

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

2-5 leikmenn – 8 ára og eldri – 40-80 mínútur

Innihald

Spilið inniheldur:

4 kort af Smáheimum á tveimur spilaborðum (eitt á hvorri hlið), fjöldi leikmanna ræður því hvaða kort er notað.

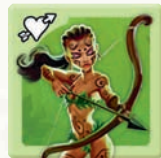


- 6 yfirlitsblöð, eitt fyrir hvern leikmann og eitt fyrir hópinn til að sjá hvernig umferðirnar eru byggðar upp.
- 14 fánar ævintýræþjóðanna, í lit öðru megin, sem tákna að þjóðin sé virk, og svarthvítir hinum megin, sem tákna að hún sé á hnignunarskeiði, og 1 auður aukafáni til að skálda upp sína eigin þjóð.



Skjaldmeyjar, virkar og á hnignunarskeiði

- 168 þjóðartákn sem svara til hinna mismunandi þjóða og 18 tákn týndra ættbálka



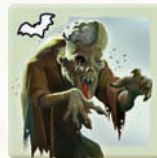
15 skjaldmeyjar



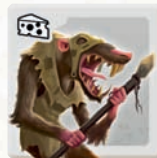
8 dvergar



11 álfar



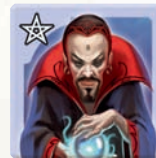
10 náætur



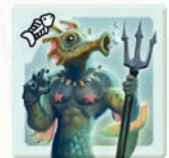
13 rottumenn



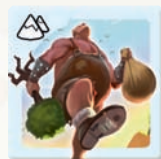
20 beinagrindur



18 seiðkarlar



11 tritonar



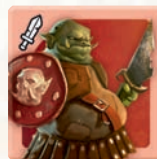
11 jötnar



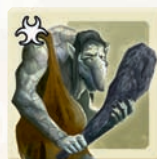
11 smáfólk



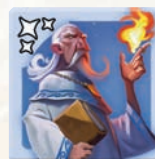
10 menn



10 orkar



10 tröll



10 galdramenn



18 týndir ættbálkar

- 20 skildir sem tákna sérstakan eiginleika og að auki 1 auður skjöldur til að skálda upp sinn eigin sérstaka eiginleika
- Eftirfarandi spilaskífur:



10 tröllabæli



6 virki



9 fjöll



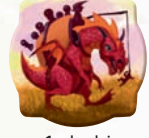
5 tjaldbúðir



2 jarðhýsi



2 hetjur



1 dregi



- 1 sérhannaður liðs aukateningur
- 1 kóróna til að telja niður umferðirnar



Sigur-skildingar



Kórónan sem telur niður umferðirnar

- Þessi reglubók

Undirbúningur

Í fyrsta sinn sem spilið er spilað þarf að byrja á að losa allar spilaskifurnar úr spjöldunum sem fylgja spilinu. Flokkið þær og raðið þeim í viðeigandi hólfi í spilakassanum. Sumar passa í lausa geymslubakkann sem fylgir spilinu, aðrar fara í viðeigandi hólfi í kassanum sjálfum. Í l. hluta viðbótarupplýsinga við spilarreglurnar, á bls. 8, er mynd sem sýnir hvernig best er að raða skifunum.

- Takið fram rétt kort af Smáheimum, eftir því hversu margir spila (talan efst í hægra horni kortsins táknar fjölda leikmanna) og setjið á borðið.

- Setjið kórónuna, sem telur niður umferðirnar, á fyrsta reit (1) stigsins á kortinu. Stigurinn er notaður til að fylgjast með fræmvidu spilsins. Þegar kórónan er komin á síðasta reit á stignum (8., 9. eða 10. umferð, eftir því hvaða kort er notað)

lýkur spilinu í lok þeirrar umferðar.

- Takið fram lausa geymslubakkann með öllum þjóðartáknunum og hafið hann opinn við hliðina á spilaborðinu þar sem allir leikmenn ná til hans (2).

- Stokkið saman fána allra þjóðanna; dragið fimm af handahófi og leggið í lóðrétta röð á borðið þannig að litada hliðin snúi upp) (3). Setjið afganginn af fánunum í bunka neðst í röðina þannig að þeir snúi upp (4). Gerið hið sama við skildina með sérstöku eiginleikunum, stokkið þá og leggið einn vinstra megin við hvern fána þannig að bogahliðin leggist upp að ávölu opi fánans. Staflað afganginum af skjöldunum í bunka vinstra megin við fánabunkann (5). Þá eiga alls að vera 6 þjóðar- og eiginleikasamstæður sýnilegar á borðinu að meðtalinni þeirri sem er efst í bunkunum.

- Leggið tákn týnds ættbálks á hvert landsvæði á kortinu þar sem er að finna merki týnds ættbálks (6). Týndu ættbálkarnir eru leifar löngu gleymdra menningarsamfélaga sem eru á hnignunarskeiði en búa enn í sumum landsvæðanna í byrjun spilsins.

- Setjið fjallstákn á hvert landsvæði á kortinu með mynd af fjalli (7).

- Gefið hverjum leikmanni fimm sigurskildinga að verðmæti 1 (8). Afgangurinn af skildingunum, þ.m.t. þeir sem eru að verðmæti 3, 5 og 10, eru settir í stafla við hlið spilaborðsins þar sem leikmenn ná auðveldlega til þeirra. Skildingar þessir eru gjaldmiðill spilsins og þeir ráða því hver ber sigur úr býtum að lokum.



Markmið spilsins

Í Smáheimum fer landrymi óðum minnkandi. Of margar þjóðir byggja landið – landið sem forfeður þínir arfleiddu þig að í von um að þú myndir byggja upp veldi sem færði þér heimsyfirræð.

Leikmenn velja sér samstæðu ævintýraþjóðar og sérstaks eiginleika og nýta sérstaka kræfta og eiginleika þjóðarinnar til að leggja undir sig nærliggjandi landsvæði og safna sigurskildingum – oft á kostnað valdaminni nágranna. Með því að leggja niður hersveitir (þjóðartákn) á hin ýmsu landsvæði og leggja undir sig aðliggjandi svæði fást sigurskildingar fyrir hvert landsvæði sem leikmaður ræður yfir þegar hann hefur lokið við að gera hverju sinni. Fyrr eða síðar mun þjóð hans verða of dreifð (líkt og þær þjóðir sem hann hefur þegar brotið á bak aftur!), og þá þarf hann að gefa hana upp á bátinn og leita nýrrar. Lykillinn að sigri er fölginn í að gera sér grein fyrir hvenær rétt er að leyfa einu veldi að hnigna og láta annað bera sig til æðstu yfirráða í Smáheimum!

