



Small World ♦ River World



Contents

- 4 Maps of River World, contained on two double-sided boards, one for each of the four possible player configurations

- 11 Event Markers



- 1 Caravel




- 12 Pirate Ships

To play with this expansion, you will also need the following contents from Small World: race banners, special power badges, markers, victory coins, and the reinforcement die.

Note: we strongly recommend that you remove the "Flying" special power before playing with this expansion.

Setting Up The Game

Follow the regular Small World Set Up, but add the following steps:

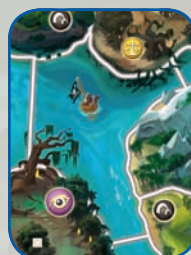
- ♦ After placing the Lost Tribes, place one pirate ship on each River region marked with a pirate symbol. 
- ♦ Collect the Event markers. There are as many Events as the number of turns in the game: 8 for 5 players, 9 for 4 players, and 10 for 2-3 players (extra events are placed back in the box).
- ♦ Place the Event markers next to the board, forming a line of facedown Event markers next to each other. Turn the first marker faceup: it is the event of the first turn. On each turn, you will reveal the next event of the line. This also allow you to keep track of the number of turns played in the game.

Board

Small World rules remain unchanged, but there are some new regions and symbols on the map.

Rivers

A river region only costs 1 token to conquer (instead of the normal 2). Other conquest rules remain unchanged. However, river regions must be emptied during your redeployment phase (the race tokens occupying them must redeploy). So unless you have a special power that lets you do otherwise, you will not be able to occupy any of the River Regions.



Note: Sea-related race abilities or special powers allow you to remain in the river (Seafaring, etc.).

Harbors

The more Harbors a player occupies, the more victory coins he will score. The first occupied region with a Harbor scores 1 Victory Coin (VC), like a normal region, but the second one scores 2 VCs, the third one 3 VCs, etc. In other words, a player occupying 3 regions (with an active or in-decline race, or both) scores a total of 6 points (1+2+3 VCs).



Shipyard

Once per turn, the player occupying the Shipyard may place the Caravel in any River region (even if it is occupied) to create a new entry point for that player: in addition to his normal conquests, he may begin conquests from the Caravel. The Caravel is removed from the board at the end of that player's turn.



The Temple of the Seer

At any time during his turn, the player occupying the Temple of the Seer may look at the next event marker and disclose it (but not show it) to the other players if he wants to.



Events

At the beginning of each turn, an event occurs. Reveal the turn's event and apply its effect.

Storm (×2)

River regions now cost 3 tokens to conquer instead of 1. Other conquest rules remain unchanged.



Quiet waters (×3)

Nothing happens. All is quiet.



Harsh Winter (×2)

River regions are frozen and become normal regions (they cost 2 tokens to conquer instead of 1). Other conquest rules remain unchanged. A player conquering or occupying a river region must leave one race token in it when redeploying. The region is worth 1 VC. However, upon the next turn (unless the event is another harsh winter) these regions must be left, either at the beginning of the player's turn or during troop redeployment.



Pirates (×4)

Immediately place a pirate ship in every empty river region. Regions that are contiguously adjacent to at least 1 pirate ship score 1 less VC as long as the pirate ship remains there. Pirate ships are neither Active nor In Decline. They can be conquered following regular conquest rules. A pirate ship counts as 1 race token when fighting. Pirate ships remain on the river regions until conquered, even if there is a storm or a harsh winter (and still add to the cost of conquering the river region where they are).





Small World ♦ River World



Matériel

- 2 plateaux de jeu réversibles, soit 4 mondes de River World différents, correspondant chacun à un nombre de joueurs.



- 11 marqueurs d'événement



- 1 caravelle



- 12 navires pirates

Pour jouer avec cette extension, vous aurez aussi besoin des éléments suivants dans Small World : tuiles de peuple et de pouvoir spécial, pions, jetons de victoire, et dé.

Note : nous vous conseillons vivement de retirer du jeu le pouvoir spécial « Volants » pour jouer avec cette extension.

Mise en place du jeu

Suivez la mise en place classique de Small World, mais ajoutez les étapes suivantes :

- ♦ Après avoir placé les tribus oubliées, placez un navire pirate sur chaque région de rivière marquée d'un symbole de pirate.



- ♦ Préparez les marqueurs d'événement. Il y a autant d'événements que le nombre de tours dans la partie : 8 à 5 joueurs, 9 à 4 joueurs, et 10 à 2 ou 3 joueurs (les événements supplémentaires sont remis dans la boîte).

- ♦ Placez les marqueurs d'événement en ligne, face cachée, à côté du plateau. Retournez le premier événement face visible : il s'agit de l'événement du premier tour. À chaque tour, vous dévoilerez un événement : de ce fait, la file d'événements sera aussi le compte-tours de la partie.

