

Philippe Keyaerts

# SMALLWORLD™

2-5 játékos részére • 8 éves kortól • 40-80 perc játékidő

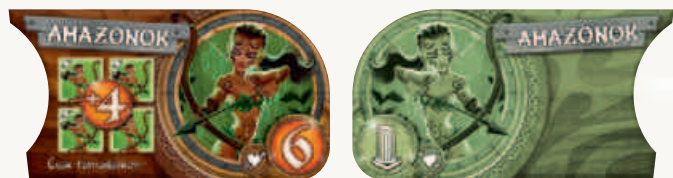
## Tartozékok

A Small World™-ben a következőket talárod:

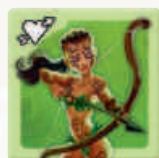
- két duplaoldalú játéktáblán 4 Small World térképet, ezek játékoszámtól függően használatosak



- 6 összefoglaló táblát, egyet-egyet minden játékosnak, a megmaradt egyet pedig közös emlékeztetőnek
- 14 faj jelzőt, melyeknek aktív oldala színes, hanyatló oldala szürke; és egy üres jelzőt egy saját tervezésű fajnak



- 168 megfelelő faj lapkát és 18 elveszett törzs lapkát:



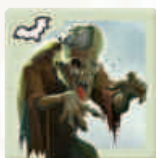
15 amazon



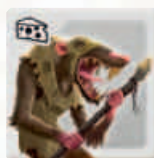
8 törpe



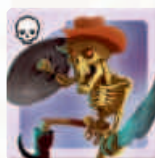
11 elf



10 élőhalott



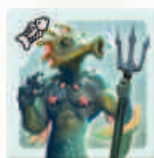
13 patkányember



20 csontváz



18 mágus



11 triton



11 óriás



11 félszerzet



10 ember



10 ork



10 troll



10 varázsló



és 18 elveszett törzs

- 20 különleges képesség jelzőt, és egy üreset a saját tervezésűnek



- Továbbá a következőket:



10 trollbarlang



6 erő



9 hegy



5 tábór



2 földi üreg



1 sárkány

2 hős

- 109 győzelmi érmét (30 db 10-es, 24 db 5-ös, 20 db 3-as és 35 db 1-es értékű)



győzelmi érmék



- 1 egyedi erősítés kockát

- 1 forduló jelzőt



forduló jelző korona

- Szabálykönyvet a Days of Wonder Online belépő kóddal

# Játékelőkészületek

Ha most játszol először, akkor óvatosan nyomkodd ki a lapkákat! Rendszerezd őket, és pakold be az erre kialakított tálcákba! Néhány fajta a kivehető tartóba való, amit a játékkal együtt kaptál. A többi tartozék a játékdoboz nagy tartójába passzol. Nézd meg az 1-es melléklet képét a 8. oldalon, segíteni fog az elrendezésben!

- ◆ Válaszd ki a Small World térképekből a játékosok számának megfelelő! Mindegyik térképen a jobb felső sarokban látható, hogy hány játékos esetén kell használni. A kiválasztott térképet tedd az asztal közepére!
- ◆ Tedd a fordulójelző koronát a fordulószámláló első mezőjére! **1**. A fordulószámlálón tudjuk ellenőrizni, hogy hol tart a játék. A játék abban a fordulóban ér véget, amikor a korona a számlálósáv utolsó mezőjébe lép (8., 9. vagy 10. forduló, játékoszámtól függően).
- ◆ Tedd a kivehető tartót a tartalmával együtt a játéktábla mellé, hogy mindenki könnyen elérhesse! **2**.
- ◆ Keverd meg a faj jelzőket; húzz véletlenszerűen ötöt, képpel felfelé, (szín oldaluk látszódjon) és rakd őket egy oszlopba! **3** A megmaradt jelzőket pedig egy kupacban, az oszlop aljára, ugyancsak képpel felfelé.

**4** Ugyanez vár a különleges képesség jelzőkre, keverd meg, egyesével rakj ötöt minden faj jelző baloldali görbületébe, pont beleillik majd. A maradékot halmozd ugyanúgy a faj jelző kupac bal oldalára! **5** Most összesen 6 faj jelző és különleges képesség kombináció látható az asztalon, a kupacok tetején lévőekkel együtt.

◆ Minden területre tegyél egy elveszett törzs lapkát, ahol a jelét látod! **6**. Az elveszett törzsek réges-rég elfeledett civilizációk utolsó lakosai, akik a játék elején azért még jelzőképpen feltűnnek az egyes régiókban.

- ◆ A játéktáblán látható minden hegy régióra tegyél egy hegy lapkát! **7**.
- ◆ Ossz ki minden játékosnak öt 1-es győzelmi érmét! **8** Az összes maradék érmét (1-es, 3-as, 5-ös és 10-es) tedd a közelbe, minden körben szükség lesz rájuk. Az érmék pénzként funkcionálnak a játék során, a legvégén pedig a legtöbb érme tulajdonosa lesz a nyertes.



## A játék célja

Small Worldben egyre szűkösebb a hely. Túl sok faj feni a fogát a földedre, arra a földre, amelyet őseid hagytak rád örökül annak reményében, hogy egy akkora birodalmat hozol létre, amely az egész világot képes uralni.