Gangur spilsins

Sá leikmaður sem er með oddmjóstu eyrun byrjar. Leikmenn gera síðan hver af öðrum og gengur röðin réttssælis í kringum borðið. Þegar allir hafa gert hefst næsta umferð.

Sá, sem byrjaði, færir þá kórónuna á 2. reit á umferðastignum og byrjar nýja umferð og hinir fylgja á eftir einn af öðrum.

Þegar kórónan færast á síðasta reit á umferðastignum hefst síðasta umferðin, allir gera einu sinni og er þá spilinu lokið. Sá, sem þá hefur safnað flestum sigurskildingum, er sigurvegari leiksins.

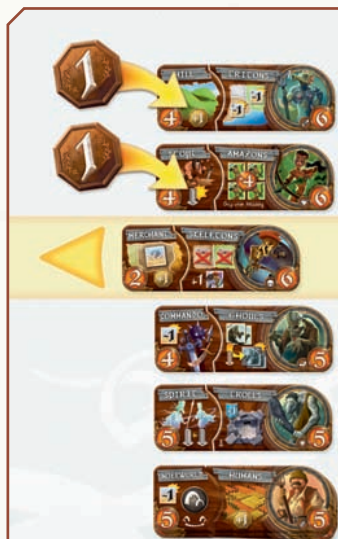
1. Fyrsta umferð

Í fyrstu umferð spilsins gerir hver leikmaður eftirfarandi:

1. velur sér þjóðar- og eiginleikasamstæðu
2. leggur undir sig eitt eða fleiri landsvæði
3. fær fyrir það sigurskilinga

1. Val á þjóðar- og eiginleikasamstæðu

Leikmenn velja sér eina þjóðar- og eiginleikasamstæðu af þeim sex sem eru sýnilegar á borðinu (efsta samstæðan í þjóðar- fána og eiginleikaskjaldabunkunum neðst í röðinni er talin með). Hver samstæða kostar ákveðna upphæð sem ákvarðast af staðsetningu hennar í röðinni. Efsta samstæðan í röðinni er ókeypis. Hver hinna kostar einum sigurskilingi meira eftir því sem hún er neðar í röðinni. Leikmenn borga fyrir samstæðu með því að leggja einn skiling ofan á hverja samstæðu fyrir ofan þá sem þeir vilja fá.



Leikmaður sem velur sér beinagrindurnar með kaupmannseiginleikann (Merchant Skeletons) sem fyrstu þjóðar- og eiginleikasamstæðu, leggur 1 sigurskiling ofan á hvora samstæðu sem er fyrir ofan hana og tekur samstæðuna til sín.

Velji leikmaður sér samstæðu með sigurskilingum á (frá öðrum leikmönnum sem valið hafa samstæðu neðar í röðinni), fær hann þá til eignar, en hann verður samt að leggja einn af sínum eigin skilingum ofan á hverja samstæðu sem er ofar í röðinni en sú, sem hann valdi.

Leikmaðurinn setur samstæðuna sína fyrir framan sig á borðið, leggur saman tölurnar á þjóðarfánanum og eiginleikaskildinum og tekur úr lausa geymslubakkanum jafnmörg tákni með mynd viðkomandi þjóðar.

Það eru einu þjóðartáknin sem leikmaðurinn fær til umráða fyrir þessa þjóð í spilu nema annað sé tekið fram (s.s. í tilviki beinagrinda og seiðkarla).

Jafnvel þótt leikmanni sé heimilt að taka fleiri þjóðartákn úr bakkanum, vegna þess að sérstakur eiginleiki hans eða kræftar þjóðarinnar leyfa það, tákmærkast fjöldinn samt alltaf af þeim

fjölða sem til er í bakkanum. Leikmaður sem lagt hefur niður 18 seiðkarlatákn á borðið getur því ekki notað mátt seiðkarlsins aftur fyrr en einhver af táknum hans losna.



Að lokum fyllir leikmaðurinn á samstæðuröðina fyrir næsta leikmann. Það er gert með því að færa samstæðurnar sem eftir eru (ásamt sigurskilingunum sem á þeim liggja, ef einhverjir eru) upp um eitt sæti í röðinni, til að fylla upp í eyðuna og fletta síðan ofan af nýrri samstæðu í staflanum neðst, ef við á. Það ættu því alltaf að vera 6 sýnilegar samstæður á borðinu (svo lengi sem enn eru fánar og skildir í stöflunum, en þá má stokka einu sinni ef þörf er á).



2. Landvinningar

Leikmenn nota þjóðartáknin til að leggja undir sig landsvæði á kortinu og fá sigurskildinga fyrir þau landsvæði sem þeir ráða yfir.

> Fyrsti landvinningur

Þegar þjóð leikmanns kemur inn á spilaborðið í fyrsta skipti verður hún að byrja á því að leggja undir sig eitt landamærsvæðanna (þ.e. landsvæði sem liggur að brún spilaborðsins eða landsvæði sem liggur að hafi sem liggur að brún spilaborðsins, jafnvel þótt þjóð með sæfaraeiginleikann hafi lagt undir sig hafið).

> Að leggja undir sig landsvæði

Til að geta lagt undir sig landsvæði þarf leikmaður að eiga 2 þjóðartákn + 1 þjóðartákn aukalega fyrir hvert tákn sem liggur á landsvæðinu og táknar tjaldbúðir, virki, fjall eða tröllabæli + 1 þjóðartákn aukalega fyrir hvert tákn týnds ættbálks eða þjóðartákn annars leikmanns sem þar er að finna. Höf og stöðuvötn er almennt ekki hægt að leggja undir sig.



Tjaldbúðir

Tröllabæli

Virki

Fjöll



Til að leggja undir sig landsvæðið með hæðunum, sem byggðar eru týndum ættbálki, þarf leikmaður að nota 3 af sínum dýrmætu þjóðartáknum.

