

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD®

Für 2-5 Spieler • Ab 8 Jahren • 40-80 Minuten

Spielmaterial

Die Small World®-Schachtel enthält:

- 4 Landkarten der Small World auf zwei doppelseitig bedruckten Spielplänen – jeweils eine für die vier möglichen Spielerkonstellationen



- 6 Übersichtskarten für die Spieler – jeweils eine pro Spieler und eine für alle zusammen als Übersicht über den Ablauf eines Spielzugs
- 14 Rassenbanner – bunt, wenn aktiv und einfarbig, wenn untergegangen –, sowie 1 Blanko-Banner für eine selbst entworfene Fantasy-Rasse



Amazonen aktiv und untergegangen

- 168 entsprechende Rassenplättchen und 18 Plättchen „Untergangener Stamm“:



15 Amazonen



8 Zwerge



11 Elben



10 Ghule



13 Rattenmenschen



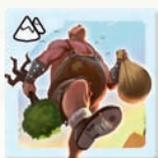
20 Skelette



18 Hexenmeister



11 Wassermänner



11 Riesen



11 Halblinge



10 Menschen



10 Orks



10 Trolle



10 Zauberer



18 untergegangene Stämme

- 20 Spezialfähigkeitsplaketten sowie 1 Blanko-Plakette für eine selbst entworfene Spezialfähigkeit
- Die folgenden Spielplättchen:



10 Trollhöhlen



6 Festungen



9 Gebirge



2 Erdhöhlen



2 Helden



1 Drache

5 Lager

- 109 Siegmünzen (30 x 10er, 24 x 5er, 20 x 3er und 35 x 1er)



Siegmünzen



- 1 Verstärkungswürfel

- 1 Rundenmarker

- Dieses Regelheft mit einer Days of Wonder-Webnummer



Der Rundenmarker

Spielvorbereitung

Vor der ersten Partie werden alle Materialien aus den Stanzbögen gelöst und sortiert in den jeweils dafür vorgesehenen Fächern in der Schachtel verstaut. Einige Teile passen in den herausnehmbaren Sortiereinsatz. Andere Materialien gehören in die entsprechenden Vertiefungen des großen Schachteleinsatzes. Die Abbildung im Anhang I auf S. 8 zeigt detailliert, wie das Material sortiert wird.

◆ Der zur Spielerzahl passende *Small World*-Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Ein Symbol neben der Rundenanzeige gibt an, für wie viele Spieler der jeweilige Plan gedacht ist.

◆ Der Rundenmarker wird auf das erste Feld der Rundenanzeige gestellt **1**. An dieser Anzeige lässt sich ablesen, wie weit die Partie schon fortgeschritten ist. Das Spiel endet nach der Runde, in welcher der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenanzeige erreicht hat – also je nach verwendetem Spielplan nach der achten, neunten oder zehnten Runde.

◆ Der herausnehmbare Sortiereinsatz mit den

Rassenplättchen wird aus der Schachtel genommen und offen neben den Spielplan gestellt, so dass alle Spieler ihn gut erreichen können **2**.

◆ Nachdem die Rassenbanner gemischt worden sind, werden zufällig fünf gezogen und offen (also mit der bunten Seite nach oben) untereinander gelegt **3**. Die restlichen Banner kommen als offener Stapel ans Ende dieser Reihe **4**. Mit den Spezialfähigkeitenplaketten wird auf dieselbe Weise verfahren: Von den gemischten Spezialfähigkeiten kommt jeweils eine links neben jedes Rassenbanner, so dass die abgerundete Seite in die Aussparung des Banners hinein geschoben wird. Die übrigen Plaketten werden als offener Stapel links neben den restlichen Rassenbannern bereitgelegt **5**. Nun liegen insgesamt sechs Sets aus Rassenbanner und Spezialfähigkeitenplakette offen auf dem Tisch – einschließlich der beiden oben auf den Stapeln.

◆ Auf jede Region der Landkarte, die ein Symbol „Untergegangener Stamm“ zeigt, wird ein Plättchen

„Untergegangener Stamm“ gelegt **6**. Die untergegangenen Stämme sind Überbleibsel längst vergangener Zivilisationen, die von der Bildfläche verschwunden sind, doch zu Beginn der Partie noch vereinzelt Regionen auf dem Spielplan bevölkern.

◆ Auf jede Gebirgsregion der Landkarte wird ein Gebirgsplättchen gelegt **7**.

◆ Jeder Spieler erhält fünf Siegmünzen mit dem Wert 1 **8**. Alle übrigen Münzen mit den Werten 1, 3, 5 und 10 kommen als Vorrat neben den Spielplan, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. Im Laufe der Partie dienen diese Münzen als Währung und helfen, am Ende den Sieger zu bestimmen. (Ist in dieser Spielregel von 1 Siegmünze die Rede, ist damit eine Siegmünze mit dem Wert 1 gemeint.)



Ziel des Spiels

In *Small World* wird es allmählich eng! Es gibt einfach zu viele Rassen, die auf Ihrem Land leben – auf dem Land, das Ihre Vorfahren Ihnen hinterlassen haben, in der Hoffnung, Sie würden von hier ausgehend ein riesiges Reich erschaffen, um die Welt zu beherrschen. Deshalb wählen Sie nun eine Kombination aus Fantasy-Rasse und Spezialfähigkeit, um Ihr Reich zu vergrößern. Zu diesem Zweck nutzen Sie die besonderen Talente und Fertigkeiten Ihrer Rasse, um benachbarte Gegenden zu erobern und Siegmünzen anzuhäufen – häufig auf Kosten schwächerer Nachbarn. Indem Sie Truppen (Rassenplättchen) in fremde Regionen stellen und angrenzende Ländereien besetzen, kommen Sie Schritt für Schritt dem Sieg näher – denn am Ende Ihres Zugs gibt es eine Siegmünze pro Region, die Sie besitzen. Wenn Ihre Rasse dann zu weit verbreitet ist (wie jene, die Sie bereits vernichtet haben!), müssen Sie Ihre Zivilisation aufgeben und nach einer anderen Ausschau halten. Den richtigen Zeitpunkt zu er-

kennen, wann Sie Ihr Reich untergehen lassen und ein neues zur Vorherrschaft führen sollten – darin liegt der Schlüssel zum Sieg in *Small World*!

