

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

2-5 jugadores • A partir de 8 años • 40-80 minutos

Componentes

Dentro de Small World™, encontrarás:

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

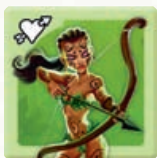


- 6 Hojas de Resumen, una para cada jugador y una para usarse como referencia de turno
- 14 Marcadores de Razas Fantásticas, coloreados en un lado indicando que la raza está Activa y con un tono apagado en el otro lado indicando que la raza está en Declive, más un marcador de Raza Fantástica en blanco para poder crear tu propia Raza



Salvajes, lado Activo y lado en Declive

- 168 Fichas de Raza y 18 Fichas de Tribu Perdida:



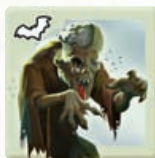
15 Salvajes



8 Enanos



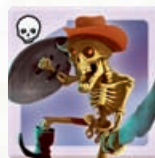
11 Elfos



10 Necrófagos



13 Hombres Rata



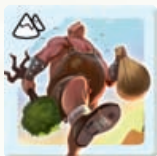
20 Esqueletos



18 Hechiceros



11 Tritones



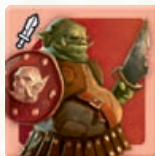
11 Gigantes



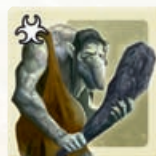
11 Medianos



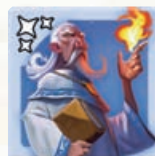
10 Humanos



10 Orcos



10 Trolls



10 Magos



18 Tribus Perdidas

- 20 Marcadores de Poderes Especiales Únicos, más un marcador en blanco para poder crear tu propio Poder Especial Único
- Las siguientes piezas para el juego:



10 Guaridas de Troll



6 Fortalezas



9 Montañas



5 Campamentos



2 Madrigueras



2 Héroes



1 Dragón

- 109 Monedas de Victoria (30 de valor "10", 24 de valor "5", 20 de valor "3" y 35 de valor "1")



- 1 Dado de Refuerzos

- 1 Marcador de Turno



El Marcador de Turno

- Este Libro de Reglas, con un número de acceso online a Days of Wonder

Preparación del juego

Si es la primera vez que juegas, retira con cuidado todas las piezas del juego de sus plantillas. Ordénalas y sitúalas en los huecos diseñados para cada tipo de pieza. Algunas de ellas deben ir en la bandeja extraíble de almacenaje que viene con el juego. Otros componentes encajan en sus respectivos huecos en la bandeja principal de la caja del juego. Consulta la ilustración del Apéndice (p. 8), para ver detalladamente cómo organizar las piezas.

◆ Toma el mapa de *Small World* que coincide con el número de jugadores para la partida, lo verás indicado en el tablero por un símbolo cerca de la pista de Turno de Juego, y sitúalo en el centro de la mesa.

◆ Pon el Marcador de Turno en la primera posición de la pista de Turnos de Juego del tablero ①. La pista de Turnos de Juego se usa para tener un control del progreso de la partida. La partida termina al final del turno en el que el Marcador de Turno alcanza la última posición de la pista (el turno 8, 9 o 10, dependiendo del mapa en el que se juegue).

◆ Retira de la caja del juego la bandeja extraíble de almacenaje con todas las fichas de Raza y sitúala, abierta, cerca del tablero de juego de tal manera que todos los jugadores puedan alcanzarla fácilmente ②.

◆ Mezcla bien todos los marcadores de Raza; roba 5 al azar y ponlos boca arriba, con su cara coloreada visible a los jugadores, formando una columna ③. Pon los restantes marcadores de Raza boca arriba, en una única pila, en la parte inferior de la columna ④. Haz lo mismo con los marcadores de Poder Especial, mezclándolos y poniendo uno al lado de cada uno de los marcadores de Raza, encajando su borde redondeado entre sí. Apila el resto de marcadores a la izquierda de la pila de marcadores de Raza ⑤. Deberías tener un total de 6 combinaciones de marcadores de Raza y marcadores de Poder Especial boca arriba en la mesa, incluyendo la combinación de la parte superior de las pilas.

◆ Pon una ficha de Tribu Perdida en cada Región del mapa que contenga un símbolo de Tribu Perdida ⑥. Las Tribus Perdidas son el remanente de civilizaciones largamente olvidadas que cayeron en declive pero que aún pueblan algunas Regiones al inicio de la partida.

◆ Sitúa una ficha de Montaña en cada Región del mapa que contenga una montaña ⑦.

◆ Reparte a cada jugador cinco Monedas de Victoria de valor "1" ⑧. Pon las restantes monedas, incluyendo todas las de valor "3", "5" y "10", en un montón cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores. Estas monedas servirán como moneda corriente a lo largo de la partida, y ayudarán a determinar el ganador al final de la misma.



Objetivo del juego

Cada vez hay menos espacio libre en *Small World*. Hay demasiadas razas viviendo fuera de su territorio, territorio que tus antepasados te legaron con la esperanza de que construyeras un imperio con el que poder dominar el mundo.