Válassz egy fajt – különleges képességgel kombinálva –, majd annak egyedi jellegzetességével és képességével hódíthatod meg a környező területeket, halmozhatod a győzelmi érméket, általában a gyengébb szomszédok kárára. A különböző területekre lehelyezett csapatokkal (faj lapkák) és a szomszédos régiók meghódításával minden egyes elfoglalt területért győzelmi érméket szerezhetsz köröd végén. Alkalmanként fajod birodalmának határai túlságosan elnyúlnak (mint azoké a birodalmaké, amelyek már megsemmisültek!), ezért magukra kell hagynod, és keresni egy másik

felvirágoztatásra váró fajt. A győzelem kulcsa az, hogy megfelelő időben tudod-e otthagyni népedet a többiek martalékaul, egy újabb faj érdekében, amelynek Small World uralmát adod a kezébe!

## A játék kezdete

Az kezdi a játékot, akinek a leghegyesebb a füle. A játék óramutató járása szerint megy, körbe-körbe, egyik játékos a másik után.

A kezdő játékos dolga lesz majd, hogy minden kör után egy mezővel előrébb tolja a fordulójelzőt.

Mikor a fordulójelző az utolsó mezőre kerül a fordulószámlálón, az utolsó kör következik, és játék véget ér. A győztes az lesz, aki a legtöbb győzelmi érmét gyűjtötte össze.

# I. Az első kör

A játék első körében minden játékos:

1. választ egy faj és különleges képesség kombinációt
2. meghódít pár régiót
3. begyűjti a győzelmi érmeket

## 1. Faj és különleges képesség kombináció választása

Válassz egy faj és különleges képesség kombinációt a tábla mellett látható hat lehetséges jelzőből (beleértve a 6., a sor alján lévő jelzők tetején láthatót is)!

Az egyes kombinációk költségét azok sorban lévő helyzete határozza meg. Az első kombináció – ami a legfelső a sorban – ingyenes. Minden további kombináció, ahogy haladsz lefelé a sorban, eggyel több győzelmi pontba kerül. A fizetés úgy történik, hogy a választott kombináció fölöttiek mind-egyikére 1-1 érmét helyezel. Tedd magad elé a választott kombinációt, és vedd el annyi faj lapkát a kivehető tartóból, amennyit a faj és a különleges képesség jelzők összesen mutatnak!

Ha olyan kombinációt választottál, amely már tartalmaz győzelmi érme(ke)t (az előttd lévő játékosok jóvoltából), akkor azokat megkapod, de ettől még ugyanúgy fizetned kell, ha a választott fölött található még másik kombináció.

Tedd magad elé a választott kombinációt, és vedd el annyi faj lapkát a kivehető tartóból, amennyit a faj és a különleges képesség jelzők összesen mutatnak!



Másrésről, ha egy különleges képesség (vagy faj ereje) további faj lapka felvételére jogosítana a játék során, az összes elérhető lapka mégiscsak behatárolja a mennyiséget. Tehát, ha 18 mágus lapkád már a játéktáblán van, addig nem tudod használni a mágus erejét, amíg néhány lapkája újból elérhető nem lesz.

Végül töltsd fel a kombinációk sorát a többiek számára; egy hellyel feljebb csúsztatva a lent lévöket (ha van rajtuk érme, azzal együtt), hogy a megüresedett pozíciót kitöltsd, majd fordíts fel egy újabb kombinációt a kupacból, feltéve, hogy épp nem azt választottad! Tehát mindig 6 kombináció áll minden játékos rendelkezésére az asztalon (ha esetleg elfogynának a faj vagy különleges képesség jelzők, újra kell keverni az eldobottakat).



Néhány különleges esettől eltekintve (például csontvázak és mágusok), ennyi faj lapkát tudsz majd a játék során lehelyezni.



## 2. Területek meghódítása

A játékosok a faj lapkákat használva hódítanak meg területeket, melyek elfoglalásával győzelmi értéket szereznek.

### > Az első hódítás

Az első hódítást csak **határmenti** területen kezdheted, vagyis olyan régióban, ami a tábla szélével határos, vagy amelynek partszakasza a tábla szélén lévő tengerbe ér (még akkor is, ha a tengeri területet egy tengerjáró faj birtokolja).

### > Egy terület meghódítása

Egy régió meghódításához szükséged lesz 2 faj lapkára; továbbá, ha azon tábor, erőd, hegy, vagy trollbarlang van, akkor mindezekért darabonként még +1 faj lapkára, és 1-1 további faj lapkára minden egyes elveszett törzs vagy ellenes faj lapkáért is, ami a területen található. A tenger és a tavak általában nem elfoglalható területek.



Ezen az elveszett törzs által elfoglalt területen való térképre lépéshez a játékosnak 3 értékes faj lapkát kell letennie.

Egy terület meghódításához használt faj lapkákat le kell raknod a régió határain belülre. Ezek a lapkák egészen a köröd végéig ott maradnak majd, ekkor lehetőség lesz az átszervezésre (lásd: Csapat átszortosítás 5. oldal).

**Fontos megjegyzés:** Legalább egy faj lapka szükséges egy új hódítás elindításához, függetlenül fajtól és/vagy különleges képesség hatásától.

### > Az ellenfél veszteségei és visszavonulása

Ha a hódítást megelőzően másik játékos csapatai voltak a területen, akkor ezek a lapkák azonnal visszakerülnek ellenfeled kezébe és:

- ezekből egy lapkát vissza kell tennie a tálcába,
- a többi faj lapkát pedig le kell raknia az aktív faja által elfoglalt többi területre, az aktuális játékos köre végén.

