul tabellone, scarta i suoi segnalini, e piazza il suo vessillo Razza in fondo alla pila dei vessilli Razza.
- Il prossimo Turno gioca come se fosse il tuo primo turno (I. 1).

Tipo di Terreno



Simboli

Caverna



Fonte Magica



Miniera



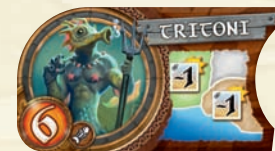
Razze di Small World



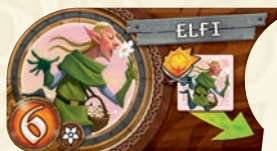
AMAZZONI: Durante le tue Conquiste, puoi utilizzare 4 Amazzoni aggiuntive.



MEZZUOMINI: La tua prima conquista può essere dovunque. Piazza anche una Buca-nel-Terreno nelle prime 2 Regioni che conquistasti per renderle immuni alle conquiste del nemico, ai suoi poteri razziali & poteri speciali.



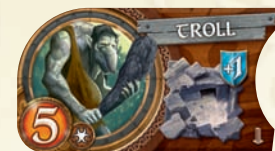
TRITONI: Conquisti tutte le Regioni costiere, che confinano con Mari o Laghi al costo di 1 segnalino Tritone meno del solito. È necessario comunque almeno 1 segnalino Tritone.



ELFI: Quando sei conquistato, non subisci perdite; ritira *tutti* i tuoi segnalini dalla regione.



NANI: Guadagni 1 moneta Vittoria bonus da ognuna delle Miniere che occupi alla fine del turno, anche se sono in declino.



TROLL: Piazza una Tana dei Troll in ogni Regione che occupi, per incrementare di 1 le sue difese. La Tana dei Troll resta anche quando i Troll sono in declino.



GHOUL: Tutti i tuoi Ghoul restano sulla mappa, quando vai in declino. In aggiunta possono continuare a conquistare nuove Regioni nel corso dei turni successivi.



ORCHI: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Regione *non-vuota* che hai conquistato in questo turno.



UMANI: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Regione Campi che occupi alla fine del turno.



GIGANTI: Conquisti ogni Regione adiacente a una Regione Montagna che occupi al costo di 1 segnalino Gigante in meno del solito. È necessario un minimo di 1 segnalino Gigante.



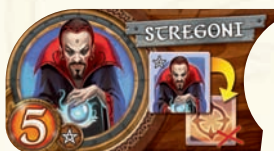
SCHIELETRI: Durante il Rischieramento delle Truppe, prendi 1 nuovo segnalino Scheletri ogni 2 Regioni *non-vuote* che hai conquistato e schierali.



UOMINI RATTO: Nessun beneficio di Razza a parte l'immenso numero!



MAGHI: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Fonte Magica che occupi alla fine del turno.



STREGONI: Una volta per turno, sostituisci un segnalino *attivo* di un avversario con un nuovo segnalino Stregoni preso dalla vaschetta, per conquistare una Regione adiacente.

Poteri Speciali



ALCHIMISTA: Guadagni 2 monete bonus alla fine di ogni turno in cui i tuoi segnalini sono sulla mappa.



DIPLOMATICO: Alla fine del tuo turno puoi scegliere come alleato uno degli avversari la cui razza Attiva non ti ha attaccato in questo turno. Non può attaccarti fino al tuo prossimo turno.



MONTATO: Conquisti ogni Regione Collina o Campi al costo di 1 segnalino in meno del solito. Serve comunque almeno 1 segnalino.



SACCHIEGGIATORE: Guadagni 1 moneta per ogni Regione *non-vuota* che hai conquistato in questo turno.



BERSERK: Puoi utilizzare il dado Rinforzi *prima di ognuna* delle tue conquiste



EROICO: Alla fine del tuo turno piazza 2 Eroi in Regioni che occupi, per renderle immuni alle conquiste, e ai poteri razziali & poteri speciali.



NAVIGATORE: Quando la tua Razza è attiva, puoi conquistare Laghi & Mari come se fossero Regioni vuote. Mantieni queste regioni anche quando vai in declino.



SIGNORE DEI DRAGHI: Usa il Drago per conquistare 1 Regione utilizzando un solo segnalino; la regione occupata dal Drago diventa immune alle conquiste degli avversari, ai poteri razziali e ai poteri speciali.



BIVACCO: Disponi 5 segnalini Accampamento in una qualsiasi Regioni (e) durante la fase di Rischieramento delle Truppe. Ogni Accampamento aumenta la difesa della Regione di 1.



FORESTA: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Regione Foresta che occupi alla fine del turno.



PALUDE: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Regione Palude che conquistasti alla fine del turno.



SOTTERRANEO: Conquisti ogni Regione Caverna al costo di 1 segnalino in meno del solito. Serve comunque almeno 1 segnalino. Tutte le Regioni con Caverna sono considerate adiacenti.



COLLINA: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Regione Collina che occupi alla fine del turno.



GENIERE: Una volta per turno piazza una Fortezza in una Regione per incrementare le sue difese di 1 e guadagni 1 moneta bonus (solo quando *attiva*). La Fortezza resta sulla mappa anche quando la tua Razza va in declino.



RICCO: Guadagni 7 monete bonus, una sola volta, alla fine del tuo primo turno sulla mappa.



SPIRITO: quando vai in declino, i tuoi Spiriti non contano ai fini della regola "solo 1 razza in declino".



COMMANDO: Puoi conquistare *qualsiasi* Regione spendendo meno di 1 segnalino Razza rispetto al normale. Serve un minimo di 1 segnalino per un tentativo di conquista.



MERCANTE: Guadagni 1 moneta bonus per ogni Regione che occupi alla fine del turno.



RISOLUTO: Puoi andare in declino alla fine di un regolare turno di conquiste, dopo aver guadagnato.



VOLANTE: Puoi conquistare *qualsiasi* regione della mappa, e non solo quelle adiacenti.