Beginn der Partie

Der Spieler, der anerkanntermaßen die spitzesten Ohren hat, beginnt. Nachdem er seinen ersten Spielzug durchgeführt hat, geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wenn alle Spieler an der Reihe waren, beginnt eine neue Runde.

Der Startspieler zieht den Rundenmarker um ein Feld vorwärts und führt seinen nächsten Zug aus, bevor wiederum der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Wenn der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenanzeige erreicht, wird eine letzte Runde gespielt. Dann endet die Partie, und alle addieren die Werte ihrer Siegmünzen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

I. Die erste Runde

Während der ersten Runde der Partie führt jeder Spieler die folgenden Aktionen aus:

1. Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen
2. Regionen erobern
3. Siegmünzen erhalten

1. Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen

Der Spieler sucht sich eines der sechs Sets aus Rasse und Spezialfähigkeit aus, die offen auf dem Tisch liegen. (Auch die Kombination aus dem obersten Rassenbanner und der obersten Spezialfähigkeitenplakette der beiden Stapel, die sich unterhalb der Reihe befinden, steht dafür zur Verfügung.)

Die Kosten des Sets sind von seiner Position innerhalb der Reihe abhängig. Die erste Kombination der Reihe kostet nichts. Für jedes andere Set, das weiter unten in der Reihe liegt, fallen jedoch Kosten an – und zwar pro Schritt nach unten jeweils eine Siegmünze. Als Bezahlung legt der Spieler jeweils eine Siegmünze auf jede Kombination, die oberhalb des Sets liegt, das er sich ausgesucht hat.



Wenn auf dem Set, das ein Spieler auswählt, Siegmünzen liegen (die andere Spieler bei ihrer Kombinationswahl zuvor dort platziert haben), nimmt der Spieler sie an sich. Dennoch muss er auf jedes Set, das oberhalb seiner Kombination liegt, jeweils eine Siegmünze legen.

Der Spieler legt seine gewählte Kombination offen vor sich ab und nimmt aus dem herausnehmbaren Sortiereinsatz so viele entsprechende Rassenplättchen, wie die Summe der auf Rassenbanner und Spezialfähigkeitenplakette angegebenen Werte vorgibt.

Sofern nichts anderes angegeben ist (z. B. bei den Skeletten oder bei den Hexenmeistern), kann der Spieler für diese Rasse im Laufe der Partie lediglich diese Rassenplättchen auf den Spielplan bringen.



Wenn der Spieler jedoch aufgrund seiner Spezialfähigkeit (oder Rasse) während der Partie zusätzliche Rassenplättchen aus dem Vorrat nehmen darf, kann er nur so viele Plättchen bekommen, wie vorhanden sind. Hat ein Spieler also beispielsweise 18 Hexenmeister-Plättchen auf dem Spielplan, kann er seinen Rassenvorteil erst dann wieder nutzen, wenn wieder Hexenmeister-Plättchen verfügbar sind.

Schließlich füllt der Spieler die Reihe mit den verfügbaren Sets wieder auf: Um die Lücke zu füllen, die durch die ausgewählte Kombination entstanden ist, schiebt er die anderen ausliegenden Kombinationen (mit den eventuell darauf liegenden Siegmünzen) jeweils um eine Position nach oben und deckt von den beiden Stapeln ein neues Set auf. Es sollten immer sechs Kombinationen offen ausliegen (sofern noch so viele Rassenbanner und Spezialfähigkeitenplaketten verfügbar sind; im Zweifelsfall Ablage neu mischen).



2. Regionen erobern

Die Rassenplättchen eines Spielers werden verwendet, um auf dem Spielplan Regionen zu erobern. Deren Besitz bringt dem Spieler Siegmünzen ein.

> Erste Eroberung

Wenn die Rasse eines Spielers zum ersten Mal den Spielplan betritt, muss sie eine **Grenzregion** erobern – also eine Region, die am Spielplanrand liegt oder am Ufer eines Meeres, das an den Spielplanrand grenzt.

> Eroberung einer Region

Um eine Region zu erobern, benötigt ein Spieler: 2 Rassenplättchen + 1 weiteres Rassenplättchen für jedes Lager, jede Festung, jedes Gebirge und jede Trollhöhle in dieser Region + 1 weiteres Rassenplättchen für jedes Plättchen „Untergangener Stamm“ oder feindliche Rassenplättchen, die bereits in der Region liegen. In der Regel können Meere und Seen nicht erobert werden.



Lager

Trollhöhlen

Festungen

Gebirge



Um den Spielplan über diese Hügelregion betreten zu können, die von einem untergegangenen Stamm besetzt wird, muss der Spieler 3 seiner wertvollen Rassenplättchen einsetzen.

Nach der Eroberung einer Region muss der Spieler die Rassenplättchen, die er dafür eingesetzt hat, in diese Region legen. Die Plättchen müssen in der Region bleiben, bis der Spieler seine Truppen am Ende seines Spielzugs umgruppiert (siehe „Umgruppierung der Truppen“ auf S. 5).

Wichtiger Hinweis: Unabhängig von den Besonderheiten, die mit einer Rasse oder einer Spezialfähigkeit verbunden sind, muss ein Spieler immer über mindestens ein Rassenplättchen verfügen, um eine neue Eroberung in Angriff zu nehmen.

> Verluste der Gegner & Rückzug

Wenn sich vor der Eroberung Rassenplättchen eines anderen Spielers in dieser Region befanden, muss dieser Spieler sofort alle seine Rassenplättchen aus der Region entfernen und:

- Ein Rassenplättchen endgültig in den Sortiereinsatz zurücklegen.
- Die übrigen Rassenplättchen in der Hand behalten und (sofern möglich) in andere Regionen legen, die seine Rasse noch besitzt – und zwar sofort **nachdem** der gerade aktive Spieler seinen aktuellen Spielzug beendet hat.

Die Region(en), in die der Spieler diese Rassenplättchen legt, muss/müssen nicht an jene angrenzen, aus der/denen sie oben entnommen worden sind. Wenn alle Regionen eines Spielers in dieser Runde angegriffen worden sind, so dass er zwar einige Rassenplättchen zurückbekommen, aber keine mehr auf dem Spielbrett hat, kann er diese das nächste Mal, wenn er an der Reihe ist, aufmarschieren lassen, als handelte es sich um seine erste Eroberung.