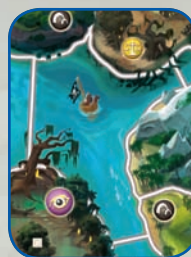
Le plateau

Les règles de Small World restent inchangées, mais le plateau de jeu comporte quelques nouveaux éléments.

Rivières

Une région de rivière ne coûte qu'un seul pion de peuple (au lieu des deux habituels).

Les autres règles de conquête s'appliquent normalement. Toutefois, toute région de rivière DOIT ÊTRE VIDÉE lors de la phase de redéploiement (le ou les pions qui quittent la région sont redéployés normalement). Il n'est normalement pas possible de rester dans la rivière, sauf si une capacité spécifique, un pouvoir spécial ou un événement le permet.



Note : les pouvoirs ou les capacités spécifiques liés à la mer (par exemple, le pouvoir « Marins ») s'appliquent sur la rivière.

Port de Commerce

Occuper plusieurs ports de commerce permet de marquer davantage de points. La première région comprenant un port rapporte 1 point (comme toute autre région), mais la 2^e rapporte 2 points, la 3^e rapporte 3 points, etc. Ainsi, un joueur qui occupe trois régions (occupées par son peuple actif comme en déclin) comprenant chacune un port marquera 6 points au total, soit 3 de plus que normalement.



Chantier Naval

Le joueur qui contrôle le chantier naval peut, une fois par tour, placer la caravelle dans une région de rivière, qu'elle soit occupée ou non. La caravelle représente alors un nouveau point d'entrée pour le joueur qui contrôle le chantier : en plus de ses conquêtes normales, il peut conquérir des régions à partir de la caravelle. Celle-ci est retirée du plateau à la fin du tour de ce joueur.



Temple de la Voyante

À tout moment de son tour, le joueur qui contrôle le temple de la voyante peut prendre connaissance de l'événement suivant, et le divulguer (mais pas le montrer) aux autres joueurs s'il le désire.



Événements

Au début de chaque tour, un événement se produit. Retournez face visible l'événement du tour et appliquez son effet.

Tempête (×2)

Les régions de rivière coûtent maintenant trois pions de peuple au lieu d'un seul. Les autres règles de conquête continuent de s'appliquer normalement.



Calme plat (×3)

Il ne se passe rien de spécial. C'est le calme plat. Détente, relaxation.



Hiver rude (×2)

Les rivières sont gelées et deviennent des régions normales, au coût de deux pions. Les autres règles de conquête continuent de s'appliquer normalement. Un joueur qui conquiert ou occupe une région de rivière doit y laisser au moins un pion lors du redéploiement, et une telle région rapporte 1 jeton de victoire. En revanche, au prochain tour (sauf en cas de nouvel hiver rude), ces régions devront être abandonnées, soit au début du tour, soit au début du redéploiement.



Pirates (×4)

Placez immédiatement un navire pirate dans chaque région de rivière inoccupée. Les régions adjacentes à au moins un pirate rapportent 1 jeton de victoire de moins que d'habitude, y compris lors des tours suivants. Les pirates ne sont ni actifs, ni en déclin. Ils peuvent être attaqués et vaincus selon les règles de conquête classiques : ils comptent alors comme un pion.





Small World ♦ River World



Spielmaterial

- 4 Spielpläne der River World auf zwei doppel-seitig bedruckten Spielbrettern – jeweils eine für die vier möglichen Spielerkonstellationen.

- Ereignisplättchen



- 1 Karavelle



- 12 Piratenschiffe

Für diese Erweiterung wird das folgende Spielmaterial aus dem *Small World*-Basisspiel benötigt: Rassenbanner, Spezialfähigkeitsplaketten, Spielplättchen, Siegmünzen und der Verstärkungswürfel.

Hinweis: Es ist sehr zu empfehlen, die Spezialfähigkeit „Fliegend“ aus dem Spiel zu entfernen, wenn Sie mit dieser Erweiterung spielen.

Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie im *Small World*-Basisspiel beschrieben vorbereitet, wobei zusätzlich die folgenden Schritte durchgeführt werden:

- ♦ Nachdem die untergegangenen Stämme auf den Spielplan gelegt wurden, wird ein Piratenschiff in jede Flussregion gestellt, die ein Piratensymbol zeigt.



- ♦ Für jede Spielrunde wird ein Ereignisplättchen benötigt, also 8 bei 5 Spielern, 9 bei 4 Spielern und 10 bei 2–3 Spielern. Es werden entsprechend viele Ereignisplättchen verdeckt und zufällig gezogen; die übrigen kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück.

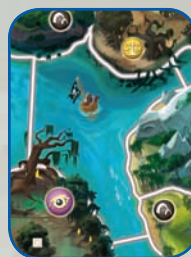
- ♦ Die gezogenen Ereignisplättchen werden verdeckt nebeneinander in eine Reihe gelegt. Das erste Plättchen wird aufgedeckt, es stellt das Ereignis der ersten Runde dar. Zu Beginn jeder weiteren Runde wird das nächste Plättchen dieser Reihe aufgedeckt. So ist stets ersichtlich, wie viele Runden bereits gespielt wurden.

