

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Realms

DAYS OF WONDER

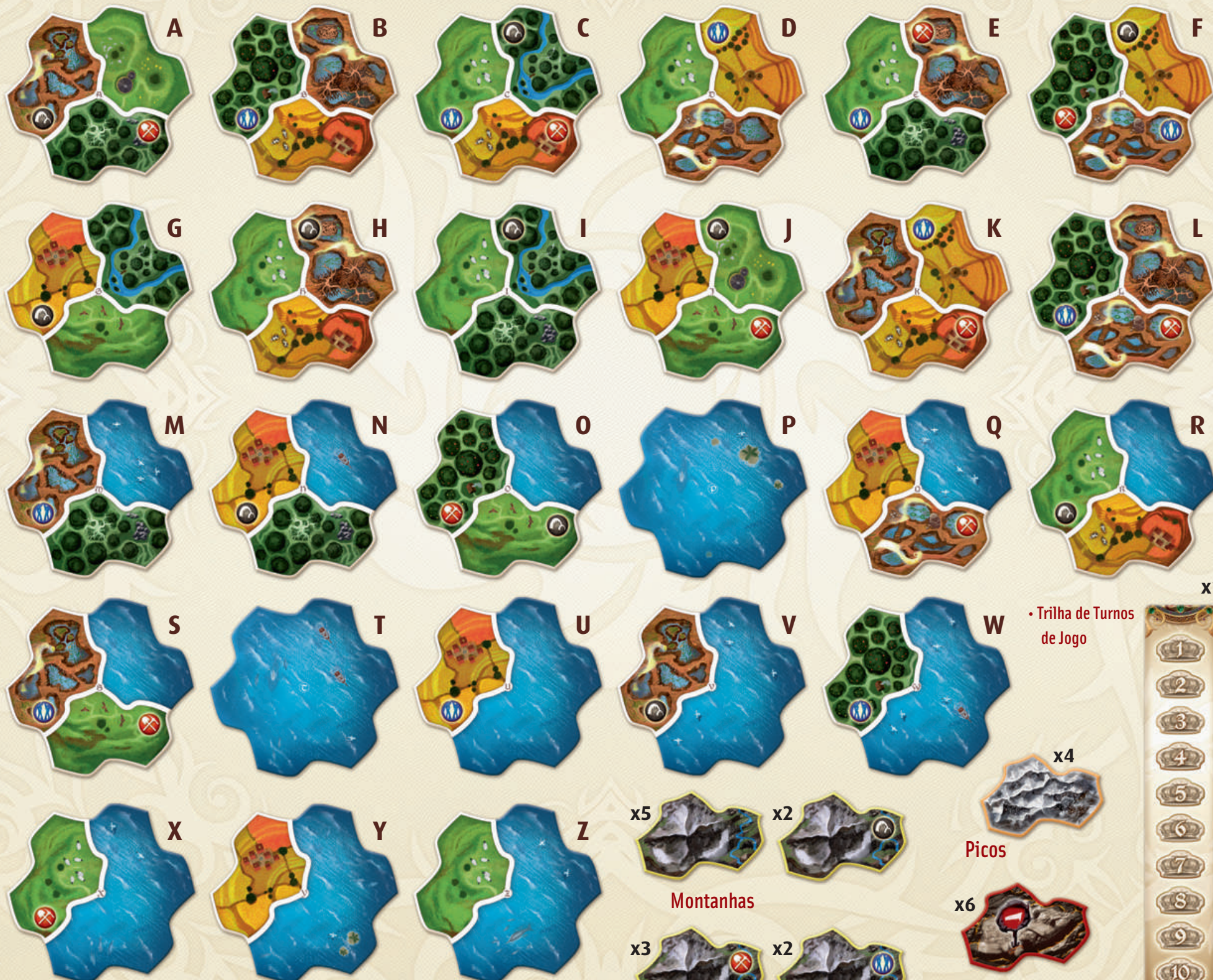
Componentes

SMALLWORLD

26 peças de terreno em forma de hexágono

Marcadores de fronteira fluvial

x6



• Trilha de Turnos de Jogo

x1



x4



Picos

x6



Abismos

x5



Montanhas

x2



x3



x2

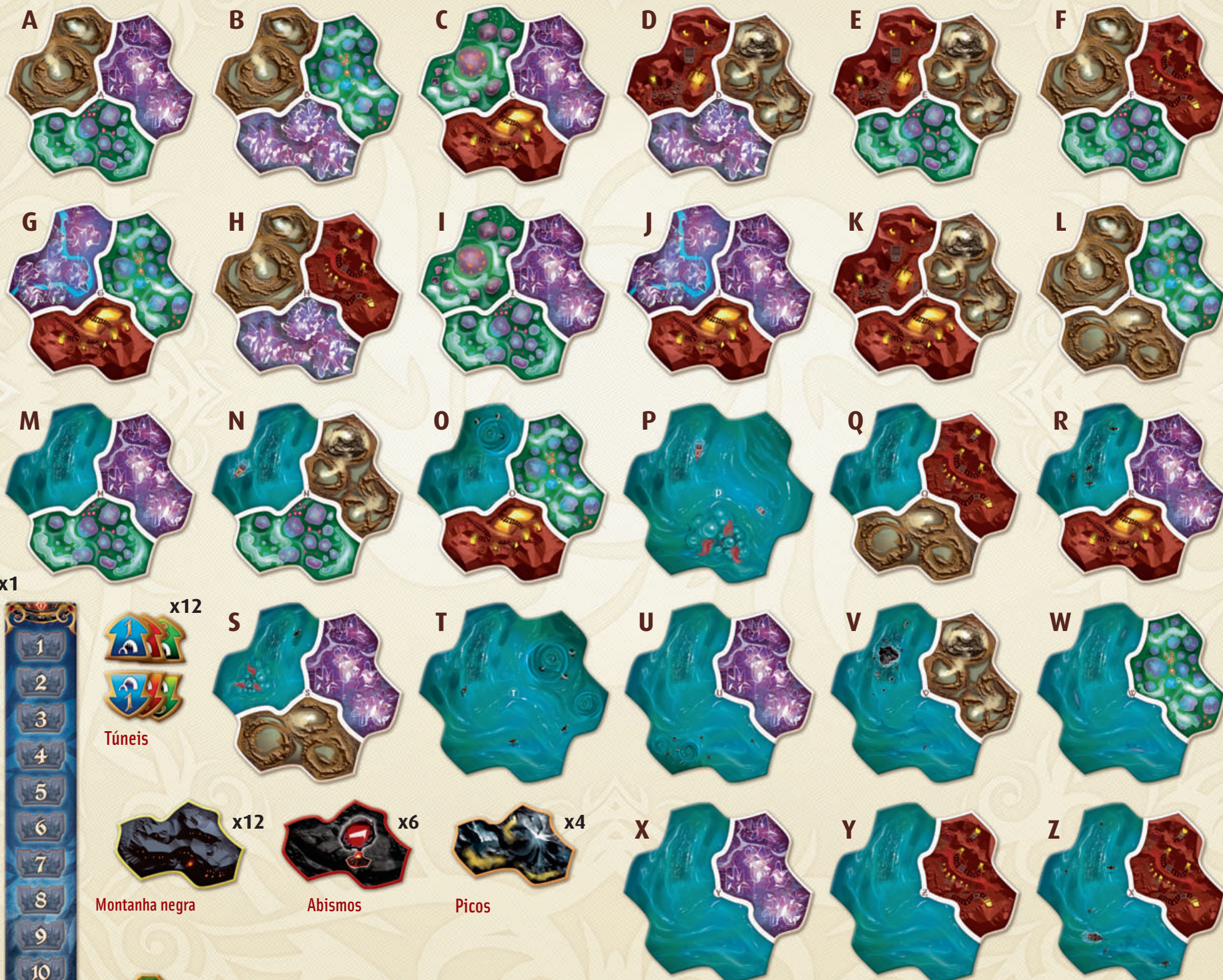


Componentes



• 1 Trono Enferrujado e 7 fichas diversas para usar em cenários de sua própria criação

SMALLWORLD
UNDERGROUND



x1



x12



Túneis

x12



Montanha negra

x6



Abismos

x4



Picos

x10



Minas de Moedas da Vitória



Small World Realms

Para 2-6 jogadores
A partir de 8 anos
40-80 minutos



Peças de terreno

As peças de terreno, montanhas, abismos e picos nesta caixa se reúnem para formar uma variedade de diferentes mapas de tabuleiro de Reino para jogar o jogo Small World.

Todas essas peças têm dois lados, permitindo que você explore os novos Reinos tanto de cima quanto do submundo. Você pode até combinar os dois usando os túneis incluídos.