Eligiendo una combinación de marcador de Raza y un Poder Especial, deberás usar sus beneficios y habilidades raciales para conquistar las Regiones que te rodean y acumular Monedas de Victoria, a menudo a expensas de vecinos más débiles. Situarás tropas (fichas de Raza) en varias Regiones, y conquistarás tierras adyacentes, obteniendo así Monedas de Victoria por cada Región que ocupes al final de tu turno. En ocasiones, tu raza se habrá expandido demasiado, como aquellas que ya has aplastado, y necesitarás abandonar tu civilización y buscar otra. ¡La clave para la victoria es saber cuando empujar tu imperio al declive y tomar las riendas de

una nueva raza hacia su camino a la supremacía en la tierra de *Small World*!

Comienzo de la partida

El jugador con las orejas más puntiagudas jugará en primer lugar, será el Jugador Inicial. La partida continuará en el sentido de las agujas del reloj, de un jugador a otro. Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de jugar un turno, un nuevo turno comienza.

El Jugador Inicial mueve el Marcador de Turno a la siguiente casilla en la pista de Turnos de Juego, y comienza su siguiente turno, seguido de los demás jugadores.

Cuando el Marcador de Turno alcanza la última casilla de la pista de Turnos de Juego, todos los jugadores juegan un último turno y la partida termina. El jugador que haya acumulado más Monedas de Victoria será declarado el ganador de la partida.

I. El primer turno

Durante el primer turno de la partida, cada jugador:

1. Elige una combinación de Raza y Poder Especial
2. Conquista Regiones
3. Gana Monedas de Victoria

1. Elegir una combinación de Raza y Poder Especial

El jugador elige una combinación de Raza y Poder Especial de entre las seis que hay visibles en la mesa, incluyendo la combinación formada por el marcador de Raza y el marcador de Poder Especial en la parte superior de las pilas al final de la columna.

El precio de cada combinación se determina por su posición en la columna. La primera combinación, localizada en la parte superior de la columna, es gratis. Cada una de las demás combinaciones, a medida que bajas en orden por la columna, cuesta una Moneda de Victoria adicional. Este coste lo paga el jugador dejando una Moneda de Victoria de su propiedad en cada una de las combinaciones situadas por encima de la combinación que desea elegir.



Si la combinación elegida contiene Monedas de Victoria, el jugador se lleva esas monedas; aún así deberá dejar una Moneda de Victoria en cada una de las combinaciones localizadas por encima de la que seleccionó.

El jugador sitúa la combinación seleccionada boca arriba delante de él, y toma tantas fichas de Raza de la bandeja de almacenaje como la suma de los valores indicados en el marcador de Raza y su marcador de Poder Especial asociado.

A no ser que se mencione lo contrario (por ejemplo, Esqueletos o Hechiceros) esas fichas de Raza son las únicas que el jugador tendrá a su disposición para esa raza durante el transcurso de la partida.



Si, por otro lado, un Poder Especial (o un poder de Raza) te permite tener fichas de Raza adicional durante el transcurso de la partida, estás limitado por el total de fichas disponibles en la caja. Así, un jugador con 18 fichas de Hechicero en el tablero no podrá usar el poder de sus Hechiceros otra vez hasta que algunas de sus fichas estén disponibles.

Finalmente, el jugador rellena la columna de combinaciones disponibles para los demás; para ello se desplazan las combinaciones existentes (y las Monedas de Victoria en ellas, si hay alguna) hacia arriba una posición en la columna, para así rellenar el hueco dejado, y revelando una nueva combinación en las pilas, si así sucede. Siempre debería haber 6 combinaciones visibles para todos los jugadores, en la mesa, dentro del límite de marcadores de Raza y marcadores de Poder Especial disponibles en las pilas, mezclándolas de nuevo en caso necesario.



2. Conquistar Regiones

Rellenando la columna de combinaciones de Raza y Poderes Especiales.

> Primera Conquista

El primer despliegue en el mapa, de la raza de un jugador, deberá ser conquistando una Región fronteriza del mismo, por ejemplo una Región adyacente al borde del tablero o una cuya costa pertenezca a un Mar adyacente al borde del tablero, incluso si ese Mar está ocupado por una Raza Marinera.

> Conquistando una Región

Para conquistar una Región, un jugador debe tener disponibles para desplegar: 2 fichas de Raza + 1 ficha de Raza adicional por cada Campamento, Fortaleza, Montaña, o Guarida de Troll + 1 ficha de Raza adicional por cada ficha de Tribu Perdida o ficha de Raza de otro jugador presente en esa Región. Mares y Lagos, normalmente, no se pueden conquistar.



Campamentos

Guaridas de Troll

Fortalezas

Montañas



Para entrar en el tablero a través de estas Colinas ocupadas por una Tribu Perdida, el jugador debe usar 3 de sus preciadas fichas de Raza.

Tras conquistar una Región, el jugador debe dejar las fichas de Raza que ha usado para conquistarla dentro de las fronteras de dicha Región en el mapa. Esas fichas deberán permanecer en esa Región hasta que el jugador reorganice sus tropas al final de su turno (ver *Redistribución de Tropas*, p. 5).

Nota Importante: Independientemente del beneficio de Raza y/o su Poder Especial, un jugador debe siempre tener al menos una ficha de Raza disponible para iniciar una nueva conquista.