Der Spielplan

Es gelten die normalen *Small World*-Regeln, jedoch gibt es einige neue Regionen und Symbole auf dem Spielplan.

Flüsse

Eine Flussregion kann mit nur 1 Rassenplättchen erobert werden (statt mit 2 wie üblich). Die übrigen Eroberungsregeln gelten unverändert. Allerdings **müssen** Flussregionen in der Umgruppierungsphase **geleert werden**. Wenn der Spieler keine Spezialfähigkeit hat, die etwas anderes erlaubt, ist es nicht möglich, eine Flussregion zu besitzen.



Hinweis: Rassen und Spezialfähigkeiten, die sich auf Seen oder Flüsse beziehen, erlauben einem Spieler, Flüsse zu besitzen (Seefahrer usw.).

Häfen

Je mehr Häfen ein Spieler besitzt, desto mehr Siegmünzen erhält er. Für die erste Region mit einem Hafen erhält er 1 Siegmünze (SM), für die zweite erhält er 2 SM, für die dritte 3 SM usw. So würde ein Spieler, der 3 Hafenregionen besitzt (mit aktiven und/oder untergegangenen Rassen), insgesamt 6 SM erhalten (1+2+3).



Werft

Einmal pro Zug kann der Spieler, der die Region mit der Werft besitzt, die Karavelle in eine beliebige Flussregion stellen. Dieser Spieler kann von der Region mit der Karavelle aus andere Regionen erobern. Am Ende seines Zugs wird die Karavelle vom Spielplan genommen, er erhält sie zu Beginn seines nächsten Zugs zurück.



Der Tempel der Seherin

Jederzeit während seines Zugs kann sich der Spieler, der die Region mit dem Tempel der Seherin besitzt, das nächste (noch verdeckte) Ereignisplättchen ansehen. Wenn er möchte, kann er den anderen Spielern mitteilen (nicht zeigen), um welches es sich handelt.



Ereignisse

Zu Beginn jeder Runde tritt ein Ereignis ein. Das vor-derste verdeckte Ereignisplättchen wird umgedreht und dessen Effekt ausgeführt.

Sturm (×2)

Es kostet nun 3 Rassenplättchen, eine Flussregion zu erobern. Die übrigen Eroberungsregeln gelten unverändert.



Windstille (×3)

Nichts passiert, alles ist ruhig.



Rauer Winter (×2)

Alle Flussregionen sind gefroren und gelten als normale Regionen, sodass 2 Rassenplättchen benötigt werden, um sie zu erobern. Die übrigen Eroberungsregeln gelten unverändert. Wenn ein Spieler eine Flussregion erobert oder besitzt, muss er wenigstens 1 Rassenplättchen dort belassen, wenn er seine Truppen umgruppiert. Die Region bringt 1 SM. In seinem nächsten Zug muss er die Flussregionen verlassen (außer es kommt erneut „Rauer Winter“), entweder direkt zu Beginn oder beim Umgruppieren seiner Truppen.



Piraten (×4)

Es wird sofort ein Piratenschiff in jede leere Flussregion gestellt. Regionen, die an mindestens ein Piratenschiff angrenzen, bringen 1 SM weniger. Piratenschiffe sind weder aktiv noch untergegangen und verbleiben in den Regionen, bis sie erobert wurden. Sie werden gemäß den normalen Eroberungsregeln erobert und zählen wie 1 Rassenplättchen. Piratenschiffe sind weder von „Sturm“ noch von „Rauer Winter“ betroffen und erhöhen weiterhin die Eroberungskosten um 1.



Small World ♦ River World



Contenido

- 4 Mapas, en dos tableros de doble cara, uno para cada una de las cuatro posibles combinaciones de jugadores

- 11 fichas de Evento



- 1 Carabela



- 12 Barcos pirata

Para jugar con esta expansión necesitarás el siguiente contenido de *Small World*: Marcadores de Raza, Marcadores de Poderes Especiales, fichas, Monedas de Victoria, y el Dado de refuerzos.

Atención: te rogamos encarecidamente que retires del juego el marcador de Poder Especial "Voladores" antes de jugar con esta expansión.

Preparación del juego

Sigue la preparación del juego descrita en *Small World*, añadiendo los siguientes pasos:

- ◆ Después de poner en el tablero a las Tribus Perdidas, pon un Barco pirata en cada Región de Río marcada con un símbolo pirata.



- ◆ Coge tantas fichas de Evento como turnos tenga la partida: 8 para una partida de 5 jugadores, 9 para partidas de 4 jugadores, y 10 para partidas de 2-3 jugadores. Las fichas de Evento sobrantes se devuelven a la caja del juego.

- ◆ Pon las fichas de Evento junto al tablero, boca abajo, formando una fila. Gira la primera ficha: ese será el evento del primer turno. En cada turno deberás revelar la siguiente ficha de Evento de la fila. Esto también te ayudará a saber el número de turnos jugados en la partida.