As peças contendo regiões aquáticas podem ser usadas para representar rios, mares ou lagos, dependendo do cenário em jogo.

Como no Small World padrão, as Montanhas são sempre empilhadas no topo de uma região subjacente (montanha), fornecendo uma camada adicional de defesa para quem as ocupa. E agora os Picos podem ser colocados em cima deles, proporcionando um nível adicional de proteção. Se a Região subjacente coberta por uma Montanha incluir um símbolo de Mapa, tente colocar uma Montanha exibindo o mesmo símbolo sempre que possível.

Abismos são regiões intransponíveis que devem ser contornadas, nunca cruzadas ou atravessadas, semelhantes aos Abismos Abismais introduzidos em Small World Underground.

Configurando o jogo

Você pode usar Realms para jogar de duas novas maneiras: configurando um dos novos cenários apresentados neste livreto; ou construir seu próprio novo reino e cenário para jogar.

Não importa sua escolha, primeiro coloque o Indicador de Turno de Jogo em sua mesa, colocando o Marcador de Turno de Jogo em seu primeiro lugar: assim como em Small World, um jogo de 2-3 jogadores durará 10 turnos, um jogo de 4 jogadores 9 turnos, e um jogo de 5 a 6 jogadores com apenas 8 turnos.

Construindo seu próprio reino

Se você decidir construir seu próprio Reino e Cenário, mantenha estas diretrizes de design em mente:

Primeiro decida se você quer jogar no Small World, no Small World Underground ou em uma mistura de ambos.

Ao construir um novo Reino, tente usar uma média de 9 Regiões (Regiões, não Peças) por jogador. Isso garantirá que seu Reino seja pequeno o suficiente para valer a pena lutar, ao mesmo tempo que deixa espaço para novas Raças entrarem nele. Aumente ou diminua ligeiramente essa média para tornar seu Reino mais pacífico ou de confronto direto.

Cada tipo de terreno e cada símbolo do mapa devem estar presentes em uma proporção de cerca de 1/5 do número total de regiões em jogo. Portanto, em um jogo com 4 jogadores, você deve se esforçar para obter um Reino que apresente $4 \times 9 = 36$ regiões de terreno e $36/5 =$ cerca de 7 regiões de cada tipo de terreno e 7 símbolos de mapa de cada tipo. No Small World, isso se traduziria em cerca de 7 fazendas, 7 florestas, 7 colinas, 7 pântanos e 7 montanhas, junto com aproximadamente 7 símbolos de cavernas, 7 minas e 7 fontes mágicas visíveis em algumas dessas regiões.

Algumas sugestões:

- Comece configurando seus blocos que contenham regiões de água, se houver - certificando-se de decidir quais regras (rios ou mares e lagos) serão aplicadas. Se apropriado, estabeleça fronteiras em seus rios, usando os marcadores brancos de borda do rio fornecidos. Se você tiver Mares, certifique-se de decidir se novas Raças poderão entrar no tabuleiro por essas bordas ou não.
- Agora troque algumas dessas peças por outras contendo regiões de água para ajustar a proporção de cada tipo de terreno nas regiões do seu reino, preservando ao mesmo tempo o contorno dos seus cursos de água. Neste momento, pense onde você gostaria de colocar Montanhas e/ou Abismos (os últimos impactam todas as Raças, ao contrário de outros Tipos de Terreno).
- Use fichas de Tribos Perdidas (Monstros, em Small World Underground) para dividir vastas extensões de regiões que de outra forma seriam vazias, para que os primeiros jogadores a entrar neste Reino não tenham muitas vantagens.
- Se você possui o Small World Underground, você pode apimentar seu jogo espalhando nos Reinos alguns Locais ou Relíquias bem escolhidos: Ter um total de um a mais do que o número de jogadores em seu jogo é uma boa regra. Ajuste esse número para cima ou para baixo dependendo do nível de conhecimento de seus jogadores e da quantidade de tempo disponível. Sinta-se à vontade para usá-los também em Small World Realms, não apenas naqueles subterrâneos.
- Tente pensar primeiro em um tema, isso geralmente é uma fonte útil de inspiração
- Resista à introdução de muitas regras novas no mesmo cenário - elas raramente tornam o jogo mais divertido, apenas mais difícil de jogar!

Agora vá brincar, explorar e conquistar alguns reinos!

