

Philippe Keyaerts

# SMALLWORLD

## Realms



DAYS OF  
WONDER

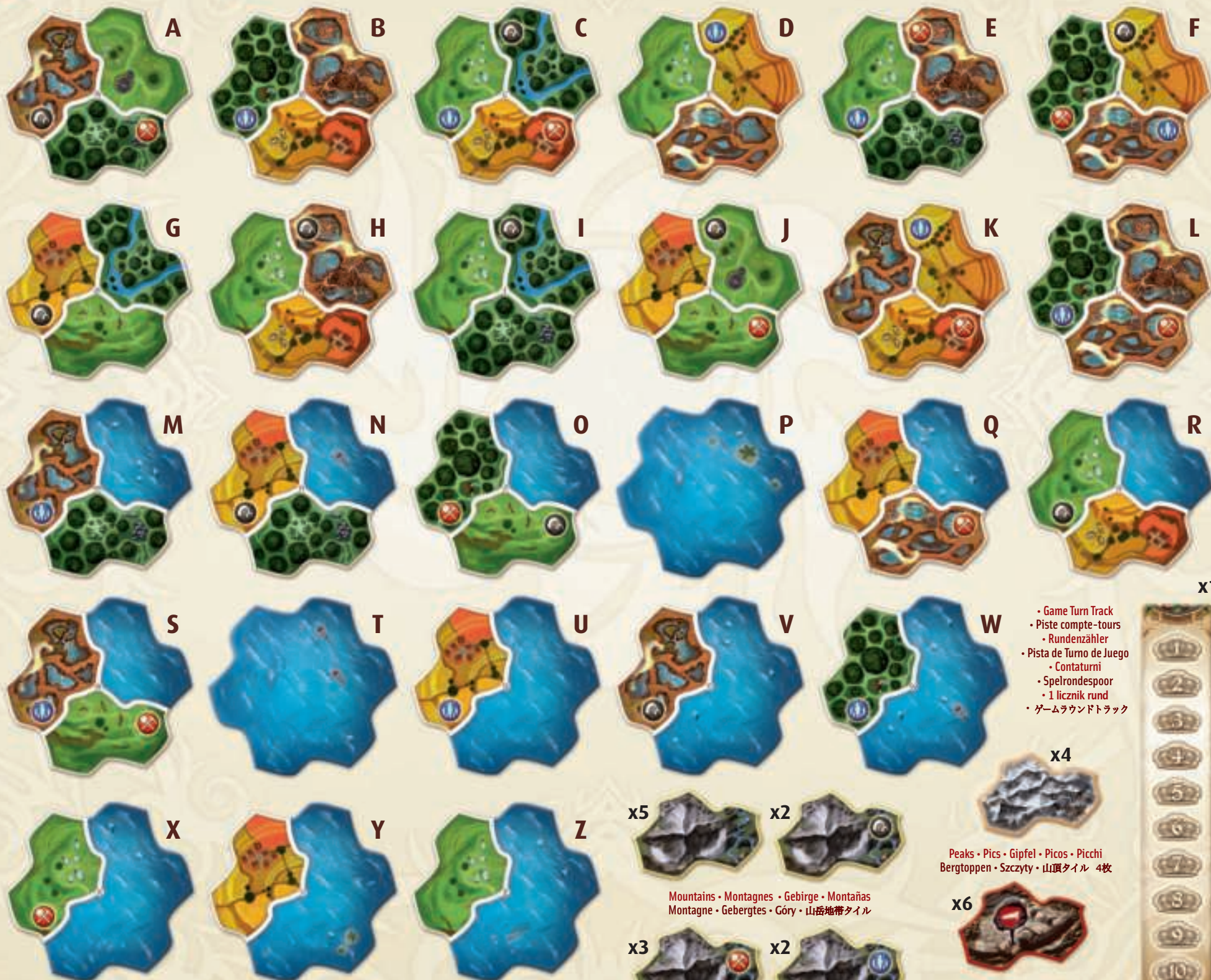
# Components • Matériel • Spielmaterial • Componentes

## SMALLWORLD

26 Geomorphic Hex-shaped Terrain Tiles • 26 hexagones de terrain  
 26 sechseckige Landschaftsmodule • 26 Fichas hexagonales de Terreno  
 26 Pance Terreno geomorfiche a forma di esagono • 26 geomorfe zeshoekige Terreintegels  
 26 geomorficznych sześciokątnych Płytek terenu • 6角形の地形タイル 26枚

River Border Markers • Séparations de rivière  
 Flussgrenzen-Marker • Marcadores de Frontera del Río  
 Segnalini Sponda del Fiume • Riviergrenzen  
 znaczników granic obszarów wodnych  
 河の境界マーカー

x6



- Game Turn Track
- Piste compte-tours
- Rundenzähler
- Pista de Turno de Juego
- Contaturri
- Spelrondespoor
- 1 licznik rund
- ゲームラウンドトラック

x1



x4



Peaks • Pics • Gipfel • Picos • Picchi  
 Bergtoppen • Szczyty • 山頂タイル 4枚

x6



Chasms • Gouffres • Schluchten  
 Abismos • Crepacci • Afgronden  
 Otchłani • 深淵タイル 6枚

x5



Mountains • Montagnes • Gebirge • Montañas  
 Montagne • Gebergtes • Córy • 山岳地帯タイル

x2



x3



x2

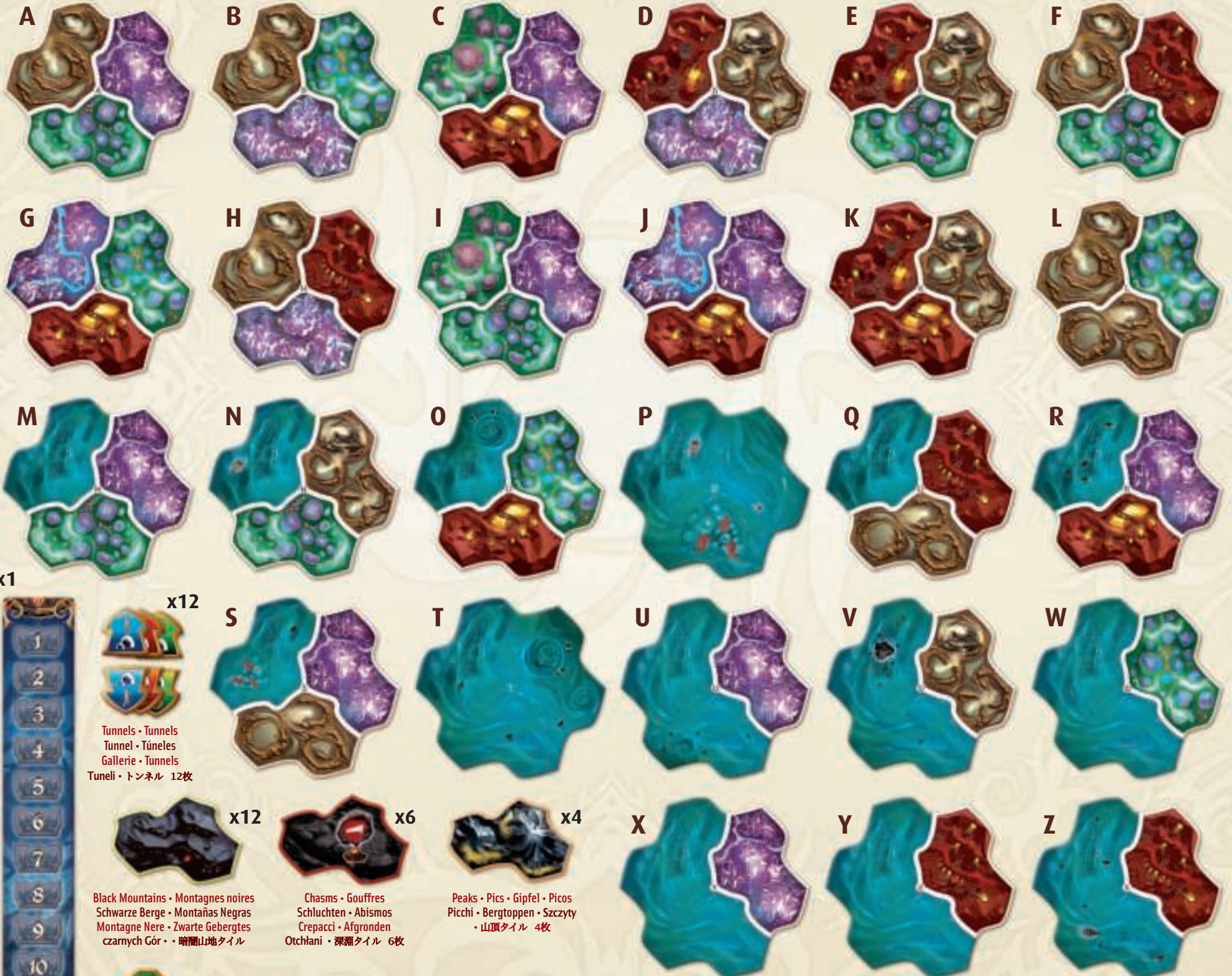


# Materialie • Inhoud • Zawartość • 内容物



- 1 Rusted Throne & 7 Miscellaneous Tokens to use in Scenarios of your own creation
- 1 Trône rouillé & 7 jetons supplémentaires à utiliser pour des scénarios de votre cru
- 1 Rostiger Thron & 7 sonstige Plättchen für Ihre eigenen Szenarien
- 1 Trono oxidado y 7 fichas para utilizar en escenarios de tu propia creación
- 1 Trono Arrugginito & 7 Pedine varie da usare in Scenari di tua creazione
- 1 Roestige Troon & 7 Diverse Fiches om in je eigen scenario's te gebruiken
- 1 Porzewiały tron i 7 różnych żetonów do użycia w scenariuszach wedle pomysłu gracza
- 錆びた玉座 1枚と、自分で作成したシナリオで使用する、汎用トークン 7枚

SMALLWORLD  
KINDERSPEL



x1



x12  
Tunnels • Tunnels  
Tunnel • Túneles  
Gallerie • Tunnels  
Tuneli • トンネル 12枚

x12  
Black Mountains • Montagnes noires  
Schwarze Berge • Montañas Negras  
Montagne Nere • Zwarte Gebergtes  
czarnych Gór • 暗闇山地タイル

x6  
Chasms • Gouffres  
Schluchten • Abismos  
Crepacci • Afgronden  
Otchłani • 深淵タイル 6枚

x4  
Peaks • Pics • Gipfel • Picos  
Picchi • Bergtoppen • Szczyty  
• 山頂タイル 4枚

x10  
Victory Coin Mines • Mines de jetons de victoire • Siegmünzen-Minen • Minas de Monedas de Victoria  
Miniere di Monete Vittoria • Overwinningsmuntmijnen • Kopalni monet zwycięstwa • 勝利コイン鉱山 10枚



# Small World Realms

For 2-6 players  
Ages 8 and above  
40-80 minutes



## Geomorphic Terrain Tiles

The Geomorphic Terrain Tiles, Mountains, Chasms and Peaks in this box assemble to form a variety of different Realm board maps to play games of Small World on. These pieces are all two-sided, allowing you to explore the new Realms both from above and underground. You can even combine the two using the Tunnels included.

Tiles containing Water Regions can be used to represent Rivers, Seas or Lakes depending on the scenario in play.

As in standard Small World, Mountains are always stacked on top of an underlying (mountain) Region, providing one additional layer of defense to whoever occupies them. And now Peaks can be placed atop them, providing an additional level of protection. If the underlying Region covered by a Mountain includes a Map symbol, try to place a Mountain displaying the same symbol whenever possible.

Chasms are impassable Regions that must be circumvented, never crossed or passed through, similar to the Abysmal Chasms introduced in Small World Underground.

## Setting up the Game

You can use Realms to play in one of two new ways: either setting up one of the new Scenarios introduced in this booklet; or building your own new Realm and Scenario to play in.

No matter your choice, first place the Game Turn Track on your table, placing the Game Turn Marker on its first spot: just like in Small World, a 2-3 player game will last 10 turns, a 4 player game 9 turns, and a 5-6 player game only 8 turns.

## Building your own Realm

If you choose to build your own Realm and Scenario, keep these design guidelines in mind:

First decide if you want to play in Small World, Small World Underground or a mix of both.

When building a new Realm, try to use an average of 9 Regions (Regions, not Tiles) per player. This will ensure your Realm is small enough to be worth fighting for, while leaving some breathing room for new Races to enter it. Increase or diminish this average slightly to make your Realm more peaceful or directly confrontational.

Each Terrain type and each Map Symbol should be present in a proportion of about 1/5th the total number of Regions in play. So in a 4 player game, you should strive for a Realm that features  $4 \times 9 = 36$  Terrain Regions, and  $36/5 =$  about 7 Regions of each Terrain type and 7 Map Symbols of each type. In Small World, this would translate into about 7 Farmlands, 7 Forests, 7 Hills, 7 Marshes and 7 Mountains, along with approximately 7 Cavern, 7 Mine and 7 Magic Source symbols visible on some of these Regions.

### A few suggestions:

- Start by setting up your Tiles that contain Water Regions, if any - making sure to decide what rules (Rivers or Seas & Lakes) will apply. If appropriate, set up borders on your Rivers, using the white River Border markers provided. If you have Seas, make sure to decide whether new Races will be able to enter the board through those edges or not.

- Now swap some of these Tiles with other Tiles containing Water Regions to adjust the proportion of each other Terrain type in your Realm's Regions, while preserving the contour of your waterways. At this time, think of where you'd like to place Mountains and/or Chasms (the later impact all Races, unlike other Terrain Types).
- Use Lost Tribes tokens (Monsters, in Small World Underground) to split vast tracts of otherwise empty Regions, so that the first players entering this Realm are not too advantaged.
- If you own Small World Underground, you can spice up your game by sprinkling the Realms with a few well chosen Places or Relics: Having a total of one more than there are players in your game is a good rule of thumb. Adjust this number up or down depending on the level of knowledge of your players and amount of time on hand. Feel free to use these in Small World Realms too, not just those that are underground.
- Try to think of a theme first, this often proves a useful source of inspiration
- Resist introducing too many new rules in a same scenario - they rarely make the game more fun, only harder to play!

Now go play, explore and conquer some Realms!

## Playing preset Scenarios

The Scenarios that follow invite you to discover new Realms using preset terrain configurations and specific goals/objectives. Unless written otherwise, all the rules from Small World and/or Small World Underground still apply.

The number of ♦ (from 1 to 3) next to each Scenario title helps describe its complexity (with ♦ being more appropriate for game novices, and ♦♦♦ reserved for experienced players).

A legend below the title indicates whether the Realm is set in Small World, Small World Underground or both. Last, but not least, the number of players this scenario accommodates is indicated.

Introductory notes, set-up instructions and special rules (if any) complement the scenario's description.



# Small World Realms

Pour 2 à 6 joueurs  
À partir de 8 ans  
40-80 minutes

## Tuiles de terrain

Les hexagones de terrain, Montagnes, Gouffres et Pics de cette extension peuvent être assemblés de bien des façons pour former une multitude de plateaux différents. Toutes les tuiles sont recto-verso et peuvent être utilisées pour créer le royaume de votre choix soit à la surface, soit dans le monde souterrain de Small World Underground. Il est même possible de combiner les deux grâce aux Tunnels fournis dans l'extension.

Les tuiles d'eau peuvent représenter des rivières, des mers ou des lacs, en fonction du scénario que vous choisissez de jouer.

Comme dans Small World, les tuiles de Montagnes sont toujours placées un niveau au-dessus des autres régions, apportant un bonus de défense à qui les occupe. De plus, des Pics peuvent maintenant être ajoutés par-dessus, renforçant encore la défense de la région. Lorsqu'une tuile de Montagne recouvre un symbole de région, utilisez une tuile de Montagne portant le même symbole, dans la mesure du possible. Il n'y a en général jamais de symbole sur un Pic.

Les Gouffres sont des régions inaccessibles. Ils ne peuvent pas être traversés et doivent être contournés, de la même façon que les Gouffres sans fond de Small World Underground.

## Mise en place du jeu

Il existe deux façons de jouer à *Small World Realms* : vous pouvez soit disputer un des scénarios de ce livret, soit créer votre propre royaume et jouer un scénario de votre cru.

Dans tous les cas, pour commencer une partie, placez la piste compte-tours et son marqueur sur la table : une partie dure 10 tours à 2 ou 3 joueurs, 9 tours à 4 joueurs et 8 tours à 5-6 joueurs, comme à Small World.

## Construire votre propre royaume

Si vous décidez de créer votre propre royaume en disputant un scénario de votre cru, gardez toujours à l'esprit les règles suivantes :

Dans un premier temps, décidez si vous jouez avec des terrains de Small World, Small World Underground, ou les deux à la fois.

Pour construire le plateau de votre royaume, il est conseillé de respecter une moyenne de 9 régions (attention : un hexagone comporte de 1 à 3 régions) par joueur. Ainsi, votre royaume sera assez grand pour accueillir les peuples qui voudront s'y installer, mais suffisamment petit pour qu'ils finissent par s'y battre. Diminuez ou augmentez le nombre de régions par joueur si vous souhaitez un jeu respectivement plus agressif ou plus pacifique.

Chaque type de terrain et de symbole doit apparaître dans une proportion de  $\frac{1}{5}$  par rapport au nombre total de régions. Par exemple, pour 4 joueurs, il y aura 36 régions, donc chaque type de terrain et chaque symbole devra apparaître en environ 7 exemplaires (36/5). Pour Small World, il y aura donc environ 7 Champs, 7 Forêts, 7 Collines, 7 Marais et 7 Montagnes, ainsi qu'environ 7 Cavernes, 7 Mines et 7 Sources magiques sur le plateau.

## Quelques suggestions :

- Commencez par poser les hexagones qui comportent de l'eau, le cas échéant. Décidez si ces hexagones suivront les règles de rivière ou de mer/lac (et s'il s'agit d'une mer, déterminez si les nouveaux Peuples pourront s'en servir comme d'un bord de plateau pour entrer en jeu). Utilisez les séparations de rivière pour délimiter les zones que vous venez de créer.
- Vous pouvez ensuite intervertir certaines tuiles pour répartir les différents types de terrain dans votre royaume, sans modifier la forme des cours d'eau. En même temps, réfléchissez à l'endroit où vous souhaitez placer des Montagnes et des Gouffres (qui concernent tous les Peuples, contrairement aux autres terrains).
- Utilisez les tribus oubliées (ou les Monstres) pour couper les séries de régions vides et ainsi compliquer la tâche des premiers joueurs, qui sinon pourraient rapidement s'emparer de larges portions du royaume.
- Si vous possédez Small World Underground, n'hésitez pas à placer des Lieux et Reliques (autant de Lieux et Reliques qu'il y a de joueurs +1), et ce même si votre royaume n'est pas souterrain ! Ajoutez ou retirez des Lieux et Reliques en fonction du niveau d'expertise des joueurs et de la durée de la partie que vous souhaitez.
- Construire un royaume autour d'un thème donné se révèle souvent très efficace.
- Évitez d'imposer trop de règles spéciales. Cela risque de compliquer inutilement le jeu.

À présent, à vous d'explorer et de conquérir les Royaumes de Small World !

## Jouer un scénario

Les scénarios qui suivent vous invitent à découvrir de nouveaux royaumes construits selon une configuration préétablie et présentant des objectifs spécifiques. Sauf mention contraire, les règles de Small World et/ou Small World Underground s'appliquent par défaut.

◆ Les scénarios sont classés par difficulté croissante, de une à trois étoiles (ainsi, il est conseillé aux novices de jouer les scénarios à une étoile, tandis que les vieux briscards de Small World pourront se tourner vers les scénarios à trois étoiles).

La légende située sous le titre du scénario indique s'il s'agit d'un royaume de Small World, Small World Underground, ou des deux à la fois. Enfin, le nombre de joueurs prévu est également indiqué à cet endroit.

Quelques notes d'introduction, les instructions de mise en place et les règles spéciales, le cas échéant, complètent la description du scénario.



# Small World Realms

Für 2 bis 6 Spieler  
Ab 8 Jahren  
40–80 Minuten



## Die Landschaftsmodule

Die Landschaftsmodule, Gebirge, Abgründe und Gipfel in dieser Schachtel passen so zusammen, dass Sie Spielbretter mit einer Vielzahl unterschiedlicher Reiche bilden und darauf „Small World“ spielen können. All diese Plättchen sind doppelseitig bedruckt, so dass Sie die neuen Reiche sowohl ober- als auch unterirdisch entdecken können. Es ist sogar möglich, beide Ebenen durch die beiliegenden Tunnel miteinander zu verbinden.

Plättchen, die Wasser-Regionen darstellen, können als Flüsse, Meere oder Seen eingesetzt werden – je nach Szenario.

Wie im Grundspiel „Small World“ werden Gebirge stets auf eine darunter liegende Bergregion gelegt und bieten eine zusätzliche Verteidigungsschicht für denjenigen, der sie besetzt. Und nun können noch Gipfel darauf gelegt werden, die eine zusätzliche Schutzschicht bilden. Wenn die darunter befindliche, von einem Gebirge bedeckte Region ein Landkartensymbol zeigt, sollte der Spieler versuchen, ein Gebirge mit demselben Symbol darauf zu legen, wann immer dies möglich ist.

Schluchten sind unpassierbare Regionen, die umgangen werden müssen: Ein Spieler kann niemals hindurch ziehen – wie bei den bodenlosen Abgründen in „Small World Underground“.

## Spielvorbereitung

Mit „Small World Realms“ können Sie auf eine von zwei neuen Arten spielen: Entweder wählen Sie eines der Szenarien aus diesem Heft oder bilden Ihr eigenes, neues Reich und Szenario für Ihre Partie.

Wie auch immer Sie sich entscheiden: Legen Sie zunächst den Rundenzähler auf den Tisch und platzieren Sie den Rundenmarker auf dessen erstem Feld. Genau wie bei „Small World“ verläuft eine Partie zu zweit oder dritt über zehn Runden, während eine Partie zu viert neun Runden dauert und eine Partie mit fünf oder sechs Spielern acht Runden.

## Aufbau eines eigenen Reiches

Wenn Sie Ihr eigenes Reich aufbauen und selbst ein Szenario entwerfen, sollten Sie Folgendes beachten:

Entscheiden Sie zunächst, ob Sie in Small World, in Small World Underground oder in einer Mischung aus beidem spielen möchten.

Wenn Sie ein neues Reich („Realm“) bilden, sollten Sie durchschnittlich neun Regionen pro Spieler verwenden – Regionen, nicht Plättchen! Auf diese Weise sorgen Sie dafür, dass Ihr Reich klein genug ist, um darum zu kämpfen, und zugleich neuen Rassen genug Raum bietet. Wenn Sie diesen Durchschnitt ein wenig erhöhen oder verringern, wird es in Ihrem Reich friedlicher oder kriegerischer zugehen.

Jede Landschaftsart und jedes Landkartensymbol sollte ungefähr einem Fünftel der Gesamtzahl an im Spiel befindlichen Regionen entsprechen. In einer Partie zu viert sollte das Reich also aus etwa  $4 \times 9 = 36$  Landschaftsregionen bestehen; es sollten  $36/5$ , also ungefähr 7 Regionen jeder Landschaftsart vorhanden sein und 7 Landkartensymbole jeder Art. In Small World bedeutet das: 7 x Ackerland, 7 x Wald, 7 x Hügel, 7 x Sumpf und 7 x Gebirge sowie bei den in diesen Regionen sichtbaren Symbolen ungefähr 7 x Höhle, 7 x Mine und 7 x magische Quelle.






## Ein paar Vorschläge:

- Beginnen Sie damit, die Plättchen der Wasserregionen auszulegen, sofern vorhanden, und entscheiden Sie, welche Regeln dafür gelten sollen (Flüsse oder Meere & Seen). Gegebenenfalls legen Sie mithilfe der beiliegenden Flussgrenzen-Marker entsprechende Grenzen fest. Wenn Sie mit Meeren spielen, entscheiden Sie gemeinsam, ob an diesen Grenzen neue Rassen ins Spiel kommen können oder nicht.
- Nun tauschen Sie einige dieser Plättchen mit anderen Plättchen, die Wasserregionen zeigen, um das Verhältnis der Landschaftsarten in Ihrem Reich anzupassen, während Sie den Verlauf Ihrer Wasserwege beibehalten. Denken Sie nun auch darüber nach, wo Sie Gebirge und/oder Schluchten platzieren möchten (letzttere beeinflussen alle Rassen, im Gegensatz zu anderen Landschaftsarten).
- Verwenden Sie Plättchen „Untergegangener Stamm“ (Monster in „Small World Underground“), um große Gebiete ansonsten freier Regionen abzuspalten, so dass die ersten Spieler, die dieses Reich betreten, keinen zu großen Vorteil haben.
- Wenn Sie „Small World Underground“ besitzen, können Sie Ihr Spiel aufpeppen, indem Sie das Reich mit einigen mit Bedacht gewählten Orten und Altertümern sprenkeln: Als Faustregel gilt hier, dass Sie insgesamt einen mehr haben sollten, als Spieler teilnehmen. Passen Sie diese Zahl je nach Spielerfahrung der Teilnehmer und verfügbarer Zeit nach oben oder unten an. Es ist auch möglich, Orte und Altertümer in „Small World Realms“ zu verwenden, nicht nur jene, die unterirdisch sind.
- Versuchen Sie, zuerst ein Thema zu wählen: Das ist häufig eine nützliche Quelle der Inspiration.
- Führen Sie nicht zu viele neue Regeln in einem Szenario ein: Dadurch wird eine Partie selten unterhaltsamer, sondern eher schwieriger zu spielen!

Jetzt kann's losgehen: Entdecken und erobern Sie neue Reiche!

## Ein vorgegebenes Szenario spielen

Die folgenden Szenarien laden Sie ein, neue Reiche mit vorgegebenen Landschaftsanordnungen und speziellen Zielen zu entdecken. Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten alle Regeln aus „Small World“ und/oder „Small World Underground“.

Die Zahl der  (von 1 bis 3) bei jedem Szenario steht für dessen Komplexität. Dabei sind Szenarien mit einem  besonders für Spieleinsteiger geeignet, während    sich an erfahrene Spieler richten.