Falls sich in der eroberten Region ein einzelnes Rassenplättchen befand, wird es in den Sortiereinsatz zurückgelegt. Dies ist häufig der Fall, wenn eine Rasse untergegangen ist (siehe „Untergang“ auf S. 6).

Wichtiger Hinweis: Es ist auch möglich, dass ein Spieler eine Region erobert, in der sich ein Plättchen seiner eigenen untergegangenen Rasse befindet: Er verliert dann dieses Plättchen, erhält auf diese Weise aber eventuell Zugang zu einer Region, die für seine neue aktive Rasse lukrativer ist.

Gebirge können nicht versetzt werden, bleiben an Ort und Stelle und bieten dem neuen Eroberer Schutz.

> Weitere Eroberungen

Der aktive Spieler kann diese Aktion wiederholen, um in diesem Spielzug weitere Regionen seiner Wahl zu erobern, sofern er dafür noch genügend Rassenplättchen besitzt.

Jede der nachfolgend eroberten Regionen muss an eine Region angrenzen, in der bereits eigene **aktive** Rassenplättchen des Spielers präsent sind (also eine gemeinsame Grenze aufweisen) – es sei denn, seine Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit ermöglicht eine Abweichung von dieser Regel.



Nachdem der Spieler erfolgreich die Hügel erobert hat, wagen sich seine durchtriebenen Truppen in das benachbarte Ackerland der Elben vor.

> Letzter Eroberungsversuch/ Verstärkungswürfel

Es kann vorkommen, dass einem Spieler für den **letzten** Eroberungsversuch seines Spielzugs die erforderliche Anzahl an Truppen für einen erfolgreichen Feldzug fehlt. Wenn er mindestens noch ein unbenutztes Rassenplättchen hat, um eine weitere Region zu erobern, kann er dennoch einen letzten Angriff unternehmen. Dazu wählt er eine Region aus, für deren Eroberung ihm normalerweise drei oder weniger Rassenplättchen fehlen würden. Dann wirft der Spieler einmal den Verstärkungswürfel. Wichtig: Die Region, die Ziel seines letzten Eroberungsversuches werden soll, muss der Spieler *vor* dem Würfelwurf auswählen; dabei muss es sich nicht zwangsläufig um die schwächstmögliche Region handeln, solange sie sich mit einem guten Würfelergebnis erobern ließe.

Wenn die Summe aus der gewürfelten Augenzahl und den/dem noch verfügbaren Rassenplättchen ausreicht, um die gewählte Region zu erobern, platziert der Spieler darin sein(e) Rassenplättchen, das/die er noch besitzt. Andernfalls legt er seine verbliebenen Plättchen in eine der Regionen, die er bereits besitzt. Auf jeden Fall sind seine Eroberungen für diesen Spielzug direkt danach beendet.



Dank eines erfolgreichen Wurfs des Verstärkungswürfels und trotz seiner ausgezehrtten Mannschaft gelingt es dem Skelett-Spieler, am Ende seines Zuges dieses Gebirge zu erobern.

> Umgruppierung der Truppen

Sobald der Spieler seine Eroberungen für diesen Zug beendet hat, kann er seine Rassenplättchen auf dem Spielplan beliebig umsortieren und von einer Region in eine andere Region versetzen, die seine Rasse besitzt. (Dabei müssen diese Regionen



Der Spieler gruppiert die Skelett-Truppen in seinen Regionen um. Zu seinen Truppen zählt auch ein zusätzliches Skelett-Plättchen, das er infolge der Fähigkeit der Skelette erhalten hat (für jeweils 2 nicht freie Regionen, die in diesem Zug erobert wurden, 1 Bonus-Rassenplättchen).

nicht zwangsläufig benachbart sein.) Allerdings muss in jeder Region, die er kontrolliert, immer *mindestens eines* seiner Rassenplättchen liegen bleiben.

3. Siegmünzen erhalten

Da sein Zug damit beendet ist, erhält der Spieler nun in der Wertungsphase für jede Region, in der sich seine Rassenplättchen befinden, jeweils 1 Siegmünze aus dem Vorrat. Wenn seine Rasse und/oder seine Spezialfähigkeit dies vorsehen, bekommt er jetzt auch die damit verbundenen zusätzlichen Siegmünzen.



Da die Händler-Skelette 3 Regionen besitzen, bringen sie 3 Siegmünzen ein sowie 3 weitere Siegmünzen aufgrund der Spezialfähigkeit „Händler“ (1 zusätzliche Siegmünze für jede Region, die man am Ende seines Zuges besitzt).

Im Laufe der Partie kommt es öfters vor, dass ein Spieler Plättchen anderer Rassen auf dem Spielplan besitzt. Diese Plättchen sind die Überbleibsel älterer Rassen, die er dem Untergang preisgegeben hat (siehe „*Untergang*“ auf S. 6).

Die Regionen, in denen diese Plättchen untergegangener Rassen liegen, bringen dem Spieler ebenfalls jeweils 1 Siegmünze ein. Aufgrund der Rasse oder Spezialfähigkeit dieser



Die Spezialfähigkeit der Hügel-Wassermänner ist aktiv. Der Spieler, der sie kontrolliert, erhält eine zusätzliche Siegmünze, da die Wassermänner eine Hügelregion besitzen. Die Spezialfähigkeit der Händler-Skelette desselben Spielers ist nicht mehr aktiv, da die Rasse der Skelette untergegangen ist. Der Spieler bekommt eine Siegmünze für jede Region, die seine Skelette besitzen, aber keine zusätzlichen Siegmünzen mehr.

Plättchen erhält der Spieler jedoch keine zusätzlichen Siegmünzen mehr, wenn diese nicht ausdrücklich etwas anderes ermöglichen.

Die Spieler stapeln ihre Siegmünzen immer **verdeckt** übereinander, so dass die Mitspieler deren Werte nicht sehen. Das Ergebnis wird erst am Ende der Partie ermittelt. Falls erforderlich, kann ein Spieler seine Siegmünzen jederzeit gegen Siegmünzen vom Vorrat umtauschen.