Reproduzindo cenários predefinidos

Os Cenários a seguir convidam você a descobrir novos Reinos usando configurações de terreno predefinidas e metas/objetivos específicos. Salvo disposição em contrário, todas as regras do Small World e/ou Small World Underground ainda se aplicam.

O número ♦♦ (de 1 a 3) ao lado de cada título de Cenário ajuda a descrever sua complexidade (sendo ♦♦ mais apropriado para iniciantes em jogos e ♦♦♦♦ reservado para jogadores experientes).

Uma legenda abaixo do título indica se o Reino se passa em Small World, Small World Underground ou ambos. Por último, mas não menos importante, é indicado o número de jogadores que este cenário acomoda. Notas introdutórias, instruções de configuração e regras especiais (se houver) complementam a descrição do cenário.

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



Meu Precioso (Mundo)!



“Meu precioso, meu mundo, é Miiine! Rios, Picos e Abismos... Chegamos!”

Um belo cenário introdutório para descobrir Rios e Abismos e alcançar novos Picos!

Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River: Ao contrário de outras regiões vazias, os rios custam apenas 1 ficha para serem conquistados, **mas devem ser esvaziados** durante a fase de redistribuição do jogador. Portanto, a menos que você tenha um poder especial que permita o contrário, você não poderá ocupar nenhuma das regiões fluviais.

LIFE IS A LONG - BUT NOT SO QUIET - RIVER

Smallworld



2-6

2

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



x2



x2



x1



x1



x4

10



3

B / J / M / V



x1



x1



x2

10

4

E / K / N / Z



x1



x1



x4

9

5

H / I / Q / W



x1



x1



x1



x2

8

6

D / F / O / X



x1



x1



x1



x1

8

2





A vida é um rio longo - mas não tão tranquilo ✨

"O que você quer dizer com que estamos TODOS no mesmo barco? Tire-me agora!"

Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River (consulte o Cenário 1 - Meu Precioso!). A menos que você tenha um poder especial que lhe permita fazer o contrário, suas novas Raças DEVEM entrar no tabuleiro através de uma das 6 regiões marcadas com uma seta no mapa (as 2 extremidades do Rio e as 4 Regiões imediatamente adjacentes a elas).

GO EAST

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



Vá para o leste



Set-up

Coloque 1 Mina de Moedas da Vitória em cada uma das regiões mais a leste, conforme o mapa.

Regras Especiais

A menos que estejam equipados com um poder especial que lhes permita entrar no tabuleiro em qualquer lugar, novas raças só poderão entrar no tabuleiro através das bordas ocidentais das regiões mais a oeste do mapa.

As raças ativas que ocupam as regiões mais a leste do mapa ganham 1 Moeda de Vitória adicional por região durante sua fase de pontuação, conforme indicado pelas Minas de Moeda de Vitória (que são sempre deixadas no tabuleiro como um lembrete deste bônus de pontuação).

I'VE BEEN TO THE MOUNTAINTOP

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



Eu estive no topo da montanha



“Heigh-ho, heigh-ho, cabe aos picos que vamos!”

Set-Up

Coloque 4 Moedas de Vitória de valor 1 no topo de cada Pico, conforme o mapa.

Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River (consulte o Cenário 1 - Meu Precioso!).

Qualquer jogador cuja(s) raça(s) Ativa(s) ou Em Declínio ocupa(m) um Pico recebe 1 moeda de Vitória de cada Pico ocupado no final do seu turno (até que as moedas de Vitória acabem).

Cada vez que qualquer jogador entra em Declínio, depois de pontuar, ele pega 3 Moedas de Vitória de valor 1 do estoque de Vitória e as coloca no topo dos Picos de sua escolha. Ele não pode derrubar todos os 3 no mesmo Pico.

THE RUSTED THRONE

SMALLWORLD



4-5

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



O Trono Enferrujado



Há algo podre neste Reino - não o trono manchado que fica no topo, mas a luta para chegar lá...

Set-Up

Coloque o Trono Enferrujado no topo do Pico, conforme o mapa.

Special Rules

O Trono Enferrujado é um Lugar Popular, seu Poder Especial é concedido a quem ocupa o Pico onde ele está sentado. O jogador cuja raça (ativa ou em declínio) ocupa esta Região recebe um tributo de 1 Moeda de Vitória para as pilhas de fichas de raça de cada jogador (ativo ou em declínio) que ocupam uma das 5 Regiões que compartilham uma fronteira com o Pico e seus Tronos Enferrujados.