Þegar leikmaður leggur undir sig landsvæði leggur hann þjóðartáknin, sem hann notar til að leggja undir sig svæðið, innan landamarka þess á kortinu. Táknin verða að liggja á landsvæðinu þangað til leikmaðurinn endurraðar hersveitum sínum þegar hann er búinn að gera (sjá Endurröðun hersveita, bls. 5).

Athugið: Sama hvaða þjóð eða sérstaka eiginleika leikmaður ræður yfir verður hann alltaf að hafa a.m.k. eitt þjóðartákn á hendi til að geta lagt undir sig nýtt landsvæði.

> Tapað fyrir óvinum og hörfað

Leggi leikmaður undir sig landsvæði sem á liggja þjóðartákn annars leikmanns verður sá síðarnefndi þegar í stað að taka þau öll á hendi og

- skila einu þjóðartákni aftur í bakkann til frambúðar

- hafa hin þjóðartáknin á hendi og endurraða þeim á annað eða önnur landsvæði sem þjóð hans ræður yfir (ef einhver eru) þegar sá, sem á leik, hefur lokið við að gera.

Landsvæðið eða -svæðin, þar sem hann leggur þjóðartáknin niður (ef einhver eru), þurfa ekki að liggja að landsvæðunum sem hann tók þau af. Ef ráðist var á öll landsvæði eins leikmanns í sömu umferð, þannig að hann sitji eftir með nokkur þjóðartákn á hendi en ekkert á borðinu, verður hann að leggja þau niður næst þegar röðin kemur að honum að gera, líkt og ef hann væri að leggja undir sig landsvæði í fyrsta sinn. Þegar leikmaður leggur undir sig landsvæði, sem varið er af einu stöku tákn, skilar hann því aftur í bakkann. Þetta á yfirleitt við ef táknin er týndur ættbálkur eða þegar varnartáknin tilheyrir þjóð á hnignunarskeiði (sjá: Hnignun, bls. 6).

Ath: Ef leikmaður kýs, má leggja undir sig landsvæði sem á liggja tákn hans eigin þjóðar á hnignunarskeiði. Hann tapar að vísu því táknin en hann gæti þannig komist inn á svæði sem nýtist nýju, virku þjóðinni hans betur.

Fjöll eru óhreyfanleg og eru kyrr á sínum stað og sjá nýjum landherra fyrir vörnum.

> Síðari landvinningar

Sá, sem á leik, má endurtaka leikinn og leggja undir sig eins mörg ný landsvæði og hann óskar í sömu umferð, svo lengi sem hann á nógu mörg þjóðartákn til að leggja undir sig fleiri landsvæði.

Öll landsvæði, sem leikmaður leggur undir sig, verða að liggja að (þ.e. hafa sameiginleg landamæri) landsvæði sem hann hefur ræður þegar yfir með virkum þjóðartáknum, nema þjóðar- og eiginleikasamstæða hans heimili annað.



Eftir að hafa lagt undir sig hæðirnar hættu beinaberi óþökkarnir sér inn á nágrannasvæði álfanna.

> Lokatilraun til landvinnings / liðsaukateningurinn

Þegar leikmaður gerir lokatilraun til að leggja undir sig landsvæði í hverri umferð, á hann e.t.v. ekki nógu mörg þjóðartákn til að leggja undir sig nýtt landsvæði. Ef hann á a.m.k. eitt ónotað þjóðartákn má hann gera eina lokatilraun til landvinnings með því að velja landsvæði, sem hann vantar 3 eða færri þjóðartákn upp á til að geta lagt undir sig, og kasta liðsaukateningnum einu sinni. Ath. að leikmaðurinn þarf að vera búinn að velja landsvæðið, sem hann vill reyna að leggja undir sig, áður en hann kastar teningnum. Það þarf ekki að vera landsvæðið með minnstu vörnirnar sem hann getur lagt undir sig, svo framarlega sem hægt er að leggja það undir sig með liðsaukateningkastinu.

Ef samtala þess, sem kemur upp á teningnum, og þess fjölda þjóðartákna, sem hann á eftir, er nógu há til að leggja undir sig landsvæðið leggur hann niður þjóðartáknið eða -táknin sem hann á eftir á svæðið. Að öðrum kosti leggur hann táknin niður á eitt af landsvæðunum sem hann hafði þegar lagt undir sig. Sama hvort er, er landvinnungum hans lokið í þessari umferð.



Þú getur séð lukku-liðsaukateningnum og þrátt fyrir að hafa litið kjöt á beinum, tekst beinagrindunum að leggja undir sig fjöllin sem lokalandvinning í þessari umferð.

> Endurröðun hersveita

Þegar leikmaður hefur lokið landvinnungum sínum í hverri umferð má hann endurraða þjóðartáknum sínum á spilaborðinu að vild og færa þau milli landsvæða, sem hann ræður yfir (þótt þau séu ekki aðliggjandi) að því tilskildu að a.m.k. eitt þjóðartákn sé skilið eftir á hverju landsvæði undir hans yfirráðum.



Leikmaður endurraðar beinagrindahersveitum sínum á landsvæði sín. Hann fær 1 beinagrindartákn aukalega úr bakkanum vegna krafta beinagrindapjóðarinnar (1 bónustákn fyrir hver 2 monnum landsvæði, sem leikmaður leggur undir sig í þessari umferð).

3. Sigurskildingar

Þegar leikmaður er búinn að gera fær hann 1 skilding úr peningastaflanum fyrir hvert landsvæði á spilaborðinu sem hann á þjóðartákn á. Leikmaðurinn getur líka fengið aukaskildinga vegna krafta þjóðar sinnar og/eða sérstaka eiginleikans.



Beinagrindurnar með kaupmannseiginleikann fá 3 sigurskilinga fyrir landsvæðin þrjú sem þær hafa lagt undir sig og 3 aukaskildinga vegna kaupmannseiginleikans (1 aukaskilding fyrir hvert landsvæði sem þær ráða yfir).

Þegar líður á spilið má búast við að leikmenn eigi þjóðartákn frá annarri þjóð eftir á spilaborðinu. Þessi tákn eru eftirstöðvar fyrri þjóðar, sem hann ákvað að láta fara á hnignunarskeið fyrr í spilu (sjá Hnignun, bls. 6).

