

# SMALLWORLD®

## Speelronde

De speler met de meest puntige oren mag beginnen. De volgende spelers komen, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Bevindt de Spelrondetegel zich op het laatste vakje van het Spelrondespoor, dan wordt de laatste ronde gespeeld. De speler met de meeste Overwinningmunten (of de meeste Rasfiches bij een gelijkspel), wint het spel.

### I. De eerste Spielbeurt

#### 1. Kies een combinatie van een Ras en een Speciale Kracht (p. 3)

- Kies een combinatie en betaal 1 Overwinningsmunt voor elke combinatie die zich boven jouw keuze bevindt.
- Neem deze combinatie voor jou, samen met de Overwinningmunten die naast deze combinatie gelegd werden door de andere spelers.
- Neem het aantal overeenstemmende Rasfiches gelijk aan de som van het aantal aangeduid op de gekozen Raskaart en de gekozen Speciale Krachtkaart.

#### 2. Verover Regio's (p. 4)

- **Eerste verovering:** Indien je niet met de Halfmensen of een "Vliegend" Ras speelt, dan moet het eerste gebied dat je wenst te veroveren zich aan de beurt van het speelbord bevinden of grenzen aan één van de 2 Zeeën.
- **Alle Veroveringen:** Het gebied moet (gewoonlijk) naburig gelegen zijn aan één van jouw gebieden. Hiervoor heb je nodig: 2 Rasfiches + 1 voor elke vijandige Rasfiche, Verloren Rasfiche, Kamp, Fort, Gebergte of Trollengrot in het gebied. *Bevindt er zich een tegenstander in het gebied, dan verliest hij 1 van zijn fiches en neemt de andere fiches terug in zijn hand tot het einde van deze beurt.*
- **Laatste Verovering:** Enkel voor jouw allerlaatste Veroveringen (tijdens jouw beurt), kan je de Versterkingsdobbelsteen gebruiken na het kiezen van het gebied. Elk oog dat je hiermee gooit telt voor 1 fiche.

**Minimum 1 fiche:** Onafhankelijk van jouw Ras, Speciale Kracht of het resultaat van de worp met de dobbelsteen, ben je verplicht om minstens 1 Rasfiche te gebruiken bij het veroveren van een gebied.

- **Troepen Herschikking:** Op het einde van jouw beurt, kan je jouw troepen willekeurig herschikken, waarbij je minstens één fiche achterlaat in elk gebied. De andere spelers mogen hun troepen, die ze terugkregen van Heroverde gebieden, ook herschikken in gebieden die nog steeds onder hun controle zijn.

#### 3. Ontvang Overwinningmunten (p. 5)

- Ontvang 1 Overwinningsmunt voor elk gebied dat jouw Ras (actief of in verval) momenteel bezet.
- Ontvang Overwinningmunten die voortvloeien uit de voordelen van jouw Ras en/of jouw Speciale Kracht (meestal betreft dit de actieve Rassen).
- Houd het aantal Overwinningmunten altijd geheim voor de andere spelers.

### II. Volgende Spielbeurten

#### Breid uit naar nieuwe gebieden (p.6)

- **Bereid je troepen voor:** Laat 1 Rasfiche achter in elk gebied, neem de andere fiches in je hand. Indien je dit wenst, kan je bepaalde (of alle) gebieden verlaten tijdens deze fase, maar je verliest de Overwinningsmunt(en) die hiermee geassocieerd zijn (en het is goed mogelijk dat je terug de regel van de Eerste Verovering zal moeten volgen).
- **Verover:** Verover de nieuwe gebieden (meestal naburig geleden) volgens de Veroveringsregels (I.2).

OF

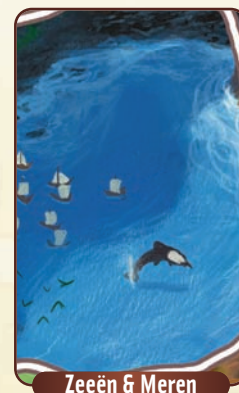
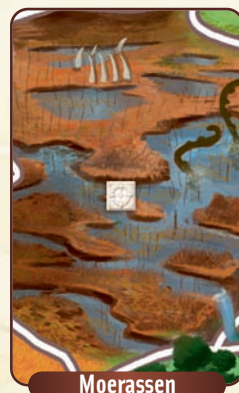
#### Jouw Ras gaat in verval (p.6)

- Draai jouw Raskaart om zodat de grijze zijde zichtbaar wordt en leg jouw Speciale Kracht kaart aan de kant.
- Had je al een Ras op het speelbord dat in verval was geraakt, dan leg je alle fiches aan de kant en plaats je de Raskaart onderaan de Rassenstapel.
- De volgende beurt speel je alsof het jouw eerste beurt was (I.1).

Je ontvangt in ieder geval toch Overwinningmunten op het einde van jouw beurt (I.3).

### Terreintype

### Symbolen op de kaart



Grot



Magiebron



Mijn





## SMALL WORLD RASSEN



**AMAZONES:** Tijdens jouw Veroveringen, kan je 4 bijkomende Amazones gebruiken.



**MAGIËRS:** Ontvang 1 bijkomstige Overwinningssmunt voor elk gebied met een Magiebron dat je bezet op het einde van jouw beurt.



**REUZEN:** Verover een gebied naburig gelegen aan één van jouw bezette Berggebieden voor 1 Reuzenfiche minder dan nodig. Een minimum van 1 Reuzenfiche is nog steeds nodig.



**DWERGEN:** Ontvang 1 bijkomstige Overwinningssmunt voor elke mijn die je bezet op het einde van jouw beurt, zelfs als jouw ras in verval geraakt is.