II. Alle weiteren Runden

Zu Beginn jeder weiteren Runde bewegt der Startspieler den Rundenmarker um ein Feld weiter. Dann wird die Partie reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Während seines Zugs muss nun jeder Spieler entweder:

- den Einflussbereich seiner Rasse durch neue Eroberungen erweitern

ODER

- seine Rasse untergehen lassen und eine neue auswählen.

Dann bekommen die Spieler wieder Siegmünzen, wie im Kapitel „*Siegmünzen erhalten*“ auf S. 5 beschrieben.

Einflussbereich durch neue Eroberungen erweitern

> Truppen vorbereiten

Der Spieler muss in jeder seiner Regionen ein Rassenplättchen liegen lassen und kann ansonsten alle seine aktiven Rassenplättchen vom Spielplan zurück auf die Hand nehmen, um sie für die Eroberung neuer Regionen einzusetzen.

> Erobern

Alle Regeln zur Eroberung einer neuen Region müssen eingehalten werden (siehe „*Regionen erobern*“ auf S. 4) – mit Ausnahme der Sonderregeln, die sich auf die erste Eroberung beziehen, denn diese gelten nur, wenn neue Rassen ins Spiel kommen.

> Eine Region verlassen

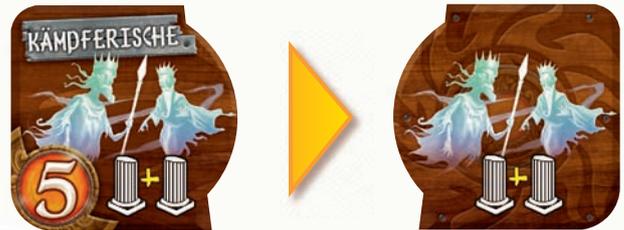
Nur jene Rassenplättchen, die zurück auf die Hand genommen wurden, können zur Eroberung neuer Regionen verwendet werden. Wenn ein Spieler mehr Rassenplättchen zur Verfügung haben möchte, kann er sich dafür entscheiden, einige – oder alle – Regionen komplett aufzugeben und keine Rassenplättchen dort zurückzulassen. Doch in diesem Fall gehören diese verlassenen Regionen nicht länger ihm, bringen ihm also auch keine Siegmünzen mehr ein. Sollte ein Spieler alle seine Regionen aufgeben, muss er bei seiner nächsten Eroberung die Regeln für die erste Eroberung einhalten (siehe „*Erste Eroberung*“ auf S. 4).

Untergang



Wenn ein Spieler meint, dass seine aktive Rasse zu weit verbreitet ist und nicht mehr genügend Schlagkraft für erfolgreiche weitere Eroberungszüge hat beziehungsweise gegen die immer bedrohlicher werdenden Nachbarn nicht mehr ausreichend geschützt ist, kann er entscheiden, sie **untergehen zu lassen**. Zu Beginn seines nächsten Spielzugs wählt er dann von den verfügbaren Sets eine neue Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit aus.

Hat der Spieler den Untergang seiner Rasse beschlossen, dreht er sein aktuelles Rassenbanner um, so dass die einfarbige „*Untergegangen*“-Seite sichtbar ist. Außerdem legt er die Spezialfähigkeitsplakette seiner Kombination ab, da die Spezialfähigkeit nun nicht mehr in Kraft ist – es sei denn, sie besagt ausdrücklich etwas anderes (z. B. Spezialfähigkeit „*Kämpferisch*“).



In jeder Region, in der sich Plättchen dieser Rasse befinden, dreht er ein Rassenplättchen auf die „*Untergegangen*“-Seite. Dann entfernt der Spieler alle anderen Plättchen dieser Rasse vom Spielplan und legt sie zurück in den Sortiereinsatz.



Auf dem Spielplan kann sich von jedem Spieler immer nur eine einzige untergegangene Rasse befinden. Hat ein Spieler noch Plättchen von einer anderen untergegangenen Rasse auf dem Spielplan, werden diese sofort entfernt und in den Sortiereinsatz zurückgelegt, bevor die neuen Rassenplättchen auf die „*Untergegangen*“-Seite gedreht werden.

Das Rassenbanner der nun verschwundenen Rasse wird unter den Stapel der Rassenbanner beziehungsweise gegebenenfalls auf den untersten freien Platz in der Set-Reihe gelegt. Dasselbe



Die Händler-Skelette haben ihre Schuldigkeit getan. Ihre Überreste werden nun vom Brett genommen, und ihr Rassenbanner kommt zurück unter den Stapel.

gilt, wenn durch die Eroberung eines anderen Spielers das letzte Plättchen einer untergegangenen Rasse vom Plan genommen wird, da ihre letzte Region erobert wurde.

In der Runde, in der seine Rasse untergeht, kann der Spieler keine Eroberungen machen. Sein Spielzug endet sofort, nachdem

er etwaige Siegmünzen kassiert hat! Er erhält eine Siegmünze für jede Region, in der die Plättchen seiner soeben untergegangenen Rasse liegen – doch sofern nicht anders geregelt, bekommt er keine zusätzlichen Siegmünzen für seine nun untergegangene Rasse oder die abgelegte Spezialfähigkeit.

In seinem nächsten Spielzug wählt der Spieler eine neue Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit unter den zur Verfügung stehenden Sets aus und befolgt die Sonderregeln für den ersten Spielzug. Der einzige, allerdings beträchtliche Unterschied besteht darin, dass der Spieler jetzt in der Wertungsphase seines Zuges wahrscheinlich Siegmünzen für seine neue Rasse sowie für zurückgelassene Plättchen seiner nun untergegangenen Rasse kassiert.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass nicht genügend Spezialfähigkeitsplaketten im Stapel vorhanden sind, um neue Kombinationen aus Rasse und Spezialfähigkeit zusammenzustellen, werden die bereits abgelegten Spezialfähigkeiten gemischt und bilden einen neuen Stapel.

Ende der Partie

Sobald der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenanzeige erreicht hat und alle Spieler die Gelegenheit hatten, einen letzten Spielzug durchzuführen, zählt jeder die Werte seiner Siegmünzen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten (aktiven und untergegangenen) Rassenplättchen auf dem Spielplan hat.