Unterhalb des Titels ist angegeben, ob das Reich in Small World, in Small World Underground oder in beidem angesiedelt ist. Und schließlich gibt es auch noch eine Angabe, für wie viele Spieler das Szenario geeignet ist.

Einführende Hinweise, die Beschreibung des Spielaufbaus und gegebenenfalls Sonderregeln ergänzen die Erläuterung des Szenarios.



# Small World Realms

Para 2-6 jugadores  
De 8 años en adelante  
Duración  
de 40-80 minutos

## Fichas hexagonales de Terreno

Las fichas hexagonales de Terreno, las Montañas/Montañas Negras, los Abismos y los Picos, se combinan para formar una variedad de mapas para jugar a Small World. Estas fichas tienen dos caras, lo que permite explorar los nuevos reinos, tanto de Small World como de Small World Underground. También puedes combinar los dos usando las fichas de Túnel incluidas.

Las fichas que contienen Regiones de agua pueden usarse para representar Ríos, Mares o Lagos en función del escenario en juego.

Al igual que en Small World, las Montañas/Montañas Negras siempre se apilan en la parte superior de una Región que pueda contener Montañas/Montañas Negras, proporcionando una defensa adicional a quien las ocupa. Y ahora los Picos se pueden colocar encima de las Montañas/Montañas Negras, proporcionando un nivel adicional de protección. Si la Región que contiene una Montaña/Montaña Negra incluye un Símbolo de Mapa, trata de colocar la Montaña/Montaña Negra con el mismo símbolo siempre que sea posible.

Los Abismos son Regiones infranqueables que deben rodearse. No se puede pasar por o cruzar una de esas Regiones, tal y como sucede con las Simas Abisales de Small World Underground.

## Preparación del Juego

Puedes utilizar Small World Realms jugando uno de los escenarios que encontrarás en este manual, o bien construyendo tu propio escenario de juego.

Independientemente de la opción que elijas, sitúa en primer lugar el Marcador de Turno en la primera posición de la pista de Turno de Juego: tal y como harías en Small World, una partida para 2-3 jugadores tendrá una duración de 10 turnos, una partida para 4 jugadores durará 9 turnos, y una partida para 5-6 jugadores durará sólo 8 turnos.

## Construyendo tu Reino

Si decides construir tu propio Reino y escenario, sigue estas instrucciones de diseño:

En primer lugar decide si deseas jugar en Small World o en Small World Underground, o bien en una mezcla de ambos.

Cuando construyas un nuevo Reino, trata de usar un promedio de 9 Regiones (Regiones, no fichas hexagonales de Terreno) por jugador. Así asegurarás que tu Reino es lo suficientemente pequeño y que merece la pena luchar por él, mientras dejas, al mismo tiempo, un respiro para que nuevas Razas puedan entrar al Reino. Aumenta o disminuye el número de Regiones por jugador para hacer el Reino más pacífico o más belicoso.

Cada tipo de Terreno y cada Símbolo de Mapa debe estar presente en una proporción de aproximadamente una quinta parte del número total de Regiones en juego. Así, en una partida de 4 jugadores, se debe luchar por un Reino que cuenta con 36 Regiones (9 Regiones por jugador), y cerca de 7 Regiones de cada tipo de Terreno (36 Regiones divididas entre 5) y 7 Símbolos de Mapa de cada tipo (de nuevo, 36 Regiones divididas entre 5). En Small World, esto se traduciría en cerca de 7 Regiones de Tierras de Labranza, 7 Regiones de Bosques, 7 Regiones de Colinas, 7 Regiones de Pantanos y 7 Regiones de Montañas, junto con aproximadamente

7 símbolos de Cavernas, 7 símbolos de Minas y 7 símbolos de Fuente Mágica visibles en algunas de las Regiones.

### Algunas sugerencias:

- Comienza la creación del Reino con las fichas que contienen Regiones de agua, si hay alguna, y decidiendo qué reglas se aplicarán, si las de Ríos o las de Mares y Lagos. Si se da el caso, establece las fronteras de los Ríos utilizando los marcadores blancos de Frontera del Río. Si tienes Mares, decide si las nuevas Razas podrán entrar en el Reino a través de sus bordes o no.
- Ahora intercambia algunas de estas fichas con otras fichas que contengan las Regiones de agua elegidas y ajusta la proporción de cada tipo de Terreno en las Regiones del Reino, mientras mantienes el contorno de los Terrenos de agua. En este momento, piensa el lugar donde quieres colocar Montañas/Montañas Negras y/o Abismos (los últimos tienen impacto en todas las Razas, a diferencia de otros tipos de Terreno).
- Utiliza las fichas de Tribus Perdidas (Monstruos, en Small World Underground) para dividir grandes extensiones de Regiones vacías, de modo que los primeros jugadores que entren en el Reino no tengan demasiada ventaja.
- Si posees Small World Underground, puedes dar vida al Reino con algunos Lugares Populares y/o Reliquias de la Virtud. Un buen número de Lugares Populares y/o Reliquias de la Virtud sería un total de uno más que el número de jugadores en la partida. Ajusta este número hacia arriba o hacia abajo, dependiendo de la experiencia de los jugadores y la cantidad de tiempo disponible para la partida. No dudes en utilizar los Lugares Populares y/o Reliquias de la Virtud en los Reinos que crees con Small World, no sólo con los Reinos de Small World Underground.
- Trata de pensar en una temática en primer lugar, ya que a menudo resulta una útil fuente de inspiración para crear el Reino.
- Evita incluir demasiadas reglas nuevas en un mismo escenario, ¡rara vez hacen el juego más divertido, sólo más difícil de jugar!

¡Ya puedes jugar! ¡Explora y conquista algunos Reinos!

## Jugar escenarios predefinidos

Los escenarios que verás a continuación invitan a descubrir nuevos Reinos con configuraciones preestablecidas del terreno y objetivos específicos. A menos que se mencione lo contrario, todas las reglas de Small World y/o Small World Underground siguen siendo válidas.

✦ El número de asteriscos (de 1 a 3) al lado del título de cada escenario ayuda a describir su complejidad. Un asterisco indica un escenario apropiado para principiantes, y tres asteriscos un escenario para jugadores más experimentados.

Una leyenda bajo el título indica si el Reino se encuentra en Small World, en Small World Underground, o en ambos. Por último se indica el número de jugadores para ese escenario.

Las notas introductorias, instrucciones de preparación y reglas especiales (de haberlas) complementan la descripción del escenario.



# Small World Realms

Per 2-6 giocatori  
Da 8 anni in su  
40-80 minuti

## Plance Terreno Geomorfiche

Le Plance Terreno Geomorfiche, Montagne, Crepacci e Picchi in questa scatola possono essere accostati in modo da formare una grande varietà di mappe Reame di gioco differenti su cui giocare partite di Small World. I pezzi sono tutti illustrati fronte e retro, permettendo così una esplorazione dei nuovi Reami sia in superficie che sottoterra. È inoltre possibile collegare le due zone attraverso le Gallerie incluse nella scatola.

Le plance che contengono Regioni d'Acqua possono essere usate per rappresentare Fiumi, Mari o Laghi, a seconda dello scenario giocato.

Come nella versione base di Small World, le Montagne sono sempre posizionate sopra una Regione (montuosa), in modo da offrire uno strato aggiuntivo di difesa a chiunque le occupi. E ora i Picchi possono essere aggiunti sopra le Montagne, per un ulteriore strato di protezione. Se la Regione sottostante, sormontata da una Montagna, presenta il simbolo di una Mappa, bisogna cercare di posizionarvi sopra una Montagna che abbia lo stesso simbolo ogniqualvolta sia possibile.

I Crepacci sono Regioni intransitabili che devono essere aggirate, mai attraversate o scavalcate, similmente ai Crepacci Abissali introdotti in Small World Underground.

## Preparazione del Gioco

Si può giocare con Realms in due nuovi modi: ricreando uno dei nuovi Scenari introdotti in questo manuale; oppure inventando un nuovo Reame e Scenario personalizzato con cui giocare.

A prescindere dalla scelta, per prima cosa è necessario posizionare il Contaturni sul tavolo, mettendo il Segnalino Turno di Gioco sulla prima casella: esattamente come in Small World, una partita per 2-3 giocatori dura almeno 10 turni, una partita per 4 giocatori dura 9 turni e una partita per 5-6 giocatori solo 8 turni.

## Crea il tuo Reame

Se si sceglie di creare il proprio Reame e Scenario, è necessario tenere a mente le seguenti linee guida:

Per prima cosa bisogna decidere se si vuole giocare a Small World, Small World Underground oppure un mix di entrambi.

Per la costruzione di un nuovo Reame è consigliabile usare una media di 9 Regioni (Regioni, non Plance) per giocatore. Ciò farà sì che il Reame sia piccolo abbastanza perché valga la pena di combattere per esso, lasciando allo stesso tempo abbastanza respiro alle nuove Razze che vi accedono. Aumenta o diminuisci leggermente questa media per rendere il Reame più pacifico o belligerante.

Ogni tipo di Terreno ed ogni Simbolo Mappa dovrebbe essere presente secondo una proporzione di circa 1/5 rispetto al numero totale di Regioni in gioco. Quindi, in una partita a 4 giocatori, si dovrebbe fare in modo che un Reame sia costituito da  $4 \times 9 = 36$  Regioni Terreno;  $36/5 =$  circa 7 Regioni per ogni tipo di Terreno e 7 Simboli Mappa di ogni tipo. In Small World, ciò si tradurrebbe in circa 7 Campi, 7 Foreste, 7 Colline, 7 Paludi e 7 Montagne, insieme ad approssimativamente 7 simboli Caverna, 7 Miniera e 7 Fonte Magica visibili su alcune di queste Regioni.






## Qualche suggerimento:

- Comincia posizionando le Plance che contengono Regioni d'Acqua, se ce ne sono (assicurati di decidere quali regole applicare: Fiumi oppure Mari & Laghi). Se è il caso, crea rive per i tuoi Fiumi, usando gli appositi segnalini bianchi Sponda del Fiume. Se hai posizionato dei Mari, stabilisci se le nuove Razze siano o meno in grado di entrare sul tabellone di gioco attraverso quei lati.
- Ora scambia alcune di queste Plance con altre Plance che contengono Regioni d'Acqua in modo da equilibrare la proporzione di ogni altro tipo di Terreno nelle Regioni del tuo Regno, preservando comunque il perimetro delle zone acquatiche. Rifletti circa dove vorresti posizionare Montagne e/o Crepacci (questi ultimi hanno effetto su tutte le Razze, a differenza di altri Tipi di Terreno).
- Utilizza le pedine Tribù Perdute (Mostri, in Small World Underground) per suddividere vasti tratti di Regioni altrimenti vuote, in modo che i primi giocatori che entrano in quel Regno non siano troppo avvantaggiati.
- Se possiedi Small World Underground, puoi rendere ancor più interessanti le tue partite inserendo nei Reami qualche Luogo o Reliquia scelti con cura: è consigliabile usarne un totale pari al numero di giocatori più uno. Modifica questa cifra a seconda del livello di esperienza dei giocatori e del tempo a disposizione. Sfrutta queste aggiunte a tuo piacimento in tutto Small World Realm, non solo per le Regioni sotterranee.
- Cerca per prima cosa di individuare un tema, ciò costituisce una utile fonte di ispirazione.
- Evita di introdurre troppe nuove regole nello stesso scenario, raramente rendono le partite più divertenti, ma solo più difficili da giocare!

Ora va, esplora e conquista i Regni!

## Giocare gli Scenari Predefiniti

I seguenti Scenari permettono di scoprire i nuovi Reami utilizzando configurazioni di terreno già stabilite e scopi/obiettivi specifici. Salvo diversa indicazione, si applicano tutte le regole di Small World e/o Small World Underground.

Il numero di  (da 1 a 3) a fianco del titolo di ogni Scenario ne indica la complessità ( significa che è più indicato a chi si accosta per la prima volta al gioco, mentre    che è uno scenario riservato a giocatori esperti).

La legenda sotto al titolo indica se il Reame fa parte di Small World, Small World Underground oppure entrambi. Infine, è presente il numero di giocatori che possono partecipare allo Scenario.

Note introduttive, istruzioni di preparazione e regole speciali (se ce ne sono) completano la descrizione dello scenario.





## Geomorfe Terreintegels

Met de geomorfe Terreintegels, Gebergtes, Afgonden en Bergtoppen in deze doos kan je een brede waaier van werelden maken waarop je Small World kan spelen. Deze Terreintegels zijn tweezijdig, waardoor je de nieuwe werelden zowel bovengronds als ondergronds kan verkennen. Je kan beide zelfs combineren door de bijgesloten Tunnels te gebruiken.

De Waterregio's die je op bepaalde Terreintegels ziet, stellen afhankelijk van het gespeelde scenario Rivieren, Zeeën of Meren voor.

Net zoals in andere versies van Small World wordt een Gebergte op een (gebergte)regio geplaatst en verhoogt dit Gebergte het aantal benodigde fiches om de regio te veroveren met één. Op Gebergtes kunnen nu ook Bergtoppen geplaatst worden; een Bergtop verhoogt het aantal benodigde fiches nogmaals met één. Staat er op een Gebergteregio een bepaald Symbool, probeer dan waar mogelijk op die Regio een Gebergte met hetzelfde Symbool te plaatsen.

Afgonden zijn ondoorgankelijke Regio's waar je rond moet trekken en die je niet kan doorkruisen of passeren, net zoals de Diepe Kloven in Small World Underground.

## Spelvoorbereiding

Je kan Small World Realms op twee manieren spelen: ofwel speel je één van de nieuwe Scenario's die je in dit boekje vindt, ofwel creëer je jouw eigen wereld en Scenario.

Wat je ook kiest, plaats eerst het Spelvolgordespoor op tafel en leg dan de Spelvolgordesteen op het eerste veld: net zoals in Small World duurt een spel met 2-3 spelers 10 ronden, met 4 spelers 9 ronden en met 5-6 spelers slechts 8 ronden.

## Je eigen wereld creëren

Als je besluit je eigen wereld en scenario te creëren, hou dan rekening met onderstaande richtlijnen:

Beslis eerst of je in Small World, Small World Underground of een mix van beide wil spelen.

Creëer je een nieuwe wereld, reken dan gemiddeld 9 Regio's (Regio's, niet Tegels) per speler. Op die manier zal je Wereld klein genoeg zijn om voor te vechten, maar ook voldoende ademruimte overlaten om nieuwe Rassen te lanceren. Pas dit gemiddelde lichtjes naar boven of naar beneden aan om een Wereld te krijgen waar er meer vrede heerst of meer confrontaties plaatsvinden.

Elk Terreintype en elk Symbool moet op het spelbord aanwezig zijn in een verhouding van ongeveer 1/5 van het totale aantal Regio's in het spel. In een spel met 4 spelers moet je dus streven naar een wereld met  $4 \times 9 = 36$  Regio's en  $36/5 =$  ongeveer 7 Regio's van elk Terreintype en 7 Symbolen van elk type. In Small World zou dit neerkomen op ongeveer 7 Akkers, 7 Bossen, 7 Heuvels, 7 Moerassen en 7 Gebergtes, en bij benadering 7 Grotten, 7 Mijnen en 7 Magische Bronnen in enkele van deze Regio's.






## Een aantal suggesties:

- Leg eerst de eventuele Terreintegels met Waterregio's, en beslis volgens welke regels je wil spelen (rivieren of zeeën en meren). Begrens indien nodig je rivieren met de meegeleverde witte Riviergrenzen. Speel je met zeeën, bepaal dan of nieuwe Rassen via die randen het spelbord kunnen betreden of niet.
- Verwissel nu een aantal van die Tegels door andere Tegels met Waterregio's zodat je in de Regio's van jouw wereld een goede verhouding hebt van alle Terreintypes. Denk nu na waar je Gebergtes en/of Afgonden wil plaatsen (Afgonden hebben in tegenstelling tot andere Terreintypes een invloed op alle Rassen).
- Gebruik Verloren Rasfiches (Monsters in Small World Underground) om grote gebieden met lege Regio's op te splitsen zodat de eerste spelers die de wereld betreden geen al te groot voordeel hebben.
- Ben je in het bezit van Small World Underground, kan je het spel nog boeiender maken door hier en daar in je wereld een Populaire Plaats of Rechtschappen Reliek te leggen: een goede vuistregel is één meer dan er spelers zijn. Pas dit aantal naar boven of beneden aan afhankelijk van hoe goed de spelers het spel kennen en hoeveel tijd je hebt. Je kan de Populaire Plaatsen en Rechtschappen Relieken gerust ook in Small World Realms gebruiken, zowel bovengronds als ondergronds.
- Probeer eerst een thema te bepalen; dat is vaak een nuttige bron van inspiratie.
- Probeer niet te veel nieuwe regels toe te voegen aan een nieuw scenario – ze maken het spel zelden leuker, maar wel moeilijker om spelen!

Waar wacht je nog op? Ontdek en verover de nieuwe werelden!

## Kant-en-klare scenario's spelen

Onderstaande scenario's nodigen je uit om nieuwe werelden te ontdekken aan de hand van kant-en-klare terreinconfiguraties en specifieke doelen. Tenzij anders aangegeven, blijven alle spelregels van Small World en/of Small World Underground gelden.

Het aantal  (1 tot 3) naast elk scenario geeft de moeilijkheid van het scenario aan (waarbij  eerder geschikt is voor beginnende spelers en  voor ervaren rotten).

Een legende onder de titel geeft aan of het scenario zich afspeelt in Small World, Small World Underground of beide. Ten slotte wordt ook vermeld met hoeveel spelers je het scenario kan spelen.

Naast de beschrijving van het scenario vind je ook een inleiding, instructies om het spelbord op te zetten en eventuele speciale regels.



# Small World Realms

Dla 2-6 graczy  
od 8 lat  
40-80 minut



## Geomorficzne Płytki terenu

Nadszedł czas, aby odkrywać nowe regiony Small World! Dzięki geomorficznym Płytkom terenu, Góróm, Otchłaniom i Szczytom, które znajdziecie w pudełku możecie badać nieznaną dotąd krainę baśniowego świata. Wszystkie elementy są dwustronne pozwalając graczom na rozgrywki zarówno w nadziemiach jak i podziemiach Small World. Możecie także łączyć oba poziomy za pomocą dołączonych do gry Tuneli.

Wodne regiony mogą stanowić Rzeki lub Morza i Jeziora, w zależności od rozgrywanego scenariusza.

Tak jak w podstawowej grze Small World, na regionach górzystych należy położyć żeton Gór, który zwiększa obronność regionu. Jednakże teraz macie okazję zwiększyć ją dwukrotnie umieszczając na Górach dodatkowo żetony Szczytów. Jeśli region zawiera jakiś symbol, w miarę możliwości należy położyć na nim żeton Gór z takim samym symbolem.

Otchłanie to regiony niedostępne. Gracze nie mogą ich podbijać, ani przez nie przechodzić. Ich działanie jest analogiczne do działania Przepastnych Otchłani w Small World Underground.

## Przygotowanie rozgrywki

Możecie grać w Small World Realms na dwa sposoby: korzystając z jednego z gotowych scenariuszy, które znajdziecie w instrukcji lub tworząc własny scenariusz i mapę.

Bez względu na sposób gry, najpierw połóżcie na stole licznik rund, a na jego pierwszym polu znacznik rund. Podobnie jak w grze Small World, rozgrywka 2- i 3-osobowa trwa 10 rund, 4-osobowa 9 rund, a 5- i 6-osobowa 8 rund.

## Tworzenie własnej krainy

Jeśli zdecydujecie się stworzyć własną mapę i scenariusz, zastosujcie poniższe zasady:

Najpierw ustalcie, czy akcja toczyć się będzie w Small World, Small World Underground, czy na połączonych poziomach baśniowego świata.

Podczas budowy mapy starajcie się użyć średnio 9 regionów (regionów, nie Płytek) na gracza. Taka przestrzeń zapewni zarówno interakcję jak i dogodne warunki dla nowych ras wkraczających na mapę. Zwiększając lub zmniejszając tę liczbę sprawicie, że Wasza kraina będzie bardziej lub mniej pokojowa.

Każdy rodzaj terenu i każdy symbol powinien stanowić około 1/5 łącznej liczby wszystkich regionów. Tak więc, w grze 4-osobowej, Wasza kraina winna się składać z  $4 \times 9 = 36$  regionów i  $36/5 =$  około 7 regionów z każdego rodzaju terenu oraz zawierać 7 symboli każdego typu. Dla przykładu odnieśmy to do gry Small World, gdzie oznaczałoby to ni mniej ni więcej jak 7 pól, 7 lasów, 7 wzgórz, 7 bagien i 7 gór oraz 7 jaskiń, 7 kopalni i 7 magicznych źródeł.

### Kilka sugestii:



- Rozpocznijcie budowę mapy poprzez ułożenie wodnych regionów, jeśli zakładacie ich obecność w rozgrywce. Ustalcie, czy będą to Rzeki, czy Morza i Jeziora i zastosujcie odpowiednie reguły. Jeśli trzeba, użyjcie znaczników granic obszaru wodnego. Jeśli zdecydowaliście się na Morza i Jeziora, ustalcie, czy nowe rasy będą mogły wkraczać przez nie na mapę.

- Następnie, wymieńcie niektóre Płytki z wodnymi regionami na inne Płytki, aby dopasować powierzchnię każdego rodzaju terenu równocześnie zachowując zaznaczone granice wodnych obszarów. Na tym etapie zaplanujcie też, gdzie umieścicie Góry i Otchłanie (pamiętając, że Otchłanie, w przeciwieństwie do innych rodzajów terenu, oddziałują na wszystkie rasy).
- Użycie żetonów Ginących Plemion (lub Potworów ze Small World Underground), aby gracze wkraczający na mapę jako pierwsi nie napotykali zbyt wielu pustych i łatwych do podbicia regionów.
- Jeśli macie do dyspozycji grę Small World Underground, możecie zaostrzyć rywalizację dodając kilka żetonów Popularnych Miejsc i Pradawnych Relikwii w liczbie o jeden większej od liczby graczy. Skorygujcie tę liczbę uwzględniając stopień znajomości gry przez wszystkich graczy oraz ilość czasu, jaką dysponujecie. Możecie użyć tych żetonów także w nadziemnych regionach Small World.
- Pomyślcie nad motywem przewodnim. To ułatwi planowanie i tworzenie nowej krainy.
- Nie wprowadzajcie do scenariusza zbyt wielu reguł, aby gra przyniosła Wam nadal wiele zabawy, a nie powodowała zmęczenia.

A teraz grajcie, odkrywajcie i podbijajcie nowe krainy Small World!

## Rozgrywka wedle gotowego scenariusza

Scenariusze, które znajdziecie w instrukcji oferują gotowe mapy nowych krain i zazwyczaj charakteryzują się specjalnymi zasadami. Jeśli nie napisano inaczej, obowiązują wszystkie reguły z gier Small World i Small World Underground.

Liczba gwiazdek (od 1 do 3) obok tytułu scenariusza oznacza jego stopień złożoności, gdzie  jest bardziej odpowiedni dla nowicjuszy, a  dla doświadczonych graczy.

Adnotacja poniżej tytułu określa, gdzie osadzona jest akcja scenariusza: w Small World, Small World Underground, czy na obu poziomach baśniowego świata. Obok znajduje się także zapis, dla ilu graczy przeznaczony jest scenariusz.

Opis uzupełniają informacje dotyczące zarysu fabuły, przygotowania rozgrywki oraz zasady specjalne.

## 地形タイル

このセットに入っている地形タイル、山岳地帯、深淵、山頂を組み合わせ、スモールワールドのゲームをプレイする様々な王国のマップを表すゲームボードを作ります。これらのタイルはすべて両面に印刷されていて、

王国の地上と地下の両方を探索することが可能です。さらに、トンネルを使って、両方を組み合わせることも可能です。

水域を含むタイルを使って、プレイするシナリオで使う河や海や湖を表示できます。

通常のスモールワールドのゲームに入っているものと同様に、山岳地帯タイルはその地域の一番上に重ねて配置し、その地域の防御力を1増やします。さらに、山頂タイルがその上に置かれていると、防御値はさらに1増加します。山ある地域にマップのシンボルがある場合、同じシンボルを持つ山岳地帯1枚をその上に配置してください。

深淵は、スモールワールド:アンダーグラウンドの底なし谷に似た効果で、通行不可能な地域で、進入も通過もできません。

## ゲームのセットアップ

スモールワールド:王国を使ってゲームをプレイする場合、以下の2つのうちどちらかを使ってください:「ルールに入っているシナリオの中の1つに従って準備をする。」;「自分で考えたシナリオで新たな王国を作る。」

最初にゲームラウンドトラックの「1」のスペースに、ラウンドマーカーを配置します。スモールワールドの基本ゲームと同様に、2~3人でプレイする場合は10ラウンド、4人の場合は9ラウンド、5~6人の場合は8ラウンドをプレイします。

## 自分の王国を作る

自分の考えたシナリオで王国を作ることを選択した場合、以下のデザインのガイドラインを心に留め置いてください。

スモールワールド基本ゲームを使うのか、アンダーグラウンドを使うのか、両方合わせて使うのかをあらかじめ決めておいてください。

新たな王国を作る場合、プレイヤー1人につき9地域分(タイルではなく地域)を目安に作ってみてください。新しい種族がゲームに登場する際に、戦闘の必要を迫られる、ちょうど良い狭さの王国になるでしょう。もっと平和的な、またはさらに対立的な王国を望むのであれば、さらに拡大/縮小してください。

各地形のタイプとマップのシンボルは、それぞれプレイする地域の中で1/5の割合で存在するのが良いでしょう。したがって、4人でゲームをする場合、 $4 \times 9 = 36$ の地形の地域を使用し、各地形のタイプとマップのシンボルは、 $36 \div 5 = 7$ つずつになるのが望ましい割合となります。スモールワールドを使うなら、農場7、森林7、丘7、沼地7、山岳地帯7で、洞窟と魔法の源と鉱山のシンボルも王国内で各7つずつになるのが良いでしょう。

## 更なる提案:

- 水域があるタイルを使って準備をする際は、河と海と湖のルールを適用してください。適用する場合、河の境界を白い河の境界マーカーを使用してセットアップしてください。海がある場合、新たな種族が登場する場合、縁から登場することができるかどうかを決めておいてください。
  - 自分の王国の地域にある水域のあるタイルを入れ替えて、同じ地形同士を隣接させて、水域の輪郭を形成してください。この時に山岳地帯や深淵をどこに置くか考えてください(他の地形タイプと異なり、後にすべての種族に影響を与えます)。
  - 失われた部族(スモールワールド:アンダーグラウンドではモンスタートークン)を、空いている広大な地域に配置します。これにより、先手プレイヤーがそれほど有利では無くなるでしょう。
  - スモールワールド:アンダーグラウンドを持っているなら、伝説の地や聖なるアイテムを何枚か加えることで、ゲームをさらに面白くすることができます。これらは、プレイヤー人数プラス1枚を使用するのが良いでしょう。プレイヤーの経験や知識や、プレイ時間の長短によって、使用枚数を調節してください。伝説の地や聖なるアイテムはアンダーグラウンドだけのものではなく、スモールワールド:王国の時もこれらを自由に使用してみてください。
  - まずは、シナリオのテーマを考慮しながら作ってみてください。時にはテーマによってよい発想が浮かぶことがあります。
  - 1つのシナリオにあまりに多くの新ルールを導入することはお勧めしません。ゲームプレイを厳しくするだけで、あまり楽しめなくなります。
- それではプレイを開始して、王国を探索し征服を始めましょう!