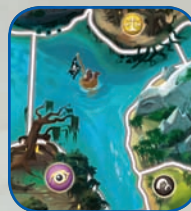
Tablero

Las reglas de *Small World* permanecen intactas en esta expansión, pero ahora existen nuevas Regiones y símbolos en el Mapa.

Ríos

Para conquistar una Región de Río sólo debes usar 1 ficha en lugar de las 2 fichas habituales. Las demás reglas de Conquista se mantienen sin cambio. Sin embargo, las Regiones de Río **deben vaciarse** durante tu fase de Redistribución de tropas (las fichas de Raza que ocupen esas Regiones deberán volver a ser desplegadas). Por lo que, a no ser que dispongas de un Poder Especial que dicte lo contrario, no podrás ocupar ninguna Región de Río.

Atención: los beneficios de las diferentes Razas o Poderes Especiales que guarden relación con Mares o Ríos te permiten permanecer en Regiones de Río (Marineros, etc.).



Puertos

Cuantos más Puertos ocupe un jugador, más Monedas de Victoria obtendrá. La primera Región con Puerto ocupada proporciona 1 Moneda de Victoria, la segunda 2 Monedas de Victoria, la tercera 3 Monedas de Victoria, etc. En otras palabras, un jugador que ocupe 3 Regiones (tanto da que sea con su Raza activa o en Declive, o con una combinación de ambas) obtendrá un total de 6 Monedas de Victoria (1+2+3 Monedas de Victoria).



Astillero

Una vez por turno, el jugador que ocupe el Astillero puede poner la Carabela en cualquier Región de Río. A partir de ese momento, la Carabela se considera un nuevo punto de acceso al Mapa para ese jugador: además de sus conquistas normales, podrá conquistar Regiones desde la Carabela. Retira la Carabela del tablero al final del turno de ese jugador y devuelve la Carabela al tablero al inicio del siguiente turno.



El Templo del Vidente

En cualquier momento durante su turno, el jugador que ocupe el Templo del Vidente puede mirar la siguiente ficha de Evento, y comunicar su contenido a los demás jugadores si lo desea (pero no mostrársela).



Eventos

Al inicio de cada turno tiene lugar un nuevo evento. Revela el Evento de ese turno y aplica sus efectos.

Tormenta (×2)

La Conquista de las Regiones de Río precisa ahora de 3 fichas de Raza en lugar de 1. El resto de las reglas de Conquista se mantienen sin cambios.



Aguas tranquilas (×3)

No sucede nada. Todo está en calma.



Invierno cruel (×2)

Las Regiones de Río se han congelado y se consideran Regiones normales (por lo que su conquista cuesta 2 fichas en lugar de 1). El resto de las reglas de Conquista se mantienen sin cambios. Un jugador que ocupe o conquiste una Región de Río debe dejar 1 ficha de Raza en esa Región en el momento de la redistribución. La Región proporciona 1 Moneda de Victoria. Sin embargo, en el siguiente turno (a no ser que el siguiente evento también sea un Invierno cruel), estas Regiones deberán ser abandonadas, ya sea al principio del turno del jugador o durante la redistribución de tropas.



Piratas (×4)

Pon inmediatamente un Barco pirata en cada Región de Río vacía. Aquellas Regiones que se encuentren adyacentes a al menos un Barco pirata proporcionan 1 Moneda de Victoria menos mientras el Barco pirata permanezca allí. Los Barcos piratas no se encuentran ni Activos ni en Declive. Las Regiones ocupadas por Barcos pirata se pueden conquistar siguiendo las reglas de Conquista normales. Un Barco pirata cuenta como 1 ficha de Raza a efectos de conquista. Los Barcos pirata permanecen en las Regiones de Río hasta que esas Regiones se conquisten, incluso si tienen lugar una Tormenta o un Invierno cruel, y siguen contabilizando en el coste de conquista para la Región de Río en la que se encuentren.





Small World ♦ River World



Contenuto

- 4 mappe di River World riprodotte su due tabelloni a due facce, una per ciascuna delle 4 possibili configurazioni di gioco.



- 11 segnalini Evento



- 1 Caravella




- 12 Navi Pirata

Per giocare con questa espansione avrete bisogno anche dei seguenti contenuti di Small World: vessilli Razza, tessere Potere Speciale, segnalini, Monete Vittoria e il Dado dei Rinforzi.

Nota: Vi consigliamo vivamente di rimuovere il Potere Speciale "Volanti" prima di giocare con questa espansione.