Anhänge

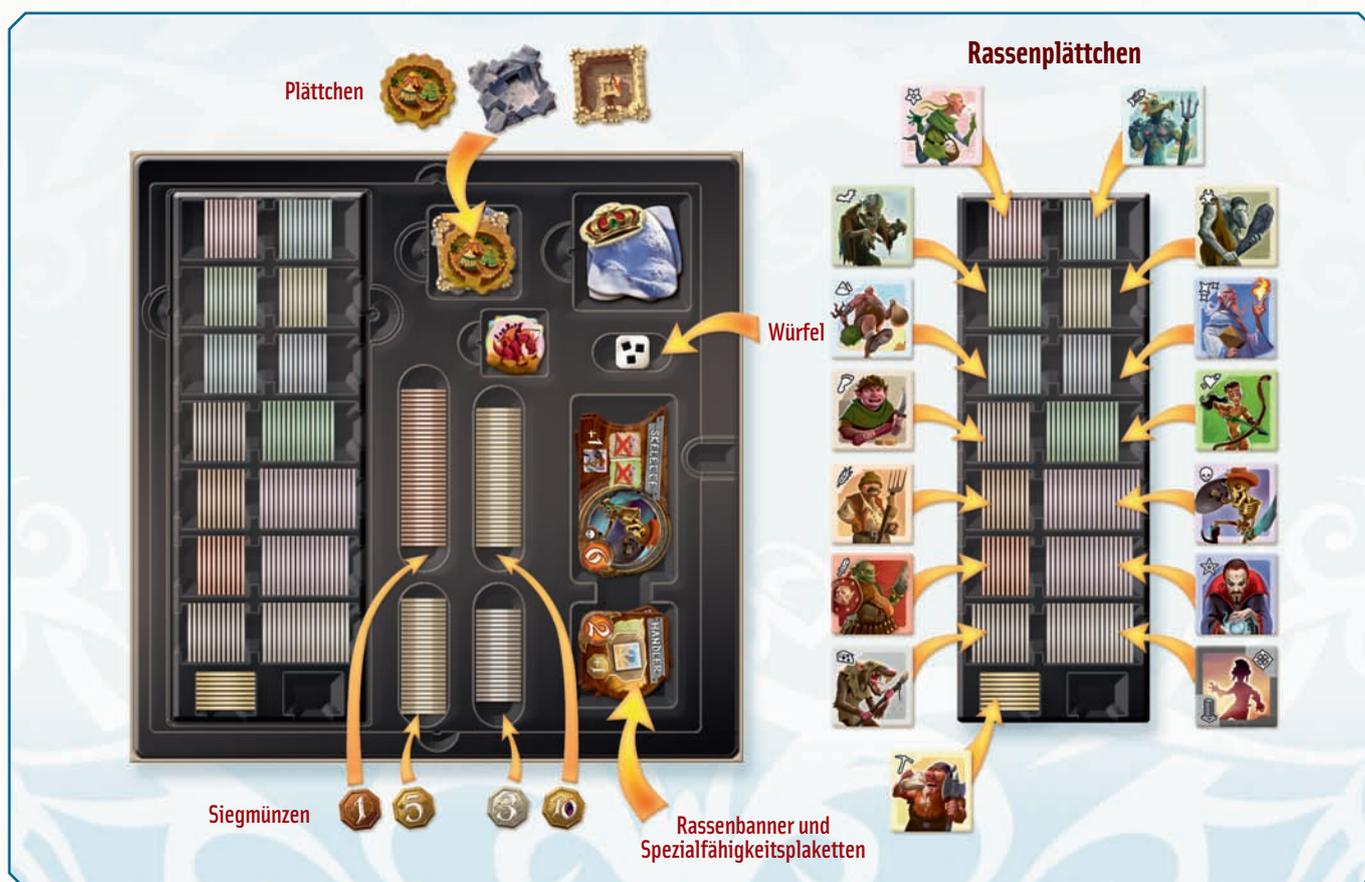
I. Ordnung im Sortiereinsatz

Da die *Small World*-Schachtel viele Stanzbögen enthält, gibt es nach dem Ausstanzen aller Plättchen und Münzen eine große Lücke zwischen dem Schachteleinsatz, auf dem die Spielpläne aufliegen, und dem Deckel der Schachtel. Wenn Sie Ihre Spiele gern aufrecht stehend aufbewahren, werden die Spielmaterialien deshalb wahrscheinlich aus den Fächern rutschen und durcheinander geraten.

Um dies zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, einmalig folgendermaßen vorzugehen: Nachdem Sie alle Einzelteile ausgestanzt haben, werfen Sie die nun leeren Stanzbögen nicht weg, sondern stapeln sie auf dem Tisch übereinander. Heben Sie vorsichtig den Schachteleinsatz aus dem Boden der Spieleschachtel; achten Sie dabei darauf, dass der dünne Kunststoff nicht

bricht. Legen Sie nun die übereinander gestapelten Stanzbögen unten in die Schachtel. Dann stellen Sie den Schachteleinsatz aus Kunststoff wieder in die Schachtel, auf die Stanzbögen. Jetzt wird der Schachteleinsatz weit genug angehoben, so dass er bündig mit dem Deckel abschließt, wenn die Spielpläne darauf liegen. Nun können Sie die Spieleschachtel auch senkrecht stehend aufbewahren, ohne dass Sie befürchten müssen, dass die einzelnen Materialien durcheinander geraten.

Die folgende Abbildung zeigt, wohin die verschiedenen Plättchen, Marker und Münzen passen. Im herausnehmbaren Sortiereinsatz werden ausschließlich Rassenplättchen aufbewahrt; dabei ist für jede Rasse ein einzelnes Fach vorgesehen. Die Maße einiger Vertiefungen sind vereinheitlicht, um das Verstauen unterschiedlicher Rassenplättchen zu erleichtern. Für alle anderen Münzen, Plättchen und Marker gibt es spezielle Fächer im Haupt-Schachteleinsatz. Die Spielpläne, Übersichtskarten und Spielregeln werden obenauf gelegt.



II. Die Rassen und Spezialfähigkeiten

In *Small World* gibt es 14 Rassen und 20 Spezialfähigkeiten.