## シナリオを使っでのプレイ

以下に紹介するシナリオを使って、新しい王国を発見してください。それぞれの使う地形の組み合わせと、シナリオごとの勝利条件などが紹介されています。特に明記されていないルールについては、スモールワールドまたはスモールワールド・アンダーグラウンドのルールを適用してください。

シナリオのタイトルの最後にある1~3個ある◆印は、各シナリオの難易度を表示しています(◆は難易度が低く、◆◆◆は経験者向けになります)。

シナリオのタイトルの下の説明文は、スモールワールド基本セットの王国か、スモールワールド:アンダーグラウンドの王国か、両方の王国かが表示されています。加えて、シナリオのプレイ人数も表示しています。

さらに、シナリオごとのセットアップや特別ルールや補足事項も必要に応じて説明しています。

# MY PRECIOUS (WORLD)!

Smallworld

2-6



- 2** C / D / F / L / O  
R / T / X / Y

x1 x1 x1 x1

x1 x1 x2
- 3** H / I / Q / W

x1 x1 x1
- 4** E / K / N / P / Z

x1 x1 x3
- 5** B / J / M / V

x2 x1
- 6** A / G / S / U

x1 x1



## My Precious (World)!

*"My Precious, my World, it's Miiiiine! Rivers, Peaks and Chasms... We've arrived!"*

A nice introductory scenario to discover Rivers and Chasms, and to reach new Peaks!

### Special Rules

Small World Underground River rules apply: Unlike other empty Regions, Rivers only cost 1 token to conquer, but **must be emptied** during the player's redeployment phase. So, unless you have a special power that allows you otherwise, you cannot occupy any of the River Regions.



## Mon(de) Précieux...

*"Mon Précieux, mon monde, il est à moi ! Rivière, pics, gouffres... j'y suis enfin arrivé !"*

Jouez ce scénario d'introduction pour vous familiariser avec les rivières et les Gouffres... et grimper au sommet des Pics de Small World !

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground : contrairement aux autres régions vides, les rivières ne nécessitent qu'un pion pour être conquises, mais doivent être vidées lors de la phase de redéploiement. En conséquence, les régions de rivière ne peuvent jamais être occupées (à moins de disposer d'un Pouvoir spécial qui l'autorise).



## Mein Schatzzzz!

*„Mein Schatzzzz, meine Welt, sie ist mein! Flüsse, Gipfel und Schluchten ... Wir sind da!“*

Ein hübsches Einstiegsszenario, um die Flüsse und Schluchten zu entdecken und neue Gipfel zu erreichen!

### Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“: Im Gegensatz zu anderen freien Regionen kosten Flüsse bei der Eroberung nur 1 Plättchen, MÜSSEN aber während der Umverteilungsphase des Spielers GELEERT werden. Wenn Sie also keine Spezialfähigkeit haben, die Ihnen etwas anderes gestattet, können Sie keine Flussregion besetzen.



## ¡Mi tesoro!

*"¡Mi tesssoooooo, mi mundo, es miiiiio! Ríos, picos y abismos... ¡Hemos Llegado!"*

Un escenario de introducción ideal para descubrir Ríos y Abismos, ¡y para alcanzar nuevos Picos!

### Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground: a diferencia de otras Regiones vacías, conquistar el Río sólo cuesta 1 ficha de Raza, pero DEBERÁ VACIARSE durante la fase de redistribución del jugador. Así pues, a no ser que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, no podrás dejar ocupadas Regiones de Río.



## Il mio Tesoro (o mondo)!

*"Il mio tesoro, il mio mondo, è miiiiio! Fiumi, picchi e crepacci... Siamo arrivati!"*

Uno scenario introduttivo per scoprire Fiumi e Crepacci, nonché per raggiungere nuove vette!

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground: a differenza delle altre Regioni vuote, i Fiumi costano solo 1 segnalino per essere conquistati. Tuttavia DEVONO ESSERE SVUOTATI durante la fase di redistribuzione del giocatore. Quindi, a meno che si abbia un potere speciale che consente di agire diversamente, non è possibile occupare alcuna Regione Fiume.



## Mijn Lieveling!

*"Mijn Lieveling, mijn Wereld, je bent van Mij! Rivieren, Bergtoppen en Afgronden. We zijn er!"*

Een leuk inleidend scenario om Rivieren en Afgronden te ontdekken en Bergtoppen te verkennen!

### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing: In tegenstelling tot andere lege Regio's heb je maar 1 fiche nodig om Rivieren te veroveren, maar tijdens de herschikking van je troepen moet je die fiches TERUG OP HAND NEMEN. Dit betekent dat je geen enkele Rivierregio kan bezetten tenzij je daar een Speciale Kracht voor hebt.



## Mój skarb!

*"Mój skarb, mój świat, tylko móóójjjj! Rzeka, szczyty i otchłani... czekaj na mnie, stój!"*

Przyjemny scenariusz zachęcający do odkrywania Rzek i Otchłni oraz do zdobycia nowych Szczytów!

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground, tzn. w przeciwieństwie do innych regionów, do podbicia regionu Rzeki wystarcza 1 żeton, ale region musi zostać OPUSZCZONY podczas Fazy Przegrupowania. Jeśli rasa gracza nie posiada zdolności specjalnej mówiącej inaczej, gracz nie może kontrolować i otrzymywać za rzeczne regiony monet zwycięstwa.



## いとしいしえかい

*「いとしいしえかい！あれはわしらのものよ！河、山頂、深淵・・・ わしらはやってきたよ！」*

河や深淵、さらには山頂までも発見できる、導入用にうってつけのシナリオ！

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します。河は種族トークン1枚で征服できますが、自分の再配備フェイズ中に必ずトークンを残さず空にしなければなりません。そのため、これを変更できる特殊パワーを持っていないかぎり、河の地域を占領できません。

# LIFE IS A LONG - BUT NOT SO QUIET - RIVER

2

Smallworld

2-6

2 A / C / G / L / R / S / U / Y

x2 x2 x1 x1 x4



3 B / J / M / V

x1 x1 x2

4 E / K / N / Z

x1 x1 x4

5 H / I / Q / W

x1 x1 x1 x2

6 D / F / O / X

x1 x1 x1 x1

## Life is a long - but not so quiet - river ✨

*"What do you mean we're ALL in the same boat? Get me off now!"*

### Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!).

Unless you have a special power that lets you do otherwise, your new Races MUST enter the board through one of the 6 regions marked with an arrow on the map (the 2 River ends, and 4 Regions immediately bordering them).

## La vie est un long fleuve (à peine) tranquille ✨

*"Gekko, reviens, Gekko, reviens, Gekko reviens parmi les tiens"*

*- Chanson de guerre des temps anciens*

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...).

Les nouveaux Peuples doivent entrer sur le plateau par une des extrémités de la rivière ou par une des régions bordant ces extrémités (cf. schéma), sauf ceux qui disposent d'un Pouvoir spécial leur permettant d'entrer sur le plateau où ils le désirent.

## Das Leben ist ein langer, aber gar nicht so ruhiger Fluss ✨

*„Was meinst du mit: Wir sitzen ALLE im selben Boot? Jetzt bist du dran!"*

### Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzz!).

Wenn Sie keine Spezialfähigkeit haben, die Ihnen etwas anderes gestattet, MUSS Ihre neue Rasse das Spielbrett über eine der 6 Regionen der Landkarte betreten, die mit einem Pfeil gekennzeichnet sind (die beiden Flussenden und 4 Regionen, die direkt an diese angrenzen).

## El río de la vida ✨

*"¿Qué quieres decir con eso de que estamos todos en el mismo barco? ¡Sácame de inmediato!"*

### Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tessoro!).

A menos que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, tus nuevas Razas deben realizar la primera conquista a través de una de las 6 Regiones marcadas con una flecha en el Mapa (los 2 extremos del Río, y las 4 Regiones limítrofes).

## La Vita è un Lungo Fiume (Non Tanto) Tranquillo ✨

*"Che significa che siamo TUTTI sulla stessa barca? Fatemi scendere subito!"*

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground (vedi Scenario 1 - Il Mio Tesoro!).

A meno che si disponga di un potere speciale che consente di agire diversamente, le nuove Razze DEVONO entrare sul tabellone di gioco attraverso una delle 6 regioni indicate sulla mappa da una freccia (i 2 capi del Fiume e le 4 Regioni che confinano con essi).

## Het leven is een lange, maar allesbehalve rustige rivier ✨

*Wat bedoel je, we zitten ALLEMAAL in hetzelfde schuitje? Ik wil er nu uit!"*

### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing (zie Scenario 1 – Mijn Lieveling!).

Tenzij je een Speciale Kracht hebt, MOETEN je nieuwe Rassen het spelbord betreden via één van de 6 Regio's die op de kaart met een pijl aangegeven zijn (de 2 uiteinden van de Rivier en 4 onmiddellijk aangrenzende Regio's).

## Życie to długa, acz niekoniecznie spokojna, rzeka ✨

*“Co masz na myśli mówiąc, że WSZYSCY płyniemy na tej samej łodzi? Proszę ją natychmiast zatrzymać! Ja wysiadam!"*

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 – Mój skarb!).

Jeśli rasa gracza nie posiada zdolności specjalnej mówiącej inaczej, MUSI wkroczyć na mapę przez jeden z sześciu regionów oznaczonych strzałką (2 końce Rzeki oraz 4 regiony bezpośrednio do nich przylegające).

## 人生は長く静かでもない河 ✨

*「なんで俺たちがみんな同じ船に乗らなきゃならないんだ？すぐに降ろせ！」*

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいしえかい」を参照）。征服を開始する地域を変更できる特殊パワーを持っていないかぎり、新たな種族はマップ上の矢印の付いている6つの地域（河の両端2ヶ所と縁の4ヶ所の地域）からしかゲームボードに入ることができません。

# GO EAST

3

Smallworld

2-6



- 2** A / D / F / G / N / O  
U / X

x1 x1 x1 x1 x6 x2
- 3** C / E / K

x1 x1 x4 x2
- 4** B / J / M / V

x1 x1 x1 x3 x2
- 5** H / I / S / W

x1 x2 x2 x2
- 6** L / Q / R / Y

x1 x1 x1 x2 x3 x2





## Go East



### Set-up

Place 1 Victory Coin Mine on each of the easternmost regions, as per the map.

### Special Rules

Unless equipped with a Special Power that lets them enter the board anywhere, new races may only enter the board through the western edges of the westernmost regions on the map.

Active races occupying the easternmost regions of the map score 1 additional Victory Coin per such Region during their scoring phase, as indicated by the Victory Coin Mines (which are always left on the board as a reminder of this scoring bonus).



## À l'est, du nouveau



### Mise en place

Placez une mine de jetons de victoire sur chacune des régions les plus à l'est (voir schéma).

### Règles spéciales

Les nouveaux Peuples doivent entrer sur le plateau par une des régions du bord ouest de celui-ci, sauf ceux qui disposent d'un Pouvoir spécial leur permettant d'entrer sur le plateau où ils le désirent.

Chaque mine de jetons de victoire rapporte un point de victoire supplémentaire au Peuple actif qui occupe la région où elle se trouve lorsqu'il marque ses points en fin de tour. Les mines restent sur le plateau tout au long de la partie.



## Go East



### Spielaufbau

Legen Sie eine Siegmünzen-Mine auf jede der östlichsten Regionen der Landkarte.

### Sonderregeln

Wenn Sie keine Spezialfähigkeit haben, die Ihnen etwas anderes gestattet, dürfen neue Rassen ausschließlich an den Westrändern der westlichsten Regionen der Landkarte das Spielbrett betreten.

Aktive Rassen, welche die östlichsten Regionen der Landkarte besetzen, erhalten in der Wertungsphase 1 zusätzliche Siegmünze für jede dieser Regionen; die Siegmünzen-Minen (die als Erinnerung an diesen Bonus immer auf dem Brett bleiben) zeigen dies an.



## Viaje al Este



### Preparación

Coloca una Mina de Monedas de Victoria en cada Región oriental (ver el Mapa).

### Reglas especiales

A menos que tengas un Poder Especial que te permita hacerlo, tus nuevas Razas deben realizar la primera conquista a través de los bordes occidentales de las regiones más occidentales del mapa.

Las Razas Activas que ocupen las Regiones más orientales, ganan 1 Moneda de Victoria adicional durante su fase de Ganar Monedas de Victoria, de la manera que indican las Minas de Monedas de Victoria (que siempre se quedan en el Mapa como recordatorio).



## Vai a Oriente



### Preparazione

Posiziona 1 Miniera di Monete Vittoria su ognuna delle regioni più a est, come indicato sulla mappa.

### Regole Speciali

A meno che dispongano di un Potere Speciale che consente loro di entrare sul tabellone da un qualsiasi punto, le nuove razze possono entrare sul tabellone solo attraverso i lati ovest delle regioni più a ovest della mappa.

Le razze attive che occupano le regioni più orientali della mappa ottengono 1 Moneta Vittoria aggiuntiva per tali regioni durante la fase di raccolta delle monete, come indicato dalle Miniere di Monete Vittoria (che rimangono sempre sul tabellone come promemoria del bonus di punteggio).



## Oostwaarts



### Vorbereiding

Plaats 1 Overwinningmuntmijn op de meest oostelijke Regio's zoals aangegeven op de kaart.

### Speciale regels

Tenzij je een Speciale Kracht hebt, kunnen nieuwe Rassen het spelbord enkel via de westelijke rand van de meest westelijke Regio's op de kaart betreden.

Actieve Rassen die de meest oostelijke Regio's op de kaart bezetten, krijgen in hun scorefase een extra overwinningmunt per Regio zoals aangegeven door de Overwinningmuntmijnen (die altijd op het bord blijven staan ter herinnering dat ze extra punten opleveren).



## Marsz na wschód



### Przygotowanie

Położcie 1 Kopalnię monet zwycięstwa na każdym regionie stanowiącym wschodnią granicę mapy, tak jak pokazano na rysunku.

### Zasady specjalne

Jeśli rasa gracza nie posiada zdolności specjalnej pozwalającej na wkroczenie na mapę przez dowolny region, musi wkroczyć na mapę przez jej zachodnią granicę.

Aktywne rasy kontrolujące regiony wschodniej granicy otrzymują w Fazie Punktowania dodatkową monetę zwycięstwa za każdy taki region, o czym przypominają leżące na nich Kopalnie monet zwycięstwa (nie należy ich usuwać z mapy).



## ゴー・イースト



### セットアップ

各マップの一番東側の地域に、勝利コイン鉱山を1枚ずつ配置します。

### 特別ルール

ボード上のどの地域からでも征服できる特殊パワーを持っていないかぎり、マップ上の一番西側の地域からしかゲームボードにすることができません。

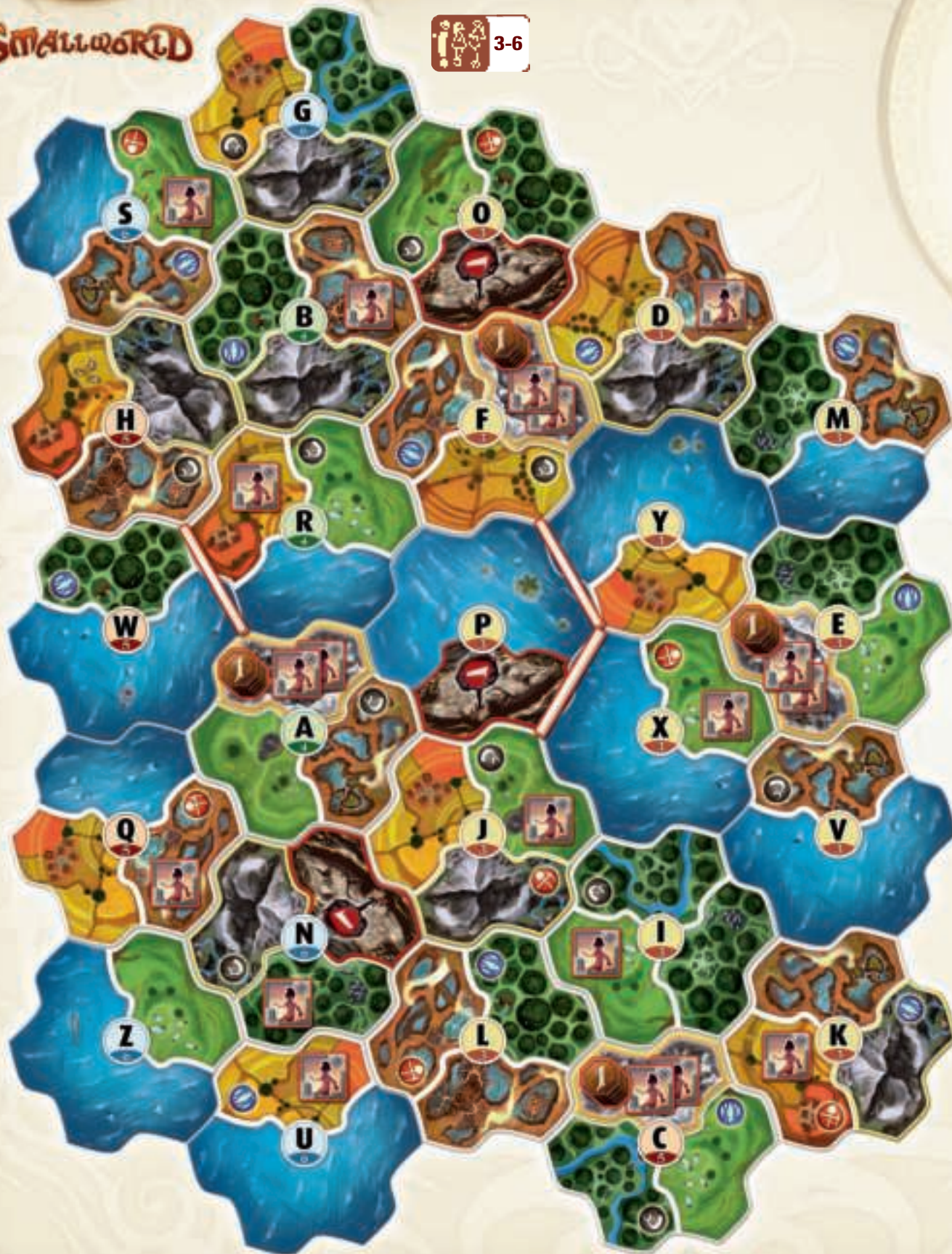
自分の得点フェイズ中にアクティブな種族で占領しているマップ上の一番東側の地域1つにつき、勝利コイン鉱山に表示されているように、勝利コイン1を追加で獲得します（勝利コイン鉱山は、このボーナス得点を忘れないように、常にボード上に残しておきます）。

# I'VE BEEN TO THE MOUNTAINTOP

4

Smallworld

3-6



**3** D / E / F / I / J / K / L  
M / O / P / V / X / Y

x1 x1 x3 x2 x2

x2 x9 x8

**4** A / B / R

x2 x1 x4 x4

**5** C / H / Q / W

x1 x1 x1 x1 x3 x4

**6** G / U / N / S / Z

x1 x1 x1 x3



## I've Been to the Mountaintop



*"Heigh-ho, heigh-ho, It's up to the peaks we go!"*

### Set-Up

Place 4 Victory Coins of value 1 atop each Peak, as per the map.

### Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!).

Any player whose Active or In Decline race(s) occupies a Peak takes 1 Victory coin from each occupied Peak at the end of his turn (until the Victory coins run out).

Each time any player goes In Decline, after scoring he takes 3 Victory Coins of value 1 from the Victory stash, and places them on top of the Peaks of his choice. He cannot drop all 3 on a same Peak.



## Là-haut sur la montagne



*"...!'était une vieille mine d'or...  
qui n'attend plus que nous, mes braves Gobelins !"*

### Mise en place

Placez 4 jetons de victoire de valeur 1 sur chaque Pic (voir schéma).

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...).

Tout joueur dont le Peuple (actif ou en déclin) occupe un Pic à la fin de son tour y prend un jeton de victoire, et ce jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Lorsqu'un joueur passe un Peuple en déclin, et après avoir marqué ses points de victoire, il prend trois jetons de valeur 1 dans la réserve et les répartit sur les Pics de son choix. Il n'a pas le droit d'en placer 3 sur le même Pic.



## Ich bin auf dem Gipfel des Berges gewesen



*„Wenn wir erklimmen schwindelnde Höhen ...“*

### Spiel Aufbau

Legen Sie 4 Siegmünzen mit dem Wert 1 auf jeden Gipfel, wie auf der Landkarte zu sehen.

### Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzz!).

Jeder Spieler, dessen aktive oder untergegangene Rasse(n) einen Gipfel besetzt, nimmt sich am Ende seines Zuges 1 Siegmünze von jedem besetzten Gipfel (bis die Siegmünzen aufgebraucht sind).

Jedes Mal wenn ein Spieler eine Rasse untergehen lässt, nimmt er nach der Wertung 3 Siegmünzen mit dem Wert 1 aus dem Vorrat und legt sie auf die Gipfel seiner Wahl. Er darf nicht alle 3 Siegmünzen auf denselben Gipfel legen.



## Ay-Ho – Cavar, cavar



*"¡Ay-ho! ¡Ay-ho! ¡A los picos ya se va!"*

### Preparación

Coloca 4 Monedas de Victoria de valor 1 encima de cada Pico (ver el Mapa).

### Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tesorero!).

Cualquier jugador que posea fichas de Raza Activa o fichas de Raza en Declive en un Pico, consigue una Moneda de Victoria de cada Pico que ocupe al final de su turno (hasta que se agoten las Monedas de Victoria en esos Picos).

Cada vez que un jugador entra en Declive, después de ganar Monedas de Victoria, toma 3 Monedas de Victoria de valor 1 de la pila de Monedas de Victoria, y las coloca en la parte superior de los Picos que elija. No se pueden dejar las 3 Monedas de Victoria en un mismo Pico.



## Sono Stato sulla Cima della Montagna ✨

*“Ehi-ho, ehi-ho, andiam in cima a lavorar!”*

### Preparazione

Posiziona 4 Monete Vittoria di valore 1 in cima ad ogni Picco, come indicato sulla mappa.

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground (vedi Scenario 1 - Il Mio Tesoro!).

Ogni giocatore le cui razze Attive o In Declino occupano un Picco ottiene 1 Moneta Vittoria per ogni Picco occupato alla fine del proprio turno (fino all'esaurimento delle Monete Vittoria).

Ogni volta che un giocatore va In Declino, dopo aver guadagnato le monete, prende 3 Monete Vittoria di valore 1 dal contenitore della Vittoria e le posiziona in cima a dei Picchi a sua scelta. Non può posizionarle tutte e 3 sullo stesso Picco.



## We stonden op de bergen ✨

*“En we stonden op de bergen, hali-halo.  
Ja we stonden op de bergen, hali-halo!”*

### Vorbereiding

Plaats 4 Overwinningsmunten met waarde 1 op elke Bergtop zoals aangegeven op de kaart.

### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing (zie Scenario 1 - Mijn Lieveling!).

Elke speler die met een actief Ras of met een Ras in verval een Bergtop bezet, neemt op het einde van zijn beurt 1 Overwinningsmunt van elke bezette Bergtop (mits er nog munten liggen).

Elke keer dat een speler in verval gaat, neemt hij na zijn scorefase 3 Overwinningsmunten met waarde 1 uit de voorraad en legt die op de Bergtoppen van zijn keuze. Hij mag de 3 Overwinningsmunten niet allemaal op één en dezelfde Bergtop leggen.



## Byłem na samym szczycie ✨

*“Hej ho, hej ho, na szczyty by się szło!”*

### Przygotowanie

Na każdym Szczycie połóżcie 4 monety zwycięstwa o nominale "1", tak jak pokazano na rysunku.

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 - Mój skarb!).

Każda rasa (Aktywna bądź Wymierająca), która kontroluje region ze Szczytem otrzymuje w Fazie Punktowania 1 monetę zwycięstwa z kontrolowanego Szczytu (aż do wyczerpania się monet).

Za każdym razem, gdy któryś z graczy ogłasza schyłek swojej cywilizacji, po Fazie Punktowania bierze z banku 3 monety zwycięstwa o nominale "1" i kładzie wedle własnego uznania na Szczytach na mapie. Nie może umieścić wszystkich trzech monet na jednym Szczycie.



## 私は山頂へ行った ✨

*「ハイホー！ハイホー！山頂へ行こう！」*

### セットアップ

各山頂の上に、「1」の勝利コインを4枚ずつ配置します。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいしえかい」を参照）。

自分のターンの終了時に、自分の種族（アクティブまたは衰退）が占領している地域にある山頂の上の勝利コイン1枚を獲得します（勝利コインが残っている場合のみ）。どのプレイヤーも衰退するときは常に、通常の勝利コインの獲得の後、勝利コインの隠し場所から勝利点1の勝利コインを3枚取って、マップ上の山頂を複数選び、好きなように山頂の上に配置します。ただし同一の山頂に3枚すべてを配置することはできません。

# THE RUSTED THRONE

5

SMALLWORLD

4-5




**4**

B / C / D / E / F  
 H / I / J / M / Q  
 R / S / V / W / Y / Z

 x3  
  x1  
  x2  
  x2  
 x1  
  x2  
  x3  
  x13  
 x1

**5**

A / G / K

 x1  
  x3



## The Rusted Throne



*There is something rotten in this Realm - not the tarnished throne that sits atop its peak, but the struggle to get there...*

### Set-Up

Place the Rusted Throne atop the Peak, as per the map.