Quando uma Tribo Perdida ocupa uma dessas Regiões, o jogador no Trono coleta seu tributo diretamente do estoque de Vitória.

ADRIFT

SMALLWORLD



6



2

H



L



U



O



2

F



I



Y



S



3

E



A



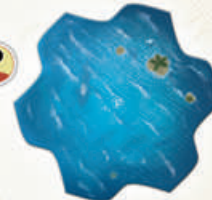
Z



Q



P



4

G



K



X



M



5

D



J



V



N



T



6

C



B



W



R



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



À deriva



Set-Up

Pegue todas as peças de terreno, montanhas, abismos e fichas de tribo perdida que correspondam ao número de jogadores mostrado na tabela abaixo. Por exemplo, se estiver jogando com 4, pegue todas as peças marcadas para 2, 3 e 4 jogadores. Monte todas essas peças para formar uma massa de terra contígua única e aproximadamente circular; sua forma exata e a posição e orientação dos blocos não importam, pois eles logo começarão a mudar.

Os jogadores que usam o Small World Underground podem adicionar 1 Lugar ou Relíquia a cada conjunto de Peças listado abaixo. Tente colocar cada um em um tipo de terreno diferente, tanto quanto possível.

Regras Especiais

No início de cada turno (inclusive quando estiver em Declínio), um jogador pode colocar uma única peça “à deriva”, movendo-a para outro local na mesa de jogo. As seguintes regras se aplicam:

- Uma peça só pode ser empurrada, não levantada, portanto, apenas as peças que estão atualmente no perímetro externo do “continente” podem ser movidas.
- Uma peça pode ser girada em torno de seu centro e colocada de volta no mesmo lugar.
- Você pode mover sua peça para qualquer lugar, mas todas as peças ainda devem estar conectadas para formar uma única massa de terra, embora possa conter “buracos”.
- Uma peça não pode deslizar além da borda da mesa de jogo, mas obstáculos naturais (caixa de jogo, etc.) nesta mesa podem ser movidos para acomodar um desvio.

Todas as regiões aquáticas são tratadas como mares. Eles são intransponíveis e mesmo novas Raças não podem entrar no tabuleiro através deles (a não ser através do Poder Especial, é claro). Considera-se que as regiões aquáticas adjacentes entre si formam uma única região marítima, sem separação.

CROPS OF POWER

SMALLWORLD

2-6

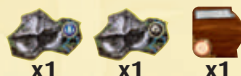
2

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



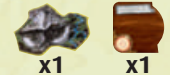
3

C / G / L



4

E / K / O



5

B / J / F



6

D / H / W



7





Culturas de Poder



O poder é algo que deve ser cultivado... Os círculos nas plantações são realmente mágicos!

Set-Up

Coloque um Poder Especial, sorteado aleatoriamente, virado para cima em cada espaço de Terra vazio cercado por 6 peças de Terreno. Se comprados, os poderes especiais Amaldiçoado, Historiador, Espírito, Rico e Sábio (e Renascido se estiver jogando com Small World Underground) não podem surgir. Descarte-os e compre outro Poder Especial em seu lugar.

Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River (consulte o Cenário 1 - Meu Precioso!).

Qualquer jogador cuja raça ativa ocupe pelo menos 5 regiões que fazem fronteira com um espaço de colheita pode usar o poder especial colocado naquele espaço de colheita imediatamente (mesmo se ganho no meio do turno), mas deve parar de usá-lo assim que ocupar menos de 5 regiões novamente. Os Poderes Especiais permanecem em seu espaço de colheita durante o jogo.

THE SWORD IN THE CAVERN

SMALLWORLD
UNDERGROUND

3-5

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

x6 x6 x10 x4 x1

8



THE SWORD IN THE CAVERN

SMALLWORLD
UNDERGROUND

8



4

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

 x8
  x6
  x12
  x5

 x1

9

THE SWORD IN THE CAVERN

SMALLWORD
UNDERGROUND

5

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

 x8
  x6
  x14
  x6
  x1

8





A Espada na Caverna



Set-up

Coloque a Espada do Coelho Assassino voltada para cima na Região Central do mapa, defendida por 2 fichas de Monstro. Descarte todas as outras relíquias, pois elas não entrarão em jogo. Agora compre aleatoriamente alguns Locais Populares e coloque-os virados para baixo, defendidos por 2 fichas de Monstro cada, nas Regiões indicadas no mapa.