Für jede Rasse gibt es ein eigenes Rassenbanner und genügend Plättchen, um sie mit jeder beliebigen Spezialfähigkeitsplakette kombinieren zu können.

Jede Spezialfähigkeitsplakette verhilft der Rasse, mit der sie im Set kombiniert wird, zu besonderen Vorteilen.

Wenn die Rasse aktiv ist, werden die Rassenplättchen mit der bunten Seite nach oben auf den Spielplan gelegt. Ist die Rasse

untergegangen, zeigt die einfarbige Seite nach oben.

Sofern nichts anderes angegeben wird, gelten immer sowohl die Vorteile eines aktiven Rassenbanners als auch der Nutzen der damit kombinierten Spezialfähigkeit. Sie gelten nicht mehr, nachdem die Rasse untergegangen ist.

Eine Region gilt als **nicht frei**, wenn darin mindestens ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ oder ein Rassenplättchen (einer aktiven oder untergegangenen Rasse) liegt – und auch wirklich nur in diesem Fall! Befindet sich in einer Region ein Gebirgsplättchen, aber weder ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ noch ein feindliches Rassenplättchen, ist diese Region frei.

> Die Rassen

Die folgende Liste erläutert die Vorteile jeder einzelnen Rasse. Die Anzahl der entsprechenden Rassenplättchen, die der Spieler erhält, der dieses Rassenbanner auswählt, wird durch die Zahl auf dem Banner angegeben.



Amazonen

Vier der Amazonenplättchen dürfen lediglich für Eroberungen, aber nicht für die Verteidigung eingesetzt werden; dies wird auch durch die Angabe „+ 4“ auf dem Banner angezeigt. Der Spieler beginnt also seine erste Runde mit 10 Amazonen-Plättchen (plus etwaige zusätzliche Plättchen aufgrund der Spezialfähigkeit des Sets). Nach jeder Umgruppierung der Truppen (siehe „Umgruppierung der Truppen“ auf S. 5) werden vier Plättchen vom Spielplan entfernt – dabei sollte möglichst in jeder Region des Spielers mindestens ein Amazonen-Plättchen liegen bleiben; nehmen Sie diese vier Plättchen zurück auf die Hand und lassen Sie sie wieder aufmarschieren, wenn Sie zu Beginn des nächsten Spielzugs die Truppen vorbereiten (siehe „Truppen vorbereiten“ auf S. 6).



Elben

Wenn der Feind eine Ihrer Regionen erobert, nehmen Sie alle Ihre Elbenplättchen auf die Hand, um sie am Ende seines Zuges umzugruppieren; Sie müssen kein Elbenplättchen abgeben (siehe „Verluste der Gegner & Rückzug“ auf S. 4).



Ghule

Statt des üblichen einen Rassenplättchens pro Region bleiben Ihre Ghulplättchen **alle** auf dem Spielplan, wenn diese Rasse untergeht. Im Gegensatz zu anderen Rassen können die Ghule außerdem, wenn sie untergegangen sind, nach wie vor in den nächsten Runden neue Regionen erobern – dabei gelten dieselben Regeln wie bei aktiven Plättchen. Doch diese Eroberungen müssen zu Beginn Ihres Spielzugs stattfinden, bevor Ihre aktive Rasse Eroberungen durchführt. Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Ghule sogar Ihre eigene, aktuell aktive Rasse angreifen lassen.



Halblinge

Ihre Halblingplättchen können in jeder beliebigen Region auf den Spielplan gebracht werden und müssen die Partie nicht in Grenzregionen beginnen. Legen Sie eine Erdhöhle in jede der beiden ersten Regionen, die Sie erobern, um sie gegen feindliche Eroberungen sowie Rassen- und Spezialfähigkeiten zu schützen. Wenn die Rasse der Halblinge untergeht, entfernen Sie die Erdhöhlen, so dass der Schutz dieser Regionen verloren geht.



Hexenmeister

Einmal pro Runde und Gegner können Ihre Hexenmeister ein einzelnes, gegnerisches Plättchen durch eines Ihrer eigenen Plättchen aus dem Vorrat ersetzen, um eine Region zu erobern. (Wenn im Vorrat keine Plättchen mehr vorhanden sind, können Sie auf diese Weise keine neue Region erobern.) Die Plättchen, welche die Hexenmeister ersetzen, dürfen nicht auf der „Untergegangen“-Seite liegen und müssen in dieser Region alleine sein (Ein einzelnes Trollplättchen mit seiner Trollhöhle gilt in diesem Zusammenhang als allein; dasselbe gilt für ein Rassenplättchen in einer Festung oder im Gebirge – diese Plättchen bieten einem einzelnen Rassenplättchen keinen Schutz mehr); außerdem muss die Region an einen Ihrer Hexenmeister angrenzen. Wenn ein Elbe durch einen Hexenmeister ersetzt wird, **verliert** der Elbe dieses Rassenplättchen.



Menschen

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



Orks

Sie erhalten am Ende Ihres Zuges 1 zusätzliche Siegmünze für jede nicht freie Region, die Ihre Orks in dieser Runde erobert haben.



Rattenmenschen

Diese Wesen haben keinen besonderen Vorteil – die enorme Anzahl ihrer Rassenplättchen ist schon genug!



Riesen

Jede Region, die an eine Gebirgsregion angrenzt, die Ihre Riesen besitzen, können sie für 1 Riesenplättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Riesenplättchen ist jedoch erforderlich.



Skelette

Bei der Umgruppierung Ihrer Truppen (siehe „Umgruppierung der Truppen“ auf S. 5) erhalten Sie für jeweils 2 nicht freie Regionen, die Sie in dieser Runde erobert haben, 1 neues Skelettplättchen aus dem Vorrat, das sie am Ende Ihres Zugs ebenso wie die Truppen umgruppieren dürfen. Wenn im Vorrat keine Plättchen mehr vorhanden sind, erhalten Sie keine zusätzlichen Plättchen.



Trolle

Platzieren Sie eine Trollhöhle in jeder Region, die Ihre Trolle besitzen. Die Trollhöhle erhöht die Verteidigung dieser Region um 1 (als ob dort ein zusätzliches Trollplättchen läge) und bleibt auch dann in der Region liegen, wenn die Trolle untergehen. Entfernen Sie die Trollhöhle, wenn Sie die Region aufgeben oder wenn ein Feind sie erobert.