Landsvæði með táknum þjóðar á hnignunarskeiði færa leikmanni einnig 1 skilding hvert. Hins vegar færa kraftar þjóðarinnar og sérstaki eiginleikinn honum enga aukaskildinga lengur nema slíkt sé sérstaklega tekið fram varðandi viðkomandi þjóð eða eiginleika.

Leikmenn skulu stafla skildingum sínum á hvolf til að aðrir sjái ekki hvað þeir eiga marga. Lokafjárhæðin er ekki opinberuð fyrr en í lok spilsins. Leikmenn mega skipta peningum sínum í bankanum hvenær sem er.



Tritonarnir með eiginleikaskjöldinn með hæðunum (Hills) eru virk þjóð. Leikmaðurinn sem ræður yfir þeim fær einn aukaskilding vegna þess að tritonarnir ráða yfir einu hæðasvæði. Kaupmannseiginleiki beinagrindanna, sem sami leikmaður ræð yfir, er ekki lengur virkur því beinagrindurnar eru nú á hnignunarskeiði. Leikmaðurinn fær því einn skilding fyrir hvert landsvæði sem á liggja beinagrindartákn en enga aukaskildinga.

II. Seinni umferðir

Í seinni umferðum færir fyrsti leikmaðurinn kórónuna, sem telur niður umferðirnar, fram um einn reit og leikmenn gera, koll af kolli, réttsælis í kringum borðið. Sá sem á að gera hverju sinni verður annað hvort að:

- stækka veldi þjóðar síns með nýjum landvinningum EÐA
- láta þjóð sína fara á hnignunarskeið til að geta valið sér nýja.

Leikmaðurinn fær síðan sigurskildinga aftur (sjá Sigurskildingar, bls. 5).

Stækkun veldis með nýjum landvinningum

> Hersveitum stillt upp

Leikmaður má taka upp á hendi öll þjóðartákn virku þjóðar sinnar á spilaborðinu til að nota til að leggja undir sig ný svæði, nema hvað hann skilur eitt eftir á hverju landsvæði undir hans

> Landvinningar

Fylgja verður öllum reglum um landvinninga (sjá Landvinningar, bls. 4) að undanskilinni þeirri sem gildir um fyrsta landvinning, sem á aðeins við þegar ný þjóð kemur inn á spilaborðið.

> Landsvæði yfirgefið

Aðeins má nota þjóðartáknin, sem tekin voru upp á hendi, til að leggja undir sig ný landsvæði. Til að fá á hendi fleiri þjóðartákn er leikmanni heimilt að fjarlægja öll þjóðartákn af sumum – eða öllum – landsvæðum sínum þannig að engin séu eftir. Geri hann það, tilheyrir þessi landsvæði honum ekki lengur og færa honum enga skildinga. Kjósi leikmaður að yfirgefa öll landsvæði, sem hann áður réð yfir, verður hann að fylgja reglum um fyrstu landvinninga þegar hann leggur næst undir sig nýtt landsvæði (sjá Fyrstu landvinningar, bls. 4).

Hnignunarskeið



Þegar leikmanni finnst þjóð sín vera orðin of dreifð og hefur ekki lengur hvata til að halda áfram að stækka veldi sitt eða verjast ógnum nágranna sinna getur hann kosið að láta hana fara á hnignunarskeið og velja sér nýja þjóðar- og eiginleikasamstæðu af þeim sem standa til boða á borðinu næst þegar hann á leik. Það gerir hann með því að snúa fána þjóðar sinnar á hvolf, þannig að gráa hliðin, sem táknar hnignun, er sýnileg öllum og skila eiginleikaskildinum sem tengist henni þar eð hann gildir ekki lengur nema kveðið sé á um annað (s.s. draugaskjöldurinn (Spirit)).

Hann snýr einnig á hvolf einu þjóðartákni á hverju landsvæði, sem hann ræður yfir, þannig að hliðin, sem táknar hnignun, snúi upp og fjarlægir öll önnur tákn þjóðarinnar af spilaborðinu og skilar þeim í bakkann.

Hver leikmaður má aðeins hafa eina þjóð á hnignunarskeiði á



spilaborðinu í einu. Ef leikmaður á enn þjóðartákn frá fyrri þjóð á hnignunarskeiði á borðinu eru þau öll fjarlægð og þeim skilað í bakkann áður en nýju táknunum er snúið á hvolf þannig að hliðin, sem táknar hnignun, snúi upp.

Fáni þjóðarinnar, sem nú er horfin af borðinu, er settur neðst í staflann með þjóðarfánunum eða neðst í fánaröðina. Sama er gert þegar síðasta þjóðartákn þjóðar á hnignunarskeiði er útrýmt af borðinu þegar síðasta landsvæði viðkomandi leikmanns hefur verið sigræð.



Beinagrindurnar með kaupmannseiginleikann voru illar inn að beini! Síðustu eftirlifendum þeirra er nú útrýmt af kortinu og þjóðarfáninn þeirra settur neðst í fánastaflann.

Leikmaður má ekki leggja undir sig nein landsvæði í sömu umferð og hann lætur þjóð sína fara á hnignunarskeið. Þegar hann hefur fengið skildinga sína er hann búinn að gera að þessu sinni. Hann fær 1 sigurskilding fyrir hvert landsvæði sem þjóðartáknin, sem hann sneri við, liggja á en hann fær enga aukaskildinga fyrir krafta þjóðarinnar, sem nú er á hnignunarskeiði, né eiginleika skjaldarins sem hann skilaði.

Næst þegar leikmaðurinn á að gera velur hann sér nýja þjóðar- og eiginleikasamstæðu úr þeim sem þá standa til boða. Hann fylgir síðan sömu reglum og giltu í fyrstu umferð spilsins. Eini munurinn, sem er þó töluvert mikill, er að þegar kemur að því að fá skildinga þegar leikmaður er búinn að gera, fær hann sennilega bæði skildinga fyrir nýja þjóð og fyrir tákn þjóðar á hnignunarskeiði.