Regras Especiais

Todas as regiões aquáticas são mares intransitáveis (a menos que estejam equipados com um poder especial para isso).

A GAME OF GODS



Um jogo de deuses



*"Pfff, você não viu nada – eu teço meus próprios reinos do nada!"
- Puff, um mago desaparecido*

Set-up (3-6 jogadores)

Misture todas as raças que deseja jogar e distribua aleatoriamente 3 para cada jogador, que as manterá em segredo por enquanto. Faça o mesmo com os Poderes Especiais. Como algumas Raças e Poderes Especiais (listados abaixo) são mais difíceis de jogar do que outros, você pode optar por descartá-los e comprar novos para substituí-los OU receber algumas Moedas de Vitória (MV) bônus na primeira vez que entrarem no tabuleiro. Decida antes do início do jogo em qual opção todos vocês jogarão. Se você escolher os bônus, eles são: Amaldiçoados (+12 MV), Anões (+4 MV), Damas Brancas (+4 MV), Mímicos das Sombras (+2 MV), Homúnculos (+2 Homúnculos), Anões de Ferro (- 4MV).

Set-up (2 jogadores somente)

Compre aleatoriamente 7 Raças e 7 Poderes Especiais, descartando e comprando novos ao comprar Amaldiçoados, Homúnculos ou Mímicos das Sombras. Coloque todos eles voltados para cima na mesa. Começando pelo 1º jogador, pegue um item (Raça ou Poder Especial) cada, até que cada jogador tenha 3 Poderes Especiais e 3 Raças. Descarte o Poder Especial e a Corrida restante.

Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River (consulte o Cenário 1 - Meu Precioso!). As regiões fluviais contíguas são consideradas como formando uma única região.

Os jogadores constroem o tabuleiro ao longo do jogo. No início do jogo, espalhe todas as peças sobre a mesa. Escolha o primeiro jogador aleatoriamente. Ele escolhe uma peça e a coloca no centro da mesa de jogo. Ele pode colocar uma Montanha e/ou Abismo nele. Ele também pode colocar uma Tribo Perdida nela, e deve fazê-lo se a Peça contiver pelo menos duas Regiões não-Montanhas. Os outros jogadores fazem o mesmo, certificando-se de colocar sua peça adjacente a pelo menos uma peça que já faz parte do jogo.

O jogo então prossegue normalmente, exceto que:

- Se o número de Regiões (não de Peças) no tabuleiro for inferior a 9x o número de jogadores, no início do seu turno o jogador adiciona uma nova Peça ao tabuleiro usando as mesmas regras do início do jogo.
- Não há combos de raça e poder especial para usar. Em vez disso, durante o primeiro turno e após cada Declínio subsequente, o jogador cria seu próprio combo de Raça e Poder Especial a partir daqueles que comprou no início do jogo. Cada item só pode ser usado em um único combo por jogo. O jogador



Um jogo de deuses



mantém em segredo seus itens ainda não jogados até que os jogue.

- Este cenário também pode ser jogado usando Small World Underground ou ambos os jogos. Neste caso, cada jogador também compra um Lugar ou Relíquia sem olhar para ele e deve colocá-lo em cima da primeira ou segunda Peça que colocar, junto com 2 fichas de Monstro para protegê-lo. O primeiro jogador também coloca um Lugar ou Relíquia aleatório em cima da primeira Peça colocada durante a preparação.

A DIG TOO FAR



SMALLWORLD
UNDERGROUND



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		



Uma escavação longe demais ✨ ✨ ✨

"Continue cavando, já posso sentir o ouro! Não... espere, algo está se movendo. Talvez devêssemos parar?"

- Famosas últimas palavras de Doug, o anão de ferro

Set-up

Os habitantes deste Reino descobriram três veios de ouro que correm nas profundezas do subsolo. Cada veio de ouro inicialmente só é acessível em suas regiões superiores (A). Depois que todas as regiões (A) forem conquistadas com sucesso pelos jogadores, todas as regiões (B) serão abertas e, em seguida, todas as regiões (C).

Monte 3 pilhas de moedas de Vitória de acordo com o gráfico ao lado do mapa.

De cada uma dessas pilhas, retire aleatoriamente uma Moeda da Vitória e coloque-a virada para baixo em cada um dos veios correspondentes das Regiões Douradas, até que todas as Regiões vinculadas a essa pilha tenham uma Moeda da Vitória. Descarte as Moedas de Vitória restantes sem olhar seus valores.