Wassermänner

Ihre Wassermänner erobern alle Küstenregionen (angrenzend an Meer oder See) für 1 Wassermannplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Wassermannplättchen ist jedoch erforderlich.



Zauberer

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



Zwerg

Jede Minenregion, die Ihre Zwerge besitzen, ist am Ende Ihres Zuges 1 zusätzliche Siegmünze wert. Diesen Vorteil genießen Sie auch, wenn die Zwerge bereits untergegangen sind.



Blanko-Rassenbanner

Wir stellen Ihnen außerdem ein zusätzliches Blanko-Rassenbanner zur Verfügung, das Sie verwenden können, um eine selbst erfundene Rasse ins Spiel zu bringen. Wenn Sie eine Rasse erschaffen und die entsprechende Anzahl an Rassenplättchen festlegen, die damit verbunden ist, sollten Sie daran denken, dass sie mit jeder Spezialfähigkeit kombinierbar sein muss. Wählen Sie keine höhere Anzahl als 10, damit Ihnen nicht im Laufe der Partie die Rassenplättchen ausgehen.

Wenn Sie mit Ihrer selbst entwickelten Rasse spielen möchten, nutzen Sie als Ersatz dafür die Rassenplättchen einer anderen Rasse (mit einer ähnlichen oder größeren Anzahl an Plättchen). In diesem Fall sollten Sie auch daran denken, vor Beginn der Partie das Rassenbanner dieser alten Rasse aus dem Spiel zu nehmen!



> Spezialfähigkeiten

Wenn von „Sie“ oder „Ihre“ die Rede ist, meinen wir in der folgenden Beschreibung der Spezialfähigkeiten die Rassenplättchen der Rasse, die in der von Ihnen gewählten Kombination enthalten ist. Sofern nichts anderes angegeben wird, sind damit in der Regel keine Plättchen einer Ihrer früheren Rassen gemeint, die bereits untergegangen sind.

Die folgende Liste erläutert die Vorteile jeder einzelnen Spezialfähigkeit. Die Anzahl der entsprechenden Rassenplättchen, die der Spieler erhält, der eine Kombination mit dieser Spezialfähigkeitsplakette auswählt, ist auf der Plakette in einem Kreis angegeben.



Alchemist

Jede Runde, in der Ihre Rasse nicht untergegangen ist, erhalten Sie am Ende Ihres Zuges 2 Siegmünzen zusätzlich.



Beritten

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



Berserker

Sie können vor *jeder* Ihrer Eroberungen den Verstärkungswürfel verwenden, nicht nur für die letzte Eroberung in Ihrem Zug. Im Gegensatz zur normalen Reihenfolge, würfeln Sie zuerst, dann wählen Sie die Region aus, die Sie erobern möchten. Anschließend platzieren Sie dort die erforderliche Anzahl an Rassenplättchen (abzüglich des Würfelergebnisses). Wenn Sie nicht mehr genügend Plättchen haben, war dies der letzte Eroberungsversuch in diesem Spielzug. Wie üblich, ist für diesen Eroberungsversuch mindestens 1 Plättchen erforderlich.



Diplomat

Am Ende Ihres Zuges dürfen Sie einen Gegner wählen, dessen aktive Rasse Sie in dieser Runde nicht angegriffen haben, und machen ihn zu Ihrem Verbündeten. Zwischen Ihnen herrscht nun Frieden: Bis Sie wieder an der Reihe sind, darf dieser Gegner Ihre aktive Rasse nicht angreifen. Sie dürfen sich in jedem Ihrer Spielzüge einen anderen Verbündeten aussuchen oder mit demselben Gegner weiterhin in Frieden leben. Plättchen untergegangener Rassen sind nicht betroffen. (Ist die Rasse der Ghule also bereits untergegangen, ist sie gegen diese Spezialfähigkeit immun und kann Sie weiterhin attackieren.)



Drachenbändiger

Einmal pro Zug können Sie mit einem einzigen Rassenplättchen eine Region erobern – unabhängig davon, wie viele feindliche Plättchen diese Region verteidigen. Nach der Eroberung platzieren Sie hier Ihren Drachen.

Die Region ist nun immun gegen feindliche Eroberungen sowie die besonderen Auswirkungen gegnerischer Rassen und deren Spezialfähigkeiten, solange Ihr Drache sich hier befindet. Sie dürfen den Drachen in jedem Ihrer Spielzüge in eine andere Region bewegen, die Sie erobern möchten. Wenn Ihre Rasse untergeht, verschwindet auch der Drache: Entfernen Sie ihn dann vom Spielplan und legen Sie ihn zurück in den Sortiereinsatz.



Fliegend

Sie können jede beliebige Region auf dem Spielplan erobern, außer Meere und Seen. Diese Regionen müssen nicht an Regionen angrenzen, die Sie bereits besitzen.



Händler

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



Helden

Am Ende Ihres Spielzuges stellen Sie jeden Ihrer 2 Helden in eine Region, die Sie besitzen. Diese beiden Regionen sind nun vor feindlichen Eroberungen sowie den Rassen- oder Spezialfähigkeiten der Gegner geschützt, bis Ihre Helden fortziehen. Wenn Ihre Rasse untergeht, verschwinden auch die Helden.



Hügel

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Hügelregion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



Kämpferisch

Wenn die Rassenplättchen, die mit Ihrer Spezialfähigkeit „Kämpferisch“ kombiniert sind, untergehen, zählen sie nicht bei dem angegebenen Limit mit, welches im Abschnitt „Untergang“ auf S. 6 festlegt, dass jeder Spieler immer nur eine einzige untergegangene Rasse auf dem Spielplan besitzen darf. So kann es passieren, dass Sie zeitgleich mehrere untergegangene Rassen auf dem Spielbrett haben und für alle Siegmünzen erhalten. Sollte eine dritte Ihrer Rassen untergehen, bleiben die Rassenplättchen Ihrer kämpferischen Rasse auf dem Spielplan. (Gemäß den normalen Regeln wird dann Ihre andere untergegangene Rasse vom Spielbrett entfernt.) In an-

deren Worten: Ihre untergegangene, kämpferische Rasse verlässt nie das Brett (wenn sie nicht durch gegnerische Eroberungen Verluste erleidet), während andere untergehende Rassen regelrecht verschwinden, sobald eine neue Rasse untergeht.