**MEERMANNEN:** Verover de kustgebieden, gelegen naast een Zee of een Meer, voor 1 Meermanfiche minder dan nodig. Een minimum van 1 Meermanfiche is nog steeds nodig.



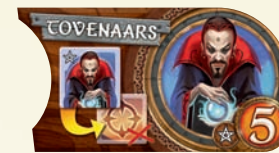
**SKELETTEN:** Tijdens het herschikken van jouw troepen, krijg je 1 nieuwe Skelet fiche uit de doos voor elke 2 bezette gebieden die je veroverd hebt.



**ELFEN:** Word je overheerst in een gebied, dan lijdt je geen verliezen; trek gewoon al jouw fiches terug uit het gebied.



**MENSEN:** Ontvang 1 bijkomstige Overwinningssmunt voor elk Akkergebied dat je bezet op het einde van jouw beurt.



**TOVENAARS:** Eén maal per beurt, per tegenstander, kan je een actieve fiche van je tegenstander vervangen met een Tovenaarsfiche uit de doos, om een naburig gelegen gebied te veroveren.



**HALFMENSEN:** Je mag je eerste verovering in een willekeurig gebied starten. Bovendien plaats je een Hol in de eerste 2 gebieden die je verovert, dit maakt je immuun voor veroveringen door je tegenstanders en de Rassen- en Speciale Krachten-eigenschappen.



**ORKEN:** Ontvang 1 bijkomstige Overwinningssmunt voor elk bezet gebied dat je veroverd hebt tijdens deze beurt.



**TROLLEN:** Plaats een Trollengrot in elk gebied dat je bezet, waardoor de verdediging verhoogd wordt met 1. Trollengrot blijven op het speelbord, zelfs als de Trollen in verval geraken.



**LIJKENETERS:** Al jouw Lijkeneters blijven op het speelbord als dit Ras in verval geraakt. Bovendien kunnen ze nog steeds nieuwe gebieden veroveren tijdens de volgende beurten.



**RATMENSEN:** Je hebt geen rasvoordeel, het aantal is al krachtig genoeg!

## SPECIALE KRACHTEN



**ALCHEMIST:** Je ontvangt 2 extra munten voor iedere beurt dat jouw fiches op het speelbord liggen.



**COMMANDO:** Verover elk gebied met 1 fiche minder dan nodig. Je hebt echter nog altijd minimum 1 fiche nodig hiervoor.



**HEROÏSCH:** Op het einde van jouw beurt, plaats je de 2 Helden in twee van jouw bezette gebieden. Hierdoor worden deze gebieden immuun voor veroveringen door je tegenstanders en de Rassen- en Speciale Krachten-eigenschappen.



**PLUNDERINGEN:** Ontvang 1 bijkomstige Overwinningssmunt voor elk bezet gebied dat je veroverd hebt tijdens deze beurt.



**BERIDJEN:** Verover een Heuvel- of een Akkergebied met één fiche minder dan nodig. Een minimum van 1 fiche is nog steeds nodig.



**DIPLOMAAT:** Op het einde van elke beurt, kies je 1 tegenstander met een actief ras die je niet aangevallen hebt. Hij zal je de volgende beurt niet kunnen aanvallen.



**HEUVEL:** Ontvang 1 bijkomende Overwinningssmunt voor elk Heuvelgebied dat je bezet op het einde van jouw beurt.



**RIJK:** Ontvang éénmaal 7 bijkomende Overwinningssmunten, op het einde van jouw eerste beurt op het speelbord.



**BIVAK:** Plaats 5 Kampen in jouw gebied(en). Elk Kamp zal de verdediging van dat gebied verhogen met 1.



**DRAKENMEESTER:** Zet de Draak in om een gebied te veroveren met één enkele fiche. Het gebied dat bezet wordt door de Draak, wordt immuun voor veroveringen door je tegenstanders en de Rassen- en Speciale Krachten-eigenschappen.



**MOERAS:** Ontvang 1 bijkomende Overwinningssmunt voor elk Moerasgebied dat je bezet op het einde van jouw beurt.



**VERSTERKT:** Eenmaal per beurt, kan je een Fort plaatsen in een gebied om de verdediging te verhogen met 1 en een extra munt te verzamelen (enkel en alleen als het Ras actief is). De Forten blijven op het speelbord zelfs als jouw Ras in verval geraakt.



**BLOEDDORSTIG:** Je mag de overwinningssdobbelsteen gooien voor elke verovering.



**GEESTEN:** Valt jouw ras in verval, dan tellen je Geestfiches niet mee voor de "slechts 1 Ras in verval"-limiet.



**ONDERWERELD:** Verover elk gebied met grotten met één fiche minder dan nodig. Een minimum van 1 tegel is echter nog steeds nodig. Alle gebieden met een Grot worden als naburig gelegen beschouwd.



**VLIEGEND:** Je mag een willekeurig gebied veroveren op het speelbord, het moet niet naburig gelegen zijn.



**BOS:** Ontvang 1 bijkomstige Overwinningssmunt voor elk Bosgebied dat je bezet op het einde van jouw beurt.



**HANDELAAR:** Ontvang 1 bijkomstige Munt voor elk gebied dat je op het einde van jouw beurt bezet.



**ONVERSCHROKKEN:** Je mag in verval gaan op het einde van jouw gewone beurt en jouw veroveren, na het verkrijgen van je Overwinningssmunten.



**ZEEVAARDER:** Is jouw Ras nog actief, dan kan je de Zeeën en de Meren veroveren alsof dit lege gebieden betrof. Je behoudt deze gebieden zelfs indien jouw ras in verval geraakt.