Preparazione del Gioco

Seguite le normali istruzioni di Preparazione di Small World, ma aggiungete i passi seguenti:

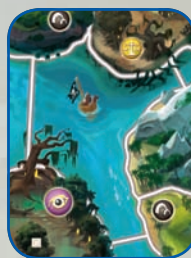
- ◆ Dopo avere collocato le Tribù Perdute, collocate una Nave Pirata su ogni Regione di Fiume contrassegnata con il simbolo Pirata. 
- ◆ Preparate i segnalini Evento. Il numero dei segnalini Evento deve corrispondere al numero di round della partita: 8 per 5 giocatori, 9 per 4 giocatori e 10 per 2-3 giocatori (i segnalini Evento extra vanno rimessi nella scatola).
- ◆ Collocate i segnalini Evento accanto al tabellone, disponendoli a faccia in giù l'uno accanto all'altro fino a formare una fila. Girate a faccia in su il primo segnalino: quello sarà l'Evento del primo round. A ogni round, rivelerete l'Evento successivo della fila. Questo vi permetterà anche di tenere il conto del numero di round giocati nel corso della partita.

Il tabellone

Le regole di Small World restano invariate, ma sulla mappa compaiono alcune nuove Regioni e simboli.

Fiumi

Conquistare una Regione di Fiume costa 1 solo segnalino (invece dei 2 normali). Le altre regole di conquista restano invariate. Tuttavia, le Regioni di Fiume **devono essere svuotate** durante la vostra fase di Rischieramento (i segnalini Razza che le occupano devono essere rischierati). Quindi, a meno che non possediate un Potere Speciale che vi consenta di fare altrimenti, non sarete in grado di occupare nessuna delle Regioni di Fiume.



Nota: I Poteri di Razza o i Poteri Speciali correlati ai mari o ai fiumi vi consentono di rimanere nei fiumi (Delle Maree ecc).

Porti

Più Porti un giocatore occupa, più Monete Vittoria guadagnerà. La prima Regione con un Porto occupata fornisce 1 Moneta Vittoria (MV) come una Regione normale, ma la seconda fornisce 2 MV, la terza 3 MV e così via. In altre parole, un giocatore che occupa 3 Regioni (con una Razza Attiva, una Razza in Declino o entrambe) guadagna un totale di 6 punti (1+2+3 MV).



Cantiere Navale

Il giocatore che occupa il Cantiere Navale può, una volta per turno, collocare la Caravella in una qualsiasi Regione di Fiume. La Caravella diventa un nuovo punto di ingresso per quel giocatore: oltre alle sue normali conquiste, può conquistare Regioni partendo dalla Caravella. La Caravella viene rimossa dal tabellone alla fine del turno di quel giocatore e resa di nuovo disponibile all'inizio del turno successivo.



Il Tempio del Veggente

In qualsiasi momento durante il suo turno, il giocatore che occupa il Tempio del Veggente può guardare il segnalino Evento successivo e annunciarlo (senza mostrarlo) agli altri giocatori, se lo desidera.



Eventi

All'inizio di ogni round si verifica un Evento. Rivelate l'Evento di quel turno e applicatene l'effetto.

Tempesta (×2)

Conquistare le Regioni di Fiume costa 3 segnalini anziché 1. Le altre regole di conquista restano invariate.



Acque Calme (×3)

Non accade nulla. Tutto è tranquillo.



Inverno Spietato (×2)

Le Regioni di Fiume si congelano e diventano Regioni normali (per conquistarle servono 2 segnalini anziché 1). Le altre regole di conquista restano invariate. Un giocatore che conquista o occupa una Regione di Fiume deve lasciare su di essa un segnalino Razza quando effettua il rischieramento. La Regione vale 1 MV. Tuttavia, nel round successivo (a meno che l'Evento non sia un altro Inverno Spietato), queste Regioni vanno abbandonate, all'inizio del turno del giocatore o durante il rischieramento delle truppe.



Pirati (×4)

Collocate immediatamente una Nave Pirata in ogni Regione di Fiume vuota. Le Regioni adiacenti e contigue ad almeno 1 Nave Pirata guadagnano 1 MV in meno fintanto che la Nave Pirata rimane dove si trova. Le Navi Pirata non sono né Attive né In Declino. Possono essere conquistate seguendo le normali regole di conquista. Una Nave Pirata conta come 1 segnalino Razza quando combatte. Le Navi Pirata rimangono sulle Regioni di Fiume finché non vengono conquistate, anche se c'è una Tempesta o un Inverno Spietato (e aumentano comunque il costo di conquista della Regione di Fiume in cui si trovano).





Small World • Razende Rivieren



Inhoud

- 4 Kaarten van Razende Rivieren op twee dubbelzijdige speelborden, één voor elk van de vier mogelijke spelersaantallen.



- 11 Gebeurtenissenfiches




- 1 Karveel (Handelsschip) • 12 Piratenschepen

Om met deze uitbreiding te kunnen spelen, moet je de volgende onderdelen van het basisspel van Small World gebruiken: Raskaarten, Speciale Krachtenfiches, Overwinningsmunten, en de Versterkingsdobelsteen.

Opmerking: we raden ten sterkste aan om de Kracht "Vliegend" uit het spel te verwijderen bij het spelen met deze uitbreiding.