A régió(k)nak, ahova a kézbe visszavett csapatok érkeznek, nem szükséges szomszédosnak lenni vagy kapcsolódni a kiindulási területhez, ahonnan kipenderítették őket. Ha a játékosnak minden területét elfoglalták a körben, és már csak a kezében vannak csapatai, a táblán nem, akkor majd a következő körben teheti le őket, mintha egy új hódítást kezdene.

Ha olyan területet támadsz, amit csak egy faj lapka véd, akkor a védekező lapka azonnal visszakerül a dobozba (vagyis a tálcába). Általában ez történik, ha elveszett törzs vagy éppen hanyatlásban lévő faj védi a területet (lásd: *Hanyatlásba fordulás*, 6. oldal).

**Megjegyzés:** még akár a saját korábbi, immáron hanyatlásban lévő fajodat is választhatod hódításod célpontjává: a régi lapkát ugyan elveszíted, de így utat nyithatsz fontosabb és hasznosabb területek felé az új, erős népeddel.

A hegyek nem mozdíthatóak. Tekintsd úgy, hogy még védenek is az új hódítással szemben, az ellenfeleknek eggyel több lapka kell az elfoglalásukhoz.

### > További hódítások

Amennyiben maradt még faj lapka a kezekben, folytathatod a hódítást, és annyi területet foglalhatsz el a körödben, amennyit csak tudsz.

Minden újonnan meghódítani kívánt területnek szomszédosnak (tehát közös egy határ) kell lennie egy, már előzőleg saját lapkákkal elfoglalttal, hacsak nem ment fel ez alól a faj és a különleges képesség kombinációja.



A dombok sikeres meghódítása után ez a rosszcsont csapat megtámadja a szomszédos elf földeket.

## > Végő hódítási kísérlet/erősítés kocka

A sok hódítás közben gyorsan fogy az erőd. Előfordulhat, hogy a kör *utolsó* hódításához már nem marad elegendő faj lapkád. Feltéve, hogy még van *legalább egy*, eddig nem használt *faj lapkád* a kezekben, az utolsó hódításhoz választhatsz egy olyan régiót, amelyet alapesetben a meglévő lapkáidhoz hozzáadva maximum 3 lapkát, el tudnád foglalni. Ha kiválasztottad és megnevezted a területet, egyszer dobhatsz az erősítés kockával. Mindenképpen a kockadobás *előtt* kell megnevezned a régiót! Nem feltétlenül szükséges a táblán lévő leggyengébb területet választanod.

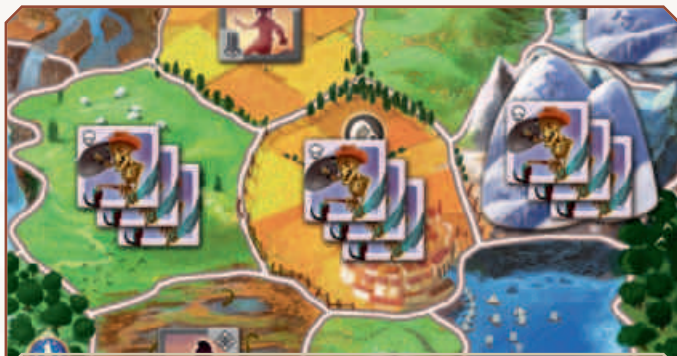
Ha a kockadobás szerencsével járt, és a megmaradt faj lapkákkal kiegészítve elég a terület meghódításához (dobás értéke + megmaradt faj lapkák száma nagyobb mint a védők ereje), akkor lerakhatod a lapká(ka)t. Ha a végő hódítás sikertelen, akkor a már előzőleg megszerzett területekre lehet elosztani a megmaradt lapká(ka)t. Ami biztos, hogy a hódításodnak azonnal vége erre a körre.



Egy szerencsés dobásnak köszönhetően, a gyenge csontozatú csapat ellenére, a csontváz játékos bevette a hegyeket utolsó területként ebben a körben.

## > Átcsoportosítás

Amint véget értek hódításaid, szabadon újraszervezheted csapataidat, melyek a tábla különböző területein állomásoznak. Ehhez nem szükséges szomszédosnak vagy folytonosnak lenniük, csupán annyit kell szem előtt tartanod, hogy minden általad elfoglalt régió *legalább egy lapka maradjon*.



A játékos átcsoportosítja csontvázait. Az átcsoportosítás közben kapott még egy csontváz lapkát a faj jellegzetességének köszönhetően (1 bónusz lapka minden 2, nem üres elfoglalt területért a körben).

## 3. Győzelmi érmék begyűjtése

A kör végeztével 1-1 érmét kapsz a kincstárból minden egyes területért, melyen a lapkáid szerepelnek. További győzelmi érméket hozhat a fajod és/vagy különleges képességed is.



3 elfoglalt régióért 3 győzelmi érme jár a kereskedő csontvázaknak, és még 3 bónusz érme a kereskedő különleges képességéért (1 bónusz érme minden elfoglalt területért).

A játék folyamán jó eséllyel másik fajtól származó lapkáid is lesznek a térképen. Ezek a lapkák korábbi népek maradványai lehetnek, melyeket előzőleg hanyatlásba fordítottál (lásd: *Hanyatlás*, 6. oldal).

Ezek a hanyatló lapkák is hoznak 1 győzelmi érmét a kör végi elszámoláskor, viszont a faj vagy különleges képesség már nem fog bónusz érmével szolgálni, hacsak kifejezetten erre vonatkozó szabály nincs érvényben.