### Special Rules

The Rusted Throne is a Popular Place, its Special Power granted to whoever occupies the Peak upon which it sits. The player whose (active or in decline) race occupies this Region receives a tribute of 1 Victory Coin for each players' (active or in decline) piles of race tokens that occupy one of the 5 Regions sharing a border with the Peak and its Rusted Throne. When a Lost Tribe occupies one of these Regions, the player on the Throne collects its tribute directly from the Victory stash.



## Le trône rouillé



*Il y a quelque chose de pourri dans ce royaume - et ce n'est pas le trône antique qui se dresse sur ce pic, mais la lutte acharnée pour y parvenir...*

### Mise en place

Placez le Trône rouillé sur l'unique Pic du plateau.

### Règles spéciales

Le Trône rouillé est un Lieu Légendaire. À la fin de son tour, le joueur dont le Peuple (actif ou en déclin) occupe le Trône rouillé reçoit un tribut d'un point de victoire pour chaque région non-vide qui partage une frontière avec le Pic, payé par son occupant (actif ou en déclin). Les Tribus oubliées payent leur tribut depuis la réserve.



## Der rostige Thron



*In diesem Reich ist etwas faul – nicht der heruntergekommene Thron auf dem Gipfel, sondern die Plagerei, dorthin zu gelangen ...*

### Spiel Aufbau

Platzieren Sie den rostigen Thron auf dem Gipfel, wie auf der Landkarte zu sehen.

### Sonderregeln

„Der rostige Thron“ ist ein Beliebter Ort, und seine Spezialfähigkeit kommt jenem zugute, der den Gipfel besetzt, auf dem er sich befindet. Der Spieler, dessen (aktive oder untergegangene) Rasse diese Region besetzt, erhält für jede (aktive oder untergegangene) Rasse eines Spielers, die eine der 5 Regionen besetzt, die an den Gipfel und seinen rostigen Thron angrenzen, vom betreffenden Mitspieler 1 Siegmünze Tribut. Wenn ein untergegangener Stamm eine dieser Regionen besetzt, erhält der Spieler auf dem Thron deren Tribut direkt aus dem Vorrat.



## El Trono oxidado



*Algo huele a podrido en este reino. No es el viejo trono en lo alto del pico, sino la lucha por llegar hasta la cima...*

### Preparación

Coloca el Trono oxidado en la cima del Pico que indica el mapa.

### Reglas especiales

El Trono oxidado es un Lugar Popular, y su Poder Especial lo consigue aquel que ocupe el Pico en el que está situado. El jugador cuyas fichas de Raza (Activas o en Declive) ocupen esa Región, recibe un tributo de 1 Moneda de Victoria de cada jugador cuyas fichas de Raza (Activa o en Declive) ocupen una de las 5 Regiones que comparten una frontera con el Pico y su Trono oxidado. Cuando una Tribu Perdida ocupa una de esas Regiones, el jugador en el trono recibe su tributo directamente de la pila de Monedas de Victoria.



## Trono Arrugginito



*C'è qualcosa di marcio in questo Regno e non è il trono ossidato che siede in cima al picco, ma la lotta per raggiungerlo...*

### Preparazione

Posiziona il Trono Arrugginito in cima al Picco, come indicato sulla mappa.

### Regole Speciali

Il Trono Arrugginito è un Luogo Popolare, il cui Potere Speciale viene offerto a chiunque occupi il Picco su cui si trova. Il giocatore la cui razza (attiva o in declino) occupa questa Regione riceve un tributo di 1 Moneta Vittoria per le razze (attive o in declino) di ogni giocatore che occupano una delle 5 Regioni che condividono un lato con il Picco e il suo Trono Arrugginito. Quando una Tribù Perduta occupa una di queste Regioni, il giocatore sul Trono prende il suo tributo direttamente dal contenitore della Vittoria.



## De Roestige Troon



*Er is iets mis met deze wereld – niet de desolate troon op de bergtop, maar de strijd om er te geraken...*

### Vorbereiding

Plaats de Roestige Troon op de Bergtop zoals aangegeven op de kaart.

### Speciale regels

De Roestige Troon is een Populaire Plaats die een Speciale Kracht geeft aan de speler die de Bergtop bezet waarop ze staat. De speler die deze Regio (met een actief Ras of een Ras in verval) bezet, krijgt van elke speler die met een actief Ras of een Ras in verval één van de vijf Regio's bezet die aan de Bergtop en de Roestige Troon grenzen een tribuut van 1 Overwinningsmunt per Ras. Als één van deze Regio's bezet wordt door een Verloren Stam, krijgt de speler op de Troon zijn tribuut rechtstreeks uit de voorraad.



## Pordzewiały tron



*Powietrze w krainie jest zepsute. Nie przez niszczący tron, który nad nią się wznosi, ale przez walkę tych, którzy pragną na nim zasiąść...*

### Przygotowanie

Położcie żeton Pordzewiałego tronu na Szczycie, tak jak pokazano na rysunku.

### Zasady specjalne

Pordzewiały tron to żeton Popularnego Miejsca, który oferuje swą moc temu, kto kontroluje (rasą Aktywną lub Wymierającą) region, w którym się znajduje. Gracz zasiadający na Tronie otrzymuje trybut w wysokości 1 monety zwycięstwa od innych graczy za każdą ich rasę (Aktywną bądź Wymierającą), która kontroluje jeden z pięciu regionów sąsiadujących z regionem, w którym znajduje się Tron. Jeśli w sąsiadującym regionie znajduje się Ginące Plemię, gracz otrzymuje monetę zwycięstwa z banku.



## 錆びた玉座



「この王国は腐敗が存在する—それは錆びた玉座に座る者ではなく、そこへ行きつくまでの権力闘争にある。」

### セットアップ

マップ上に置かれた山頂の上に、錆びた玉座を配置します。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいしえかい」を参照）。

「錆びた玉座」は、そこに座った者であれば誰でもその特殊パワーを得ることができる、伝説の地です。この地域を自分の種族（アクティブでも衰退でも）で占領しているプレイヤーは、山頂と錆びた玉座のある地域と境界線を接している5つの地域を種族（アクティブも衰退も）で占領しているプレイヤーそれぞれからその種族ごとに1勝利コインを贈呈されます。隣接している地域を失われた部族が占領している場合は、失われた種族の分の勝利コインは勝利コインの隠し場所から獲得します。

# ADRIFT

6

SMALLWORLD

2-6



**2** F / H / I / L / O  
S / U / Y

x1 x1 x1 x1

x4

**3** A / E / P / Q / Z

x1 x1 x1 x2

**4** G / K / M / X

x1 x1 x3

**5** D / J / N / T / V

x1 x1 x1 x3

**6** B / C / R / W

x2 x3





## Adrift



### Set-Up

Take all the Terrain Tiles, Mountains, Chasms and Lost Tribe tokens that correspond to the number of players shown in the table below. For example, if playing with 4, take all the tiles marked for 2, 3 and 4 players. Assemble all these tiles to form a single, roughly circular contiguous landmass; its exact shape, and the position and orientation of Tiles don't matter as they will soon start shifting.

Players using Small World Underground may add 1 Place or Relic to each set of Tiles listed below. Try and place each on a different Terrain type, in as much as possible.

### Special Rules

At the start of each turn (including when In Decline), a player may set a single Tile "adrift", moving it to another location on the game table. The following rules apply:

- A Tile may only be pushed, not lifted, so only Tiles currently sitting on the outer perimeter of the "continent" may be moved.
- A Tile may be rotated around its center and put back in the same place.
- You may move your tile anywhere, but all Tiles must still be connected to form a single landmass, though it may contain "holes".
- A Tile cannot drift beyond the edge of the gaming table, but natural obstacles (game box, etc) on this table may be moved to accommodate a drift.

All Water Regions are treated as Seas. They are impassable, and even new Races cannot enter the board through them (unless through Special Power, of course). Water Regions adjacent to each other are considered to form a single Sea Region, with no separation.



## Pangea



### Mise en place

Prenez l'ensemble des tuiles de terrain, Montagnes, Gouffres et Tribus oubliées correspondant à votre nombre de joueurs (voir schéma). Par exemple, à 4 joueurs, prenez toutes les tuiles prévues pour 2, 3 et 4 joueurs. Assemblez ces tuiles de manière à former une masse terrestre d'un seul tenant, à peu près ronde. La forme exacte et l'orientation des tuiles n'a pas vraiment d'importance car elles vont progressivement dériver.

Si vous possédez Small World Underground, vous pouvez ajouter un Lieu Légendaire ou Relique Rustique pour chaque lot de tuiles indiqué sur le schéma. Dans la mesure du possible, essayez de placer ces éléments sur des terrains de types différents.

### Règles spéciales

Au début de son tour, même lorsque son Peuple est en déclin, un joueur peut faire dériver une tuile vers un autre endroit de la table. Les règles suivantes s'appliquent :

- Une tuile ne peut être que poussée (et non soulevée), donc seules les tuiles situées en bordure du continent pourront être déplacées.
- Il est possible de réorienter une tuile et de la remettre à la même place.
- Une tuile peut être déplacée où vous le désirez, mais toutes les tuiles doivent être reliées pour former une masse terrestre unique, même si elle peut contenir des "trous".
- Une tuile ne peut pas dériver au-delà de la surface de jeu... mais si des obstacles vous empêchent de dériver, vous êtes libres de les retirer de la table.

Toutes les régions d'eau sont considérées comme des mers. Elles sont infranchissables et même les nouveaux Peuples ne peuvent pas y passer pour entrer sur le plateau (sauf exception liée à un Pouvoir spécial). Plusieurs zones d'eau adjacentes n'en forment qu'une seule ; les séparations de rivière ne sont pas utilisées.



## Kontinentaldrift



### Spiel Aufbau

Nehmen Sie entsprechend der Spieleranzahl alle Landschaftsplättchen, Gebirge, Schluchten und Plättchen untergegangener Stämme (siehe Tabelle auf der Vorderseite). In einer Partie zu viert sind das beispielsweise alle Plättchen, die für 2, 3 und 4 Spieler angegeben sind. Setzen Sie all diese Plättchen zusammen, um eine ungefähr runde, zusammenhängende Landmasse zu bilden. Die exakte Form sowie die Position und Ausrichtung der Plättchen sind unerheblich, da es schon bald zu Veränderungen kommen wird.

Spieler, die „Small World Underground“ verwenden, können 1 Ort oder 1 Altertum zu jedem unten aufgeführten Plättchenset hinzufügen. Probieren Sie es aus und platzieren Sie jedes auf einen anderen Landschaftstyp, sofern möglich.

### Sonderregeln

Zu Beginn jeder Runde (auch wenn im Untergang) kann ein Spieler per „Kontinentaldrift“ ein einzelnes Plättchen an eine andere Position auf dem Spieltisch verschieben. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Plättchen kann nur verschoben, nicht angehoben werden, so dass nur Plättchen am äußeren Rand des „Kontinents“ bewegt werden können.
- Ein Plättchen darf gedreht und an dieselbe Stelle zurückgelegt werden.
- Das Plättchen kann irgendwohin verschoben werden, doch alle Plättchen müssen danach immer noch miteinander verbunden sein und eine einzige Landmasse bilden, die allerdings „Löcher“ haben darf.
- Ein Plättchen kann nicht über den Rand des Spieltischs hinweg driften, doch Hindernisse (Spielschachtel usw.) auf dem Tisch dürfen verschoben werden, um eine Kontinentaldrift zu ermöglichen.

Alle Wasserregionen werden wie Meere behandelt. Sie sind unpassierbar, und selbst neue Rassen können über sie nicht das Spielbrett betreten (es sei denn, ihre Spezialfähigkeit ermöglicht dies). Einander benachbarte Wasserregionen gelten als eine einzige Meeresregion ohne Trennung.



## A la deriva



### Preparación

Toma todas las fichas de Terreno, las Montañas/Montañas Negras, Abismos y fichas de Tribu Perdidas que se correspondan con el número de jugadores que aparecen en la tabla de abajo. Por ejemplo, si se juega con 4 jugadores, toma todas las fichas marcadas para 2, 3 y 4 jugadores. Reúne todas estas fichas para formar una única masa de tierra más o menos circular. Su forma exacta, y la posición y orientación de las fichas hexagonales de Terreno no importa, ya que pronto comenzará a cambiar.

Los jugadores que usen Small World Underground pueden añadir un Lugar Popular o Reliquia de la Virtud a cada conjunto de fichas que se enumeran a continuación. Trata de poner cada uno en un tipo de Terreno diferente, siempre que sea posible.

### Reglas especiales

Al comienzo de cada uno de sus turnos (incluso estando en Declive), un jugador puede poner una sola ficha "a la deriva", moviéndola a otra ubicación en la mesa de juego. Aplica las siguientes reglas:

- Una ficha sólo puede ser movida si se puede empujar sin necesidad de levantar la ficha, por lo que sólo las fichas hexagonales de Terreno que se encuentren en el perímetro exterior del "continente" pueden ser movidas.
- Una ficha se puede girar alrededor de su centro y volver a ponerse en el mismo lugar.
- Puedes mover la ficha a cualquier lugar, pero todas las fichas deben estar conectadas para formar una sola masa de tierra, aunque esta masa de tierra puede contener "agujeros".
- Una ficha no puede desplazarse más allá del borde de la mesa de juego, pero los obstáculos naturales (la caja del juego, etc) que haya sobre la mesa se pueden mover para dar cabida a la ficha "a la deriva".

Todas las Regiones de agua se tratan como Mares. Estos Mares son intransitables, e incluso las nuevas Razas no pueden realizar la primera conquista a través de ellas (a menos que se utilice un Poder Especial que indique lo contrario, por supuesto). Se considera que las Regiones de agua adyacentes entre sí forman una Región única de Mar, sin separación alguna.



## Alla Deriva



### Preparazione

Prendi una quantità di Plance di Terreno, Montagne, Crepacci e segnalini Tribù Perdute corrispondente al numero (che varia a seconda di quanti siano i giocatori) indicato nel tabellone sottostante. Per esempio, se si gioca in 4, prendi tutte le plance segnate per 2, 3 e 4 giocatori. Metti insieme tutte le plance in modo da formare un'unica massa di terra unita, di forma pressoché circolare; la forma esatta, la posizione e l'orientamento delle Plance non conta in quanto inizieranno presto a spostarsi.

I giocatori che usano Small World Underground possono aggiungere 1 Luogo o Reliquia a ogni gruppo di Plance indicate più in basso. Prova a posizionare ciascuno di essi su quanti più tipi di Terreno differenti possibile.

### Regole Speciali

All'inizio di ogni turno (anche quando In Declino), un giocatore può mandare una singola Plancia "alla deriva", spostandola in un altro punto del tavolo di gioco. Si applicano le seguenti regole:

- Una Plancia può essere solo spinta, non sollevata, quindi solo le Plance che attualmente si trovano sul perimetro esterno del "continente" possono essere spostate.
- Una Plancia può essere ruotata intorno al suo centro e riposizionata allo stesso posto.
- Puoi spostare la tua Plancia ovunque desideri, ma tutte le Plance devono essere ancora connesse in modo da formare un'unica massa di terra. Tale massa può contenere "buchi".
- Una Plancia non può essere sospinta oltre i bordi del tavolo di gioco, ma gli ostacoli naturali (scatola di gioco, etc) sul tavolo possono essere spostati per permettere i movimenti di deriva.

Tutte le Regioni d'Acqua sono trattate come Mari. Sono intransitabili e nemmeno le nuove Razze possono entrare sul tabellone di gioco attraverso di esse (a meno che siano dotate di un Potere Speciale adatto, ovviamente). Le Regioni d'Acqua adiacenti tra loro sono considerate formare una singola Regione di Mare, senza separazioni.



## Op drift



### Vorbereiding

Neem alle Terreintegels, Gebergtes, Afgronden en Verloren Stamfiches overeenkomstig het aantal spelers zoals in de tabel hieronder aangegeven. Bij een spel met 4 spelers neem je bijvoorbeeld alle Tegels voor 2, 3 en 4 spelers. Maak met deze tegels een min of meer cirkelvormige continue landmassa; de exacte vorm en de ligging en oriëntatie van de Terreintegels zijn niet van belang aangezien ze spoedig op drift zullen raken.

Spelers met Small World Underground kunnen 1 Populaire Plaats of Rechtschappen Reliek toevoegen aan elke set Terreintegels zoals hieronder aangegeven. Probeer de Populaire Plaatsen en/of Rechtschappen Relieken zoveel mogelijk op een verschillend Terreintype te plaatsen.

### Speciale regels

Aan het begin van elke beurt (ook al ben je in verval) mag je een enkele Terreintegel naar een andere locatie op tafel verplaatsen ('op drift'). De volgende regels zijn van toepassing:

- Een Terreintegel mag enkel verschoven en niet opgetild worden; aan het begin van het spel kan je dus enkel Tegels aan de buitenrand van het 'continent' verplaatsen.
- Je mag een Terreintegel draaien en terug op zijn oorspronkelijke plaats leggen.
- Je mag een Terreintegel naar eender welke locatie verplaatsen, maar alle Terreintegels moeten nog steeds één landmassa vormen. Wel mogen er 'gaten' in die landmassa zitten.
- Een Terreintegel mag niet over de rand van de tafel verplaatst worden, maar natuurlijke hindernissen op de tafel (zoals de doos van het spel) mogen wel verzet worden zodat de Terreintegels zich kunnen verplaatsen.

Alle Waterregio's gelden als zeeën. Deze Regio's zijn ondoorgankelijk, en zelfs nieuwe Rassen kunnen niet via deze Regio's in het spel komen (tenzij met een Speciale Kracht natuurlijk). Aan elkaar grenzende Waterregio's vormen een enkele ononderbroken Zeeregio.



## Wszystko się zmienia



### Przygotowanie

Weźcie wszystkie Płytki terenu, żetony Gór, Otchłani i Ginących Plemion odpowiadające liczbie graczy, wedle podanego schematu. Na przykład, w grze 4-osobowej, użyjcie zestawów oznaczonych dla 2, 3 i 4 graczy. Uformujcie Płytki w jeden, w miarę okrągły kontynent. Jego dokładny kształt oraz położenie Płytek nie grają aż takiej roli, gdyż już wkrótce Płytki zaczną się przemieszczać.

Jeśli dysponujecie egzemplarzem gry Small World Underground, możecie użyć 1 żetonu Popularnego Miejsca lub Pradawnej Relikwii na każdy wykorzystany w grze zestaw (ze schematu). W miarę możliwości żetony należy rozmieścić na różnych rodzajach terenu.

### Zasady specjalne

Na początku każdej tury (także tej, podczas której gracz ogłasza schyłek swojej cywilizacji), gracz może przemieścić jedną Płytkę terenu stosując następujące zasady:

- Płytkę można jedynie przesuwać, a nie przenosić. Oznacza to, że tylko Płytki na obrzeżach kontynentu mogą zmienić swoje położenie.
- Płytkę można obrócić bez zmiany jej miejsca położenia.
- Płytkę można przesunąć w dowolne miejsce, pod warunkiem, że kontynent stale tworzy jedną całość, aczkolwiek dozwolone są "dziury" w jego powierzchni.
- Płytką nie może opuścić stołu, ale podczas jej przesuwania należy usunąć leżące na stole ruchome przeszkody, aby umożliwić przemieszczenie.

Wszystkie wodne regiony to Morza. Są to zatem regiony niedostępne zarówno dla ras obecnych na mapie jak i dla tych, które dopiero na nią wkraczają (chyba, że rasa posiada zdolność specjalną mówiącą inaczej). Sąsiadujące ze sobą wodne regiony stanowią jedno duże Morze.



## 大陸漂流説



### セットアップ

図表にあるプレイ人数に応じた地形タイルと山岳地帯と深淵と失われた部族トークンをすべて使用します。例えば、4人でゲームをする場合、2人用と3人用と4人用のタイルすべてを使用します。使用するタイルすべてを組み合わせて、1つのほぼ円形になる大陸1つを作ります（大陸の内部にタイルの隙間ができないようにします）。タイルの場所や向きは、ゲームが開始すると変わっていくため、気にしないでよいです。

スモールワールド：アンダーグラウンドを持っているプレイヤーは、次の図表にあるタイルそれぞれに伝説の地または聖なるアイテム1つずつを加えてセットしてもよいでしょう。できる限り異なる地形タイプが隣接するように配置してみてください。

### 特別ルール

各ターンの開始時（衰退するときも含む）に、そのターンのプレイヤーはタイル1枚を、ゲームテーブル上の他の場所へ移動させて「漂流」させます。「漂流」は以下のルールに従ってください：

- ・漂流させるタイルは、持ちあげずに押し出すように移動させることが可能です。したがって、「大陸」の外側にあるタイルだけが移動することもあります。
- ・タイルの場所を変えずに、回転させて方向だけ変えることも可能です。
- ・自分の選んだタイルをどこに移動させてもかまいませんが、移動後もつながっている1つの大陸を形成していなければなりません。ただし、大陸の中に穴（隙間）があっても問題ありません。
- ・ゲームテーブルの縁をはみ出すようにタイルを漂流させることはできませんが、テーブル上にある障害物（ゲームの箱など）は移動させて、漂流の妨げとならないようにしてください。

すべての水域は、海として扱います。海の地域は通過できず、新たな種族が最初の征服をすることもできません（ただし可能にする特殊パワーを持っている場合は可能です）。水域は隣接する水域同士で1つの海を形成し、別の地域としては扱いません。

# CROPS OF POWER

7

SMALLWORLD

2-6

**2** A / I / M / N / Q  
R / S / U / X / Z

x1 x1 x2 x2

**3** C / G / L

x1 x1 x1

**4** E / K / O

x1 x1

**5** B / J / F

x1 x1 x1

**6** D / H / W

x1 x1





## Crops of Power



*Power is something that must be cultivated...  
Crop circles really are magic!*

### Set-Up

Place a Special Power, drawn at random, face up in each empty Farmland space surrounded by 6 Terrain tiles. If drawn, the Cursed, Historian, Spirit, Wealthy and Wise Special Powers (and Reborn if playing with Small World Underground) cannot crop up. Discard them and draw another Special Power in their place.

### Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!).

Any player whose active race occupies at least 5 Regions bordering a Crop space may use the Special Power placed in that Crop space immediately (even if gained in mid turn), but must stop using it as soon as he occupies less than 5 Regions again. Special Powers remain in their Crop space for the duration of the game.



## Le cercle des pouvoirs disparus



*"- Oh capitaine, mon capitaine !  
- Descendez de cette table si vous voulez me parler, soldat !"*

### Mise en place

Placez un Pouvoir spécial tiré au hasard dans chaque cercle de pouvoir du plateau de jeu (chaque zone vide entourée de 6 hexagones). Les Pouvoirs Maudits, Historiens, Ancestraux, Fortunés et Sages ne peuvent pas être placés dans un cercle : défaussez-les et remplacez-les par d'autres si vous les piochez lors de cette phase de mise en place.

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...).

Dès le moment où le Peuple actif d'un joueur occupe au moins 5 régions partageant une frontière avec un même cercle, il peut utiliser le Pouvoir qui lui est associé, et ce aussi longtemps qu'il occupe ces régions. Si, à quelque moment que ce soit, ce Peuple ne dispose plus de 5 régions autour d'un cercle, alors il ne peut plus utiliser ce Pouvoir. Les Pouvoirs spéciaux restent dans leur cercle durant toute la durée de la partie.



## Früchte der Macht



*Macht ist etwas, das kultiviert werden muss ...  
Und Kornkreise sind wirklich magisch!*

### Spiel Aufbau

Platzieren Sie eine zufällig gezogene Spezialfähigkeit offen auf jedes leere Gebiet (Erntefeld), das von sechs Landschaftsplättchen umgeben ist. Sofern sie gezogen werden, können Sie die Spezialfähigkeiten „Verflucht“, „Geschichtsschreiber“, „Kämpferisch“, „Wohlhabend“ und „Weise“ (sowie „Wiedergeboren“, wenn Sie mit „Small World Underground“ spielen) nicht dafür verwenden; legen Sie diese ab und ziehen Sie eine andere Spezialfähigkeit als Ersatz.

### Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzzz!).

Jeder Spieler, dessen aktive Rasse mindestens 5 Regionen besetzt, die an ein Erntefeld angrenzen, kann ab sofort die Spezialfähigkeit in diesem Gebiet nutzen (selbst wenn sie mitten während des Zuges gewonnen wird). Sobald er nur noch weniger als 5 entsprechende Regionen besitzt, muss er die Nutzung jedoch sofort einstellen. Die Spezialfähigkeiten bleiben während der gesamten Partie auf den Erntefeldern liegen.



## Cultivos de Poder



*El poder es algo que debe ser cultivado...*

### Preparación

Coloca boca arriba un Poder Especial escogido al azar en cada espacio vacío rodeado de 6 fichas de Terreno. Si se ha puesto el Poder Especial de Malditos, Historiadores, Espíritu, Ricos o Sabios (o Renacidos si se juega con Small World Underground) descártalo y roba otro Poder Especial en su lugar.

### Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tesoro!).

Cualquier jugador cuya Raza Activa ocupe al menos 5 Regiones fronterizas con un espacio vacío puede usar el Poder Especial colocado en ese espacio de inmediato (aunque lo consiguiese en mitad de su turno), pero deberá de dejar de usarlo tan pronto como ocupe menos de esas 5 Regiones fronterizas. Los Poderes Especiales permanecen en su espacio durante toda la partida.



## Le Colture del Potere



*Il potere è qualcosa che deve essere coltivato...  
I cerchi nel grano sono davvero magici!*

### Preparazione

Posiziona un Potere Speciale, scelto casualmente, a faccia in su in ogni spazio di Campi vuoto e circondato da 6 plance di Terreno. Se viene pescato un Potere Speciale tra Maledetto, Storico, Spirito, Ricco (e Rinato se si gioca con Small World Underground), esso non è valido. Scartalo e pesca un altro Potere Speciale al loro posto.

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground (vedi Scenario 1 - Il Mio Tesoro!).