Coloque 2 Locais Populares, cada um protegido por 2 fichas de Monstro, nas Regiões ao Norte, conforme o mapa, e coloque uma pilha de todas as

Relíquias viradas para baixo perto dos veios de Ouro, fora do tabuleiro.

As chamas não entrarão em jogo, deixe seu estandarte na caixa do jogo. Faça o mesmo com os Esqueletos, Feiticeiros e Múmias - suas fichas representarão Monstros defendendo os veios de Ouro. Coloque 1 esqueleto em cada região da veia de ouro mais à esquerda, 1 feiticeiro em cada região da veia central e 1 múmia em cada região da veia mais à direita. Se você não possui o Small World, sinta-se à vontade para usar outros marcadores no lugar dos Esqueletos e Feiticeiros. Aplicam-se as regras do Small World Underground River

Cavando veias de ouro

As Regiões Veins of Gold são conquistadas usando regras de combate padrão (2 Fichas + 1 por Monstro que as defende - inicialmente apenas 1 Monstro está defendendo cada). Ao conquistar uma região de veios de ouro, pegue a moeda da vitória que está nela.

Se o valor for 5 ou 10, adicione uma Relíquia à Região que acabou de conquistar. Se vários Monstros estavam defendendo a Região, descarte 1, reposicionando os outros (se houver) na próxima Região ainda não conquistada na mesma linha de Ouro (ou seja, sobreviventes de A redistribuem em B adjacente, sobreviventes de B em C adjacente).

Adicione tantos monstros novos a essa região quanto o valor das Moedas de Vitória que você acabou de ganhar!



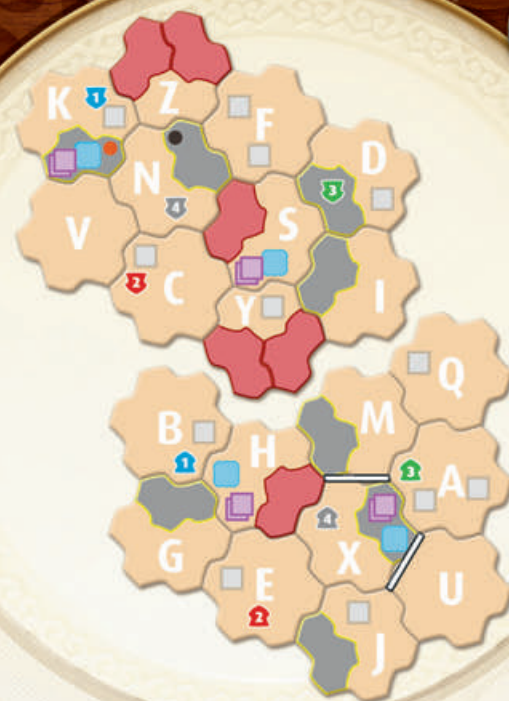
Uma escavação longe demais ✨ ✨ ✨

Ataque de monstros

Assim que todos os jogadores terminarem um turno, antes que o Marcador de Turno do Jogo avance uma posição, todos os Monstros atacam, uma Veia de Ouro de cada vez, de Oeste para Leste. Esses Monstros usam as regras de Combate padrão, atacando com todos os Monstros nesse sentido, exceto 1 por Região que ocupam, rolando um dado de Reforço para seu último ataque, etc. Eles sempre atacam primeiro as Regiões menos protegidas (em caso de empate, jogue um morrer). Fichas de Monstro não utilizadas (no caso de uma falha na jogada de Reforço) e fichas de Monstro sob ataque são todas redistribuídas na região de Veia de Ouro não conquistada mais alta - ou na Região de onde o ataque se originou, se todas as Regiões desta veia já tiverem sido conquistado.

ALL TOGETHER NOW

SMALLWORLD
SMALLWORLD
UNDERGROUND



5	A / B / C / D / E	8
	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	



Todos juntos agora



"Eu serei o Yin do seu Yang"

- Um mímico de sombra assustado para outro

Set-up

Crie uma pilha de banners da Small World Race e uma pilha separada de banners da Small World Underground Race. Crie uma única pilha de Poderes Especiais.