A dombi tritonok különleges tulajdonsága aktív, vagyis az őket vezető játékos kap egy bónusz győzelmi érmét az elfoglalt dombos területért. Ugyanennek a játékosnak a kereskedő csontvázai már nem aktívak (hanyatlás), a lapkák szürke oldala látszik. Minden a csontvázak által birtokolt területért csak 1 érme jár, a bónusz már nem.

Mindenki saját kupacba gyűjti győzelmi érméit, a többiek előtt **titokban tartva** a pontos összeget, ami csak a játék legvégén derülhet ki. Ha szükséges, a kincstárból bármikor lehet váltani.

## II. További fordulók

A következő fordulók elején az első játékos egyet lép a fordulójelzővel, a kör pedig óramutató járása szerint folyik. A játékos a köre alatt:

- új hódításokkal növeli jelenlegi területeit

VAGY

- hanyatlásba fordítja jelenlegi népét, hogy a következő körben egy új fajt választhasson,

végül pedig győzelmi érméket kap (lásd: *Győzelmi érmék begyűjtése*, 5. oldal).

## Terjeszkedés új hódításokkal

### > A csapatok felkészítése

Minden elfoglalt területen egy faj lapkát hagyva, vedd a kezbe az összes többi, mert velük fogsz hódítani!

### > Hódítás

Új területeket hódíthatsz meg, betartva minden hódítási szabályt (lásd: *Egy terület meghódítása*, 4. oldal), eltekintve az első hódításra vonatkozót, amely csak akkor lesz érvényes megint, ha új faj lép a térképre.

### > Egy terület elhagyása

Csak a kézbe visszavett lapkákat lehet újabb hódításra alkalmazni. Ha úgy döntesz, hogy ezeknél többet akarsz felszabadítani, otthagyhatsz néhány – vagy akár az összes – területedet is. Természetesen ezek után már nem várhatsz értük győzelmi érméket, hisz lemondtál róluk. Abban az esetben, ha minden előzőleg elfoglalt területet feladsz, a következő hódítás szabályai az elsővel fognak megegyezni (lásd: *Az első hódítás*, 4. oldal).

## Hanyatlás

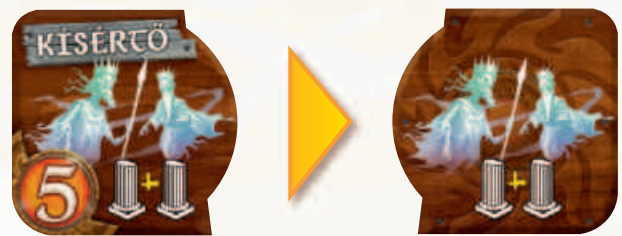


Mikor úgy véled, hogy a hódításod már túlságosan kiterjedt, elvesztette a lendületet a további hódításokhoz, vagy már képtelen megvédeni magát az egyre fenyegetőbb szomszédok támadásaitól, hanyatlásba taszíthatod őket, magadnak új fajt és különleges képességet választva a következő körben, ugyanúgy, mint ahogy a játék elején tetted.

Az aktuális fajod jelzőjét fordítsd meg, hogy a hanyatlást jelző szürke oldala legyen felfelé, majd dobd el a különleges képesség jelzőt, ami a fajhoz tartozott, az már nem lesz érvényben a köröd végén, hacsak más nem vonatkozik rá (pl. kísértő különleges erő).

A játéktáblán a fajod által birtokolt területekről vedd vissza a lapkáid, mindegyiken egyet hagyva hírmondónak! A lapkák visszakérülnek a kivehető tálcába.

Minden játékosnak csak egy hanyatló népe lehet a táblán. Így, ha egy korábbi fajod hanyatló lapkái is szerepelnek még,



amikor egy következővel is hanyatlásba fordulsz, akkor a korábbi lapkák még azelőtt rögtön lekerülnek a tábláról, hogy a frissebbeket átfordítanád.

Az éppen eltörölt faj jelzője a jelzőkupac aljára kerül, vagy ha már nincs annyi jelző, akkor a legalsó sorba. Ugyanez történik, mikor egy hanyatló faj utolsó lapkája is lekerül a tábláról, az utolsó birtokolt régiójának elfoglalásakor.



Ezek a kereskedő csontvázak tényleg rosszcsontok voltak! Hírmondójuk se maradt, faj jelzőjük pedig a kupac aljára kerül.

Abban a körben, amikor fajod hanyatlásnak indult, nem tudsz hódítani, a pontozás és érmebegyűjtés után vége a körödnek. Minden egyes területért 1 győzelmi érme jár, amit a hanyatló néped birtokol. A fajod jellegzetessége, és az eldobott különleges képességért nem jár már győzelmi pont, kivéve, ha a hanyatlás után is érvényes marad.

A következő körben választhatsz újabb faj és különleges képesség kombinációt a játéktábla mellettekből. Ezután az első körben alkalmazott szabályokat kell betartanod. Az egyetlen különbség az, hogy ezúttal nemcsak az új faj hoz majd győzelmi érméket, hanem a hátrahagyott, hanyatlásra ítélt fajod is.

Ha véletlenül úgy alakulna, hogy nincs elég különleges képesség a pakliban az újabb kombináció létrehozásához, akkor keverd meg az eldobottakat, és az eldobottakból képezz új paklit!



A dombi tritonok ideje lejárt. Lapkáik visszakerülnek a tartóba, kivéve egyet, minden általuk még birtokolt területen; faj jelzőjük átfordul és a hozzájuk tartozó dombi különleges képességet is el kell dobni.