Ogni giocatore la cui razza attiva occupa almeno 5 Regioni che confinano con uno spazio di Coltivazione può usare il Potere Speciale posizionato in quello spazio di Coltivazione immediatamente (anche se ottenuto a metà turno), ma deve smettere di usarlo non appena occupa di nuovo meno di 5 Regioni. I Poteri Speciali rimangono nello spazio di Coltivazione per tutta la durata della partita.



## Koren op mijn molen



*Kracht is iets dat je moet cultiveren. Graancirkels zijn echt magisch!*

### Vorbereitung

Plaats een willekeurig getrokken Speciale Kracht in elke lege Landbouwregio omringd door 6 Terreintegels. De Speciale Krachten Vervloekt, Historicus, Geesten, Rijk en Wijs (en Wedergeboorte als je speelt met Small World Underground) kunnen niet op deze manier in het spel komen. Verwijder deze Speciale Krachten en trek nieuwe in hun plaats.

### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing (zie Scenario 1 - Mijn Lieve!).

Elke speler die met zijn actief Ras in minstens 5 Regio's naast een Landbouwregio ligt, mag de Speciale Kracht die daar ligt onmiddellijk gebruiken (zelfs indien hij maar halverwege de beurt de Speciale Kracht verwerft), maar verliest deze Speciale Kracht zodra hij niet langer 5 Regio's rond het de Landbouwregio bezet. De Speciale Krachten blijven het hele spel in hun Landbouwregio liggen.



## Kręgi władzy



*Władzę należy uprawiać... A kręgi w zbożu to prawdziwa moc!*

### Przygotowanie

Położcie jedną, dobraną losowo, Odznakę zdolności specjalnej na każdym regionie Pól otoczonym przez 6 Płytek terenu. Jeśli wśród dobranych Odznak znalazły się Przekłete, Historycy, Uduchowione, Zamożne, Zaradne lub Odradzające się, wymieńcie je na inne.

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 - Mój skarb!).

Aktywna rasa, która kontroluje co najmniej 5 regionów przylegających do Pól z kręgami może natychmiast zacząć korzystać ze zdolności specjalnej znajdującej się na tym Polu (nawet jeśli sytuacja zaistniała w środku tury gracza). Musi jednak natychmiast zaprzestać korzystania z jej mocy w momencie utraty kontroli nad wymaganym minimum regionów. Odznaki zdolności specjalnych pozostają na Polach do końca rozgrywki.



## ちからの作物



*「パワーとは培われるものである・・・  
作物の循環は、実に魔法のようだ！」*

### セットアップ

特殊パワーバッジ1枚ずつをランダムに引き、図のタイル6枚に囲まれた空いているスペース（「作物」のスペース）に表向きに置いていきます。「呪われた」、「歴史家の」、「霊体の」、「富裕な」（スモールワールド：アンダーグラウンドと合せてプレイする場合は「英知ある」、「転生する」も）の特殊パワーを引いた場合は、配置できません。その場合は他の特殊パワーを引き直して配置してください。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいいえかい」を参照）。

1つの「作物」のスペースに隣接する5つ以上の地域をアクティブな種族で占領しているプレイヤーは、その時点から（ターンの途中でも）そのスペースにある特殊パワーを使用可能になります。しかし、周囲の支配地域が5地域未満になった時点でその特殊パワーは失われます。特殊パワーは、そのまま「作物」のスペースに残ります。



# THE SWORD IN THE CAVERN

8

Sunflower

3-5

3 A / B / E / F / G / H / N  
O / R / S / V

				
x6	x6	x10	x4	x1



# THE SWORD IN THE CAVERN

8

SUNSHOWER

4



4

A	B	C	D	E
F	G	H	I	M
N	R	V	Y	Z

 x8	 x6	 x12	 x5
 x1			

# THE SWORD IN THE CAVERN



Sinkholes



A / B / C / D / E / F / G / H / I  
J / K / L / Q / U / V / W / X / Y



x8



x6



x14



x6



x1







## The Sword in the Cavern



### Set-up

Place the Sword of the Killer Rabbit face up in the Central Region of the map, defended by 2 Monster tokens. Discard all the other Relics as they won't come into play. Now draw some Popular Places at random and place them face down, defended by 2 Monster tokens each, in the Regions indicated on the map.

### Special Rules

All Water Regions are Seas that are impassable (unless equipped with a Special Power to do so).



## De caves et d'épée



### Mise en place

Placez l'Épée Vorpale face visible sur la région centrale du plateau, défendue par 2 pions de Monstre. Défaussez les autres Reliques : elles ne seront pas utilisées. Piochez ensuite quelques Lieux Légendaires au hasard et placez-les face cachée sur les régions indiquées sur le schéma ci-contre. Enfin, placez deux pions de Monstre dans chacune de ces régions pour défendre ces précieux Lieux.

### Règles spéciales

Toutes les régions d'eau sont considérées comme des mers infranchissables (sauf exception liée à un Pouvoir spécial).



## Das Schwert in der Höhle



### Spiel Aufbau

Legen Sie das Schwert des Killerkaninchens offen in die mittlere Region der Landkarte, verteidigt von 2 Monsterplättchen. Legen Sie alle anderen Altertümer ab, da sie nicht ins Spiel kommen werden. Ziehen Sie nun zufällig einige Beliebte Orte und legen Sie diese verdeckt, ebenfalls jeweils verteidigt von 2 Monsterplättchen, in die auf der Landkarte angegebenen Regionen.

### Sonderregeln

Alle Wasserregionen sind Meere und unpassierbar (es sei denn, ein Spieler hat eine anders lautende Spezialfähigkeit).



## La espada en la caverna



### Preparación

Coloca la Espada del Conejo Asesino boca arriba en la Región central del Mapa, defendida por 2 fichas de Monstruo. Retira las demás Reliquias de la Virtud, ya que no entrarán en juego. Roba algunos Lugares Populares al azar y colócalos boca abajo, defendidos cada uno por 2 fichas de Monstruo, en las Regiones indicadas en el mapa.

### Reglas especiales

Todas las Regiones de agua son Mares intransitables (a menos que un Poder Especial diga lo contrario).



## La Spada nella Caverna



### Preparazione

Posiziona la Spada del Coniglio Assassino a faccia in su nella Regione Centrale della mappa, difesa da 2 segnalini Mostro. Scarta tutte le altre Reliquie in quanto non entreranno in gioco. Quindi pesca alcuni Luoghi Popolari a caso e posizionali a faccia in giù, difesi da 2 segnalini Mostro ognuno, sulle Regioni indicate sulla mappa.

### Regole Speciali

Tutte le Regioni d'Acqua sono intransitabili (a meno che si disponga di un Potere Speciale per farlo).



## Het Zwaard in de Grot



### Vorbereiding

Leg het Zwaard van het Moordend Konijn open in de centrale Regio van de kaart verdedigd door 2 Monsterfiches. Verwijder alle andere Relieken aangezien ze niet meedoen in dit scenario. Trek nu willekeurig een aantal Populaire Plaatsen en leg ze verdeckt en verdedigd door 2 Monsterfiches elk in de daartoe aangeduide Regio's op de kaart.

### Speciale regels

Alle Waterregio's zijn zeeën die ondoorgankelijk zijn (tenzij je daarvoor een Speciale Kracht hebt).



## Miecz w jaskini



### Przygotowanie

Położcie odkryty żeton Miecza króliczego zabójcy na centralnym regionie mapy, wraz z dwoma żetonami broniących go Potworów. Pozostałe żetony Pradawnych Relikwii odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w grze. Następnie dobierzcie losowo żetony Popularnych Miejs i rozmieście je zakryte na wszystkich regionach oznaczonych na mapie, każdy również wraz z dwoma żetonami broniących go Potworów.

### Zasady specjalne

Wszystkie wodne regiony to Morza, niedostępne dla ras graczy (chyba, że rasa posiada zdolność specjalną mówiącą inaczej).



## 石の下の剣



### セットアップ

殺人兎の剣をマップ中央の地域に表向きに配置し、モンスタートークン2枚をその護衛として配置します。他の聖なるアイテムはゲームでは使用しません。次に伝説の地を所定枚数分ランダムに引き、図に指定されている地域に裏向きに配置し、それぞれにモンスタートークン2枚を護衛として配置します。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ1「いとしいしえかい」を参照）。

# A GAME OF GODS



## A Game of Gods



*"Pfff, you've seen nothing - I weave my own Realms out of thin air!"  
- Puff, a Vanishing Wizard*

### Set-up (3-6 players)

Mix all the Races you want to play with and randomly deal 3 to each player, who will keep them secret for now. Do the same with the Special Powers. Since some Races and Special Powers (listed below) are harder to play than others, you may choose to either discard them and draw new ones to replace them OR receive some bonus Victory Coins (VC) the first time they enter the board. Decide before the start of the game which option you all play under. If you choose the bonuses, they are: Cursed (+12 VC), Dwarves (+4 VC), White Ladies (+4 VC), Shadow Mimes (+2 VC), Homunculi (+2 Homunculi), Iron Dwarves (-4 VC).

### Set-up (2 players only)

Randomly draw 7 Races and 7 Special Powers, discarding and drawing new ones when you draw Cursed, Homunculi or Shadow Mimes. Lay all of them face up on the table. Starting with the 1st player take one item (Race or Special Power) each, until each player has 3 Special Powers and 3 Races. Discard the Special Power and Race left.

### Special Rules

Small World Underground River rules apply (see Scenario 1 - My Precious!). Contiguous River regions are considered to form a single Region.

The players build the board throughout the game. At game start, spread all the Tiles on the table. Pick the 1st player at random. He chooses a Tile and places it in the center of the game table. He may place a Mountain and/or Chasm on it. He may also place a Lost Tribe on it, and must do so if the Tile contains at least two non-Mountainous Regions. The other players do the same, making sure to place their Tile adjacent to at least one Tile already part of the game.

#### The game then proceeds as usual, except that:

- If the number of Regions (not Tiles) on the board is less than 9x the number of players, at the start of his turn the player adds a new Tile to the board using the same rules as at game start.
- There are no Race and Special Power combos to draw from. Instead, during the first turn and following each subsequent Decline, the player makes up his own Race and Special Power combo from those he drew at game start. Each item can only be used in a single combo per game. The player keeps his yet unplayed items secret until he plays them.
- This scenario can also be played using Small World Underground or both games. In this case, each player also draws one Place or Relic without looking at it and must place it on top of the first or second Tile he lays down, along with 2 Monster tokens to protect it. The first player also places one random Place or Relic on top of the very first Tile laid down during set-up.



## Les Dieux sont tombés sur la tête



*Au commencement, Dieu créa les cieux et la terre...  
et puis arriva un autre Dieu, qui voyait les choses différemment...  
la guerre était inévitable.*

### Mise en place (3 à 6 joueurs)

Mélangez toutes les tuiles de Peuple que vous voulez jouer et distribuez-en trois à chaque joueur, au hasard. Faites de même avec les Pouvoirs spéciaux. Certains Peuples et Pouvoirs (indiqués ci-dessous) sont plus difficiles à jouer que d'autres. Avant la partie, décidez si vous jouerez tout de même ces Peuples et Pouvoirs ou si vous les défaussez. Si vous décidez de les jouer, sachez qu'ils bénéficieront d'un bonus (ou d'un malus), en général sous la forme de points de victoire : Dames Blanches (+ 4 PV), Homoncules (+ 2 Homoncules), Maudits (+12 PV), Mimics (+ 2 PV), Nains (+4 PV), Nains de Fer (-4 PV).

### Mise en place (2 joueurs)

Piochez 7 Peuples et 7 Pouvoirs spéciaux au hasard (si vous piochez les Homoncules, les Mimics ou le Pouvoir Maudits, défaussez-les et remplacez-les par un nouveau Peuple / Pouvoir). Placez-les face visible sur la table. Chaque joueur choisit une tuile, en commençant par le premier, jusqu'à ce que chacun ait 3 Peuples et 3 Pouvoirs spéciaux. Défaussez le Peuple et le Pouvoir spécial qui n'ont pas été choisis.

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground (voir Scénario 1 - Mon(de) Précieux...). Les régions de rivière adjacentes ne forment qu'une seule région.

Les joueurs construisent le plateau au fur et à mesure du jeu. Au début du jeu, placez tous les hexagones sur la table. Le premier joueur choisit un hexagone et le place au centre de celle-ci. Il peut y ajouter une Montagne ou un Gouffre s'il le désire. Si l'hexagone comporte au moins deux régions non montagneuses, il doit ajouter en plus une Tribu oubliée dans une de ces régions (dans le cas contraire, il peut tout de même placer une Tribu oubliée, mais ce n'est pas une obligation). Les autres joueurs respectent ensuite la même procédure : chaque hexagone posé doit être adjacent à un de ceux placés par les autres joueurs.

#### Le jeu se déroule ensuite normalement, mais :

- tant que le nombre de régions (et non d'hexagones) formant le plateau est inférieur à 9x le nombre de joueurs, chaque joueur doit, au début de son tour, ajouter un nouvel hexagone sur le plateau en respectant les règles décrites ci-dessus.
- Il n'y a pas de pioche Peuples / Pouvoirs spéciaux. En échange, au premier tour, les joueurs choisissent leur combinaison de départ parmi les tuiles qu'ils ont piochées en début de partie. Ils procèdent de même après avoir décliné. Chaque tuile ne peut être utilisée qu'au sein d'une seule combinaison par partie. Les joueurs gardent leurs tuiles cachées tant qu'ils ne les utilisent pas.
- Ce scénario peut aussi être joué avec Small World Underground, et même avec les deux jeux en même temps. Dans ce cas, chaque joueur pioche également un Lieu (ou une Relique), sans le regarder, et doit le placer sur le premier ou le deuxième hexagone qu'il place avec deux pions de Monstre. De plus, le premier joueur place également un Lieu ou une Relique aléatoire sur le premier hexagone posé lors de la mise en place.



## Ein Spiel der Götter



*„Pfff, du hast nichts gesehen!  
Ich erschaffe mein eigenes Reich aus dem Nichts!“  
- Puff, ein aufstrebender Zauberer*

### Spielaufbau (3–6 Spieler)

Mischen Sie alle Rassen, mit denen Sie spielen möchten, und teilen Sie an jeden Spieler zufällig drei aus. Die Spieler halten ihre Rassen vorerst geheim. Mit den Spezialfähigkeiten gehen Sie genauso vor. Da einige Rassen und Spezialfähigkeiten schwieriger zu spielen sind als andere (siehe unten), können Sie entscheiden, diese abzulegen und stattdessen neue zu ziehen ODER als Ausgleich Bonus-Siegmünzen (SM) erhalten, wenn diese zum ersten Mal ins Spiel kommen. Entscheiden sie vor Beginn der Partie, welche der Optionen für alle Spieler gelten soll. Wenn Sie sich für den Bonus entscheiden, gilt: Verflucht (+12 SM), Zwerge (+4 SM), Weiße Frauen (+4 SM), Schatten-Mimen (+2 SM), Homunculi (+2 Homunculus-Plättchen), Eisenzwerge (-4 SM).

### Spielaufbau (nur bei 2 Spielern)

Ziehen Sie zufällig 7 Rassen und 7 Spezialfähigkeiten. Wenn Sie „Verflucht“, „Homunculi“ oder „Schatten-Mimen“ ziehen, legen Sie diese ab und ziehen neue als Ersatz. Legen Sie alles offen auf den Tisch. Der Startspieler nimmt sich eine Rasse oder Spezialfähigkeit, dann ist der andere Spieler an der Reihe, und so weiter, bis jeder 3 Spezialfähigkeiten und 3 Rassen hat. Die übrigen Spezialfähigkeiten und Rassen werden abgelegt.

### Sonderregeln

Es gelten die Flussregeln aus „Small World Underground“ (siehe Szenario 1 – Mein Schatzzzz!). Benachbarte Flussregionen gelten als eine einzige Region.

Die Spieler bauen das Spielbrett im Laufe der Partie auf. Zu Beginn werden alle Plättchen auf dem Tisch verteilt. Ein Startspieler wird bestimmt. Er wählt ein Plättchen und legt es in die Tischmitte. Er kann ein Gebirge und/oder eine Schlucht darauf platzieren. Er kann auch ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ darauf legen und muss dies auch tun, wenn das Plättchen mindestens zwei Nicht-Gebirgsregionen zeigt. Die anderen Spieler tun dasselbe und legen ihr Plättchen jeweils benachbart zu mindestens einem Plättchen, das bereits auf dem Tisch platziert worden ist.

#### Die Partie verläuft dann wie gewöhnlich, mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn die Anzahl an Regionen (nicht Plättchen!) auf dem Spielbrett kleiner ist als das Neunfache der Mitspielerzahl, fügt der Spieler zu Beginn seines Zugs dem Spielbrett ein neues Plättchen hinzu, gemäß den Regeln für den Spielbeginn.

- Es gibt keine Kombinationen aus Rasse und Spezialfähigkeit zum Ausschuchen. Stattdessen stellt der Spieler während seines ersten Zugs und nach jedem späteren Untergang seine eigene Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit aus jenen zusammen, die er zu Spielbeginn erhalten hat. Dabei können diese immer jeweils nur in einer einzigen Kombination pro Partie verwendet werden. Der Spieler hält seine ungespielten Rassen und Spezialfähigkeiten geheim, bis er sie einsetzt.

- Dieses Szenario kann auch mit „Small World Underground“ oder beiden Spielen gespielt werden. In diesem Fall zieht jeder Spieler zufällig auch einen Ort oder ein Altertum und muss diesen/s auf das erste oder zweite Plättchen legen, das er platziert – zusammen mit 2 Monsterplättchen als Schutz. Der Startspieler legt auch während des Spielaufbaus einen Ort oder ein Altertum, zufällig gezogen, auf das allererste Plättchen.



## Un juego de dioses



*„Pfff, no has visto nada. ¡Tejo mis propios reinos de la nada!“  
- Puff, un Mago desvanecedor*

### Preparación (3-6 jugadores)

Mezcla todas las Razas con las que quieras jugar y reparte al azar 3 a cada jugador, que mantendrán en secreto por ahora. Haz lo mismo con los Poderes Especiales. Dado que algunas Razas y Poderes Especiales (listados más abajo) son más difíciles de jugar que otros, puedes optar por descartar cualquiera de ellos y robar nuevos para reemplazarlos O BIEN recibir Monedas de Victoria (MV) la primera vez que entren en el Mapa. Decidid antes de comenzar bajo qué opción vais a jugar. Si optáis por las bonificaciones, son éstas: Malditos (+12 MV), Enanos (+4 MV), Damas Blancas (+4 MV), Mimos (+2 MV), Homúnculos (+2 fichas de Homúnculos), Enanos de Hierro (-4 MV).

### Preparación (2 jugadores)

Coge al azar 7 Razas y 7 Poderes Especiales, descartando y robando otras nuevas si el Poder Especial es Malditos o las Razas son Homúnculos o Mimos. Pon todas las Razas y Poderes Especiales escogidos boca arriba. Comenzando con el jugador inicial, cada jugador selecciona una Raza o Poder Especial, hasta que cada jugador tiene 3 Poderes Especiales y 3 Razas. Retira los Poderes Especiales y Razas sobrantes.

### Reglas especiales

Se aplican las reglas de los Ríos de Small World Underground (ver Escenario 1 - ¡Mi tessoro!). Las Regiones de Río se consideran una sola Región.

Los jugadores construyen el Mapa durante la partida. Al inicio de la partida, pon todas las fichas sobre la mesa. Elige el jugador inicial al azar. Ese jugador selecciona una ficha y la coloca en el centro de la zona de juego. Puede poner una Montaña y/o Abismo en la ficha. También puede colocar una Tribu Perdida, y debe hacerlo si la ficha contiene al menos dos Regiones no montañosas. Los demás jugadores harán lo mismo, asegurándose de que sitúan la ficha en una posición adyacente a por lo menos una ficha que ya forme parte del Mapa.

#### La partida continúa de forma normal, con las siguientes excepciones:

- Si el número de Regiones (no de fichas) en el tablero es menor de 9 x el número de jugadores en la partida, al inicio de su turno, cada jugador añade una nueva ficha al Mapa utilizando las mismas reglas que al principio de la partida.

- No hay combinaciones de Razas y Poderes Especiales de las que robar. En cambio, durante el primer turno, y cada vez que entre en Declive, el jugador crea su propia combinación de Raza y Poder Especial de entre los que robó al inicio de la partida. Cada elemento se puede utilizar en una sola combinación y una única vez por partida. Los jugadores mantienen sus Razas y Poderes Especiales sin jugar en secreto hasta que los pongan en juego.

- Este escenario también se puede jugar usando Small World Underground o combinando Small World con éste. En ese caso, todos los jugadores roban un Lugar Popular o Reliquia de la Virtud, y sin mirarla la coloca en la parte superior de la primera o segunda ficha que ponga en el Mapa, junto a 2 fichas de Monstruo para protegerla. El jugador inicial también pone un Lugar Popular o Reliquia de la Virtud tomada al azar en la primera ficha que se puso durante la preparación de la partida.



## Un Gioco degli Dei



*"Hah! Non hai ancora visto niente. Io posso far apparire i miei Regni dal nulla!"  
- Puff, uno Stregone Evanescente*

### Preparazione (3-6 giocatori)

Mischia tutte le Razze con cui vuoi giocare e distribuiscine 3 a caso ad ogni giocatore, che le manterrà segrete per il momento. Fai lo stesso con i Poteri Speciali. Poiché alcune razze e Poteri Speciali (elencati più in basso) sono più difficili da giocare rispetto ad altri, i giocatori possono scegliere di scartarli e pescarne di nuovi per sostituirli OPPURE ricevere delle Monete Vittoria (MV) bonus la prima volta che entrano sul tabellone di gioco. È obbligatorio scegliere una delle due opzioni prima dell'inizio della partita. Se si scelgono i bonus, essi sono: Maledetto (+12 MV), Nani (+4 MV), Dame Bianche (+4 MV), Mimi Ombra (+2 VC), Omuncoli (+2 Omuncoli), Nani di Ferro (-4 MV).

### Preparazione (2 giocatori soltanto)

Pesca casualmente 7 Razze e 7 Poteri Speciali, scartandone e pescandone di nuovi quando peschi Maledetto, Omuncoli o Mimi Ombra. Posizionali a faccia in su, sul tavolo. Cominciando dal primo giocatore, ogni giocatore prende un oggetto (Razza o Potere Speciale) ciascuno, in modo che tutti abbiano 3 Poteri Speciali e 3 Razze. Scarta il Potere Speciale e Razza rimanente.

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground (vedi Scenario 1 - Il Mio Tesoro!). Le Regioni di Fiume contigue sono considerate formare una singola Regione.

I giocatori costruiscono il tabellone di gioco durante l'intera partita. All'inizio della partita, disponi tutte le Plance sul tavolo. Scegli a caso il primo giocatore. Quest'ultimo seleziona una Plancia e la posiziona al centro del tavolo. Può posizionare una Montagna e/o Crepaccio su di essa. Può inoltre posizionarvi una Tribù Perduta; è obbligato a farlo se la Plancia contiene almeno due Regioni non-Montagnose. Gli altri giocatori fanno lo stesso, assicurandosi di posizionare la loro Plancia in modo che sia adiacente all'ultima Plancia che fa già parte del tabellone.

#### La partita quindi procede secondo le regole, con le seguenti eccezioni:

- Se il numero di Regioni (non di Plance) sul tabellone è inferiore a 9x il numero di giocatori, all'inizio del proprio turno, il giocatore aggiunge una nuova Plancia al tabellone, seguendo le stesse regole di inizio partita.
- Non ci sono combinazioni di Razze e Poteri Speciali a cui attingere. Invece, durante il primo turno e seguendo ogni ulteriore Declino, il giocatore crea la propria combinazione di Razza e Potere Speciale con quelli che ha pescato a inizio partita. Ogni oggetto può essere usato solamente per una singola combinazione per partita. Il giocatore mantiene segreti gli oggetti che non ha ancora giocato, fino al momento in cui li utilizza.
- Questo scenario può inoltre essere giocato usando Small World Underground o entrambi i giochi. In questo caso, ogni giocatore pesca inoltre un Luogo o Reliquia senza guardarlo e lo dispone sopra la prima o seconda Plancia che posiziona, insieme ai 2 segnalini Mostro che lo proteggono. Il primo giocatore dispone inoltre un Luogo o Reliquia a caso sopra la prima Plancia posizionata durante la preparazione.



## Een spel der Goden



*"Pfff, je hebt nog niets gezien – ik creëer mijn eigen werelden uit het niets!"  
- Puff, een Verdwinmagiër*

### Vorbereiding (3-6 spelers)

Meng alle Rassen waarmee je wil spelen en geef er dan willekeurig 3 aan elke speler. De spelers houden deze Rassen voorlopig geheim. Doe hetzelfde met de Speciale Krachten. Aangezien een aantal Rassen en Speciale Krachten (zie hieronder) moeilijker om mee te spelen zijn dan andere, kan je ervoor kiezen om deze Rassen uit het spel te verwijderen en door andere te vervangen OF een extra aantal Overwinningsmunten (OM's) te ontvangen wanneer ze voor het eerst op het spelbord verschijnen. Beslis met welke variant je gaat spelen voordat je het spel begint. Kies je voor de extra Overwinningsmunten, krijg je voor volgende Rassen en Speciale Krachten een bonus: Vervloekt (+12 OM's), Dwergeren (+4 OM's), Witte Dames (+4 OM's), Schaduwmmimes (+2 OM's), Homunculi (+2 Homunculi), Ijzerdwergeren (-4 OM's).

### Vorbereiding (enkel voor 2 spelers)

Trek willekeurig 7 Rassen en 7 Speciale Krachten. Heb je Vervloekt, Homunculi en/of Schaduwmmimes getrokken, leg die dan af en trek nieuwe in de plaats. Leg alle getrokken Rassen en Speciale Krachten open op tafel. Te beginnen met de startspeler kiest elke speler om beurt één item (Ras of Speciale Kracht) totdat beide spelers 3 Speciale Krachten en 3 Rassen hebben. Verwijder de resterende Speciale Kracht en het resterende Ras.

### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing (zie Scenario 1 - Mijn Liefeling!). Aan elkaar grenzende Rivierregio's vormen een enkele aaneengesloten Regio.