> Pérdidas Enemigas y Retiradas

Si las fichas de Raza de otro jugador ocupan una Región antes de su conquista, ese jugador debe recoger inmediatamente todas sus fichas de Raza y:

- Retirar permanentemente una ficha de Raza devolviéndola a la bandeja de almacenaje;
- Guardar las otras fichas de Raza en su mano, y redistribuirlas en cualquier otra Región o Regiones todavía ocupadas por su raza, si queda alguna, como acción final del turno del jugador actual. Las Regiones en las que las fichas de Raza restantes deben redistribuirse, no pueden estar adyacentes o contiguas a la Región de la que han huido.

Si todas las Regiones de ese jugador han sido atacadas en el mismo turno, dejándole con algunas fichas de Raza en la mano pero ninguna en el tablero, podrá redistribuirlas como si estuviera realizando una Primera Conquista, en su siguiente turno.

Cuando una Región defendida por una única ficha es capturada, la ficha defensora se descarta. Esto usualmente se dará cuando la ficha defensora es una Tribu Perdida o cuando la ficha defensora pertenece a una Raza en Declive (ver *Entrando en Declive*, p. 6).

Nota: Un jugador puede elegir conquistar una Región ocupada por una ficha en Declive de su propiedad, si así lo desea: Deberá perder esa ficha, pero podrá tener acceso a una Región que seguramente será más provechosa para su nueva Raza Activa.

Las Montañas son inamovibles, y permanecen en su lugar para proveer defensa a su nuevo conquistador.

> Conquistas Siguientes

El jugador activo puede repetir el proceso de conquistar tantas regiones como desee durante su turno, siempre y cuando tenga suficientes fichas de Raza para cumplir con las sucesivas conquistas.

Cada una de las Regiones recién conquistadas deben ser adyacentes (compartir frontera con) a una Región ya ocupada por sus fichas de Raza Activa, a menos que su combinación de Raza y Poder Especial le permita otra cosa.



Tras conquistar con éxito las colinas, estos malvados sacos de huesos se aventuran en las Tierras de Labranza vecinas propiedad de los Elfos.

> Intento de Conquista Final/Tirada del Dado de Refuerzos

Durante el intento final de conquista de su turno, un jugador puede encontrarse sin suficientes fichas de Razas para conquistar otra Región. **Mientras tenga al menos una ficha de Raza sin usar**, podrá intentar una conquista final para su turno eligiendo una Región que podría conseguir normalmente con 3 o menos fichas de Raza. Una vez elegida la Región, el jugador tira el Dado de Refuerzos una vez. Fíjate que la Región en la que el jugador desea realizar su última conquista debe elegirse **antes** de tirar el dado. Esta Región, no tiene que ser necesariamente la más débil de entre todas las disponibles para atacar, siempre que pueda ser conquistada con una tirada afortunada del dado.

Si la suma del dado con la(s) ficha(s) de Raza que quedan en su posesión, es lo suficientemente alta para conquistar la Región, el jugador situará su(s) ficha(s) restante(s) allí. De lo contrario, deberá distribuir su(s) ficha(s) restante(s) en una de las Regiones que tenga ocupadas por sus fichas de Raza Activa. Sea cual sea el resultado, sus conquistas para ese turno terminan inmediatamente.



Gracias a una afortunada tirada del Dado de Refuerzos y un Esqueleto que está en los huesos, el jugador logra conquistar estas montañas como su conquista final del turno.

> Redistribución de Tropas

Una vez que las conquistas del jugador por ese turno han terminado, podrá redistribuir libremente las fichas de Raza que tenga en el tablero, moviéndolas de una Región a otra ocupada por su raza (no necesariamente a Regiones adyacentes o contiguas), siempre y cuando deje **al menos** una ficha de Raza en cada Región bajo su control.



El jugador redistribuye sus tropas de Esqueletos en sus Regiones. Esta redistribución incluye una ficha de Esqueleto adicional recibida como resultado de la capacidad racial de los Esqueletos: 1 ficha de Raza extra por cada 2 Regiones ocupadas que capturen en el mismo turno.

3. Ganar Monedas de Victoria

Con su turno finalizado, el jugador recibe 1 moneda por cada Región que sus fichas de Raza ocupen en el mapa. El jugador podrá recibir Monedas de Victoria adicionales como resultado de los beneficios que le pueda otorgar su Raza y/o Poder especial.



Con 3 Regiones ocupadas, los Esqueletos Mercantes reciben 3 Monedas de Victoria, más 3 Monedas de Victoria adicionales por su Poder Especial de Mercante: 1 Moneda de Victoria adicional por cada Región que ocupe.

A medida que el juego progresa, un jugador tendrá probablemente algunas fichas de otra raza en el mapa. Estas fichas son los restos de una raza anterior que decidió poner en Declive (ver *Entrando en Declive*, p. 6).

Las Regiones ocupadas por esas fichas de Raza en Declive también contribuyen con 1 Moneda de Victoria a su dueño; pero ten en cuenta que ni el Marcador de Raza, ni el Poder Especial asociado al mismo, de esa Raza en Declive, contribuyen con más monedas, a no ser que así lo especifique en su beneficio de Raza o Poder Especial.



El Poder Especial de los Tritones de las Colinas está activo; el jugador que los controla recibe una Moneda de Victoria extra ya que los Tritones ocupan una Región con Colinas.

El Poder Especial de los Esqueletos Mercantes no está activo, ya que los Esqueletos entraron en Declive. El jugador recibe una Moneda de Victoria por cada Región que sus Esqueletos estén ocupando, pero no recibe ninguna bonificación por sus habilidades raciales o poderes especiales.