Spelvoorbereiding

Volg de gewone spelvoorbereiding van Small World, maar voeg er het volgende aan toe:

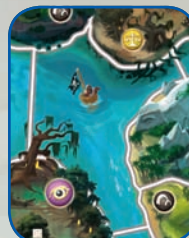
- ♦ Leg nadat je de Verloren Rasfiches hebt geplaatst één Piratenschip op elke Rivier met een piratensymbol. 
- ♦ Kies het juiste aantal Gebeurtenissenfiches. Er zijn evenveel Gebeurtenissen als rondes in het spel: 8 bij 5 spelers, 9 bij 4 spelers, en 10 bij 2-3 spelers (de overige Gebeurtenissen worden terug in de doos gelegd).
- ♦ Leg de Gebeurtenissenfiches gedekt in een rij naast het speelbord neer. Draai het eerste Gebeurtenissenfiche om: dit is de Gebeurtenis in de eerste ronde. Draai vóór elke ronde de volgende Gebeurtenis in de rij om. Hierdoor weet je ook precies hoeveel rondes er al zijn gespeeld.

Speelbord

De regels van Small World zijn van kracht, maar je vindt enkele nieuwe regio's en symbolen op de kaart.

Rivieren

De verovering van een regio met een Rivier kost slechts 1 fiche (in plaats van de normale 2). De andere regels voor verovering blijven ongewijzigd. Regio's met een Rivier moeten echter **geleegd worden** tijdens de Herschikking van je Troepen (de Rassenfiches die erop liggen moeten worden herschikt). Tenzij je dus een speciale kracht hebt die deze regel verandert, kun je regio's met een Rivier niet veroveren.



Opmerking: Krachten van rassen die met de zee of de rivier te maken hebben, staan je toe om in de Rivier te blijven (Zeevaarder, enzovoort).

Havens

Hoe meer Havens je bezit, hoe meer Overwinningsmunten je scoort. De eerste bezette regio met een Haven scoort 1 Overwinningsmunt (OM), net als een normale regio, maar de tweede scoort 2 OM's, de derde 3 OM's, enzovoort. Met andere woorden: een speler die 3 regio's bezit (met een actief ras, een ras dat in verval is, of beide) scoort in totaal 6 punten (1+2+3 OM's).



Scheepswerf

Eens per beurt mag de speler die de Scheepswerf bezit het Karveel in een regio met een Rivier leggen. Het karveel is een nieuw startpunt voor die speler: naast zijn normale veroveringen mag hij regio's veroveren vanuit het Karveel. Het Karveel wordt aan het einde van de beurt van de speler van het speelbord genomen en teruggezet bij het begin van de volgende beurt.



De Tempel van de Ziener

Op eender welk moment tijdens zijn beurt mag de speler die de Tempel van de Ziener bezit naar het volgende Gebeurtenissenfiche kijken en de gebeurtenis kenbaar maken aan de andere spelers indien hij dat wenst. Hij mag het fiche echter niet aan de andere spelers tonen!



Gebeurtenissen

Aan het begin van elke ronde vindt er een gebeurtenis plaats. Draai het volgende fiche om en voer het effect uit dat erop staat.

Storm (×2)

De verovering van een regio met een Rivier kost nu 3 fiches in plaats van 1. De andere regels voor verovering blijven ongewijzigd.



Stille waters (×3)

Er gebeurt niets. Alles is rustig.



Streng Winter (×2)

De Rivieren zijn bevroren en worden normale regio's (de verovering ervan kost 2 fiches in plaats van 1). De andere regels voor verovering blijven ongewijzigd. Een speler die een regio met een Rivier veroverd of bezet, moet een Rasfiche achterlaten bij het Herschikken. De regio is 1 OM waard. Bij het begin van de beurt moeten deze regio's worden achtergelaten (tenzij er opnieuw een Streng Winter volgt): ofwel aan het begin van de beurt van de speler, ofwel bij het herschikken van de troepen.



Piraten (×4)

Plaats onmiddellijk een Piratenschip in elke lege regio met een Rivier. Regio's die via een ononderbroken route **aangesloten** zijn aan ten minste 1 Piratenschip (dus niet enkel aangrenzende regio's!) scoren 1 OM minder zolang het Piratenschip daar blijft liggen. Piratenschepen zijn niet actief, noch in verval. Ze kunnen veroverd worden volgens de gewone regels voor verovering. Een Piratenschip telt bij een gevecht als 1 Rassenfiche. Piratenschepen blijven op de Rivier tot ze worden veroverd, ook al treedt er een Storm of een Streng Winter op (en ze verhogen nog steeds de veroveringskost van de regio met een Rivier waarin ze liggen).



Zawartość

- 4 Mapy Świata Rzek umieszczone na 2 obustronnych planszach (po 1 dla każdej z 4 możliwych konfiguracji graczy)



- 11 znaczników Wydarzeń



- 1 Karawela



- 12 Statków Pirackich

Do rozgrywki z tym rozszerzeniem będziesz również potrzebować poniższych elementów z podstawowej gry *Small World*: Sztandarów ras, Oznak zdolności specjalnych, znaczników, monet zwycięstwa i kości posiłków.