Tími er kominn til að leyfa þjóð trítónanna með eiginleikaskjöldinn með hæðunum að fara á hnignunarskeið. Þá eru öll þjóðartákn þeirra fjarlægð af spilaborðinu nema hvað eitt er skilið eftir á hverju landsvæði sem þeir réðu yfir og því snúið á hvolf þannig að hliðin, sem táknar hnignun, snúi upp. Þjóðarfánanum er snúið á hvolf og eiginleikaskjöldinn skilað í kassann.

Vilji svo ólíklega til að ekki séu neinir skildir sem tákna sérstakan eiginleika eftir í staflanum, svo hægt sé að leggja nýjar þjóðar- og eiginleikasamstæður á borðið, eru skildir, sem leikmenn hafa skilað í kassann, stokkaðir og settir í nýjan stafla á borðið.

Leikslök

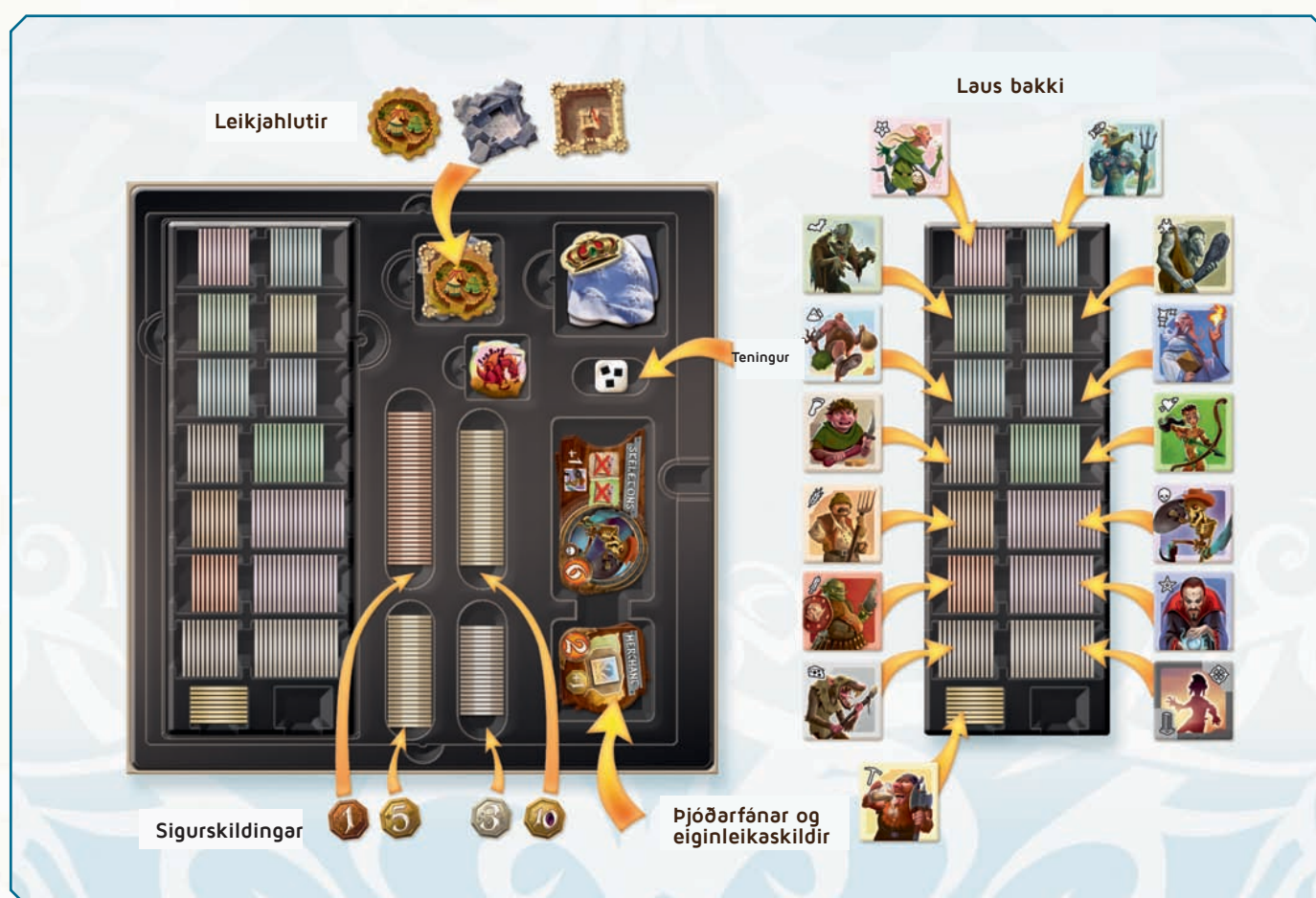
Þegar kórónan, sem telur niður umferðirnar, er komin á síðasta reit og allir leikmenn hafa fengið að gera í síðustu umferð eru skildingar leikmanna opinberaðir og tældir. Sá sem er með hæstu upphæðina vinnur. Ef um jafntefli er að ræða vinnur sá þeirra sem á flest þjóðartákn (virk + á hnignunarskeiði) eftir á spilaborðinu.



Viðbótarupplýsingar

I. Skipulag spilakassans

Til að forðast að allir smáhlutirnir, sem fylgja spiliinu, blandist saman ef spilakassinn er settur upp á rönd, er mælt með því að raða þeim í spilakassann og geymslubakkann með glæra lokinu eins og sýnt er á myndinni. Í lausa bakkann fara aðeins þjóðartáknin, ein þjóð í hvert hólfi. Sigurskildingarnir og önnur merki og tákn fara á sinn stað í spilakassanum sjálfum og spilaborðin, yfirlitsblöðin og spilareglurnar efst.



II. Þjóðir og sérstakir eiginleikar í Smáheimum.

Smáheima byggja 14 þjóðir sem geta búið yfir 20 mismunandi sérstökum eiginleikum.

Hver þjóð á sinn fána og nægilega mörg þjóðartákn til að leggja niður, sama hvæða eiginleikaskjöldur tengist fánanum.

Hver skjöldur, sem táknar sérstakan eiginleika, færir þjóðinni, sem hann tengist, sérstakan ávinning.

Þjóðartáknin eru lögð á spilaborðið með lituðu hliðina upp þegar

þjóðin er virk en með lituðu hliðina niður þegar hún er á hnignunarskeiði.