## A játék vége

Mikor a fordulójelző korona az utolsó mezőbe ér a fordulószámlálón, minden játékosnak van még egy utolsó köre, majd mindenki megszámolja az érméit. A legtöbb pénzt összegyűjtő játékos a győztes. Egyenlőség esetén az nyer, akinek több faj lapkája (aktív és hanyatló) maradt meg a táblán.



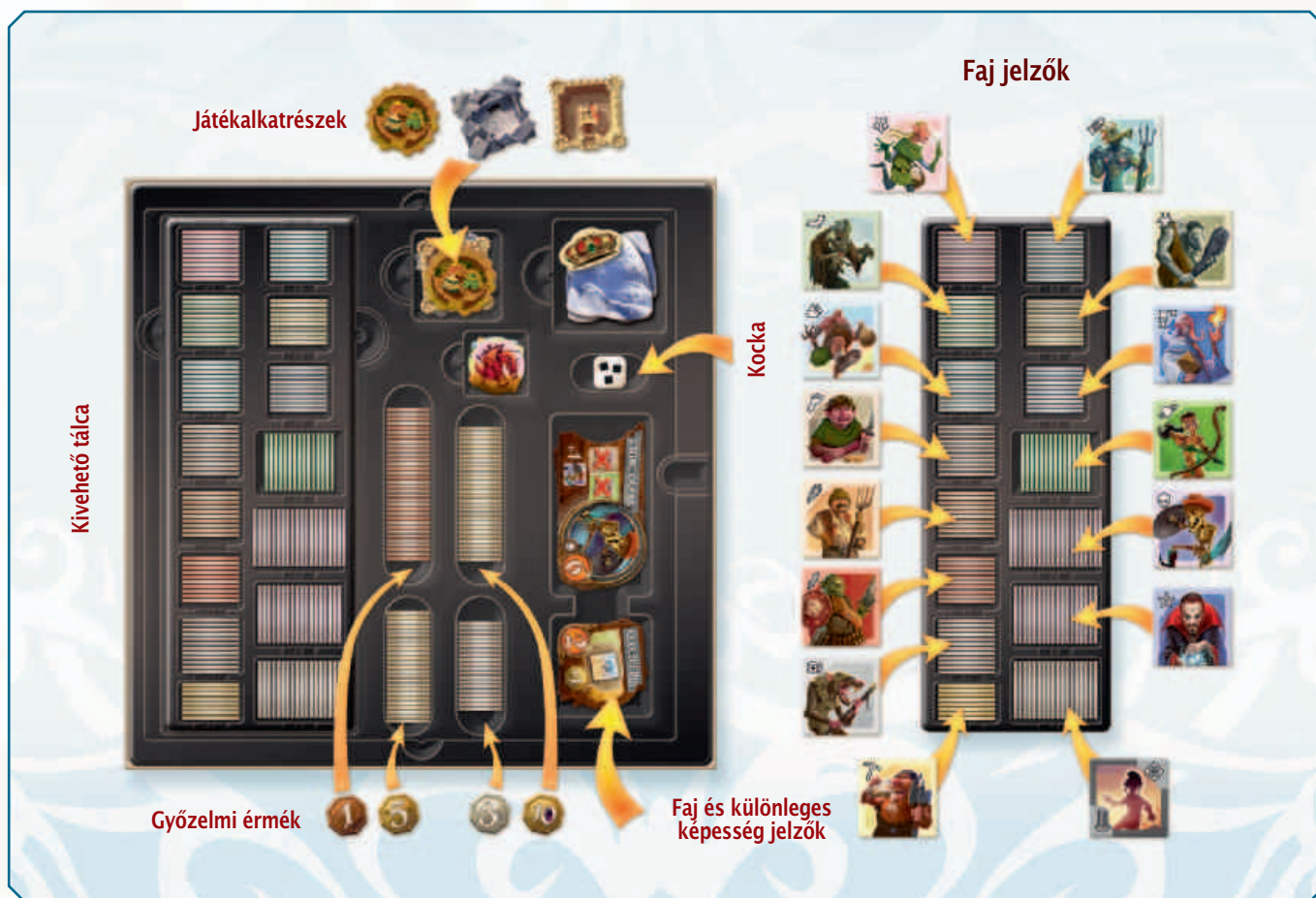
# Mellékletek

## I. Tartozékok rendszerezése

Az hagyján, hogy a Small World dobozban talált rengeteg keretből ki kell nyomkodni a sok jelzőt és érmét, de amikor végeztél, akkor fogod észrevenni, hogy jókora rés keletkezett a tartozékok tálcája és a doboz teteje között. Mindenki tudja, hogy ez a játék ide-oda szállításakor jelentős szétszóródással járhat, ami a tartalmat illeti. Épp ezért, a katasztrófát elkerülendő, érdemes kivételesen megtartani a kereteket is,

visszarakni a tálca alá, majd örülni a megoldásnak. Immáron ismét a doboz tetejéig ér a tálca, vagyis a doboztető kellőképpen le fogja majd szorítani az alkatrészeket. A művelet azért némi óvatosságot igényel, a tálca vékony műanyag váza elég sérülékeny! Szerencsére egyszeri dologról van szó, cserébe pedig akár függőlegesen is tárolhatod a játékokat.

Az alábbi ábrán láthatod, hogy melyik jelző, érme, lap hova való. A kivethető tálca kizárólag a faj jelzők tárolására szolgál, de azok különböző száma miatt még az is számít, hogy melyik hova fér. Minden más érme és jelző a nagyobbik tálcán talál helyet magának, az ábra szerint. Az összes tetejére jönnek a játéktáblák, összefoglalók és a szabály.