Uwaga! Przed rozpoczęciem rozgrywki z tym rozszerzeniem zalecamy usunąć z gry Oznakę zdolności specjalnej *Latające* (Small World).

Przygotowanie do gry

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry w *Small World*, ale wzbogać je o poniższe kroki:

- ♦ Po umieszczeniu na planszy Ginących Plemion umieść po 1 Statku Pirackim w każdym regionie Rzeki oznaczonym symbolem piratów.
- ♦ Przygotuj znaczniki Wydarzeń. W grze wykorzystuje się tyle znaczników, ile tur trwać będzie rozgrywka: 8 w grze na 5 graczy, 9 w grze na 4 graczy i 10 w grze na 2-3 graczy (pozostałe znaczniki odłóż do pudełka).
- ♦ Znaczniki Wydarzeń umieść obok planszy, tworząc rząd znaczników odwróconych rewersami do góry. Odwróć pierwszy znacznik – to wydarzenie dla pierwszej tury. Podczas każdej kolejnej tury musisz odwracać następny znacznik w rzędzie. W ten sposób będziecie mogli również śledzić numer bieżącej tury.

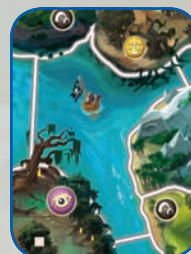


Plansza

Zasady podstawowej gry *Small World* nie ulegają zmianie, ale na mapie pojawiają się nowe regiony i symbole.

Rzeki

Podbój Rzeki kosztuje tylko 1 żeton (zamiast 2). Pozostałe zasady Podboju pozostają bez zmian. Regiony Rzek **muszą zostać opuszczone** podczas przegrupowania jednostek (gracz musi przenieść z nich żetony swojej rasy). Innymi słowy, jeśli gracz nie posiada zdolności specjalnej, która mu na to pozwala, nie będzie mógł zajmować żadnych regionów Rzek.



Uwaga! Umiejętności rasowe i zdolności specjalne powiązane z *Morzami* lub *Rzekami* pozwalają graczom pozostać na Rzekach (np. *Żeglujące* itd.).

Port handlowy

Im więcej portów gracz będzie kontrolował, tym więcej monet zwycięstwa otrzyma. Pierwszy kontrolowany port zapewnia 1 monetę zwycięstwa, tak jak normalny region, ale drugi zapewnia już 2 monety, trzeci 3 monety i tak dalej. Innymi słowy, gracz, który kontroluje 3 regiony z symbolem Portu (rasą aktywną, wymierającą lub oboma naraz), otrzyma 6 punktów (1 + 2 + 3 monety).



Stocznia

Gracz kontrolujący stocznię może raz na turę umieścić Karawelę na dowolnym, pustym albo zajęтым regionie Rzeki. Od tego momentu Karawela stanowi dla tego gracza nowy punkt startowy do prowadzenia Podbojów – oprócz normalnych Podbojów gracz może przeprowadzać Podboje regionów prosto z Karaweli. Na koniec tury tego gracza Karawelę należy usunąć z planszy aż do początku jego kolejnej tury.



Świątynia Wieszczka

Gracz kontrolujący Świątynię Wieszczka może w dowolnym momencie tury podejrzeć następny znacznik Wydarzenia. Gracz może też podzielić się zdobytymi informacjami z innymi graczami, jeśli zechce (nie może jednak pokazywać znacznika).



Wydarzenia

Na początku każdej tury dochodzi do jakiegoś Wydarzenia. Należy odkryć znacznik Wydarzenia danej tury i rozpatrzyć jego efekt.

Sztorm (x2)

Podbój regionu Rzeki kosztuje teraz 3 żetony (zamiast 1). Pozostałe zasady Podboju pozostają niezmienione.



Spokojne wody (x3)

Nic się nie dzieje. Cisza na rzece...



Ostra zima (x2)

Regiony Rzek zamarzają i stają się normalnymi regionami (ich podbój kosztuje teraz 2 żetony zamiast 1). Pozostałe zasady Podboju pozostają niezmienione. Podczas przegrupowania jednostek gracz podbijający albo zajmujący zamarznięty region Rzeki musi pozostawić w nim jeden ze swoich żetonów ras. Ten region zapewnia 1 monetę zwycięstwa. Podczas następnej tury regiony Rzek muszą zostać opuszczone albo na początku tury gracza, albo podczas przegrupowania jednostek (chyba że w tej turze rozpoczęła się kolejna Ostra Zima).



