

SMALLWORLD®

Spielzug

Der Spieler mit den spitzesten Ohren beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die letzte Runde beginnt, wenn der Rundenmarker das letzte Feld erreicht. Wer am Ende die meisten Siegmünzen (oder bei Gleichstand die meisten Rassenplättchen) besitzt, gewinnt.

I. Erste Runde

1. Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen (S. 3)

- Ein Set aussuchen und 1 Siegmünze pro darüber liegendem Set zahlen.
- Set mit etwaigen Siegmünzen nehmen, die Spieler zuvor darauf platziert haben.
- Rassenplättchen nehmen entsprechend der Summe der Werte auf Rassenbanner und Spezialfähigkeitsplakette.

2. Regionen erobern (S. 4)

- **Erste Eroberung:** In der Regel muss sich die erste Region, die Sie erobern, am Rand der Landkarte oder am Ufer eines der beiden Meere befinden.
- **Alle Eroberungen:** Die Regionen müssen (in der Regel) an eine Ihrer eigenen Regionen angrenzen. Sie benötigen: 2 Rassenplättchen + 1 weiteres für jedes feindliche Rassenplättchen, jedes Plättchen „Untergegangener Stamm“, jedes Lager, jede Festung, jedes Gebirge und jede Trollhöhle in dieser Region. *Wenn sich in der Region ein Gegner aufhält, verliert er 1 seiner Plättchen und nimmt bis zum Ende dieses Spielzugs alle anderen zurück auf die Hand.*
- **Letzte Eroberung:** Beim letzten Eroberungsversuch Ihres Spielzugs können Sie einmal den Verstärkungswürfel werfen. Jedes Auge zählt wie 1 Plättchen.
1 Plättchen Minimum: Unabhängig von Ihrer Rasse, Spezialfähigkeit oder dem Würfelergebnis müssen Sie stets mindestens 1 Rassenplättchen einsetzen, wenn Sie eine Region erobern.
- **Umgruppierung der Truppen:** Am Ende des Spielzugs können Sie zu Ihrer Verteidigung Ihre Truppen beliebig umgruppieren. Dabei muss in jeder Region mindestens ein Rassenplätt-

chen stehen bleiben. Die Gegner dürfen ihre Truppen, die sie aus den eroberten Regionen zurückziehen mussten, in andere Regionen stellen, die sie kontrollieren.

3. Siegmünzen erhalten (S. 5)

- Sie bekommen 1 Siegmünze für jede Region, in der Ihre Rassenplättchen (für aktive oder untergegangene Rassen) liegen.
- Nehmen Sie sich etwaige Siegmünzen für Ihre Rasse und/oder Ihre Spezialfähigkeit (in der Regel nur für aktive Rassen).
- Halten Sie den Wert Ihrer Siegmünzen stets geheim.

II. Alle weiteren Runden

Einflussbereich durch neue Eroberungen erweitern (S.6)

- **Truppen vorbereiten:** Lassen Sie in jeder Region 1 Rassenplättchen liegen und nehmen Sie alle anderen zurück auf die Hand. Wenn Sie wollen, können Sie in dieser Phase einige (alle) Regionen aufgeben, doch dann erhalten Sie die damit verbundenen Siegmünzen nicht mehr (und müssen eventuell erneut die Regeln für die erste Eroberung beachten).
- **Erobern:** Erobern Sie neue (in der Regel angrenzende) Regionen gemäß den Eroberungsregeln (I.2 – siehe oben).

ODER

Untergang (S.6)

- Drehen Sie Ihr Rassenbanner um, so dass die „Untergegangen“-Seite sichtbar ist. Geben Sie Ihre Spezialfähigkeitsplakette ab.
- In jeder betroffenen Region drehen Sie 1 Rassenplättchen auf die „Untergegangen“-Seite und legen alle anderen Rassenplättchen ab.
- Wenn Sie bereits eine untergegangene Rasse auf dem Spielbrett haben, geben Sie deren Plättchen ab und legen das entsprechende Rassenbanner wieder unter den Stapel.
- Wenn Sie das nächste Mal an der Reihe sind, gelten für Sie die Regeln für den ersten Spielzug (I.1).

Regionen



Ackerland



Wald



Hügel



Sumpf



Gebirge



Meere und See

Symbole

Höhle



Magische Region



Mine



Small World - Rassen



AMAZONEN: Bei Ihren Eroberungen können Sie 4 zusätzliche Amazonenplättchen verwenden.



MENSCHEN: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Ackerland, das Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



TROLLE: Platzieren Sie eine Trollhöhle in jede Region, die Sie besitzen, um die Verteidigung um 1 zu erhöhen. Die Trollhöhle bleibt auch dann bestehen, wenn die Trolle untergehen.