Sé annað ekki tekið fram, leggst ávinningur af kræfti virkrar þjóðar alltaf við ávinning eiginleikaskjaldarins en hvorugur gildir þó lengur eftir að leikmaður lætur þjóð sína fara á hnignunarskeið.

Litið er svo á að landsvæði sé mannað (e. non-empty) ef, og þá aðeins ef, á því er a.m.k. eitt tákn týnds ættbálks eða þjóðartákn (virkt eða á hnignunarskeiði). Landsvæði, sem á er fjallsmerki en hvorki tákn týnds ættbálks né óvinþjóðar, telst hins vegar ómannað.

> Þjóðirnar

Hér á eftir fer lýsing á þeim kröftum sem hver þjóð býr yfir. Fjöldi þjóðartákna, sem viðkomandi leikmaður fær þegar hann velur sér þjóðarfána, fer eftir tölunni sem er á fánanum.



Skjaldmeyjar (Amazons)

Fjögur af skjaldmeyjatáknunum má aðeins nota til landvinninga en ekki til varnar, eins og sjá má á fánanum sjálfum þar sem stendur „+4“. Leikmaður byrjar með 10 skjaldmeyjatákn (auk aukatákna sem hann kann að fá í tengslum við sérstaka eiginleikann sem tengist skjaldmeyjunum, eftir því hvernig samstæðan hans er). Þegar leikmaður hefur lokið við að endurraða hersveitum sínum (sjá Endurröðun hersveita, bls. 5) tekur hann 4 þjóðartákn aftur upp af spilaborðinu en gætir þess að skilja eftir a.m.k. eitt skjaldmeyjatákn á hverju landsvæða sinnna, ef hægt er. Hann geymir þessi tákn á hendi til að leggja niður á borðið eftir að hann hefur stillt upp hersveitum sínum (sjá Hersveitum stillt upp, bls. 6) næst þegar hann á leik.



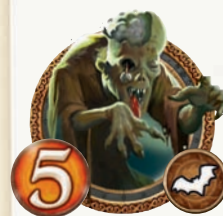
Dvergar (Dwarves)

Hvert námulandsvæði sem dvergarnir ráða yfir gefur 1 aukaskilding þegar viðkomandi leikmaður hefur lokið við að gera hverju sinni. Það gildir áfram jafnvel þótt dvergarnir séu á hnignunarskeiði.



Álfar (Elves)

Þegar andstæðingur leggur undir sig eitt af landsvæðum álfanna fær leikmaðurinn, sem ræður yfir álfunum, að taka öll álfatáknin aftur upp á hendi til að leggja niður þegar hinn er búinn að gera en þarf ekki að skila einu aftur í bakkann (sjá Tapað fyrir óvinum og hörfað, bls. 4).



Náætur (Ghouls)

Öll náætutáknin verða eftir á spilaborðinu þegar þjóðin kemst á hnignunarskeið, en ekki bara 1 í hverju landsvæði eins og á við um aðra. Að auki geta náæturnar, ólíkt öllum öðrum þjóðum, haldið áfram að leggja undir sig ný landsvæði þótt þær séu á hnignunarskeiði, líkt og væru þær enn virkar. Slíkir landvinningar verða þó að eiga sér stað í upphafi umferðar leikmannsins sem ræður yfir þeim, áður en hann lætur virku þjóðina sína leggja undir sig landsvæði. Leikmaður sem ræður yfir náætum á hnignunarskeiði má m.a.s. láta þær ráðast á virku þjóðina sína, ef hann vill.



Jötnar (Giants)

Jötnar borga 1 Jötnatákn minna en venjan er þegar þeir leggja undir sig landsvæði sem liggja að fjallendi sem þeir ráða yfir. Þó þarf alltaf að borga að lágmarki 1 tákn fyrir landsvæði.



Smáfólk (Halflings)

Smáfólk má leggja undir sig hvaða landsvæði á spilaborðinu sem er í byrjun og er ekki bundið við landamæralandsvæðin. Leikmaðurinn, sem ræður yfir småfólkinu, leggur niður tákn fyrir jarðhýsi á tvö fyrstu landsvæðin sem hann leggur undir sig og gerir þau þannig að óvinnandi vígi. Aðrir leikmenn geta þá hvorki lagt svæðin undir sig né gilda þar kræftar þjóða þeirra eða sérstakir eiginleikar. Láti leikmaðurinn, sem ræður yfir þjóð småfólksins, hana fara á hnignunarskeið eða yfirgefi hann landsvæði með jarðhýsi á, fjárlægir hann jarðhýsatáknin af landsvæðinu eða -svæðunum (og tapar þannig þeirri vernd sem þau veittu þeim).



Menn (Humans)

Hvert akurlendislandsvæði sem menn ráða yfir gefur 1 aukaskilding þegar viðkomandi leikmaður hefur lokið við að gera hverju sinni.



Orkar (Orcs)

Hvert mannað landsvæði, sem orkar ráða yfir, gefur 1 aukaskilding þegar viðkomandi leikmaður hefur lokið við að gera hverju sinni.



Rottumenn (Ratmen)

Engir sérstakir kræftar fylgja þjóðinni aðrir en hversu fjölmenn hún er!



Beinagrindurnar (Skeletons)

Þegar kemur að Endurröðun hersveita (bls. 5) má leikmaðurinn, sem ræður yfir beinagrindunum, taka 1 beinagrindartákn úr bakkannum fyrir hver tvö mönnuð landsvæði sem hann lagði undir sig í þeirri umferð og leggja niður þegar hann er búinn að gera hverju sinni. Ef ekki eru nein tákn eftir í bakkannum fær hann ekki fleiri.



Seiðkarlar (Sorcerers)

Einu sinni á hvern mótherja í hverri umferð má leikmaðurinn, sem ræður yfir seiðkórlnum, leggja undir sig landsvæði með því að skipta á einu virku tákn mótherjans og einu af sínum eigin úr bakkannum. Ef ekki eru fleiri tákn eftir í bakkannum má hann ekki leggja undir sig nýtt landsvæði með þessum hætti. Táknin, sem seiðkarlatáknin kemur í staðinn fyrir, verður að vera eina þjóðartáknin á landsvæðinu (eitt tröllatákn ásamt tröllabæli telst sem eitt tákn, líka þjóðartákn ásamt virki eða fjalli, þau merki ná ekki að veita stöku þjóðartákn vernd) og landsvæðið verður að liggja að einhverju af landsvæðum seiðkarlanna. Setjið þjóðartákn andstæðingsins, sem skipt var út, aftur í bakkann. Ef skipt er á seiðkarli og álfatákni, tapar leikmaðurinn, sem ræður yfir álfunum, ekki tákninu.