Los jugadores deberán mantener sus Monedas de Victoria apiladas, **ocultando** su valor al resto de jugadores en todo momento; la puntuación final no se revela hasta el final de la partida. Si es necesario, un jugador puede pedir cambio del montón de Monedas de Victoria en cualquier momento.

II. Siguiendo turnos

En los turnos siguientes, el primer jugador avanza el Marcador de Turno una posición y el juego continúa en dirección de las agujas del reloj. Durante su turno, cada jugador puede:

- **Expandir los dominios de su raza realizando más conquistas**
- O BIEN**
- **Poner su raza en Declive para seleccionar una nueva.**

Tras realizar su acción el jugador vuelve a ganar Monedas de Victoria (ver *Ganar Monedas de Victoria*, p. 5).

Expandirse con nuevas Conquistas

> Preparando tus Tropas

Dejando una ficha de Raza en cada Región que ocupe, el jugador puede devolver a su mano todas las demás fichas de su Raza Activa del mapa y usarlas para conquistar nuevas Regiones.

> Conquista

Todas las reglas relativas a la conquista de una nueva Región (ver *Conquistando Regiones*, p. 4) deben respetarse, con la excepción de la regla relativa a la Primera Conquista, que sólo se aplica a las nuevas razas que entran en el mapa.

> Abandonar una Región

Sólo aquellas fichas de Raza que han vuelto a la mano del jugador pueden usarse para conquistar nuevas Regiones. Si un jugador desea obtener más fichas de Raza, puede optar por dejar alguna de sus Regiones vacías (o todas); pero en este caso, esas Regiones abandonadas no se considerarán de su propiedad, ni le reportarán más Monedas de Victoria. Si el jugador elige abandonar todas las Regiones que ocupaba anteriormente, su siguiente conquista deberá seguir las mismas reglas de Primera Conquista (ver *Primera Conquista*, p. 4).

Entrar en Declive



En el momento en el que un jugador piensa que su Raza Activa está demasiado expandida y no posee el ímpetu requerido para continuar expandiéndose o para defenderse de sus, siempre en aumento, amenazantes vecinos, puede elegir entrar en Declive seleccionando una nueva combinación de Raza y Poder Especial de los disponibles en la mesa al inicio de su siguiente turno.

Para ello, el jugador da la vuelta a su marcador de Raza Activa, de tal manera que quede a la vista de todo el mundo el

lado más apagado del marcador de Raza, y retira el marcador de Poder Especial que estaba asociado a esa Raza, ya que ese Poder Especial no seguirá estando activo, a no ser que se indique lo contrario (por ejemplo el Poder Especial Espíritu).

El jugador deberá dar la vuelta a una ficha de Raza de cada Región que esté ocupando con esa Raza, mostrando su lado en Declive y retirando las fichas restantes de esa Raza del mapa, guardándolas de nuevo en la bandeja de almacenaje.



Cada jugador sólo puede tener una única raza en Declive en el mapa en un momento dado. Si el jugador aún posee en el mapa fichas de una raza anterior en Declive, esas fichas deberán ser retiradas inmediatamente del mapa y situadas de nuevo en la bandeja de almacenaje, antes de dar la vuelta a las nuevas fichas a su lado en Declive.

El marcador de Raza de esa raza extinguida se sitúa en la parte inferior de la pila de marcadores de Raza, o en el primer lugar disponible de la parte inferior de la columna de marcadores de Raza, si hay alguno. Lo mismo se realiza cuando la última ficha de una raza en Declive es eliminada del mapa como resultado de una Conquista.

El jugador no podrá realizar conquistas durante el turno en el que su raza entra en Declive; ¡su turno termina de inmediato tras puntuar! Ese jugador gana 1 Moneda de Victoria por cada Región que ocupen las fichas de su nueva raza en Declive, no



¡Estos Esqueletos Mercantes han sido malos hasta la médula!
Sus restos son retirados del mapa y su marcador de Raza devuelto a la parte inferior de la pila de marcadores de Raza.

puntuación Monedas de Victoria de los beneficios que le otorgaba su marcador de Raza, ahora en Declive, o del marcador de Poder Especial descartado.



Llegó la hora del declive para estos Tritones de las Colinas. Sus fichas se retiran de cada Región que ocuparan menos una que se voltea a su lado en Declive; se le da la vuelta a su marcador de Raza y el marcador de Poder Especial asociado se descarta.

En su siguiente turno, el jugador seleccionará una nueva combinación de Raza y Poder Especial de aquellos que estén disponibles. Deberá seguir las mismas reglas que se usaron durante el primer turno de la partida. La única diferencia, pero de gran importancia, es que el jugador recibirá Monedas de Victoria tanto de su nueva raza como de aquellas fichas de su raza en Declive que aún se encuentren en el mapa, durante la fase de Ganar Monedas de Victoria de su turno.

En el caso de que no queden suficientes marcadores de Poder Especial para crear una nueva combinación de Raza y Poder Especial, mezcla los marcadores de Poder Especial descartados y crea una nueva pila de marcadores de Poder Especial.

Fin de la partida

Una vez el Marcador de Turno alcanza la última posición en la pista de Turno de Juego y todos los jugadores han tenido la oportunidad de jugar un último turno, las Monedas de Victoria acumuladas por cada jugador se muestran y cuentan. El jugador con la puntuación de Monedas de Victoria más alta es el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más fichas de Raza (Activas + en Declive) en el mapa es el ganador.