De spelers bouwen het spelbord in de loop van het spel op. Leg aan het begin van het spel alle Tegels op tafel. Bepaal willekeurig een startspeler. Die kiest een Tegel en legt die in het midden van de tafel. Hij mag een Gebergte en/of Afgrond op de tegel plaatsen. Hij mag er ook een Verloren Stam op plaatsen, en moet dat zelfs doen wanneer minstens 2 Regio's op de Tegel geen Gebergteregio's zijn. De andere spelers doen hetzelfde en leggen hun Tegel aangrenzend aan minstens één Tegel die al in het spel is.

#### Het spel verloopt daarna zoals anders met volgende uitzonderingen:

- Indien het aantal Regio's (dus niet Tegels) op het spelbord kleiner is dan 9x het aantal spelers, mag de actieve speler aan het begin van zijn beurt een nieuwe Tegel aan het spelbord aanleggen op basis van dezelfde regels als aan het begin van het spel.
- Er zijn geen combinaties van Rassen en Speciale Krachten waaruit spelers kunnen kiezen. In de plaats daarvan mag de speler in de eerste beurt en telkens hij in verval gaat een eigen combinatie van een Ras en een Speciale Kracht samenstellen met de Rassen en Speciale Krachten die hij aan het begin van het spel getrokken heeft. Elk item kan elk spel maar in één combinatie gebruikt worden. De speler houdt nog niet gespeelde items verborgen totdat hij ze speelt.
- Dit scenario kan ook met Small World Underground of met beide spellen gespeeld worden. In dat geval trekt elke speler ook één Populaire Plaats of Rechtschapen Reliek zonder die te bekijken en legt die dan op de eerste of tweede Tegel die hij plaatst. Ter verdediging legt hij er ook 2 Monsterfiches bij. De eerste speler plaatst ook een willekeurige Populaire Plaats of Rechtschapen Reliek op de allereerste Tegel die tijdens de voorbereiding gelegd wordt.



## Igraszki bogów



*"Fiu, nic jeszcze nie widziałeś. Ja, na przykład, potrafię wyczarować misterne krainy z powietrza!"*  
– Fuu, Znikający Czarodziej.

### Przygotowanie (3–6 graczy)

Wymieszajcie wszystkie rasy, których chcecie użyć w rozgrywce i rozdajcie wszystkim graczom po 3 Sztandary. Gracze trzymają ich treść w tajemnicy. Następnie uczynicie to samo z Odznakami zdolności specjalnych. Jako że niektóre rasy i zdolności specjalne (wymienione poniżej) są trudniejsze w dowodzeniu od innych, możecie je wymienić na inne LUB otrzymać dodatkowe monety zwycięstwa (MZ) na koniec pierwszej tury ich obecności na mapie. Przed rozgrywką ustalcie, która opcja jest opcją obowiązującą. Jeśli zdecydowaliście się na dodatkowe monety zwycięstwa, ich wartość jest następująca: Przekłète (+12 MZ), Krasnoludy (+4 MZ), Białe Damy (+4 MZ), Mimowie Cienia (+2 MZ), Homunkulusy (+2 Homunkulusy), Żelazne Krasnoludy (–4 MZ).

### Przygotowanie (2 graczy)

Losowo dobierzcie 7 Sztandarów ras i 7 Odznak zdolności specjalnych. Jeśli wśród dobranych znajdują się Przekłète, Homunkulusy lub Mimowie Cienia, wymieńcie je na inne. Wszystkie elementy połóżcie odkryte na stole, a następnie, począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy z graczy wybiera jeden element (Sztandar lub Odznakę). Gracze dokonują kolejnych wyborów, aż każdy z nich będzie dysponował 3 Sztandarami i 3 Odznakami. Pozostałe na stole żetony odłóżcie do pudełka.

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 – Mój skarb!)

Sąsiadujące ze sobą regiony Rzeki stanowią jeden duży region rzeczny.

Gracze rozbudowują planszę w trakcie rozgrywki. Na początku gry rozłóżcie na stole wszystkie Płytki terenu. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Wybiera on jedną z Płytek i umieszcza na środku stołu. Może na niej umieścić żeton Gór i/lub Otchłani oraz żeton Ginącego Plemienia. Ostatnią opcję musi wykonać, jeśli Płytkę zawiera co najmniej 2 nie-górzyste regiony. Pozostali gracze postępują analogicznie, pamiętając jednakże, aby Płytkę, którą dokładają stykała się przynajmniej z jedną Płytką już leżącą na stole.

**Następnie, gra toczy się wedle standardowych reguł z poniższymi wyjątkami:**

– Jeśli liczba regionów (nie Płytek) tworzących planszę jest mniejsza niż 9-krotność liczby graczy, gracz na początku swojej tury dokłada jedną Płytkę do planszy stosując te same zasady, co podczas przygotowania rozgrywki.

– W grze nie występuje kolumna zestawów bitewnych. Zamiast tego, podczas swojej pierwszej tury oraz każdej tury następującej bezpośrednio po schytku swojej cywilizacji gracz tworzy zestaw bitewny z elementów dobranych na początku rozgrywki. Każdy element może zostać użyty tylko raz, w jednym zestawie. Do momentu zagrania gracze trzymają swoje elementy w tajemnicy.

– Scenariusz może zostać rozegrany także w świecie Small World Underground lub z połączeniem obu poziomów. W takim przypadku każdy gracz dobiera dodatkowo jeden żeton Popularnego Miejsca lub Pradawnej Relikwii (nie patrząc na jego treść) i kładzie zakryty na pierwszej lub drugiej Płytkę, jaką dokłada do planszy, wraz z dwoma żetonami broniących go Potworów. Gracz rozpoczynający kładzie także jeden żeton na centralnej Płytkę planszy.



## 七王国の神々



「ふうー、君はなーんにも見えていない。  
僕は自分の王国は、無から自分で作っていくよ。」  
儂いウイザード、パフ

### セットアップ (3–6人用)

自分たちがゲームで使用したい種族をすべて混ぜて、各プレイヤーにランダムに3枚ずつ配ります（受け取った種族は他のプレイヤーにわからないようにします）。特殊パワーについても同様にします。下記にあげる種族と特殊パワーは難易度が高いため、引き直すか、最初にゲームに登場する際に追加の勝利コイン（VC）を受け取ってください。ゲームの開始前に、採用するオプションルールをすべて決定してください。追加の勝利コインを受け取ることを選択した場合、以下のコインを受け取ってください：呪われた（+12VC）、ドワーフ（+4VC）、ホワイトレディ（+4VC）、シャドウ・マイム（+2VC）、ホムンクルス（+2ホムンクルストークン）、アイアン・ドワーフ（–4VC）。

### セットアップ (2人用)

種族と特殊パワー7枚ずつをランダムに引きます。以下のものを引いた場合は引き直してください：「呪われた」、「ホムンクルス」、「シャドウ・マイム」。これらすべてを表向きにテーブルに並べ、先手プレイヤーから順番に1組（種族と特殊パワー1枚ずつ）取っていきます。これをお互いが3組ずつ取るまで繰り返します。残った特殊パワーと種族はゲームでは使用しません。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します（シナリオ 1「いとしいいえかい」を参照）。つながった河の地域は、1つの地域として見なしします。

このシナリオでは、プレイヤーはゲームを進行しながらゲームボードを作っていきます。ゲームの開始時、テーブル上にすべての地形タイルを並べます。先手プレイヤーをランダムに選択します。先手プレイヤーはタイル1枚を選択し、それをテーブル中央に配置します。選択したプレイヤーは、そのタイルの上に山岳地帯や深淵を置くことが可能です。失われた部族トークン1枚も配置可能です。タイルに2種類以上の山岳地帯以外の地域が含まれている場合は、失われた部族トークンを配置しなければなりません。他のプレイヤーも同様に、すでに配置されているタイルにつなげて地形タイルを配置します。

その後は、以下の点を除き通常通り進行します：

- ゲームボードの地域の数（タイルの枚数ではない）がプレイ人数×9未満の場合、ターンプレイヤーはターン開始時にゲーム開始時ルールに従って地形タイルを1枚ずつゲームボードに加えます。

- このルールでは、通常の種族と特殊パワーの組合せを選択して取ることはしません。代わりに、最初のターンと、衰退させた後のターンに、ゲーム開始時に引いた種族と特殊パワーの中から1枚ずつ選んで組合せを作ってゲームを進行します。各ゲーム中、種族と特殊パワーは、1度ずつしか組合せに使うことができません。使用していない自分の種族や特殊パワーは、ゲーム中他のプレイヤーには秘密にしておいてください。

- このシナリオは、スモールワールド：アンダーグラウンドや基本セットとアンダーグラウンドを合わせたゲームにも使用できます。その場合、各プレイヤーは伝説の地と聖なるアイテムもランダムに1枚ずつ受け取り、自分が配置した1枚目または2枚目のタイルの上に配置しなければなりません。それを護衛する2枚のモンスタートークンも配置します。先手プレイヤーは、セットアップ中に配置した1枚目のタイルに、伝説の地または聖なるアイテム1枚をランダムに選んで配置します。

# A DIG TOO FAR



Star Wars

3-4



**3** A / B / D / E / F  
G / H / N / O / P  
R / S / U

x5	x4	x2	x2
x4	x4	x1	x?

**4** C / L / M / Q

x2	x2	x2	x4
		x1	

A	1	1	1	1	3	3
B	1	1	3	3	5	5
C	5	5	5	10		



## A Dig too far



*"Keep digging, I can feel the gold already!  
No... wait, something's moving. Maybe we should stop?"  
- Famous Last Words of Doug the Iron Dwarf*

### Set-up

The inhabitants of this Realm have discovered 3 veins of Gold running deep underground. Each gold vein is initially only accessible in its uppermost (A) Regions. Once all (A) Regions have been successfully conquered by the players, all (B) Regions open up, then all (C) Regions.

Assemble 3 stacks of Victory coins per the chart next to the map.

From each of these stacks, draw a Victory Coin at random and place it face down on each of the corresponding veins of Gold Regions, until all Regions linked to that stack have a Victory Coin on them. Discard the remaining Victory Coins without looking at their values.

Place 2 Popular Places, each protected by 2 Monster tokens, on Regions to the North, as per the map, and place a stack of all the Relics face down close to the veins of Gold, just off the board.

Flames won't come into Play, leave their Banner in the game box. Do the same with the Skeletons, Sorcerers and Mummies - their tokens will represent Monsters defending the veins of Gold. Place 1 Skeleton in each Region of the leftmost vein of Gold, 1 Sorcerer in each Region of the center vein, and 1 Mummy in each Region of the rightmost vein. If you do not own Small World, feel free to use other markers in lieu of the Skeletons and Sorcerers.

Small World Underground River rules apply.

### Digging Veins of Gold

Veins of Gold Regions are conquered using standard combat rules (2 Tokens + 1 per Monster defending it - initially just 1 Monster is defending each). When conquering a Vein of Gold Region, take the Victory Coin that's on it. If its value is a 5 or a 10, add a Relic to the Region just conquered.

If multiple Monsters were defending the Region, discard 1, redeploying the others (if any) in the next yet unconquered Region in the same vein of Gold (i.e. survivors of A redeploy in adjacent B, survivors of B in adjacent C).

Add as many new Monsters to that Region as the value of the Victory Coins you just gained!

### Monsters attack

Once all players have finished playing a turn, before the Game Turn Marker advances one spot, all Monsters attack, one Vein of Gold at a time, from West to East. These Monsters use the standard Combat rules, attacking with all Monsters in that vein except 1 per Region they occupy, rolling a Reinforcement die for their last attack, etc. They always attack the least protected Regions first (in case of a tie, roll a die). Unused Monster tokens (in the case of a failed Reinforcement roll) and Monster tokens under attack are all redeployed into the highest unconquered Vein of Gold region - or in the Region from which the attack originated, if all the Regions of this vein have already been conquered.



## Un filon trop loin



*"Continuez à creuser, je sens déjà l'odeur de l'or ! ...  
heu, attendez, quelque chose bouge... une grande ombre dans une flamme...  
Hmmm, je crains d'avoir déjà lu ça quelque part".  
- Derniers mots du Nain de Fer Doug*

### Mise en place

Les habitants de ce royaume ont découvert 3 filons d'or s'enfonçant dans les profondeurs de Small World. Au départ, seule la partie supérieure de chaque filon est accessible (régions A). Une fois ces régions conquises par les joueurs, ils peuvent accéder aux régions B, puis aux régions C. Formez trois piles de jetons de victoire en respectant le tableau donné ci-contre.

Prenez trois jetons au hasard dans la pile A et placez-en un sur chacune des régions "A" du plateau de jeu. Faites de même pour la pile B et C. Défaussez ensuite le restant des jetons de victoire sans les regarder.

Placez 2 Lieux Légendaires, chacun défendu par 2 pions de Monstre, dans les hexagones H et C, comme indiqué sur le schéma. Constituez une pile avec les Reliques Rustiques et placez-la à proximité des filons d'or, à côté du plateau.

Retirez le Peuple des Flammes du jeu avant la partie. Mettez également de côté les Squelettes, les Sorciers et les Momies : leurs pions représenteront les créatures des profondeurs éveillées par l'exploitation frénétique des filons d'or. Placez 1 Squelette dans chaque région du filon de gauche, 1 Sorcier dans chaque région du filon central et 1 Momie dans chaque région du filon de droite. Si vous ne disposez pas du jeu Small World, remplacez les Squelettes et les Sorciers par d'autres Peuples.

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground.

### Creuser un filon

Les régions de filon d'or se conquièrent comme d'habitude (2 jetons + 1 par Monstre présent dans la région ; au départ, il n'y a qu'un Monstre par région). Lorsque vous vous emparez d'une région de filon d'or, prenez le jeton de victoire qui se trouve dessus et révélez-le. S'il s'agit d'un 5 ou d'un 10, ajoutez une Relique dans la région que vous venez de prendre.

Si plusieurs Monstres se trouvaient dans la région que vous avez conquise, défaussez-en un et redéployez les autres dans la région du dessous, encore inexplorée (les Monstres qui survivent en A se redéplient en B, ceux qui survivent en B se redéplient en C, etc.).

Ajoutez également dans cette région un nombre de Monstres égal à la valeur du jeton de victoire que vous venez de remporter !

### Les Monstres contre-attaquent

À la fin de chaque tour complet (quand tous les joueurs ont joué), et avant d'avancer le compte-tours d'une case, les Monstres attaquent les imprudents Peuples qui s'aventurent sous terre. Procédez de gauche à droite, un filon à la fois, en utilisant les règles de combat normales : les Monstres rassemblent tous leurs pions, sauf un par zone, et remontent le filon en conquérant normalement les régions qu'ils rencontrent. Ils utilisent le dé pour leur dernière conquête. Par défaut, un Monstre attaquera toujours la zone la plus faible à disposition : en cas d'égalité, tranchez par un lancer de dé. Les pions de Monstre non utilisés (en cas d'échec au dé) sont toujours replacés sur la zone non conquise la plus haute du filon ; si toutes les régions du filon ont été reprises, ces pions sont placés dans la région d'où venait leur dernière attaque.



## Wer andern eine Grube gräbt ...



*„Weiter graben: Ich kann das Gold schon fühlen!*

*Nein, wartet ... Da bewegt sich etwas. Sollten wir vielleicht besser aufhören?“  
– Berühmte letzte Worte des Eisenzwergs Doug*

### Spiel Aufbau

Die Bewohner dieses Reichs haben tief im Untergrund 3 Goldadern entdeckt. Jede Goldmine ist anfangs nur über die oberste Region (A) zugänglich. Sobald alle (A)-Regionen von den Spielern erfolgreich erobert worden sind, können alle (B)-Regionen erschlossen werden, danach alle (C)-Regionen.

Stellen Sie 3 Stapel mit Siegmünzen zusammen, wie die Übersicht neben der Landkarte angibt.

Ziehen Sie von jedem dieser Stapel zufällig 3 Siegmünzen und legen Sie jeweils eine davon verdeckt auf jede der entsprechenden Goldader-Regionen. Die restlichen Siegmünzen werden unbesehen abgelegt.

Legen Sie 2 Beliebte Orte, jeweils von 2 Monsterplättchen geschützt, auf Regionen im Norden, wie auf der Landkarte angegeben, und platzieren Sie einen Stapel mit allen Altertümern verdeckt neben den Goldadern, direkt neben dem Spielbrett.

Flammen werden nicht ins Spiel kommen: Ihre Banner bleiben in der Spielschachtel. Dasselbe gilt für die Skelette, Hexer und Mumien: Ihre Plättchen werden Monster darstellen, die Goldadern verteidigen. Legen Sie 1 Skelett in jede Region der Goldmine, die sich am weitesten links befindet, 1 Hexer in jede Region der mittleren Goldader und 1 Mumie in jede Region der rechten Goldader. Wenn Sie „Small World“ nicht besitzen, können Sie statt der Skelette und Hexer auch andere Marker verwenden.

Es gelten die Fluss-Regeln aus „Small World Underground“.

### Goldadern schürfen

Goldader-Regionen werden gemäß den Standard-Kampfregeleln erobert (2 Plättchen + 1 pro verteidigendem Monster – zu Beginn verteidigt nur jeweils 1 Monster). Wer eine Goldader-Region erobert, nimmt sich die darauf befindliche Siegmünze. Hat diese den Wert 5 oder 10, platziert der Spieler ein Altertum in der soeben eroberten Region.

Wenn mehrere Monster eine Region verteidigen, wird 1 abgelegt; die anderen werden (gegebenenfalls) in die nächste noch nicht eroberte Region mit derselben Goldader umgruppiert: Überlebende von A marschieren in angrenzenden B-Regionen auf, Überlebende von B in angrenzenden C-Regionen.

Anschließend werden so viele neue Monster in diese Region gelegt, wie der Wert der gerade gewonnenen Siegmünze vorgibt.

### Monsterangriff

Sobald alle Spieler ihren Zug beendet haben und bevor der Rundenmarker ein Feld vorwärts gezogen wird, greifen alle Monster an, in einer Goldmine nach der anderen, von Westen nach Osten. Diese Monster nutzen die Standard-Kampfregeleln und greifen in dieser Goldader mit allen Monstern an bis auf 1 pro Region, die sie besetzen; sie werfen den Verstärkungswürfel beim letzten Angriff, usw. Sie greifen immer die am wenigsten geschützte Region zuerst an (bei Gleichstand würfeln). Ungenutzte Monsterplättchen (im Falle eines misslungenen Wurfes des Verstärkungswürfels) und Monsterplättchen, die angegriffen werden, werden alle in der höchsten uneroberten Goldader-Region umverteilt – oder in der Region, von welcher der Angriff ausging, wenn alle Regionen dieser Goldader bereits erobert worden sind.



## Una cueva demasiado lejana



*„¡Seguid cavando, ya puedo sentir el oro!*

*No... esperad, algo se está moviendo. Quizás deberíamos parar...“  
– Famosas últimas palabras de Doug, el Enano de Hierro*

### Preparación

Los habitantes de este Reino han descubierto 3 vetas de oro a gran profundidad. En un principio, sólo se puede acceder a las vetas de oro desde las Regiones "A". Una vez que todas las Regiones "A" han sido conquistadas por los jugadores, todas las Regiones "B" se abren, y después lo hacen todas las Regiones "C".

Apila 3 Monedas de Victoria tal y como indica la tabla situada junto al Mapa.

Roba una Moneda de Victoria al azar de cada una de las pilas, y colócalas boca abajo sobre cada una de las Regiones con vetas de oro hasta que todas las Regiones vinculadas a las pilas tengan una Moneda de Victoria sobre ellas. Retira las Monedas de Victoria restantes sin mirar su valor.

Coloca 2 Lugares Populares, cada uno protegido por 2 fichas de Monstruo, en las Regiones del norte, tal y como se ve en el Mapa, y crea una pila con todas las Reliquias de la Virtud boca abajo cerca de las vetas de oro, justo al lado del Mapa.

Los Ígneos no pueden jugar este escenario, así que deja su marcador de Raza en la caja del juego. Haz lo mismo con los Esqueletos, Faraones y Hechiceros; sus fichas representarán monstruos que defienden las vetas de oro. Pon una ficha de Raza de Esqueleto en cada Región de la veta de oro más a la izquierda del Mapa, una ficha de Raza de Hechicero en cada Región de la veta de oro central del Mapa, y una ficha de Raza de Faraón en cada Región de la veta de oro más a la derecha del Mapa. Si no tienes una copia de Small World, utiliza otros marcadores en lugar de los Esqueletos y Hechiceros.

Se aplican las reglas para los Ríos de Small World Underground.

### Excavando en las vetas de oro

Las Regiones con vetas de oro se conquistan de manera normal (2 fichas de Raza + 1 ficha de Raza por Monstruo que la defienda, aunque al inicio sólo hay una ficha de Monstruo en cada veta). Cuando se conquista una Región con una veta de oro, el jugador que la conquistó gana la Moneda de Victoria de la veta. Si su valor es de 5 o de 10, añade una Reliquia de la Virtud a esa Región.

Si la Región estaba defendida por varios Monstruos, retira una ficha de Monstruo de esa Región y redistribuye las demás (de haberlas) en la Región más próxima con la veta sin conquistar (es decir, los supervivientes de una conquista en "A" pasan a "B", y los de "B" pasan a "C").

Añade a la Región tantas fichas de Monstruo como el valor de las Monedas de Victoria que acaba de ganar el conquistador.

### Ataque de los Monstruos

Una vez que todos los jugadores hayan terminado de jugar su turno, y antes de que el juego avance al siguiente turno, todos los Monstruos atacan, empezando por los Monstruos de una veta de oro y siguiendo una a una por las siguientes, de oeste a este. Los Monstruos utilizan las reglas de combate normales, atacando con todos los Monstruos menos uno por cada Región que ocupen, lanzando un Dado de Refuerzo para su último ataque, etc. Siempre atacan las Regiones menos protegidas en primer lugar (en caso de empate, tira un dado). Las fichas de Monstruo sin utilizar (en el caso de una tirada fracasada de Refuerzos) y las fichas de Monstruo bajo ataque son redistribuidas en la Región con veta de oro sin conquistar más alta ("A" es la más alta), o en la Región desde la cual se originó el ataque, si todas las demás Regiones de esa veta de oro han sido ya conquistadas.





## Quest'Ultima Buca



*"Continua a scavare, posso già avvertire la presenza dell'oro!  
No... aspetta, qualcosa si sta muovendo. Forse dovremmo fermarci?"  
- Le Ultime Parole di Doug il Nano di Ferro*

### Preparazione

Gli abitanti di questo Reame hanno scoperto 3 vene d'Oro sottoterra. Ogni vena d'oro è inizialmente accessibile solo dalle sue Regioni superiori (A). Una volta che tutte le Regioni (A) sono state conquistate con successo dai giocatori, tutte le Regioni (B) diventano accessibili, quindi le Regioni (C).

Crea 3 pile di Monete Vittoria come indicato dalla tabella a fianco della mappa.

Pesca da ognuna di queste pile una Moneta Vittoria a caso e posizionala a faccia in giù su ciascuna delle corrispondenti Regioni con vene d'Oro, fino a quando tutte le regioni collegate a quella pila hanno una Moneta Vittoria su di esse. Scarta le rimanenti Monete Vittoria senza guardare i loro valori.

Posiziona 2 Luoghi Popolari, ciascuno protetto da 2 segnalini Mostro, sulle Regioni a Nord, come indicato dalla mappa; posiziona a faccia in giù una pila con tutte le Reliquie vicino alle vene d'Oro, a fianco del tabellone.

Le Fiamme non entrano in gioco, lascia il loro Vessillo nella scatola. Lo stesso vale per gli Scheletri, Stregoni e Mummie - i loro segnalini rappresenteranno i Mostri che difendono le vene d'Oro. Posiziona 1 Scheletro in ogni Regione della vena d'Oro di sinistra, 1 Stregone in ogni Regione della vena centrale e 1 Mummia in ogni Regione della vena di destra. Se non possiedi Small World, usa pure altri segnalini invece di Scheletri e Stregoni.

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground.

### Scavare le vene d'Oro

Le Regioni delle vene d'Oro possono essere conquistate usando le regole di combattimento standard (2 Segnalini + 1 per ogni Mostro che le difende - inizialmente solo 1 Mostro difende ognuna di esse). Quando si conquista una Regione con vena d'Oro, il giocatore prende la Moneta Vittoria sopra di essa. Se il valore è di 5 o 10, aggiungi una Reliquia alla Regione appena conquistata.

Se più Mostri stavano difendendo la Regione, scartane 1 e ridisponi gli altri (se ce ne sono) nella Regione seguente non ancora conquistata e facente parte della stessa vena d'Oro (esempio: i sopravvissuti di A si rischierano nella adiacente B, i sopravvissuti di B nella adiacente C).

Aggiungi a quella Regione un numero di mostri pari al valore delle Monete Vittoria che hai appena ottenuto!

### I Mostri attaccano

Una volta che tutti i giocatori hanno completato un turno, prima che il Segnalino Turno di Gioco avanzi di uno spazio, tutti i Mostri attaccano, una vena d'Oro alla volta, da Ovest a Est. Questi Mostri usano le regole di Combattimento standard, attaccando con tutti i Mostri presenti in quella vena meno 1 per ogni Regione che occupano, lanciando un dado Rinforzi per il loro ultimo attacco, ecc. Attaccano sempre per prime le Regioni meno protette (in caso di parità, lancia un dado). I segnalini Mostro non utilizzati (in caso di un lancio di Rinforzi non andato a buon fine) e i segnalini Mostro sotto attacco vengono tutti riposizionati nella regione più elevata non conquistata di vena d'Oro - oppure nella Regione da cui è partito l'attacco, se tutte le regioni della vena sono già state conquistate.



## Te diep gegraven



*"Blijf graven. Ik kan het goud al voelen!  
Of ... wacht eens, er beweegt iets. Misschien moeten we stoppen?"  
- de beroemde laatste woorden van Doug de Ijzerdwerg*

### Vorbereiding

De inwoners van deze wereld hebben diep onder de grond drie goudaders ontdekt. Elke goudader is maar toegankelijk via de bovenste Regio's (A). Zodra alle Regio's met letter A veroverd zijn, worden alle Regio's met letter B toegankelijk, en vervolgens alle Regio's met letter C.