## II. Small World népei és azok különleges képességei

Small Worldben 14 faj és 20 különleges képesség van.

Minden egyes fajnak megkülönböztetett faj jelzője van, és megfelelő számú, a fajt jelölő lapja, amikhez bármelyik különleges képesség jelző társítható.

Minden különleges képesség jelző egyedi hasznot hoz annak a fajnak, amihez éppen hozzárendeled.

A faj lapkákat színes oldalukkal felfelé fordítva tedd a táblára, mikor a faj aktív és átfordítva szürke felére, amikor már a hanyatlás útjára lép!

Hacsak nincs másképp jelezve, egy aktív állapotú faj és a hozzárendelt különleges erő mindig együtt értendő, de amint hanyatlásba fordul a faj, az erő elillan.

Egy régió **nem** tekinthető **üresnek** akkor és csak akkor, ha van rajta legalább egy faj (akár elveszett törzs) lapka, akár aktív, akár hanyatló állapotban. Üres viszont az a terület, amin például egy hegy lapka van, de semmiféle faj lapka nincs.

### > A fajok

A következő lista tartalmazza az egyes népekkel járó előnyöket és a faj lapkák számát, amiket megkapsz, mikor az adott népet választod.





## Amazonok

Lapkáidon felül még négy amazont kapsz hódításokhoz (védekezésre nem), ahogy a jelzón látszik is a +4. Tehát minden kört 10 amazon lapkával kezdhetsz (ehhez még hozzájönnek a különleges képesség által biztosított amazon lapkák). Minden csapatátsszervezésed végén (lásd: *Csapatátsszervezés*, 5. oldal), vedd le a négy lapkát a játéktábláról, persze lehetőség szerint területenként legalább egy amazon lapkát hagyva; ezt a négy lapkát majd az újabb köröd csapatfelkészítő szakaszában (lásd: *A csapatok felkészítése*, 6. oldal) tudod újra letenni.



## Csontvázak

Csapat átcsoportosításodkor (5. oldal) vehetsz egy csontváz lapkát a tartóból minden második, az aktuális körödben **elfoglalt nem üres** területért. Az új lapkát a köröd végén teheted le, a csapatátsszervezés közben. Ha a tálcában már nincs szabad csontvázlapka, akkor nem kapsz újabb lapkát.



## Elfek

Ha egy faj elhódítja területedet, minden lapkát visszavehetsz a kezvedbe, nem kell eldobnod egyet sem (lásd: *Az ellenfél veszteségei és visszavonulása*, 4. oldal).



## Élőhalottak

Amikor az élőhalottak hanyatlásba fordulnak, akkor **minden** élőhalott lapka a táblán marad, nem csak egy. Ezen felül, a többi fajjal ellentétben, ők még hanyatlásban is képesek a támadásra. Ugyanúgy kezeld őket, mintha aktívak lennének.

Fontos, hogy ezek a hódítások mindig a köröd elején történnek, még az aktív fajod támadásai előtt. Ha úgy tartja kedved, még a saját aktív fajodat is megtámadhatod hanyatló élőhalottjaidal.



## Emberek

A köröd végén minden szántóföldért, amelyet embereid megművelnek (azaz birtokolnak), 1 bónusz érmét kapsz.



## Törpék

A köröd végén minden bányaterület, amelyet a törpeid birtokolnak, 1 bónusz érmét jelent. Ez a tulajdonság akkor is érvényes, ha a törpeid már le-hanyatlottak.



## Félszerzetek

Félszerzeteid bármely régióban a térképre léphetnek, nem csak a határmenti területeken. Az első két területre amit elfoglalnak, tegyél 1-1 földi üreg jelzőt, hogy megvédj őket az ellenfél támadásaitól. A földi üreg jelzők akkor kerülnek le a tábláról (megszüntette az addig nyújtott védelmet), mikor félszerzeteid hanyatlásnak indulnak, vagy ha úgy döntesz, hogy odébbállsz a földi üreget tartalmazó területről.



## Tritonok

Minden vízparti (tengerrel vagy tóval határos) terület meghódításához eggyel kevesebb triton lapkára lesz szükséged. A szükséges 1 lapkával azért számolnod kell.



## Mágusok

A körödben, minden **aktív** fajjal rendelkező ellenfeled egy szomszédos területét meghódíthatod úgy, hogy kicseréled az ellenfeled egy lapkáját a saját mágus lapkádra, amit a tartóból veszel. Ha nincs több mágus a tálcában, akkor természetesen nem alkalmazhatod ezt a módszert. Fontos még, hogy csak olyan területen lehetséges „elvarázsolni” az ellenfelet, ahol csak **egyetlen lapka** képezi a védelmi vonalat. Egy egyedülálló troll és bűvőhelye ilyen szempontból egynek számít; ugyanúgy mint az erődben vagy hegyekben rejtőző lapka, vagyis ezek a jelzők nem képesek megvédeni egy egyedüli lapkát a mágus erejétől. Továbbá, a kiszemelt **terület szomszédos** kell, hogy legyen a mágus előzőleg elfoglalt bármelyik területével. A póru jár ellenfél jelzőjét tedd vissza a tartóba. Amennyiben az áldozat elf, akkor azt sem védi a faj tulajdonsága, visszakérül a dobozba. Bár az új területre a tálcából kerül fel a Mágus lapka, csak akkor hódíthatasz új területet, ha még van lapkád a kezvedben, azaz az **utolsó támadás után már nem** állíthatasz át senkit.