Apéndices

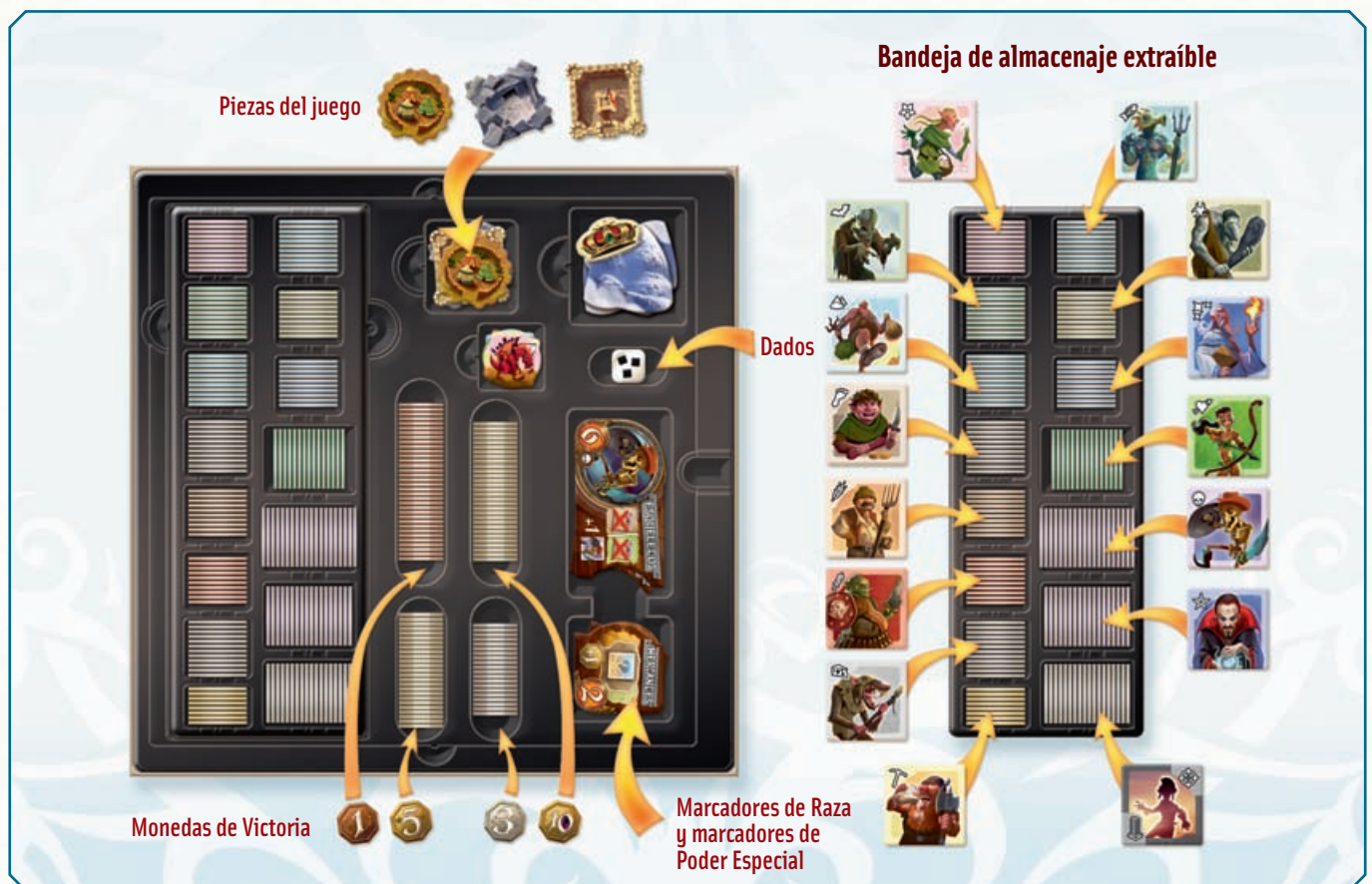
I. Organizar la Bandeja de Almacenaje

Debido a que *Small World* contiene muchas fichas troqueladas, una vez que las has separado de su troquel, te encontrarás con mucho espacio libre entre la bandeja inferior en la que situarás los tableros y la tapa de la caja del juego. Si deseas guardar el juego en posición vertical, ese espacio hará que los tableros y las fichas se muevan y acaben mezcladas.

Para evitar esto, recomendamos que realices la siguiente operación: Una vez que todas las piezas han sido separadas de su troquel, en vez de tirar los marcos de cartón sobrantes, apílalos en la mesa. Con cuidado retira la bandeja interior que

se apoya en la parte inferior de la caja de juego, ten cuidado de no romper el plástico ya que es muy fino. Ahora pon los marcos de cartón en el interior de la caja y pon la bandeja interior que has retirado encima de esos cartones. Ahora ha recuperado la altura necesaria para que, una vez guardes los tableros, ocupen todo el alto de la caja. Ya puedes guardar tu juego en posición vertical, sin tener que preocuparte de que los componentes del juego se desplacen por el interior de la caja.