Layout em 4 colunas separadas: 6 banners da Small World Race, 6 poderes especiais, uma coluna (atualmente vazia) onde serão pagas as Moedas de Vitória pagas para pular combos e 6 banners da Small World Underground Race.

Desenhe aleatoriamente os assentos dos jogadores ao redor da mesa. Os jogadores na 1ª e 4ª posição da mesa formam uma única equipe; eles jogarão juntos exclusivamente em Small World Races. Eles somam sua pontuação no final do jogo. Os jogadores sentados na 2ª e 5ª posições jogam juntos, usando exclusivamente Small World Underground Races, marcando seus pontos juntos no final do jogo. O jogador nº 3 joga sozinho, dobrando seus pontos no final do jogo, e pode escolher qualquer uma das pilhas de corridas.

Selecionando um novo Combo (ver exemplo)

Os combos não são predefinidos. Selecione uma Raça na coluna da sua Equipe e associe-a a qualquer um dos Poderes Especiais visíveis. Coloque quaisquer Moedas de Vitória que você deva pagar na coluna Moedas de Vitória, deixando cair 1 Moeda por linha ignorada para seu item mais caro (Raça ou Poder Especial). Colete as Moedas de Vitória colocadas no Poder Especial correspondente ao item mais caro (Raça ou Poder Especial) que você escolheu, se houver. Escolha a Raça e o Poder Especial que você selecionou e mova as Raças, os Poderes Especiais acima (e as Moedas na coluna Moedas de Vitória, se houver), uma linha para cima cada, conforme necessário.



Todos juntos agora



Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River. Os túneis conectam regiões que contêm túneis com o mesmo número no outro lado do mundo.

As Small World Races devem primeiro entrar no tabuleiro acima do solo, e as Small World Underground Races devem primeiro entrar no subsolo. Poderes Especiais aplicam-se sempre que possível, de acordo com as regras de compatibilidade introduzidas no Small World Underground.

Os monstros defendem todas as regiões que contêm lugares populares ou relíquias justas usando as regras do Small World Underground.



O jogador quer Dragon Master Trolls.



Ele não coleta moedas de Vitória, pois não há nenhuma na linha dos Trolls (o item mais caro). O jogador agora coloca 1 moeda de Vitória em cada uma das 3 linhas acima e pega os DragonMaster Trolls.



Os banners de corrida e os poderes especiais abaixo dos espaços vazios agora estão todos deslocados uma linha para cima. Mas as moedas de Vitória próximas aos Poderes Especiais permanecem inalteradas.

NIGHT AND DAY

12

SMALLWORLD
SMALLWORLD
UNDERGROUND



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





Noite e Dia



Onde alguns descobrem que seu mundo são duas faces da mesma moeda...

Set-Up

Embaralhe duas pilhas separadas de Small World e Small World Underground, fazendo o mesmo com os Poderes Especiais. Coloque 6 combos Race & Special Power em uma coluna, alternando Small World e Small World Underground. Continue alternando sempre que um novo combo aparecer.

Regras Especiais

Aplicam-se as regras do Small World Underground River.

Um jogador com uma Corrida Mundial Pequena que estiver em declínio pode optar por realizar a sua próxima Corrida Subterrânea se assim o desejar (e vice-versa).

As Small World Races devem entrar no tabuleiro através de uma das Regiões Norte, e as Small World Underground Races através das Regiões Sul. As Corridas Mundiais Pequenas ganham 1 Moeda de Vitória bônus a cada turno para cada Corrida Pequena.

Região Subterrânea Mundial que eles ocupam, e para cada Região do Mundo Pequeno anteriormente ocupada por uma Raça Subterrânea do Mundo Pequeno. E vice versa.

Poderes Especiais aplicam-se sempre que possível, de acordo com as regras de compatibilidade introduzidas no Small World Underground.

Credits

Game Design: Philippe Keyaerts

Illustrations: Miguel Coimbra

Graphic Design: Cyrille Daujean



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'esplorazione 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.



Índice

Componentes	2	
Regras	4	
1. My Precious (World)!	5	★
2. Life Is a Long - But Not So Quiet - River	7	★
3. Go East	9	★
4. I've Been To The Mountaintop	11	★
5. The Rusted Throne	13	★★
6. Adrift	15	★★
7. Crops of Power	17	★★
8. The Sword In The Cavern	19	★★
9. A Game of Gods	23	★★★
10. A Dig Too Far	25	★★★
11. All Together Now	27	★★★
12. Noite e Dia	29	★★★