## Óriások

Ha van elfoglalt területed a hegyekben, akkor az azzal szomszédos régiók meghódításához 1 óriás lapkával kevesebb szükséges, de a minimális 1 lapka kelleni fog!



## Orkok

Minden olyan nem üres területért, amit az aktuális körödben hódítottál meg orkajaidal, további 1 bónusz érmét kapsz.



## Patkányemberek

Nincs semmiféle faji előnyük, csupán az, hogy nézd, milyen sokan vannak!



## Trollok

Tegyél egy trollbarlang jelzőt minden területre, amit elfoglalsz. A trollbarlang eggyel növeli védekező erődöt (mintha még egy troll lapka lenne) és akkor is marad, amikor a trollok hanyatlásba fordulnak. Akkor vedd le a troll búvóhelyet, ha elhagyod, vagy ha az ellenfél bevette az adott területet.



## Varázslók

Minden varázslatos terület, amit varázslóid birtokolnak, 1 bónusz pontot érmeosztáskor a köröd végén.



## Üres faj jelző

Kapsz egy további faj jelzőt, hogy játszhass egy általad kitalált fajjal is. Tervezéskor vedd figyelembe, hogy megfelelő számú faj lapkát rendelj hozzá, és hogy minden különleges képességhez passzolnia kell. Sosem érdemes 10-nél több lapkával képviselni egy népet, mert könnyen kifogysz belőle játék közben. Ha az új tervezésű fajoddal játszol, válaszd ki egy másik azonos, vagy nagyobb lapkaszámú fajt és használd azokat helyettesítésként, de ne felejtse el visszatenni a dobozba a helyettesítő faj jelzőjét, nehogy egyszerre legyen szükséged a fajlapkákra.



## > Különleges képességek

Az alábbi felsorolásban a fajodhoz kapcsolt különleges képességeket ismerheted meg. Amennyiben nincs külön jelezve, akkor ezek mindig az aktív népedre vonatkoznak, nem a hanyatlásban lévőre.

A felsorolás részletezi a különleges képesség által nyújtott előnyöket és azt, hogy mennyivel növeli a hozzá kapcsolt faj lapkák mennyiségét. Ez a jelző bal alsó sarkában lévő szám.



## Alkimista

Köröd végén 2 bónusz győzelmi érmét kapsz, amíg nem fordulsz hanyatlásba.



## Barlangi

Minden barlanggal jelölt területet eggyel kevesebb faj lapkával tudsz meghódítani, mint amennyi szükséges lenne. Legalább egy lapka azonban kötelező. A barlanggal jelölt területek szomszédosnak tekinthetők hódításaid szempontjából.



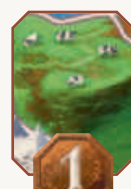
## Diplomata

A köröd végén válassz egy ellenfelet, akinek az aktív fajtát nem támadtad meg ebben a körben. Békében vagytok, ami azt jelenti, hogy ő sem támadhatja meg az aktív fajodat a következő körében. Rajtad áll, hogy körönként újabb vetélytársat szemelsz ki, vagy megmaradsz végig egy mellett. A diplomácia nem alkalmazható hanyatlásban lévő fajokkal szemben (tehát a hanyatló élőhalottakkal szemben nem alkalmazhatod és simán megtámadhatnak).



## Dombi

A kör végi pontozáskor minden domb területed 1 győzelmi érmével többet ér.



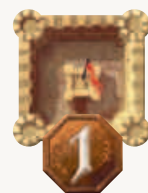
## Erdei

A kör végi pontozáskor minden erdei területed 1 győzelmi érmével többet ér.



## Erődépítő

Körönként egyszer, felépíthetsz egy erődöt arra a területre, amit birtokolsz. Amíg aktív a fajod, addig minden erődöd 1 bónusz pontot ér a körvégi számolásakor. Az erőd a területed védelmét is javítja eggyel (mintha még egy lapkád lenne a helyszínen), a hanyatlás idején is. Csak akkor vedd le az erőd jelzőt, ha elhagyod a területet, vagy ha valamelyik ellenfél kaparintja meg. Egy régióban csak 1 erőd lehet, a táblán pedig összesen 6.



## Fosztogató

Az ebben a körben elfoglalt minden nem üres területért 1 bónusz győzelmi érmét kapsz.



## Gazdag

Az első köröd végén, tehát csak egyszer, gyűjts be 7 győzelmi érmét.



## Hős

Köröd végén tedd két hősödet két különböző területedre. Ezzel megvédheted a két területet az ellenfél mindennemű támadásától (és képességeitől) egészen addig, míg hősöd odébb nem áll egy másikra. Amikor hanyatlani kezd a fajod, akkor a hősök már nem segítik a védekezéset.



## Kereskedő

A kör végi pontozáskor minden területed 1 győzelmi érmével többlet ér.



## Kísértő

A kísértő faj hanyatló állapotban nem számít bele a 6. oldalon részletezett hanyatlási limitbe, azaz hogy egy időben csak 1 fajod lehet hanyatló szakaszban, míg a korábbiakat el kellene távolítani. Tehát lehet akár két hanyatló néped is a táblán, mindegyik után megkapod a szokásos győzelmi érméket. Ha esetleg egy harmadik fajt is hanyatlásba döntesz, akkor a kísértő fajod továbbra is megmarad, viszont a második fogyatkozó nép eltűnik. Más szóval, a kísértő fajod mindig is a táblán marad (egész addig, amíg az ellenfél teljesen meg nem semmisíti), míg a következő népeid hanyatlása a megszokott rendben követik egymást.