La ilustración de abajo muestra donde deberías guardar las fichas, marcadores y monedas. La bandeja extraíble de almacenaje se usa para guardar las fichas de Raza, con un compartimiento dedicado a cada raza. El tamaño de algunos huecos en esta bandeja están preparados para facilitar el almacenaje de las diferentes fichas de Raza. El resto de fichas, monedas y marcadores se guardan en su hueco específico, en la bandeja principal de la caja del juego. Los tableros, hojas de resumen y reglas van encima de la bandeja interior.



II. Las Razas y los Poderes Especiales en Small World

Hay 14 Razas y 20 Poderes Especiales en *Small World*.

Cada Raza tiene su propio marcador de Raza distintivo, y fichas en cantidad suficiente para distribuir con cualquier marcador de Poder Especial.

Cada marcador de Poder Especial otorga un único beneficio a la raza con la que esté asociado.

Las fichas de Raza se sitúan en el mapa con su lado coloreado

visible cuando la raza está Activa, y con el lado coloreado boca abajo una vez que la raza está en Declive.

A no ser que se indique lo contrario, los beneficios que otorga un marcador de Raza Activa y su Poder Especial asociado son acumulables, y no permanecen activos una vez que la raza entra en Declive.

Una Región se considera **ocupada** si, y sólo si, contiene al menos una ficha de Tribu Perdida o una ficha de Raza (Activa o en Declive). Una Región con una ficha de Montaña pero sin ficha de Tribu Perdida o fichas de Raza enemiga en ella, se considera vacía.

> Las Razas

La siguiente lista detalla los beneficios de cada raza; el número de fichas de Raza del mismo tipo que se recibe al seleccionar ese marcador de Raza se indica en el valor numérico mostrado en el marcador.



Elfos

Cuando el enemigo conquista una de tus Regiones, guarda todas tus fichas de Elfos en la mano para su redistribución al final del turno del jugador actual, en vez de retirar 1 ficha de Elfo a la bandeja de almacenaje (ver *Pérdidas Enemigas y Retiradas*, p. 4).



Enanos

Cada Región que tus Enanos ocupen y que contenga una Mina, te otorga 1 Moneda de Victoria extra, al final de tu turno. Este poder se mantiene incluso cuando los Enanos están en Declive.



Esqueletos

Durante tu *Redistribución de Tropas* (p. 5), coge 1 ficha de Esqueleto de la bandeja de almacenaje por cada 2 Regiones ocupadas que conquistases en ese turno, y añádelo a las tropas que redistribuyes al final de tu turno. Si no hay más fichas de Esqueletos en la bandeja de almacenaje, no recibes ninguna ficha de Esqueleto.



Gigantes

Tus Gigantes pueden conquistar cualquier Región adyacente a una Región con Montaña que ocupen con un coste de 1 ficha de Gigante menos de lo normal. Se sigue necesitando un mínimo de 1 ficha de Gigante para la conquista.



Hechiceros

Una vez por turno y por oponente, tus Hechiceros pueden conquistar una Región sustituyendo una ficha Activa de cada oponente por una ficha de Hechicero de la bandeja de almacenaje. Si no quedan más fichas de Hechicero en la bandeja de almacenaje, no puedes realizar conquistas usando este método. La ficha que tu Hechicero reemplaza debe ser la única ficha de Raza en esa Región, una ficha de Troll con su Guarida de Troll se considera una única ficha para este propósito; asimismo una ficha de Raza en una Fortaleza o en una Montaña, se considera una única ficha para esta habilidad de los Hechiceros. La Región a convertir debe ser adyacente a una de las Regiones donde tengas Hechiceros. Retira la ficha de Raza sustituida a la bandeja de almacenaje. Si la ficha de Raza a sustituir por una ficha de Hechicero se trata de un Elfo, la ficha del Elfo se retira a la bandeja de almacenaje igualmente.



Hombres Rata

Sin beneficio de Raza; ¡su ingente número de fichas es suficiente!



Humanos

Al final de tu turno, ganas una Moneda de Victoria extra por cada Tierra de Labranza que ocupes.



Magos

Al final de tu turno, ganas una Moneda de Victoria extra por cada Región con Fuente Mágica que tus Magos ocupen.



Medianos

Tus fichas de Medianos pueden entrar en el mapa a través de cualquier Región del mismo, no sólo por las fronteras (bordes del tablero). Sitúa una ficha de Madriguera en cada una de las primeras 2 Regiones que conquistes, para hacerlas inmunes a conquistas enemigas así como a poderes especiales y raciales. Retira tus Madrigueras (y pierde la protección que otorgan a esas Regiones) cuando tus Medianos entren en Declive, o si abandonas una Región que contenga una Madriguera.



Necrófagos

Todas tus fichas de Necrófagos permanecen en el mapa cuando entran en Declive, en vez de permanecer solamente 1 ficha en cada Región. Además, al contrario que el resto de Razas, una vez en Declive, tus Necrófagos pueden continuar conquistando Regiones en los siguientes turnos, jugando exactamente como si todavía fueran fichas Activas. Aún así, esas conquistas deberán realizarse al inicio de tu turno, antes de cualquier conquista que puedas hacer con tu Raza Activa. Puedes incluso atacar tu Raza Activa con tus Necrófagos en Declive, si así lo deseas.



Orcos

Al final de tu turno, ganas 1 Moneda de Victoria por cada Región ocupada que tus Orcos conquisten ese turno.



Tritones

Tus Tritones pueden conquistar todas las Regiones Costeras, aquellas que tengan frontera con Mar o Lago, con un coste de una ficha de Tritón menos de lo normal. Se sigue necesitando un mínimo de una ficha de Tritón para la conquista.