Maak drie stapels met Overwinningsmunten zoals aangegeven in de tabel naast de kaart.

Trek op goed geluk uit elke stapel een Overwinningsmunt en leg de zopas getrokken Munten op de overeenkomstige Goudregio's van een goudader. Herhaal dit totdat er op alle Goudregio's een Overwinningsmunt ligt. Verwijder de resterende Overwinningsmunten zonder de waarde ervan te bekijken.

Plaats 2 Populaire Plaatsen, telkens beschermd door 2 Monsterfiches, in de noordelijke Regio's zoals aangegeven op de kaart en plaats alle Relieken in een gedekte stapel net naast het spelbord ter hoogte van de goudaders.

De Vlammen doen niet mee in dit spel. Leg hun Raskaart terug in de doos. Doe hetzelfde met de Skeletten, de Tovenars en de Mummies. Gebruik hun fiches voor de Monsters die de goudaders verdedigen. Plaats 1 Skelet in elke Regio van de linkse goudader, 1 Tovenaar in elke Regio van de centrale goudader en 1 Mummie in elke Regio van de rechtse goudader. Ben je niet in het bezit van Small World, kan je in plaats van de Skeletten en Tovenars ook andere fiches gebruiken.

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing.

### Goudaders ontginnen

Goudregio's worden volgens de normale regels veroverd (2 fiches + 1 fiche per verdedigend monster; aan het begin van het spel staat op elke Goudregio slechts 1 monster). Verover je een Goudregio, dan mag je de bijhorende Overwinningsfiche nemen. Is het een 5 of een 10, leg dan een Reliek in de Regio die je net veroverd hebt.

Indien verschillende monsters de Regio verdedigden, mag je één fiche uit het spel nemen en de resterende fiches in de volgende nog niet veroverde Regio van dezelfde goudader plaatsen (resterende fiches gaan dus binnen dezelfde goudader van A naar B, en van B naar C)

Leg zoveel nieuwe monsters op die Regio als de waarde van de Overwinningsmunt die je net gewonnen hebt!

### De monsters vallen aan

Zodra de spelers een ronde beëindigd hebben, en voordat de Spelvolgordesteen verplaatst wordt, vallen de monsters aan. Eerst zijn de monsters van de linkse goudader aan de beurt, dan de monsters van de centrale goudader en ten slotte de monsters van de rechtse goudader. Deze monsters vechten volgens de normale regels; ze vallen met alle monsters van die goudader tegelijk aan min één per regio die ze bezetten, werpen de Versterkingsdobbelsteen voor hun laatste aanval enz. Ze vallen altijd de minst verdedigde Regio's aan (werp bij een gelijke stand de dobbelsteen). Monsterfiches die overblijven (bij een ongunstig resultaat met de Versterkingsdobbelsteen) of die worden aangevallen, worden op het einde van de beurt in de hoogste niet veroverde Goudregio geplaatst of in de Regio van waaruit de aanval ingezet werd indien alle Regio's van deze goudader al veroverd zijn.



## Nie kop zbyt głęboko



*"Kop dalej! Wyczuwam złoto nosem. Czekaj... tam się chyba coś rusza.  
Może powinniśmy przestać kopać?"  
- słynne ostatnie słowa Doug'a Żelaznego Krasnoluda.*

### Przygotowanie

Mieszkańcy tej krainy odkryli 3 żyły złota biegnące w głąb ziemi. Początkowo każda żyła jest dostępna tylko przez region (A) znajdujący się najbliżej powierzchni. Jak tylko gracze podbiją wszystkie regiony (A) otrzymują dostęp do regionów (B), a następnie do regionów (C).

Przygotujcie 3 grupy monet zwycięstwa wedle wskazań tabeli.

Z każdej grupy dobierzcie losowo jedną monetę i połóżcie zakrytą na każdym regionie oznaczonym literą odpowiadającą danej grupie. Pozostałe monety odłóżcie do banku nie patrząc na ich wartość.

Połóżcie 2 żetony Popularnych Miejsc na regionach północnych, wraz z dwoma żetonami broniących je Potworów, tak jak pokazano na rysunku oraz ustawcie żetony Pradawnych Relikwii w zakrytym stosie obok planszy, w pobliżu trzech żył złota.

W grze nie uczestniczy rasa Płomyczków, odłóżcie ich Sztandar do pudełka. Tak samo uczynicie ze Sztandarami Szkieletów, Czarnoksiężników oraz Mumii, z tą różnicą, iż ich żetony będą Potworami broniącymi regionów, przez które przebiegają żyły złota. Połóżcie 1 Szkielet na każdym regionie zachodniej żyły złota, 1 Czarnoksiężnika na każdym regionie centralnej żyły złota i 1 Mumie na każdym regionie wschodniej żyły złota. Jeśli nie dysponujecie egzemplarzem gry Small World, zastąpcie Szkielety i Czarnoksiężników innymi elementami.

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 - Mój skarbi!)

### Eksploracja żył złota

Dla regionów, przez które przebiegają żyły złota obowiązują standardowe reguły podboju (2 żetony + 1 żeton za każdego Potwora broniącego regionu. Początkowo każdego regionu broni tylko 1 Potwór). Po udanym podboju gracz zabiera leżącą na regionie monetę zwycięstwa i jeśli jej wartość wynosi "5" lub "10" kładzie na regionie dodatkowo żeton Pradawnej Relikwii.

Jeśli regionu broniło kilka Potworów, należy odrzucić 1 żeton Potwora, a ewentualną resztę przegrupować.

Wycofywane jednostki Potworów przenoszą się do niżej położonego regionu tej samej żyły złota (tj. ocalałe jednostki z (A) przenoszą się do sąsiedniego regionu (B), a z regionu (B) do sąsiedniego regionu (C)).

Do tego regionu należy również dodać tyle nowych żetonów Potworów, ile wynosiła wartość monety, którą gracz właśnie zdobył.

### Atak potworów

Po tym jak wszyscy gracze zakończą swoje tury i zanim znacznik rund zostanie przesunięty na kolejne pole, wszystkie Potwory atakują rasy graczy. Atak rozpoczynają Potwory okupujące regiony żyły zachodniej, a kończą Potwory zamieszkujące regiony żyły wschodniej. Potwory także stosują się do standardowych reguł podboju, m.in. podczas ataku pozostawiają po jednej jednostce w każdym kontrolowanym regionie, rzucają kością posiłków podczas ostatniej próby podboju itd. Potwory atakują najpierw najściślej broniony region (w przypadku remisu rzućcie kością). Jednostki niewykorzystane (po nieudanej próbie ostatniego podboju) oraz pokonane wycofują się zawsze do najwyższej położonego (tj. najbliżej powierzchni) regionu spośród zajmowanych przez siebie lub do regionu, z którego rozpoczęły swój atak, jeśli wszystkie regiony, przez które przebiega dana żyła złota są już kontrolowane przez rasy graczy.



## 遠すぎた発掘



*「掘り続ける！金脈の気配がするぞ！いや、待て。何か動いている。  
止めた方がいいかも？」  
アイアン・ドワーフのダグの有名な最後の言葉*

### セットアップ

この王国の住人達は、地底の奥に走る金の鉱脈を発見しました。金の鉱脈はそれぞれ、最初は一番上の (A) の地域からしか使うことができません。すべての (A) の地域が征服されると、すべての (B) の地域が使用可能になり、その後すべての (C) の地域が使用可能になります。マップの横の表に従って、裏向きの勝利コインの山を3つ作ってください。

各勝利コインの山の中からランダムに1枚ずつ引いて、裏向きのまま対応する金の鉱脈のある地域に配置します。これを各鉱脈の地域に1枚ずつ配置されるまで続けます。残った勝利コインの山は、表面を見ずに勝利コインの隠し場所へ戻します。

伝説の地2枚をマップに指定されている北方地域に1枚ずつ配置し、それを護衛するモンスタートークンも2枚ずつ配置します。また、ゲームボードの外の金の鉱脈の横に、伝説のアイテムすべてを裏向きにして重ねて配置してください。フレイムはゲームでは使用しないため、フレイムの種族バナーは箱にしまっておいてください。スケルトンとソーサラーとマミーも同様にしてください。これらのトークンは、金の鉱脈を守るモンスターを表します。一番左側の金の鉱脈のそれぞれの地域に1枚ずつスケルトンのトークンを、中央の金の鉱脈のそれぞれの地域に1枚ずつソーサラーのトークンを、一番右側の金の鉱脈のそれぞれの地域に1枚ずつマミーのトークンを配置してください。スモールワールドの基本セットを持っていない場合、他のマーカーを使って代用してください。スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します。

### 金の鉱脈を掘る

金の鉱脈がある地域は、通常の戦闘ルール（トークン2枚+護衛するモンスター1枚につきトークン1枚-初期配置では各地域にモンスター1枚）に従って、征服できます。金の鉱脈の地域を征服したときに、そこに配置された勝利コインを獲得します。その勝利コインの数値が5または10の場合、その征服した地域に聖なるアイテム1枚を配置します。

その地域を複数のモンスターが護衛している場合、1枚は捨て札にし、（可能であれば）残りを同一の金の鉱脈のまだ征服されていない地域に再配備します（つまり、Aの地域の生き残りは隣接するBの地域に、Bの地域の生き残りは隣接するCの地域に再配備します）。

金の鉱脈から獲得した勝利コインの数値と同じ枚数のモンスターをその地域に追加します。

### モンスターの攻撃

プレイヤー全員が自分の手番を1回ずつ終了したら、ラウンドマーカーを進める前に、すべてのモンスターが金の鉱脈1つを1度に西から東へ攻撃します。これらのモンスターは通常の戦闘ルールを用います。モンスターが占領しているその鉱脈の地域に1枚ずつ残り、それ以外のモンスターすべてが攻撃し、最後の攻撃では支援ダイスを使います。常にモンスターはまず、最後に守っていた地域を攻撃します（同点の場合はダイスを使います）。使用しないモンスタートークン（支援ダイスに失敗した場合）と、攻撃に使ったすべてのモンスタートークンは、征服されていない最も価値の高いその金の鉱脈の地域にすべて再配備します。その金の鉱脈の地域すべてが征服されている場合、攻撃を開始した地域に再配備します。

# ALL TOGETHER NOW



Smallworld  
Smallworld



**5**

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	M	N	Q	S
U	V	X	Y	Z

x2	x1	x1	x5
x2	x12	x8	x4
x4	x1	1-4	



## All Together Now



*"I'll be the Yin to your Yang"*  
- One Frightened Shadow Mime to another

### Set-up

Create one stack of Small World Race banners and a separate stack of Small World Underground Race banners. Create a single stack of Special Powers.

Layout in 4 separate columns: 6 Small World Race banners, 6 Special Powers, a (currently empty) column where Victory Coins paid to skip combos will be paid, and 6 Small World Underground Race banners.

Draw the players' seats around the table randomly. Players in 1st and 4th position around the table form a single team; they will play together exclusively using Small World Races. They add their score together at game's end. Players seated in 2nd and 5th position play together, exclusively using Small World Underground Races, scoring their points together at game's end. Player # 3 plays alone, doubling her points at game's end, and can select from either stack of Races.

### Selecting a new Combo (see example)

Combos are not preset. Select a Race from your own Team's column, and associate it with any of the visible Special Powers. Place any Victory Coins you must pay in the Victory Coin column, dropping 1 Coin per row skipped for your most expensive item (Race or Special Power). Collect the Victory Coins placed on the Special Power corresponding to the most expensive item (Race or Special Power) you picked, if any. Pick the Race and Special Power you selected and shift the above Races, Special Powers (and Coins in the Victory Coins column, if any), up one row each as needed.

### Special Rules

Small World Underground River rules apply.

Tunnels connect Regions containing the same numbered Tunnels in the other side of the world.

Small World Races must first enter the board above ground, and Small World Underground Races must first enter underground. Special Powers apply whenever possible, as per the compatibility rules introduced in Small World Underground.

Monsters defend all Regions containing Popular Places or Righteous Relics using Small World Underground rules.



## Ensemble, c'est tout



*"Je serai le Yin de ton Yang"*  
- un Mimic Peureux à son voisin

### Mise en place

Créez une pile de Peuples de Small World et une pile de Peuples de Small World Underground. Mélangez les Pouvoirs spéciaux des deux jeux et formez une seule pile avec.

Préparez 4 colonnes : 6 Peuples de Small World, 6 Pouvoirs spéciaux, une colonne (vide) où les jetons de victoire seront dépensés lorsqu'un joueur passera une combinaison, et 6 Peuples de Small World Underground.

Déterminez (en tirant au sort) quel joueur occupe la position 1 autour de la table : son voisin de gauche aura la position 2, et ainsi de suite. Les joueurs en position 1 et 4 forment l'équipe de la surface : ils jouent ensemble et exclusivement avec les Peuples de Small World. Leurs scores respectifs s'additionnent en fin de partie. Les joueurs en position 2 et 5 forment l'équipe souterraine : ils jouent ensemble et exclusivement avec les Peuples de Small World Underground. Leurs scores respectifs s'additionnent en fin de partie. Le joueur en position 3 joue tout seul... lorsqu'il choisit un Peuple, il peut le faire depuis n'importe quel pile. Il double son score à la fin de la partie.

### Choisir une nouvelle combinaison (voir exemple)

Les combinaisons ne sont pas prédéfinies. Choisissez un Peuple correspondant à votre équipe, puis associez-le avec un Pouvoir disponible dans la colonne appropriée. Vous devez payer la tuile la plus chère des deux, en déposant un jeton de victoire par rangée que vous passez dans la colonne prévue à cet effet. Si des jetons de victoire ont été déposés auparavant en face de la tuile la plus chère que vous choisissez, vous les récupérez. Décalez ensuite les différentes tuiles vers le haut pour compléter le tableau des Peuples / Pouvoirs, ainsi que les jetons de victoire qui ont été déposés, si nécessaire.

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground.

Les Tunnels relient les deux mondes entre eux, en rendant adjacentes les régions marquées d'un pion Tunnel portant le même chiffre. Lorsqu'ils sont choisis, tout Peuple de Small World doit commencer à la surface tandis que tout Peuple de Small World Underground doit commencer en sous-sol. Les capacités spécifiques et Pouvoirs spéciaux s'appliquent dans la mesure du possible (cf. règles de compatibilité de Small World Underground).

Les Monstres défendent les régions contenant des Lieux Légendaires ou des Reliques Rustiques, d'après les règles de Small World Underground.



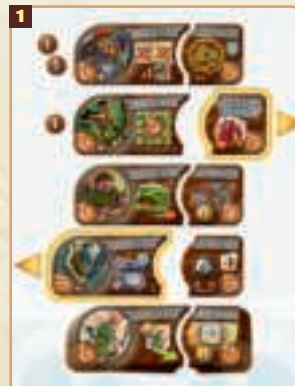
The player wants Dragon Master Trolls.



He collects no Victory coins since there are none on the Trolls row (the more expensive item). The player now drops 1 Victory coin on each of the 3 rows above and picks up the DragonMaster Trolls.



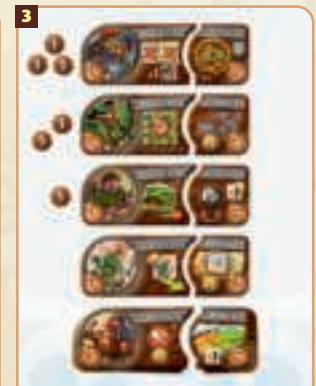
Race banners and Special powers below the empty spots are now all shifted one row up. But the Victory coins next to the Special Powers are left unmoved.



Le joueur choisit les Trolls et leur Dragon.



Il ne ramasse pas de jetons de victoire, car il n'y en a pas au niveau des Trolls (la tuile la plus chère de la combinaison choisie). En revanche, il doit payer 1 jeton de victoire sur chacune des 3 rangées située au-dessus de celle des Trolls.



Les tuiles de Peuple et de Pouvoirs placées au-dessous remontent d'un cran ; en revanche, les jetons de victoire ne bougent pas.



## All Together Now



„Ich werde das Yin zu deinem Yang sein.“  
– Ein Ängstlicher Schatten-Mime zum anderen

### Spiel Aufbau

Bilden Sie einen Stapel mit den Rassenbannern aus „Small World“ und einen separaten Stapel mit den Rassenbannern aus „Small World Underground“. Die Spezialfähigkeiten kommen auf einen großen Stapel.

Bilden Sie 4 einzelne Spalten: 6 Rassenbanner aus „Small World“, 6 Spezialfähigkeiten, eine (vorerst leere) Spalte für Siegmünzen, die bezahlt werden, um Kombinationen zu überspringen, sowie 6 Rassenbanner aus „Small World Underground“.

Die Reihenfolge der Spieler wird zufällig bestimmt. Die Spieler an Position 1 und 4 bilden eine Mannschaft; sie spielen zusammen und nutzen ausschließlich Rassen aus „Small World“. Am Ende der Partie addieren sie ihre Ergebnisse. Die Spieler an Position 2 und 5 spielen ebenfalls zusammen: Sie verwenden ausschließlich Rassen aus „Small World Underground“ und addieren am Ende der Partie ebenfalls ihre Ergebnisse. Spieler 3 spielt alleine, verdoppelt seine Punkte am Ende der Partie und kann von beiden Rassen-Stapeln auswählen.

### Eine neue Kombination wählen (siehe Beispiel)

Die Kombinationen sind nicht vorgefertigt. Wählen Sie eine Rasse aus der Spalte Ihrer Mannschaft und kombinieren Sie diese mit einer beliebigen offen ausliegenden Spezialfähigkeit. Siegmünzen, die Sie zahlen müssen, legen Sie in die Siegmünzen-Spalte: 1 Münze pro Reihe, die Sie für Ihr teuerstes Element (Rasse oder Spezialfähigkeit) übersprungen haben. Nehmen Sie gegebenenfalls die Siegmünzen aus der Spalte, die dem teuersten Element (Rasse oder Spezialfähigkeit) entspricht, das Sie gewählt haben. Nehmen Sie die gewählten Elemente an sich und schieben Sie die darunter liegenden Rassen, Spezialfähigkeiten (und gegebenenfalls Münzen in der Siegmünzen-Spalte) um eine Reihe nach oben, sofern erforderlich.

### Sonderregeln

Es gelten die Fluss-Regeln aus „Small World Underground“.

Ein Tunnel verbindet Regionen mit Tunneln derselben Zahl auf der anderen Seite der Welt.

„Small World“-Rassen müssen oberirdisch ins Spiel gebracht werden, „Small World Underground“-Rassen unterirdisch. Spezialfähigkeiten gelten immer wenn möglich, gemäß den Kompatibilitätsregeln in „Small World Underground“.

Monster verteidigen alle Regionen mit Beliebten Orten oder Achtbaren Altertümern gemäß den „Small World Underground“-Regeln.



## "All Together Now"



"Voy a ser el Yin en tu Yang."  
– Un Mimo asustado a otro

### Preparación

Crea una pila de marcadores de Raza de Small World y otra pila separada de marcadores de Raza de Small World Underground. Crea una sola pila de marcadores de Poder Especial.

Prepara en 4 columnas separadas: una con 6 marcadores de Raza de Small World, otra con 6 marcadores de Poder Especial, otra (actualmente vacía) donde se pondrán las Monedas de Victoria que se paguen para omitir combinaciones de Raza y Poder Especial, y una última columna con 6 marcadores de Raza de Small World Underground.

Adjudica los asientos de los jugadores al azar. Los jugadores en primera y cuarta posición en la mesa forman equipo y juegan juntos, utilizando exclusivamente las Razas de Small World y sumando sus puntuaciones al final de la partida. Los jugadores sentados en la segunda y quinta posición forman equipo, utilizando exclusivamente las Razas de Small World Underground, y sumando también sus Monedas de Victoria al final de la partida. El jugador sentado en tercera posición juega solo, duplicando sus Monedas de Victoria al final de la partida, y puede elegir entre cualquiera de las columnas con marcadores de Raza.

### Selección de una nueva combinación

No hay combinaciones predefinidas. Selecciona una Raza de la columna de marcadores de Raza que pertenezca a tu equipo, y combínala con cualquiera de los marcadores de Poder Especial que esté a la vista. Pon todas las Monedas de Victoria que debas pagar en la columna de Monedas de Victoria, pagando una Moneda de Victoria por cada fila que te saltaste del marcador más caro que adquiriste (Raza o Poder Especial). Recoge las Monedas de Victoria puestas en el Poder Especial correspondiente al marcador más caro que adquiriste (Raza o Poder Especial), si se da el caso. Toma la Raza y el Poder Especial que has seleccionado y mueve los marcadores de Raza y los marcadores de Poderes Especiales (y las Monedas de Victoria en la Columna de Monedas de Victoria, si se da el caso), una fila hacia arriba según sea necesario.

### Reglas especiales

Se aplican las reglas para los Ríos de Small World Underground.

Los Túneles conectan Regiones que contengan Túneles con la misma numeración al otro lado del mundo.

Las Razas de Small World deben realizar su primera conquista por el Mapa de Small World y las Razas de Small World Underground deben hacerlo por el Mapa de Small World Underground. Los Poderes Especiales se aplican siempre que sea posible, de acuerdo con las reglas de compatibilidad explicadas en Small World Underground.

Los Monstruos defienden todas las Regiones que contengan Lugares Populares o Reliquias de la Virtud, usando para ello las reglas de Small World Underground.



Der Spieler möchte Drachenbändiger-Trolle spielen.



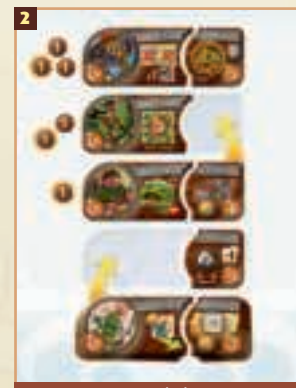
Er erhält keine Siegmünzen, da in der Reihe der Trolle (des teureren Elements) keine liegen. Der Spieler legt nun jeweils 1 Siegmünze in jede der drei darüber liegenden Reihen und nimmt sich die Drachenbändiger-Trolle.



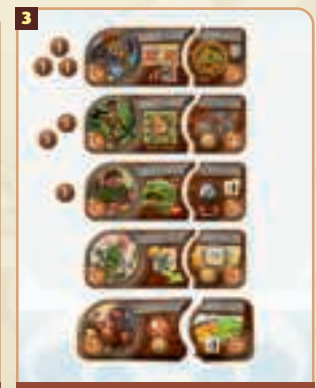
Rassenbanner und Spezialfähigkeiten, die unterhalb der freien Stellen liegen, werden nun alle um eine Reihe nach oben geschoben. Doch die Siegmünzen neben den Spezialfähigkeiten bleiben an Ort und Stelle liegen.



El jugador quiere a los Trolls Señores del Dragón.



No gana ninguna Moneda de Victoria ya que no hay ninguna en la fila de los Trolls (el elemento más caro de la combinación). El jugador deja una Moneda de Victoria en cada una de las tres filas por encima de la fila de los Trolls y se lleva la combinación de los Trolls Señores del Dragón.



Los marcadores de Raza y los Poderes Especiales por debajo de los espacios vacíos se mueven una fila hacia arriba, pero las Monedas de Victoria al lado de los Poderes Especiales permanecen donde están, sin moverse.



## Adesso Tutti Insieme



*"Sarò lo Yin del tuo Yang"*  
- Un Mimo Ombra terrorizzato a un altro

### Preparazione

Fai una pila di vessilli Razza di Small World e una pila separata di vessilli Razza di Small World Underground. Fai una singola pila di Poteri Speciali.

Disponi in 4 separate colonne: 6 vessilli Razza di Small World, 6 Poteri Speciali, una colonna (al momento vuota) dove saranno pagate le Monete Vittoria per saltare combinazioni e 6 vessilli Razza Small World Underground.

Stabilisci casualmente i posti dei giocatori intorno al tavolo. I giocatori in prima e quarta posizione intorno al tavolo formano una singola squadra; giocheranno insieme esclusivamente usando Razze di Small World. Sommano il loro punteggio a fine partita. I giocatori seduti in seconda e quinta posizione giocano insieme, usando esclusivamente Razze di Small World Underground, sommando i loro punti a fine partita. Il giocatore # 3 gioca da solo, raddoppiando i propri punti a fine partita. Può inoltre scegliere da l'una o l'altra pila di Razze.

### Selezionare una nuova Combinazione

Le combinazioni non sono prestabilite. Il giocatore sceglie una Razza dalla colonna della propria Squadra e la associa ad un qualsiasi Potere Speciale visibile. Lascia le Monete Vittoria che deve pagare nella colonna Monete Vittoria, mettendovi 1 Moneta per ogni riga saltata per l'oggetto più costoso (Razza o Potere Speciale) scelto. Prende le Monete Vittoria posizionate sul Potere Speciale corrispondente all'oggetto più costoso che ha preso (Razza o Potere Speciale), se ce ne sono. Prende la Razza e Potere Speciale che ha scelto e scala verso l'alto Razze e Poteri Speciali (e le Monete nella colonna delle Monete Vittoria, se ce ne sono) in modo da completare le relative colonne.

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground.

Gallerie collegano Regioni che contengono Gallerie contrassegnate dallo stesso numero nell'altro lato del mondo.

Le Razze di Small World devono all'inizio entrare sul tabellone in superficie e le Razze di Small World Underground devono all'inizio entrare sottoterra. I Poteri Speciali si applicano ogni volta che è possibile, secondo le regole di compatibilità introdotte in Small World Underground.

I Mostri difendono tutte le Regioni che contengono Luoghi Popolari o Reliquie Virtuose, usando le regole di Small World Underground.



## Iedereen samen nu



*"Ik zal de Yin voor jouw Yang zijn"*  
- Gesprek tussen twee angstige schaduwmmimes

### Vorbereiding

Maak een stapel met de rassen uit Small World en een andere stapel met de rassen uit Small World Underground. Maak een gezamenlijke stapel met Speciale Krachten.

Leg alles klaar in 4 afzonderlijke kolommen: 6 rassen uit Small World, 6 Speciale Krachten, een (momenteel lege) kolom voor Overwinningsmunten die betaald werden om combinaties over te slaan en zes rassen uit Small World Underground.