## Kommandós

Bármely szomszédos terület meghódításához eggyel kevesebb faj lapkára lesz szükség. A minimális 1 faj lapka azonban ekkor is kötelező.



## Lovas

Minden dombot és szántóföldi területet a szükségesnél eggyel kevesebb faj lapkával is meghódíthatod. A minimális 1 lapkára továbbra is szükséged lesz.



## Mocsári

A kör végi pontozáskor minden mocsárért 1 bónusz győzelmi érmét kapsz.



## Sárkánylovás

A körödben egyszer, megtámadhatsz bármilyen területet egy szál lapkával, függetlenül attól, hogy hányan védik. Mikor meghódítottad, tedd le a sárkány jelzőt is a megtámadott területre. A terület innentől kezdve, amíg a sárkány ott tanyázik, védve van mindenféle támadástól; fajtól, különleges képességtől függetlenül. Az új körödben szabadon használhatod más területek ilyen módon történő meghódítására. A sárkány eltűnik viszont, amint hanyatlásba fordul néped, visszakérül a dobozba, ahonnan jött.



## Repülő

Elröppenhatsz bármelyik régióba hódítani, a tengerek és a tó kivételével. A területeknek nem kell szomszédosnak vagy összefüggőnek lenniük.



## Rettenthetetlen

Minden hódításod alkalmával használhatod az erősítő kockát, nemcsak az utolsónál. Először dobj a kockával, majd nevezd meg a régiót, amit el akarsz foglalni. Tedd a megfelelő számú lapkát (figyelembe véve a kocka eredményét, amely csökkenti a dobás értékével a szükséges lapkák számát) a területre. Ha nem maradt elég lapkád elfoglalni egy új területet, akkor ezzel fejezed be a kört. Vedd figyelembe, hogy minimálisan 1 lapka mindig szükséges egy terület elfoglalásához!



## Szívós

Egy átlagos, hódító köröd végén, a győzelmi érmék begyűjtése után, azonnal hanyatlásba fordulhatsz, nem kell egy teljes kört rááldoznod. A következő köröd elején azonnal új fajt választhatsz.



## Tengerjáró

A tengereket és tavakat tekintsd úgy, mintha 3 üres terület lenne, ami a hódításodra vár. Ha megszerezted őket, akkor a köröd végén ugyanúgy győzelmi pontot hoznak, mint bármely másik terület. Az így megszerzett területeket még akkor is megtarthatod, ha már hanyatlásba kezdtél. Csak a tengerjáró népek foglalhatják el a tengereket és a tavat.



## Vándor

Tedd le az 5 tábor jelzőt bármelyik területre a csapatszervezés időszakában! Minden tábor eggyel növeli a terület védekező erejét (így egy egyedüli faj lapkát is megvéd a mágussal szemben). Egy területre több tábor jelző is lerakható a magasabb védekező erő elérése érdekében. Minden körben tábort bonthatsz, hogy egy újabb területeden építsd újra. A tábor nem tűnik el, ha a területet más foglalja el, hanem az aktív játékos körének a végén a visszakapott lapkákkal együtt újra felverhető. Ha a hozzájuk kötődő faj hanyatlásba kezd, a tábor lapkák visszakérülnek a tartóba.



## Üres különleges képesség jelző

Adunk neked egy üres különleges képesség jelzőt, hogy szabadon kitalálhass magadnak bármilyen erőt. Tervezéskor vedd figyelembe, hogy megfelelő számú faj lapkát rendelj hozzá, és hogy minden különleges képességnek passzolnia kell a fajokhoz. Sohasem érdemes 5-nél nagyobb számot választani, mert könnyen kifogyhatsz a faj lapkákból játék közben.



# Days of Wonder Online

DAYS OF WONDER

Days of Wonder Online belépőkód

Nétán különösen büszke vagy a saját faj vagy különleges képesség fejlesztésedre? Vagy kíváncsi vagy, hogy a többi játékosad mivel hozakodott elő? Vagy csak meg akarod osztani a többiekkel tapasztalataidat a legjobb faj és különleges képesség kombinációkról különböző játékoszám esetén?

Meghívunk a Days of Wonder Online közösségbe, ahol számos játékunkat online is biztosítjuk.

A Days of Wonder Online belépő kódot add hozzá a már meglévő Days of Wonder Online regisztrációdhoz, vagy hozz létre egy újat: [www.smallworld-game.com-on](http://www.smallworld-game.com-on) majd kattints a honlapon az új játékosnak jelentkezem gombra (New Player Signup). Ott kövesd az útmutatást (angol nyelven).

Játékainkról és rólunk is sokat megtudhatsz itt (angolul):

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)



## Alkotók

Játéktervező:  
**Philippe Keyaerts**

Rajzolta:  
**Miguel Coimbra**

Fordítás: Szoffi

Külön köszönet a játékesztelő csapatnak: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Továbbá köszönjük még: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our és Alpaludismes játszócsapatnak, és a Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE, Rubrouck játékiállítás és vásárok résztvevőinek.

Köszönet Xavier Georges és Alain Gotcheiner számára a javaslataikért és közreműködésükért.

Utoljára, de nem utolsósorban, a Days of Wonder köszöni Bruno Cathalának, hogy felhívta a figyelmünket erre a gyöngyszemre.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo és a „Small World – the boardgame” trademark vagy registered trademark a Days of Wonder, Inc. tulajdona, illetve copyrights © 2009 Days of Wonder, Inc. Minden jog fenntartva.