Trolls

Pon una ficha de Guarida de Troll en cada Región que tus Trolls ocupen. Las Guaridas de Troll aumentan la defensa de la Región en 1, como si tuvieras una ficha de Troll adicional allí, y permanece en la Región incluso si tus Trolls entran en Declive. Retira las Guaridas de Troll si abandonas la Región o cuando un enemigo la conquiste.



Salvajes

Cuatro de tus fichas de Salvaje sólo pueden usarse para conquistar, no para defender, tal y como se indica en el +4 del marcador de Salvajes. Así que empiezas tu turno inicial con 10 fichas de Salvajes más aquellas fichas indicadas en el marcador de Poder Especial asociado a ellas, dependiendo de la combinación. Al final de cada una de tus Redistribuciones de Tropas (ver *Redistribución de Tropas*, p. 5), retira cuatro fichas del mapa, asegurándote de dejar al menos

una ficha de Salvaje en cada una de tus Regiones si es posible, y únicamente recupera esas cuatro fichas para redistribuir en el mapa cuando Prepares tus Tropas (ver *Preparando tus Tropas*, p. 6) al inicio de tu siguiente turno.

Marcador de Raza en blanco



Hemos añadido un marcador de Raza en blanco para que puedas usar con una raza que quieras inventar. Cuando diseñes esa raza y elijas el número de fichas de Raza que quieras poner en el marcador, ten en cuenta que ese marcador de Raza terminará asociado con un marcador de Poder Especial. Asegúrate de no poner un número mayor a 10 o correrás el riesgo de quedarte sin fichas de Raza a lo largo de la partida.

Si deseas jugar con tu raza recién creada, usa las fichas de otra raza, con un número similar o mayor de fichas, ¡y asegúrate de quitar el marcador de Raza de las fichas de Raza que uses antes de empezar la partida!



> Poderes Especiales

En la siguiente lista, detallando los Poderes Especiales, cuando usamos los términos "tu" o "tus", nos estamos refiriendo a las fichas de Raza asociadas a ese Poder Especial. A no ser que se especifique lo contrario, esto excluye cualquier ficha de Raza en Declive.

La siguiente lista detalla las ventajas que proporcionan los Poderes Especiales; el número adicional de fichas de Raza recibidas cuando se asocia un Poder Especial a un marcador de Poder Especial está indicado en un círculo en el marcador de Poder Especial.



Alquimistas

Gana 2 Monedas de Victoria extra al final de cada turno en el que tu raza no haya entrado en Declive.



Armados

Puedes conquistar cualquier Región con 1 ficha de Raza menos de las necesarias. Como siempre, se necesita 1 ficha como mínimo para realizar la conquista.



Berserkers

Puedes usar el Dado de Refuerzos antes de cada una de tus conquistas, en vez de usarlo únicamente en la conquista final de tu turno. Tira el dado primero; selecciona la Región a conquistar; y para terminar pon el número de fichas de Raza requeridas (menos el resultado mostrado en el dado) en la Región. Si no te quedan suficientes fichas, ese será tu intento de conquista final del turno. Como siempre, se necesita 1 ficha para intentar la conquista.



De los Bosques

Al final del turno gana 1 Moneda de Victoria extra por cada Región con Bosques que ocupes.



Acampados

Distribuye las 5 fichas de Campamento en tu Región o Regiones, durante tu fase de Redistribución de Tropas. Cada Campamento cuenta como una ficha de Raza en el lugar en el que se sitúe, haciendo proteger a una única ficha de Raza de la habilidad de los Hechiceros. Se pueden poner varias fichas de Campamento en la misma Región para obtener un valor defensivo más alto. En cada turno puedes desmontar un Campamento de una Región y llevarlo a otra Región que ocupes. Los Campamentos no se pierden durante un ataque a la Región que los contenga: son redistribuidos al final del turno del jugador actual. Cuando la Raza a la que están asociados los Campamentos entra en Declive, los Campamentos desaparecen.





De las Colinas

Al final del turno gana 1 Moneda de Victoria extra por cada Región con Colinas que ocupes.



Del Inframundo

Puedes conquistar cualquier Región con una Caverna con 1 ficha de Raza menos de las necesarias. Como siempre, se necesita 1 ficha como mínimo para realizar la conquista. Todas las Regiones con una Caverna se consideran adyacentes unas a otras a efectos de conquista.



De los Pantanos

Al final del turno gana 1 Moneda de Victoria extra por cada Región con Pantanos que ocupes.



Diplomáticos

Al final de tu turno, puedes elegir un oponente cuya Raza Activa no atacaste en tu turno, y tratarlo como aliado. Ahora estás en paz con esa raza y no podrá atacar tu Raza Activa hasta tu siguiente turno. Puedes cambiar de aliado cada turno, o permanecer en paz con el mismo oponente durante varios turnos. Las fichas en Declive no se ven afectadas por la diplomacia, por lo tanto los Necrófagos en Declive son inmunes a este poder y pueden atacarte.