Piraci (x4)

Umieście po 1 Statku Pirackim w **każdym** pustym regionie Rzeki. Regiony, które sąsiadują z przynajmniej 1 Statkiem Pirackim, będą zapewniać o 1 monetę zwycięstwa mniej. Statki Pirackie nie zachowują się ani jak rasy aktywne, ani jak wymierające. Gracze mogą podbić zajmowane przez nie regiony zgodnie z normalnymi zasadami. W walce Statek Piracki traktuje się jak 1 żeton rasy. Statki Pirackie pozostaną w regionach Rzek, dopóki nie zostaną podbite, nawet jeśli w międzyczasie dojdzie do Sztormu lub Ostrej zimy (nadal będą zwiększać koszt Podboju regionów, w których się znajdują, oraz obniżać dochód z sąsiadujących regionów).



スモールワールド・リバーワールド



内容物

- リバーワールドのマップ 4種類、ゲームボード2枚の両面に印刷



● イベントマーカー 11枚



● キャラベル船 1隻

● 海賊船 12隻

この拡張セットをプレイするためには、「スモールワールド」基本セットの種族バナー、特殊パワーバッジ、マーカー類、勝利コイン、増援部隊ダイスが必要です。

注意事項:この拡張セットをプレイする前に、特殊パワーの「空飛ぶ」をあらかじめ取り除くことを強くお勧めします。

ゲームの準備

通常のスモールワールドのゲームのセットアップに加えて、以下を準備してください:

- ◆ 失われた部族を配置した後、海賊のシンボルがある河の地域それぞれに海賊船を1隻ずつ配置します。
- ◆ イベントマーカーの準備をします。イベントマーカーはゲームのターン数と同じ枚数を使用します: 5人プレイの場合8枚、4人プレイの場合9枚、2-3人プレイの場合10枚(余分のイベントマーカーは箱にしまってください)。
- ◆ 準備したイベントマーカーは、ゲームボードの横に、裏向きにして1列に配置します。最初のイベントマーカーを表向きにします(これが最初のターンのイベントになります)。これ以降ターンごとに順番にイベントマーカーを1枚ずつ表向きにします。これにより、現在のゲームターンを知ることができます。



ゲームボード

スモールワールド基本セットのルールはそのまま適用しますが、マップ上には新たな地域やシンボルがあります。

河

河の地域を征服するコストはトークン1枚(通常は2枚)です。他の征服のルールは変更ありません。しかし、河の地域は、自分の再配備フェイズ中に空けなければなりません(その地域を占領している種族トークンは別の地域に再配備しなければなりません)。したがって、その地域を支配できる特殊パワーなどがなく、河の地域を支配することはできません。



注意事項:海や河に関係した種族の能力や特殊パワー(「航海する」、「クラーケン」など)は、河にもそのまま適用します。

港

1人のプレイヤーが港を多く支配すればするほど、多くの勝利コインを獲得できます。最初に支配した港のある地域は通常地域と同様に1勝利コイン(VC)をもたらしますが、2地域目になると2VC、3地域目になると3VCのように獲得勝利コインが増えていきます。例えば1人のプレイヤーが港のある地域(アクティブ種族でも衰退した種族でも)を3つ占領している場合、合計で6VC(1+2+3VC)を獲得します。



造船所

各ターンに1度、造船所を占領しているプレイヤーはいずれかの地域にキャラベル船を配置することを選択できます。配置後、そのプレイヤーの新たな入口となります。これは通常の征服に加えて、キャラベル船から地域を征服することを可能にします。キャラベル船は、配置したプレイヤーのターンの終了時にゲームボードから取り除かれ、次のプレイヤーのターンの開始時に再度使用可能になります。



予言者の寺院

予言者の寺院を占領しているプレイヤーは、自分のターン中であればいつでも次のイベントマーカーの表面を見ることができ、そのイベントの内容を他のプレイヤー(そのプレイヤーが望めば)に教えることができます(ただし表面を見せてはいけません)。



イベント

各ターンの開始時に、イベントが1つ発生します。そのターンのイベントマーカーの表面を上にして、その効果を適用します。

暴風雨(×2)

河の地域を征服するために必要なトークンが1枚ではなく3枚になる。その他の征服に関する他のルールに変更はない。



静かな海(×3)

何も起こらない。すべては平静のまま。



厳冬(×2)

河の地域は凍結し、通常地域となる(征服に必要なトークンの枚数が1枚ではなく2枚になる)。その他の征服に関する他のルールに変更はない。河の地域を征服または占領しているプレイヤーは、再配備時にその地域に種族トークン1枚を残さなければならない。その地域の価値は1VCとなる。しかし、次のターンは(次のターンのイベントも厳冬でない限り)、そのプレイヤーのターン開始時や部隊の再配備時にこれらの地域から離れなければならない。



海賊(×4)

即座に空いている河の地域それぞれに海賊船を1隻ずつ配置する。海賊船がある地域に1つ以上隣接している地域から獲得できる勝利コインは1VC少なくなる。海賊船はアクティブでも衰退中でもない。海賊船は通常の征服ルールに従って征服できる。戦闘時、海賊船1隻は種族トークン1枚として扱う。海賊船は、暴風雨や厳冬の時でも、征服されるまで河の地域に残る(その際に河の地域の征服に必要な追加コストはそのまま適用される)。