Bepaal de positie van de spelers rond de tafel willekeurig. De spelers op plaats 1 en 4 vormen een team; zij spelen samen en gebruiken enkel de rassen uit Small World. Hun punten worden op het einde van het spel samengeteld. De spelers op plaats 2 en 5 spelen samen en gebruiken enkel de rassen uit Small World Underground. Hun punten worden op het einde van het spel samengeteld. De speler op plaats 3 speelt alleen en kan uit de twee stapels met rassen kiezen. Zijn of haar punten worden op het einde van het spel verdubbeld.

### Een nieuwe combinatie selecteren

De combinaties liggen niet op voorhand vast. Kies een Ras uit de kolom van jouw team en combineer het met een van de zichtbare Speciale Krachten. Plaats de Overwinningsmunten die je moet betalen in de kolom voor Overwinningsmunten. Je moet 1 Munt betalen per rij die je overslaat voor je duurste item (Ras of Speciale Kracht). Daarnaast ontvang je de eventuele Overwinningsmunten die op de Speciale Kracht liggen die overeenstemt met het duurste item dat je gekozen hebt (Ras of Speciale Kracht). Neem het Ras en de Speciale Kracht van je keuze en schuif de bovenliggende Rassen en Speciale Krachten (en eventuele Munten in de kolom voor Overwinningsmunten) één rij naar onder door.

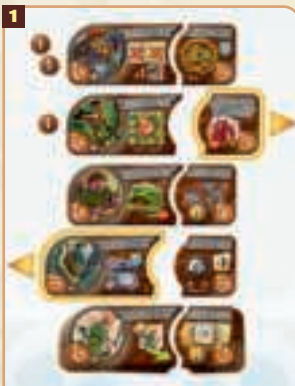
### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing.

Tunnels verbinden Regio's waarop een tunnel met hetzelfde nummer staat.

Rassen uit Small World moeten de wereld bovengronds betreden, terwijl rassen uit Small World Underground ondergronds in het spel moeten komen. Speciale Krachten kunnen zo mogelijk gebruikt worden conform de compatibiliteitsregels die in Small World Underground ingevoerd werden.

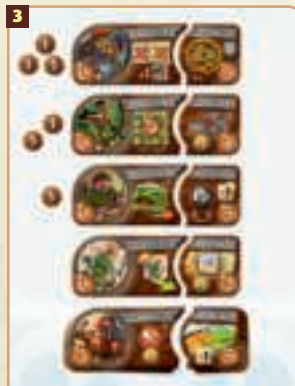
Monsters verdedigen alle Regio's die Populaire Plaatsen of Rechtschape Relieken bevatten conform de regels van Small World Underground.



Il giocatore vuole dei Troll Maestri dei Draghi.



Non ottiene alcuna moneta Vittoria poiché sulla fila dei Troll (l'oggetto più costoso) non ne sono presenti. Il giocatore quindi lascia 1 moneta Vittoria su ciascuna delle 3 righe sovrastanti e prende i Troll Maestri dei Draghi.



Tutti i Vessilli Razza e Poteri Speciali al di sotto degli spazi rimasti vuoti vengono fatti scalare di una riga verso l'alto. Tuttavia le monete Vittoria vicine ai Poteri Speciali non vengono spostate.



De speler wil de Drakenmeester Trollen.



Hij ontvangt geen Overwinningsmunten omdat er in de rij met het duurste item (de Trollen) geen munten liggen. De speler legt nu 1 Overwinningsmunt in elk van de 3 bovenste rijen en neemt de Drakenmeester Trollen.



De Raskaarten en Speciale Krachten onder de lege plekken schuiven allemaal een rij naar boven op. De Overwinningsmunten naast de Speciale Krachten blijven echter gewoon liggen.

## Nareszcie razem

"Będę Yin dla twojego Yang"  
- jeden Strachliwy Mim Cienia do drugiego.

### Przygotowanie

Utwórzcie osobny stos Sztandarów ras Small World i osobny stos Sztandarów ras Small World Underground. Następnie utwórzcie jeden wspólny stos Odznak zdolności specjalnych.

Przygotujcie cztery kolumny: 6 Sztandarów ras Small World, 6 Odznak zdolności specjalnej, (chwilowo pusta) kolumna na monety zwycięstwa, którymi gracze będą opłacać droższe zestawy bitewne, oraz 6 Sztandarów ras Small World Underground.

Losowo usadźcie graczy wokół stołu. Gracze na miejscach 1. i 4. tworzą jedną drużynę. Będą grać razem używając tylko ras Small World, a na koniec gry zliczą zdobyte monety zwycięstwa w jeden wspólny wynik. Gracze na miejscach 2. i 5. także tworzą drużynę, używając z kolei tylko ras Small World Underground. Oni także zliczą swoje monety w jeden wspólny wynik. Gracz na miejscu 3. gra samotnie, może używać ras z obu kolumn oraz na koniec gry podwoi liczbę zdobytych przez siebie monet zwycięstwa.

### Wybór zestawu bitewnego

W scenariuszu nie występują ustalone z góry zestawy bitewne. Zamiast tego, gracz wybiera Sztandar rasy z kolumny przypisanej jego drużynie oraz dowolną Odznakę zdolności specjalnej płacąc 1 monetą zwycięstwa w kolumnie monet za każdy rząd powyżej wybranego droższego elementu (Sztandaru lub Odznaki). Gracz zabiera równocześnie monety leżące w rzędzie, w którym znajduje się wybrany przez niego droższy element zestawu, a następnie kładzie wybrany zestaw przed sobą. Na koniec uzupełnia kolumny, z których korzystał (włączając kolumnę monet) poprzez przesunięcie elementów tak, aby zakryć powstałe luki.

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 - Mój skarb!)

Użycie Tuneli do połączenia regionów na obu poziomach baśniowego świata.

Rasy Small World wkraczają na mapę wyłącznie przez regiony nadziemne, a rasy Small World Underground przez regiony podziemne. Zdolności specjalne znajdują zastosowanie wedle reguł kompatybilności zawartych w instrukcji Small World Underground. Wszystkich regionów, na których znajdują się Popularne Miejsca i Pradawne Relikwie bronią Potwory wedle reguł ze Small World Underground.

## オール・トゥゲザー・ナウ

「君が陽なら、僕は陰」  
- 臆病なシャドウ・マイムより

### セットアップ

スモールワールド基本セットの種族バナーの山と、アンダーグラウンドの種族バナーの山を別々に作ります。特殊パワーの山は混ぜて1つの山にします。

基本セットの種族バナー6枚の列、特殊パワー6枚の列、組合せをパスした際に払う勝利コインを置く列（現在は空）、アンダーグラウンドの種族バナー6枚の列の、計4つの縦列を作ります。

プレイヤーはテーブルの周りにランダムに着席します。着席順の1番目と4番目のプレイヤーが1つのチームになります。このチームは、スモールワールドの種族だけを一緒にプレイします。このチーム内でゲーム終了時の得点を合計します。2番目と5番目のプレイヤーが1つのチームになり、アンダーグラウンドの種族だけを一緒にプレイし、ゲーム終了時の得点を合計します。3番目のプレイヤーは単独でプレイし、両方の種族から選択でき、ゲーム終了時の得点を2倍します。

### 新しい組合せの選択 (例を参照)

組み合わせは最初には決まっています。新たに種族とパワーの組み合わせを取るときは、自分のチームの種族の列と、共通の特殊パワーの列からそれぞれ選びます。このとき列の下の種族か特殊パワーを取ってコインを支払う場合、コインを置く列の、獲得した種族か特殊パワーのうち高額のものに対応する段より上の段にそれぞれ勝利コインを1つずつ置きます。獲得した種族バナーか特殊パワーバッジのうち、高額のものに対応する段に勝利コインが置かれていた場合は、そのコインも獲得します。種族バナーや特殊パワーバッジを獲得後に空いた場所は、通常のルールに従って詰めます。コインの列も同様に、空いた段が出来た場合は詰めます。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します。

トンネルは、別のサイドにある同じ番号のトンネルとつながっています。

スモールワールドの種族は、必ず地上のボードから最初の征服を開始しなければならず、アンダーグラウンドの種族は地底のボードから最初の征服を開始しなければなりません。特殊パワーは、スモールワールド：アンダーグラウンドにある互換ルールを使用して適用します。

伝説の地や聖なるアイテムがある地域を守るモンスターは、スモールワールド：アンダーグラウンドのルールを適用してください。



1 Gracz chce stworzyć zestaw bitewny z Trolli obdarzonych zdolnością Władców Smoków.



2 Gracz nie zarabia na wybranym zestawie żadnych monet zwycięstwa, gdyż nie ma ich w rzędzie, w którym znajduje się Sztandar Trolli (droższy element zestawu). Musi równocześnie położyć po 1 monecie zwycięstwa opłaty w każdym rzędzie powyżej Sztandaru Trolli, a następnie kładzie zestaw przed sobą.



3 Sztandary oraz Odznaki znajdujące się pod powstałymi lukami należy przesunąć o jeden rząd w górę. Gracz nie przesuwa monet zwycięstwa.



4 このプレイヤーは「ドラゴン使いの」「トロール」を取ろうとしている。



5 「トロール」の列（種族・パワーのうち高額なもの）には勝利コインは置かれていないため、この時に勝利コインは獲得できない。このプレイヤーは、「トロール」より上の列に勝利コインを1枚ずつ置いて、「ドラゴン使いの」「トロール」を取る。



6 セット（種族バナーと特殊パワーバッジ）が取られて空いた箇所を埋めるため、それぞれ1つずつならし、1枚ずつ補充する。この例の場合は、特殊パワーの横の勝利コインは動かさない。

# NIGHT AND DAY

12

SMALLWORLD  
SMALLWORLD

3-5



**3** B / C / E / H / I / K / L  
N / R / S / V / Y

x1	x1	x1	x3	x2
x7	x8	x4	1-3	

**4** A / D / O / U

x1	x1	x2	x2	x1	4
----	----	----	----	----	---

**5** F / M / Q / Z

x1	x1	x2	x2	x1	5
----	----	----	----	----	---





## Night and Day



*Where some discover their World is two sides of the same coin...*

### Set-Up

Shuffle two separate stacks of Small World and Small World Underground Races, doing the same for the Special Powers. Put 6 Race & Special Power combos into a column, alternating Small World and Small World Underground. Keep alternating whenever a new combo appears.

### Special Rules

Small World Underground River rules apply.

A player with a Small World Race that goes in decline may opt to take its next Race from Underground if he so chooses (and vice-versa).

Small World Races must enter the board through one of the Northern Regions, Small World Underground Races through the Southern Ones.

Small World Races score 1 bonus Victory Coin each turn for each Small World Underground Region they occupy, and for each Small World Region previously occupied by a Small World Underground Race. And vice versa.

Special Powers apply whenever possible, as per the compatibility rules introduced in Small World Underground.



## Ombre et lumière



*"Puisque je vois qu'on ne peut pas discuter, on va faire un duel."*

*- Rekka, Nain Armé, à un Gnome Querelleur*

### Mise en place

Mélangez séparément les tuiles de Peuple de Small World et de Small World Underground. Faites de même pour les Pouvoirs spéciaux. Formez ensuite une pile de combinaisons en alternant Small World et Small World Underground. Dévoilez les 6 premières, comme pour une partie normale.

### Règles spéciales

Appliquez les règles de rivière de Small World Underground.

Lorsqu'un Peuple de Small World passe en déclin, son propriétaire peut tout à fait changer d'allégeance au prochain tour et choisir un Peuple de Small World Underground (et vice-versa). Les Peuples de Small World doivent entrer sur le plateau par la rangée supérieure, tandis que ceux de Small World Underground doivent passer par la rangée inférieure.

Les Peuples de Small World marquent 1 point de victoire supplémentaire pour chaque région souterraine qu'ils occupent, et pour chaque région de surface dont ils chassent un Peuple de Small World Underground (et vice-versa).

Les capacités spécifiques et Pouvoirs spéciaux s'appliquent dans la mesure du possible (cf. règles de compatibilité de Small World Underground).

Voyez le scénario 11 pour les règles de Tunnels.



## Night and Day



*Manch einer erkennt, dass seine Welt zwei Seiten hat ...*

### Spiel Aufbau

Mischen Sie zwei separate Stapel mit „Small World“- und „Small World Underground“-Rassen, und tun Sie dasselbe mit den Spezialfähigkeiten. Legen Sie 6 Kombinationen aus Rasse und Spezialfähigkeit untereinander, wobei Sie „Small World“ und „Small World Underground“ abwechseln. Auch wenn neue Kombinationen ins Spiel kommen, wird weiterhin abgewechselt.

### Sonderregeln

Es gelten die Fluss-Regeln aus „Small World Underground“.

Ein Spieler mit einer „Small World“-Rasse, die untergeht, kann beschließen, seine nächste Rasse aus dem Untergrund zu nehmen (und umgekehrt).

„Small World“-Rassen müssen über Regionen im Norden ins Spiel gebracht werden, „Small World Underground“-Rassen über Regionen im Süden.

„Small World“-Rassen erhalten jede Runde 1 Siegmünze zusätzlich für jede „Small World Underground“-Region, die sie besetzen, und für jede „Small World“-Region, die zuvor eine „Small World Underground“-Rasse besetzt gehalten hat. Und umgekehrt.

Spezialfähigkeiten gelten immer wenn möglich, gemäß den Kompatibilitätsregeln in „Small World Underground“.



## Noche y Día



*Donde algunos descubren que su mundo son las dos caras de una misma moneda...*

### Preparación

Mezcla dos pilas separadas de Razas de Small World y Small World Underground y haz lo mismo con los Poderes Especiales. Pon 6 combinaciones de Razas y Poderes Especiales en una columna, alternando Small World y Small World Underground. Siempre que aparezca una nueva combinación, trata de mantener la alternancia entre combinaciones de Small World y Small World Underground.

### Reglas especiales

Se aplican las reglas para los Ríos de Small World Underground.

Cuando la Raza de Small World de un jugador entre en Declive, éste puede optar por elegir una Raza de Small World Underground si así lo desea, y viceversa.

Las Razas de Small World deben realizar su primera conquista a través de una de las Regiones del norte, y las Razas de Small World Underground deben hacerlo por una de las Regiones del sur.

Las Razas de Small World obtienen una Moneda de Victoria adicional por cada Región de Small World Underground que ocupen al final de su turno y por cada Región ocupada con anterioridad por una Raza de Small World Underground, y viceversa.

Los Poderes Especiales se aplican siempre que sea posible, de acuerdo con las reglas de compatibilidad explicadas en Small World Underground.



## Notte e Giorno



*Dove alcuni scoprono che il loro Mondo è due facce della stessa medaglia...*

### Preparazione

Mischia in due pile distinte le Razze di Small World e Small World Underground, facendo lo stesso con i Poteri Speciali. Metti le 6 combinazioni di Razza & Potere Speciale in una colonna, alternando Small World e Small World Underground. Continua ad alternarli ogni volta che appare una nuova combinazione.

### Regole Speciali

Si applicano le regole relative ai Fiumi di Small World Underground.

Un giocatore con una Razza di Small World che va in declino può optare di prendere la sua Razza seguente da Underground se lo desidera (e viceversa).

Le Razze di Small World devono entrare sul tabellone attraverso una delle Regioni Settentrionali, le Razze di Small World Underground attraverso quelle Meridionali.

Le Razze di Small World ottengono ogni turno 1 Moneta Vittoria bonus per ciascuna Regione di Small World Underground che occupano e per ogni Regione di Small World precedentemente occupata da una Razza di Small World Underground. E viceversa.

I Poteri Speciali si applicano ogni volta che è possibile, secondo le regole di compatibilità introdotte con Small World Underground.



## Dag en nacht



*Waar blijkt dat de wereld in feite twee kanten van dezelfde munt is.*

### Vorbereitung

Maak een eerste stapel met de rassen van Small World en een tweede stapel met die van Small World Underground en doe hetzelfde met de Speciale Krachten. Leg zes combinaties van een ras en een speciale kracht in één kolom en neem daarbij afwisselend een combinatie uit Small World en een combinatie uit Small World Underground. Blijf dit doen telkens er een nieuwe combinatie verschijnt.

### Speciale regels

De regels van Small World Underground voor Rivieren zijn van toepassing.

Een speler die een ras uit Small World in verval laat gaan, mag indien gewenst in de volgende ronde een ras uit Small World Underground kiezen (en vice versa).

Rassen uit Small World moeten de wereld via de Regio's in het noorden betreden, terwijl rassen uit Small World Underground via de Regio's in het zuiden in het spel komen.

Rassen uit Small World krijgen elke ronde 1 extra Overwinningmunt voor elke ondergrondse regio die ze bezetten alsook voor elke bovengrondse regio die voorheen door een ras uit Small World Underground bezet werd (en vice versa).

Speciale Krachten kunnen zo mogelijk gebruikt worden conform de compatibiliteitsregels die in Small World Underground ingevoerd werden.



## Dzień i noc



*Tam, gdzie niektórzy odkrywają, że ich świat to dwie strony tego samego medalu...*

### Przygotowanie

Potasujcie osobne stopy Sztandarów Small World oraz Small World Underground, a także osobne stopy Odznak obu części gry. Przygotujcie 6 odkrytych zestawów bitewnych (Sztandar – Odznaka) kładąc na przemian zestaw Small World i Small World Underground. Kontynuujcie tę naprzemienność podczas uzupełniania zestawów w trakcie rozgrywki.

### Zasady specjalne

Obowiązują reguły dotyczące Rzek ze Small World Underground (zobacz: Scenariusz 1 – Mój skarb!).

Gracz, którego rasa Small World ogłosiła schyłek cywilizacji może na swoją kolejną armię wybrać rasę Small World Underground. (I odwrotnie.)

Rasy Small World wkraczają na mapę przez jeden z regionów północnych. Rasy Small World Underground przez jeden z regionów południowych.

Rasy Small World otrzymują dodatkową monetę zwycięstwa za każdy podziemny region, który kontrolują oraz za każdy region nadziemny uprzednio kontrolowany przez rasę Small World Underground. (I odwrotnie.)

Zdolności specjalne znajdują zastosowanie wedle reguł kompatybilności zawartych w instrukcji Small World Underground.



## ナイト&デイ



*自分たちの世界は、表裏一体である...*

### セットアップ

スモールワールド基本セットとアンダーグラウンドの種族バナーを別々にシャッフルしてそれぞれの山を作り、特殊パワーは混ぜてシャッフルして1つの山にします。基本セットとアンダーグラウンドの種族バナーを交互に6枚縦に並べ、それぞれに特殊パワーを加えて6つの組合せを作ります。新たな種族が登場する際は、交互に登場します。

### 特別ルール

スモールワールド：アンダーグラウンドの河のルールを適用します。

衰退させる基本セットの種族のプレイヤーが、次にアンダーグラウンドの種族を選択することは可能です（その逆も可能です）。

基本セットの種族は、一番北側にある地域の1つから征服を開始し、アンダーグラウンドの種族は一番南側の地域の1つから征服を開始しなければなりません。

基本セットの種族は毎ターン、占領しているアンダーグラウンドの地域1つにつき1勝利コインと、占領しているアンダーグラウンドの種族のいた基本セットの地域1つにつき1勝利コインを獲得します。アンダーグラウンドの種族はその逆になります。

特殊パワーは、スモールワールド：アンダーグラウンドにある互換ルールを使用して適用します。

# Credits

**Game Design:**  
**Philippe Keyaerts**

**Illustrations:**  
**Miguel Coimbra**



Exploring all these Realms was a vast challenge. A big thanks to all those who ventured at my side:  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove and Manu Delaunoy.



Tester et peaufiner tous ces scénarios fut une rude affaire. Un grand merci à tous ceux qui m'ont aidé :  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove et Manu Delaunoy.



All diese Reiche zu erkunden, war eine gewaltige Herausforderung. Ein herzliches Dankeschön an alle, die dabei an meiner Seite waren:  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove und Manu Delaunoy.

Übersetzung: Birgit Irgang



Explorar todos estos Reinos fue un gran reto. Un enorme agradecimiento a todos aquellos que se aventuraron a mi lado:  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove y Manu Delaunoy.

Traducción: Moisés Busanya



L'explorazione di tutti questi Reami è stata una vera sfida. Un grande ringraziamento a tutti coloro che hanno affrontato tale avventura al mio fianco:  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove e Manu Delaunoy.

Traduttore: Fulvio Cattaneo



Het was een ware uitdaging om al deze werelden te verkennen. Hartelijk dank aan iedereen die samen met mij deze tocht ondernam:  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove en Manu Delaunoy.

Vertaler : Bart Hillewaert



Eksploracja nowych krain okazała się nie lada wyzwaniem. Wielkie podziękowania dla tych, którzy dzielnie wytrwali przy moim boku. A byli to:  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove oraz Manu Delaunoy.



これらの王国すべての地域の探索は、非常に大きな挑戦でした。私と共にチャレンジしてくれた以下のすべての方々に謝意を述べたいと思います：  
Dom Vandaele, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Eric Hanuise, Jean-Paul Reginster, Bernard Jorion, Thomas Laroche, Yves Dohogne, Benoît Kusters, Nicolas Christian, Jean-Pierre Ernotte, Xavier Benout, Nico Dehove and Manu Delaunoy.

 <b>Table of Contents</b>		
<b>Content</b>	<b>2</b>	
<b>Rules</b>	<b>4</b>	
1. My Precious (World)!	12	★
2. Life Is a Long - But Not So Quiet - River	14	★
3. Go East	16	★
4. I've Been To The Mountaintop	18	★
5. The Rusted Throne	21	★★
6. Adrift	24	★★
7. Crops of Power	27	★★
8. The Sword In The Cavern	30	★★
9. A Game of Gods	34	★★★
10. A Dig Too Far	38	★★★
11. All Together Now	43	★★★
12. Night And Day	48	★★★

 <b>Table des matières</b>		
<b>Contenu</b>	<b>2</b>	
<b>Règles</b>	<b>5</b>	
1. Mon(de) Précieux !	12	★
2. La vie est un long fleuve (à peine) tranquille	14	★
3. À l'est, du nouveau	16	★
4. Là-haut sur la montagne	18	★
5. Le trône rouillé	21	★★
6. Pangea	24	★★
7. Le cercle des pouvoirs disparus	27	★★
8. De caves et d'épée	30	★★
9. Les Dieux sont tombés sur la tête	34	★★★
10. Un filon trop loin	38	★★★
11. Ensemble, c'est tout	43	★★★
12. Ombre et Lumière	48	★★★

 <b>Inhaltsverzeichnis</b>		
<b>Inhalt</b>	<b>2</b>	
<b>Spielregel</b>	<b>6</b>	
1. Mein Schatzzzzz!	12	★
2. Das Leben ist ein langer, aber gar nicht so ruhiger Fluss	14	★
3. Go East	16	★
4. Ich bin auf dem Gipfel des Berges gewesen	18	★
5. Der rostige Thron	21	★★
6. Kontinentaldrift	24	★★
7. Früchte der Macht	27	★★
8. Das Schwert in der Höhle	30	★★
9. Ein Spiel der Götter	34	★★★
10. Wer andern eine Grube gräbt ...	38	★★★
11. All Together Now	43	★★★
12. Night and Day	48	★★★

 <b>Índice</b>		
<b>Componentes</b>	<b>2</b>	
<b>Reglas</b>	<b>7</b>	
1. ¡Mi tesoro!	12	★
2. El río de la vida	14	★
3. Viaje al Este	16	★
4. Ay-Ho – Cavar, cavar	18	★
5. El Trono oxidado	21	★★
6. A la deriva	24	★★
7. Cultivos de Poder	27	★★
8. La espada en la caverna	30	★★
9. Un juego de dioses	34	★★★
10. Una cueva demasiado lejana	38	★★★
11. All Together Now	43	★★★
12. Noche y Día	48	★★★

 <b>Componenti</b>		
<b>Materiale</b>	<b>2</b>	
<b>Regole</b>	<b>8</b>	
1. Il mio Tesoro (o mondo)!	12	★
2. La Vita è un Lungo Fiume (Non Tanto) Tranquillo	14	★
3. Vai a Oriente	16	★
4. Sono Stato sulla Cima della Montagna	18	★
5. Trono Arrugginito	21	★★
6. Alla Deriva	24	★★
7. Le Coltore del Potere	27	★★
8. La Spada nella Caverna	30	★★
9. Un Gioco degli Dei	34	★★★
10. Quest'Ultima Buca	38	★★★
11. Adesso Tutti Insieme	43	★★★
12. Notte e Giorno	48	★★★

 <b>Inhoudstafel</b>		
<b>Inhoud</b>	<b>2</b>	
<b>Spelregel</b>	<b>9</b>	
1. Mijn Lieveling!	12	★
2. Het leven is een lange, maar allesbehalve rustige rivier	14	★
3. Oostwaarts	16	★
4. We stonden op de bergen	18	★
5. De Roestige Troon	21	★★
6. Op drift	24	★★
7. Koren op mijn molen	27	★★
8. Het Zwaard in de Grot	30	★★
9. Een spel der Goden	34	★★★
10. Te diep gegraven	38	★★★
11. Iedereen samen nu	43	★★★
12. Dag en nacht	48	★★★

 <b>Spis treści</b>		
<b>Zawartosc</b>	<b>2</b>	
<b>Reguły</b>	<b>10</b>	
1. Mój skarb!	12	★
2. Życie to długa, acz niekoniecznie spokojna, rzeka	14	★
3. Marsz na wschód	16	★
4. Byłem na samym szczycie	18	★
5. Pordzewiały tron	21	★★
6. Wszystko się zmienia	24	★★
7. Kręgi władzy	27	★★
8. Miecz w jaskini	30	★★
9. Igraszki bogów	34	★★★
10. Nie kop zbyt głęboko	38	★★★
11. Nareszcie razem	43	★★★
12. Dzień i noc	48	★★★

 <b>目次</b>		
<b>内容物</b>	<b>2</b>	
<b>ルール</b>	<b>11</b>	
1. いとしいしえかい	12	★
2. 人生は長く静かでもない河	14	★
3. ゴー・イースト	16	★
4. 私は山頂へ行った	18	★
5. 錆びた玉座	21	★★
6. 大陸漂流説	24	★★
7. ちからの作物	27	★★
8. 石の下の剣	30	★★
9. 七王国の神々	34	★★★
10. 遠すぎた発掘	38	★★★
11. オール・トゥゲザー・ナウ	43	★★★
12. ナイト&デイ	54	★★★