Espíritu

Cuando las fichas asociadas con tu Poder Especial Espíritu entran en Declive, no se tienen en cuenta para el límite fijado en Entrando en Declive (p. 6) que indica que sólo puedes tener una raza en Declive en un momento dado. Por lo que puedes tener dos razas diferentes en Declive al mismo tiempo y puntuar por ambas. Si una tercera raza que controles entra en Declive, tus Espíritus se mantienen en el tablero, pero la otra raza en Declive desaparece. En otras palabras, tus Espíritus en Declive nunca abandonan el mapa, excepto cuando reciben pérdidas a causa de una conquista, las demás razas que entraron en Declive desaparecerán cuando una nueva raza entre en Declive.



Fornidos

Puedes entrar en Declive al final de un turno normal de conquistas, tras puntuar, en vez de gastar un turno entero para entrar en Declive.



Fortificados

Una vez por turno, mientras tu Raza Fortificada esté activa, puedes poner 1 ficha de Fortaleza en una Región que ocupes. Al final de tu turno, la Fortaleza te proporciona 1 Moneda de Victoria, a no ser que estés en Declive. La Fortaleza también aumenta la defensa de esa Región en 1, tal y como si tuvieses una ficha de Raza adicional en la Región, incluso si estás en Declive. Retira las Fortalezas si abandonas la Región en la que se encuentran o en caso de conquista enemiga. Sólo puedes tener 1 Fortaleza por Región, y un máximo de 6 Fortalezas en el mapa.



Heroicos

Al final de tu turno, pon tus 2 Héroes en 2 Regiones diferentes que ocupes. Esas 2 Regiones son inmunes a las conquistas enemigas así como a los poderes especiales y raciales hasta que tus Héroes se muevan. Tus Héroes desaparecen cuando entres en Declive.



Marineros

Mientras tu raza Marinera esté activa, puedes conquistar los Mares y el Lago, que se consideran 3 Regiones vacías. Mantienes esas Regiones incluso si entras en Declive, y continúas puntuándolas mientras tengas fichas en esas Regiones. Sólo las razas Marineras pueden ocupar los Mares y el Lago.



Mercantes

Al final del turno gana 1 Moneda de Victoria extra por cada Región que ocupes.



Montados

Puedes conquistar cualquier Región de Colinas o de Tierras de Labranza con 1 ficha de Raza menos de las necesarias. Como siempre, se necesita 1 ficha como mínimo para realizar la conquista.



Ricos

Al final de tu primer turno ganas 7 Monedas de Victoria.



Saqueadores

Al final del turno, cada Región ocupada que conquistes ese turno te proporciona 1 Moneda de Victoria.



Señores del Dragón

Una vez por turno, puedes conquistar una Región usando una única ficha de Raza, sin importar el número de fichas enemigas que la defiendan. Una vez conquistada, pon tu Dragón en esa Región. La Región es inmune a las conquistas de los enemigos así como a sus poderes especiales o raciales hasta que tu Dragón se mueva. Durante cada turno, puedes mover tu Dragón a una Región diferente que desees conquistar. Tu Dragón desaparece cuando entras en Declive; retíralo del tablero y ponlo de nuevo en la bandeja de almacenaje.



Marcador de Poder Especial en blanco

Hemos añadido un marcador de Poder Especial en blanco para que puedas usar con un Poder Especial que quieras inventar. Cuando diseñes ese poder y elijas el número de fichas de Raza que quieras poner en ese poder, ten en cuenta que ese marcador de Poder Especial terminará asociado con un marcador de Raza. Asegúrate de no poner un número mayor a 5 o correrás el riesgo de quedarte sin fichas de Raza a lo largo de la partida.



Voladores

Puedes conquistar cualquier Región del mapa excepto Mares y Lagos. Estas Regiones no necesitan estar adyacentes o contiguas a aquellas que ya ocupes.



Days of Wonder Online

Aquí tienes tu número de Acceso Online a Days of Wonder:



¿Estás particularmente orgulloso del marcador de Raza o Poder Especial que has creado? ¿O te pica la curiosidad de ver que nuevas Razas y Poderes Especiales han creado otros jugadores? ¿Te gustaría compartir consejos con otros jugadores de cómo jugar con ciertas combinaciones de Razas y Poderes Especiales?

Te invitamos a unirse a nuestra comunidad online de jugadores de Days of Wonder Online, donde podrás encontrar versiones online de varios de nuestros juegos.

Para usar tu número de Acceso Online a Days of Wonder, añádelo a tu cuenta existente en Days of Wonder Online o crea una nueva cuenta en: www.smallworld-game.com y haz clic en el botón "New Player Signup" en la página de inicio. A partir de ahí, sólo debes seguir las instrucciones.

Si quieres conocer otros juegos de Days of Wonder o simplemente hacernos una visita, pásate por:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Créditos

Diseño del Juego:
Philippe Keyaerts

Ilustraciones:
Miguel Coimbra

Créditos de la edición en castellano

Traducción: Moisés Busanya
Edición: Jose M. Rey
Edición en castellano de
Edge Entertainment

Ante todo, nuestro más sincero agradecimiento al dedicado grupo de pruebas de juego formado por Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Gracias también a Cedrick Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, los miembros de Repos, Tripot, grupos de juego de Gang of Our y Alpaludismes, y los asistentes a las convenciones de juegos de Les Rencontres de la Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE y Rubrouck.

Un agradecimiento especial a Xavier Georges y Alain Gotcheiner por sus consejos y ayudas.

Por último, pero no menos importante, Days of Wonder desea agradecer a Bruno Cathala por habernos hecho prestar atención a esta joya.



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