ELBEN: Wenn Sie erobert werden, erleiden Sie *keine* Verluste; ziehen Sie *alle* Ihre Elbenplättchen aus dieser Region zurück.



ORKS: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede *nicht freie* Region, die Sie in dieser Runde erobert haben.



WASSERMÄNNER: Sie erobern alle Küstenregionen, die an Meer oder See angrenzen, für 1 Wassermannplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Wassermannplättchen ist jedoch erforderlich.



GHULE: Alle Ihre Ghulplättchen bleiben auf dem Plan, wenn die Ghule untergehen. Außerdem können die Ghule nach wie vor in den nächsten Runden neue Regionen erobern.



RATTENMENSCHEN: Diese Wesen haben keinen besonderen Vorteil - außer ihrer enormen Anzahl!



ZAUBERER: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede magische Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



HALBLINGE: Ihre erste Eroberung kann eine *beliebige* Region sein. Legen Sie eine Erdhöhle in jede der beiden ersten Regionen, die Sie erobern, um diese vor Eroberungen sowie den Rassen- oder Spezialfähigkeiten der Gegner zu schützen.



RIESEN: Sie erobern jede Region, die an eine Gebirgsregion angrenzt, für 1 Riesenplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Riesenplättchen ist jedoch erforderlich.



ZWERGE: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Minenregion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen - auch wenn die Zwerge untergegangen sind.



HEXENMEISTER: Einmal pro Runde und Gegner können Sie ein einzelnes, gegnerisches, aktives Plättchen durch ein neues Hexenmeister-Plättchen aus dem Sortiereinsatz ersetzen, um eine angrenzende Region zu erobern.



SKELETTE: Bei der Umgruppierung der Truppen erhalten Sie für jeweils 2 nicht freie Regionen, die Sie erobert haben, 1 neues Skelett aus dem Vorrat, das sie ebenso wie die Truppen einsetzen dürfen.

Spezialfähigkeiten



ALCHEMIST: Jede Runde, in der Ihre Plättchen auf dem Spielplan sind, erhalten Sie 2 Siegmünzen zusätzlich.



FLIEGEND: Sie können *jede* beliebige Region erobern, nicht nur angrenzende (auch bei der ersten Eroberung).



KAMPIEREND: Legen Sie 5 Lagerplättchen in Ihre Region(en). Jedes Lagerplättchen erhöht die Verteidigung dieser Region um 1.



UNERSCHROCKEN: Am Ende eines regulären Eroberungszugs können Sie die Rasse nach der Wertung untergehen lassen.



BERITTEN: Sie erobern jede Hügel- und jede Ackerland-Region für 1 Plättchen weniger als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.



HÄNDLER: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für *jede* Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



KOMMANDO: Sie erobern jede Region für 1 Plättchen weniger als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.



UNTERWELT: Sie erobern jede Höhlenregion für 1 Plättchen weniger als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich. Alle Höhlenregionen gelten als benachbart.



BERSERKER: Sie können vor *jeder* Eroberung den Verstärkungswürfel verwenden.



HELDEN: Am Ende Ihres Spielzugs stellen Sie Ihre 2 Helden in Regionen, die Sie besitzen, um diese vor Eroberungen sowie den Rassen- oder Spezialfähigkeiten der Gegner zu schützen.



PLÜNDERND: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede *nicht freie* Region, die Sie diese Runde erobert haben.



WALD: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Waldregion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



DIPLOMAT: Am Ende jedes Zugs dürfen Sie 1 Gegner wählen, dessen aktive Rasse Sie in dieser Runde nicht angegriffen haben. Nächste Runde darf dieser Gegner Sie nicht angreifen.



HÜGEL: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Hügel-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



SEEFahrER: Sie können den See und die Meere erobern, als handelte es sich um unbesetzte Regionen (nur wenn *aktiv*). Sie behalten diese auch, wenn Ihre Rasse untergeht.



WEHRHAFT: Einmal pro Zug stellen Sie eine Festung in eine Region, um deren Verteidigung um 1 zu erhöhen und erhalten 1 zusätzliche Siegmünze (nur wenn *aktiv*). Die Festungen bleiben auf dem Spielbrett, selbst wenn Ihre Rasse untergegangen ist.



DRACHENBÄNDIGER: Nutzen Sie den Drachen, um eine Region mit dem Einsatz eines einzigen Plättchens zu erobern.



KÄMPFERISCH: Ihre kämpferische Rasse bleibt auch dann auf dem Plan, wenn eine Ihrer neuen Rassen untergeht.



SUMPF: Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Sumpfregeion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



WOHLHABEND: Sie erhalten einmalig 7 zusätzliche Siegmünzen am Ende Ihres ersten Zuges.