Tritonar (Tritons)

Tritonar borga einu tritonatákn minna en venjan er þegar þeir leggja undir sig strandsvæði (sem liggja að hafi eða stöðuvatni). Þó þarf alltaf að borga að lágmarki 1 tákn fyrir landsvæði.



Tröll (Trolls)

Leikmaðurinn, sem ræður yfir tröllunum, leggur tröllabæli á hvert landsvæði sem tröllin leggja undir sig. Tröllabæli eykur varnir landsvæðisins um 1 (líkt og þar væri annað tröllatákn) og verður eftir á landsvæðinu þótt tröllin fari á hnignunarskeið. Tröllabæli er fjarlægt ef tröllin yfirgefa landsvæði eða ef óvinur leggur það undir sig.



Galdramenn (Wizards)

Hvert landsvæði með töfra-uppsprettu, sem galdra-karlarnir ráða yfir, gefur 1 aukaskilding þegar viðkomandi leikmaður hefur lokið við að gera hverju sinni.



> Sérstakir eiginleikar

Í lýsingunni á sérstöku eiginleikunum hér á eftir merkir „þú“ eða „þinn“ þjóðartákn þjóðarinnar sem tengist þessum sérstaka eiginleika. Þá er yfirleitt ekki verið að tala um tákn þjóðar í dvala nema það sé sérstaklega tekið fram.

Hér á eftir er gerð grein fyrir þeim ávinningi sem fylgir hverjum sérstöku eiginleika. Talan í hringnum á merkinu táknar þann fjölda þjóðartákna sem leikmaður fær til viðbótar þegar viðkomandi eiginleiki tengist þjóðarfána.



Gullgerðarmaður (Alchemist)

Þú færð tvo aukaskildinga í lok hverrar umferðar svo lengi sem þjóð þín er ekki á hnignunarskeiði.



Berserkur (Berserk)

Þú mátt nota liðsaukateninginn fyrir hvern landvinning í stað þess síðasta í hverri umferð eingöngu. Byrjaðu á að kasta teningnum, veldu landsvæði sem þú vilt leggja undir þig og settu tilskilinn fjölda þjóðartákna (að frádregnu því sem upp kemur á teningnum) á það. Ef þú átt ekki nægilega mörg tákn eftir er þetta lokalandvinningstilraun þín í þessari umferð. Alltaf er þó krafist 1 tákn að lágmarki til að mega reyna að leggja undir sig landsvæði.



Auður þjóðarfáni

Í kassanum er einn auður þjóðarfáni sem nota má til að skálda upp sína eigin þjóð. Þegar slík þjóð er búin til og valinn fjöldi þjóðartákna, sem fánanum fylgja, þarf að hafa í huga að fáninn gæti tengst hvaða sérstaka eiginleika sem er. Aldrei skal velja hærri tölu en 10 því annars er hætt á að þjóðartákninn, sem leikmaðurinn hefur átt kost á í spilinum, klárast.

Ef hafa á nýsköpuðu þjóðina með í spilinum, eru tákn annarrar þjóðar (sem hefur jafnmörg eða fleiri þjóðartákn) notuð fyrir hana. Gæta þarf þess að fjarlægja þjóðarfána þeirrar þjóðar úr spilinum áður en það hefst.



Tjaldbúðalíf (Bivouacking)

Leggðu niður tjaldbúðartákninn 5 á hvaða landsvæði sem er, sem þú ræður yfir (eitt eða fleiri) þegar þú mátt endurraða hersveitum þínum. Hvert tjaldbúðartákn telur líkt og 1 þjóðartákn við varnir landsvæðisins þar sem það er staðsett (þannig að stakt þjóðartákn með tjaldbúðum er verndað fyrir kræfti seiðkarlanna). Setja má fleiri en einar tjaldbúðir niður á sama landsvæði til að efla varnir þess. Í hverri umferð máttu færa til tjaldbúðartákninn og setja þau niður á ný landsvæði sem þú leggur undir þig. Tjaldbúðir tapast aldrei þótt gerð sé árás á landsvæðið, þar sem þær eru, heldur má endurraða þeim þegar sá, sem á leik, er búinn að gera. Fari þjóðin, sem tjaldbúðartákninn tengjast, á hnignunarskeið eru þau fjarlægð af spilaborðinu.



Skyndiárásarsveit (Commando)

Þú mátt leggja undir þig hvaða landsvæði sem er og borga einu tákn minna en venjan er. Þó þarf alltaf að borga að lágmarki 1 tákn fyrir landsvæði.



Diplómatinn (Diplomat)

Þegar þú hefur lokið við að gera hverju sinni máttu velja einn mótherja og gera að banda- manni þínum, ef þú réðist ekki á virku þjóðina hans í þessari umferð. Nú ríkja sættir á milli ykkar og hann má ekki ráðst á virku þjóðina þína fyrr en þú átt næst að gera. Þú mátt skipta um bandamann í hverri umferð eða halda þig við þann sama. Þetta á ekki við um tákn þjóða á hnignunarskeiði (þ.e.l. eru náætur á hnignunarskeiði ónæmar fyrir þessum eiginleika og mega ráðast á þig).



Drekatemjarinn (Dragon Master)

Einu sinni í hverri umferð máttu leggja undir þig landsvæði með einu þjóðartákn, óháð því hversu mörg óvinatákn eru þar til varnar. Þegar þú hefur lagt undir þig landsvæðið leggurðu drekann niður þar. Landsvæðið er nú óvinnandi vígi. Óvinir geta þá hvorki lagt svæðin undir sig né gilda þar kraftar þjóða þeirra eða sérstakir eiginleikar fyrr en drekinn hefur verið færður. Í hverri umferð máttu flytja drekann þinn á nýtt landsvæði sem þú vilt leggja undir þig. Drekin hverfur þegar þjóð þín fer á hnignunarskeið. Hann er þá fjarlægður af borðinu og honum skilað aftur í bakkann.