Kämpierend

Legen Sie die 5 Lagerplättchen in beliebige Ihrer Regionen. Jedes Lager wird bei der Verteidigung dieser Region wie 1 Rassenplättchen gezählt. (So schützt ein Lager möglicherweise ein einzelnes Rassenplättchen vor der Spezialfähigkeit des Hexenmeisters.) Um einen besseren Schutz zu erreichen, können auch mehrere Lager in dieselbe Region gelegt werden. Sie dürfen in jeder Runde die Lager wieder abbrechen und in einer anderen Region aufschlagen, die Sie besitzen. Bei einem Angriff auf eine Region mit Lager kann dieses Lager nicht eingebüßt werden: Nachdem der gerade aktive Spieler seinen aktuellen Spielzug beendet hat, wird das Lager in eine andere Region gelegt. Allerdings werden alle Lager vom Spielbrett genommen, wenn die Rasse untergeht, zu der sie gehören.



Kommando

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



Plündernd

Sie erhalten am Ende Ihres Zugs 1 zusätzliche Siegmünze für jede nicht freie Region, die Sie diese Runde erobert haben.



Seefahrer

Sie können den See und die Meere erobern, als handelte es sich um drei freie Regionen. Sie behalten diese auch, wenn Ihre Rasse untergeht, und bekommen weiterhin Siegmünzen dafür, solange Sie dort Plättchen besitzen. Ausschließlich eine Seefahrer-Rasse kann Seen und Meere erobern und/oder besitzen.



Sumpf

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Sumpfreion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



Unerschrocken

Am Ende eines regulären Eroberungszugs können Sie Ihre Rasse nach der Wertung untergehen lassen, anstatt einen ganzen Zug auf den Untergang verwenden zu müssen.



Unterwelt

Sie können jede Höhlenregion mit einem unterirdischen Geheimgang für 1 Plättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich. Für Eroberungen gelten alle Höhlenregionen mit einem unterirdischen Geheimgang als benachbart.



selbst wenn Ihre Rasse gerade untergeht beziehungsweise schon untergegangen ist. Wenn diese Region aufgegeben oder von einem Gegner erobert wird, entfernen Sie die Festung. In jeder Region kann maximal eine Festung stehen.



Wald

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



Wohlhabend

Sie erhalten einmalig 7 zusätzliche Siegmünzen am Ende Ihres ersten Zuges auf dem Spielplan.



Wehrhaft

Einmal pro Zug stellen Sie eine Ihrer sechs Festungen in eine Ihrer Regionen. Die Festung ist am Ende des Spielzuges 1 zusätzliche Siegmünze wert, wenn Ihre Rasse nicht untergeht beziehungsweise schon untergegangen ist. Die Festung erhöht auch die Verteidigung der Region um 1 (als läge hier ein zusätzliches Rassenplättchen),



Blanko-Spezialfähigkeitenplakette

Wir stellen Ihnen außerdem eine zusätzliche Blanko-Spezialfähigkeitenplakette zur Verfügung, die Sie verwenden können, um eine selbst erfundene Spezialfähigkeit in ins Spiel zu bringen. Wenn Sie sich eine Spezialfähigkeit ausdenken und die entsprechende Anzahl an Rassenplättchen festlegen, die damit verbunden ist, sollten Sie daran denken, dass sie mit jeder Rasse kombinierbar sein muss. Wählen Sie keine höhere Anzahl als 5, damit Ihnen nicht im Laufe der Partie die Rassenplättchen ausgehen.

Days of Wonder Online

Hier finden Sie Ihre Days of Wonder-Webnummer:



Sind Sie auf das Rassenbanner oder die Spezialfähigkeit, die Sie selbst entworfen haben, besonders stolz? Oder wüssten Sie gerne, welche Kreationen andere Spieler erfunden haben? Vielleicht möchten Sie aber auch mit anderen Spielern Tipps und Erfahrungen austauschen, wie bestimmte Kombinationen bei unterschiedlicher Spielerzahl am besten eingesetzt werden können?

Wir möchten Sie einladen, sich unserer Online-Spieler-Gemeinde anzuschließen. Im Internet können Sie viele Online-Versionen unserer Spiele ausprobieren.

Sie können die angegebene Nummer zu Ihrem bereits bestehenden Online-Konto hinzufügen oder ein neues Konto einrichten: Dazu besuchen Sie einfach die Internetseite www.smallworld-game.com und klicken auf die Schaltfläche „Anmeldung neuer Spieler“. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen.

Mehr Informationen über die anderen Spiele von „Days of Wonder“ erhalten Sie unter:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Zu allererst möchten wir den leidenschaftlichen Spieletestern danken: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

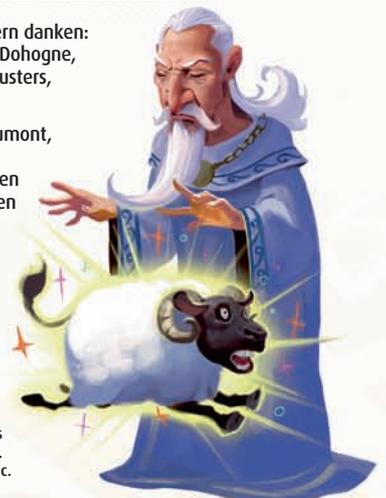
Außerdem möchten wir uns bedanken bei: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, den Teams und Spielerunden von Repos, Tripot, Gang of Our und Alpaludismes sowie bei den Teilnehmern der Spielveranstaltungen Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE und Rubrouck.

Und ein besonderer Dank gilt: Xavier Georges und Alain Gotcheiner für ihre wertvollen Vorschläge und Beiträge.

Zu guter Letzt möchte Days of Wonder sich bei Bruno Cathala dafür bedanken, dass er uns auf diese Perle aufmerksam gemacht hat.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2013 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Autor
Philippe Keyaerts

Illustrationen
Miguel Coimbra

Übersetzung
Birgit Irgang