Flug (Flying)

Þú mátt leggja undir þig hvaða landsvæði á spilaborðinu sem er nema höf og stöðuvötn. Þau þurfa ekki að liggja að landsvæðum sem þú hefur þegar lagt undir þig.



Skógur (Forest)

Þú færð 1 aukaskilding fyrir hvert skógi vaxið landsvæði sem þú ræður yfir í lok umferðar.



Virki (Fortified)

Svo lengi sem þjóðin, sem tengist þessum eiginleika, er virk máttu, einu sinni í hverri umferð, leggja 1 virki niður á eitthvert landsvæði sem þú ræður yfir. Virkið gefur 1 aukaskilding þegar þú hefur lokið við að gera hverju sinni nema þjóðin fari á hnignunarskeið. Virkið eflir einnig varnir landsvæðisins um 1 (rétt eins og þar væri eitt þjóðartákn aukalega) jafnvel þótt þjóðin sé á hnignunarskeiði. Virkið er fjarlægt ef þú yfirgefur landsvæðið eða ef óvinur leggur það undir sig. Það geta aldrei verið fleiri en 1 virki í hverju landsvæði og mest 6 virki á spilaborðinu.



Hetjur (Heroic)

Leggðu hetjurnar tvær á tvö af landsvæðum þínum þegar þú hefur lokið við að gera. Það gerir þessi tvö landsvæði að óvinnandi vígi. Aðrir leikmenn geta þá hvorki lagt svæðin undir sig né gilda þar kraftar þjóða þeirra eða sérstakir eiginleikar fyrr en hetjurnar færa sig. Hetjurnar eru fjarlægðar þegar þjóðin, sem þær tengjast, fer á hnignunarskeið.



Hæð (Hill)

Þú færð 1 aukaskilding fyrir hvert hæðótt landsvæði sem þú ræður yfir í lok umferðar.



Kaupmaður (Merchant)

Þú færð 1 aukaskilding fyrir hvert landsvæði sem þú ræður yfir í lok umferðar.



Reiðmaður (Mounted)

Þú borgar 1 tákn minna en venjan er þegar þú leggur undir þig hæðótt landsvæði eða akurlendissvæði. Þó þarf alltaf að borga að lágmarki 1 tákn fyrir landsvæði.



Ránsferðir (Pillaging)

Sérhvert mannað landsvæði, sem þú leggur undir þig í þessari umferð gefur 1 aukaskilding í lok hennar.



Sæfarar (Seafaring)

Svo lengi sem sæfarabjód er virk máttu leggja undir þig höfin og stöðuvatnið líkt og þau væru 3 ómönnuð landsvæði. Þú heldur þessum landsvæðum þótt þjóðin fari á hnignunarskeið og færð áfram skilinga fyrir þau svo lengi sem þú átt þjóðartákn þar. Einungis Sæfarabjód má leggja undir sig höfin og stöðuvatnið.



Andar (Spirit)

Þegar þjóð með eiginleikaskjöld Andanna fer á hnignunarskeið á takmarkið sem fram kemur í Hnignun (bls. 6), þar sem segir að aðeins megi hafa eina þjóð á hnignunarskeiði á spilaborðinu á hverjum tíma, ekki við um hana. Þú mátt því eiga tvær þjóðir á hnignunarskeiði á spilaborðinu í einu og fá skilinga fyrir báðar. Fari þriðja þjóðin hins vegar á hnignunarskeið verða andarnir eftir á borðinu en hin þjóðin sem var á hnignunarskeiði er fjarlægð eins og vant er. Með öðrum orðum hverfa andar á hnignunarskeiði aldrei af spilaborðinu (nema mótherji leggi undir sig landsvæði þeirra) þótt aðrar þjóðir á hnignunarskeiði kunni að hverfa þegar ný þjóð fer á hnignunarskeið.



Heljarmennið (Stout)

Þú mátt láta þjóð þína fara á hnignunarskeið í lok hefðbundinnar landvinningaumferðar, eftir að þú hefur fengið þá skilinga sem þér ber, í stað þess að nota heila umferð til þess.



Mýrar (Swamp)

Þú færð 1 aukaskilding fyrir hvert mýrlendissvæði sem þú ræður yfir í lok umferðar.





Undirheimar (Underworld)

Þú borgar 1 tákni minna en venjan er þegar þú leggur undir þig hellasvæði. Þó þarf alltaf að borga að lágmarki 1 tákn fyrir landsvæði.

Litið er á öll hellasvæði sem aðliggjandi þegar þú leggur undir þig landsvæði.



Auður eiginleikaskjöldur

Í kassanum er einn auður eiginleikaskjöldur sem nota má til að skálda upp sérstakan eiginleika. Þegar slíkur skjöldur er búinn til og valinn fjöldi þjóðartákna, sem skildinum fylgja, þarf að hafa í huga að skjöldurinn gæti tengst hvaða þjóðarfána sem er. Aldrei skal velja hærri tölu en 5 því annars er hætt á að þjóðartáknin, sem þú hefur átt kost á í spilu, klárast.



Auðlegð (Wealthy)

Þú færð 7 aukaskildinga í lok fyrstu umferðar þinnar, en aðeins í það eina skipti.



Íslenskt umbrot: Ingvar Hreinsson
Íslensk þýðing: Spilavinir.

Days of Wonder Online

Here is your Days of Wonder
Online Access number:



Are you particularly proud of the Race banner or Special Power badge you have created? Or curious to see what new Races and Special Powers fellow gamers have come up with? Or just wanting to share tips with fellow players about how to best play certain combos in different player configurations?

We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games.

To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at: www.smallworld-game.com and click on the New Player Signup button on the home page. Then just follow the instructions.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra

Thanks first and foremost to the very dedicated play-testing crew of Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Additional thanks to Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes play groups, and the attendees of the Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE and Rubrouck game conventions.

And a special thanks to Xavier Georges and Alain Gotcheiner for their suggestions and contributions.

Last, but not least, Days of Wonder wishes to thank Bruno Cathala for calling our attention to this gem.



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 © 2009-2012 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

