

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

2-5 mängijale

Vanusele 8+

40-80 minutit

Mängu osad

Small World™ mängukarbist leiad:

- 4 kahepoolset mängulauda nelja erineva mängijate hulga jaoks.



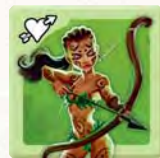
Mängijate hulk

- 6 viitelehte, üks igale mängijale ning üks mängu jälgimiseks kogu seltskonnale.
- 14 rassimärki, aktiivselt erksa ning allakäigul tuhmuna; lisaks veel üks tühi märk sinu enda rassi kujundamiseks.



Amatsoonid, aktiivse ja allakäigu poolega

- 168 hõimu ning 18 langenud hõimude märki:



15 amatsooni



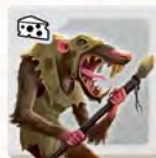
8 päkapikku



11 haldjat



10 kooljat



13 rotinäru



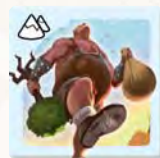
20 luukeret



18 sortsit



11 triitonit



11 hiiglast



11 härjapõlvlast



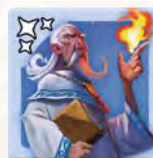
10 inimest



10 orki



10 trolli



10 võlurit



18 langenud hõimu

- 20 erinevat eriomaduse märki; lisaks veel üks tühi märk sinu enda eriomaduse kujundamiseks.

- Jä veel märke:



10 trollikoobast



6 kindlust



9 mäge



5 sõjalaagrit



2 urgut



2 kangelast



1 draakon

- 109 võidumünti (30 münti vääringus 10; 24 vääringus 5; 20 vääringus 3 ja 35 vääringus 1)



- 1 lahingutäring

- 1 käigumarker



- See mängujuhend koos Days of Wonder internetikoodiga

Mängu ülesseadmine

Kui see on sinu esimene kord mängida, suru raamidest välja kõik mängu osad, sorteerid need ning aseta erinevad märgitüübid erinevatesse hunnikutesse. Mõned märgid sobivad ka kaasasolevasse eemaldatavasse karbisisesse. Ülejäänud märgid mahuvad kenasti neile ettenähtud karbisisu lahtritesse. Vaata lisast 1 lk 8, kuidas oma mängukomponente ilusasti karpi mahutada.

* Vali mängulaud, mis sobib mängijate arvuga. Number on märgitud käiguraja kõrvale. Aseta mängulaud laua keskele.

* Aseta käigumarker käiguraja esimesele alale (1). Seda kasutatakse kõikude jälgimiseks mängu ajal.

Mäng lõpeb selle käigu lõpus, mil käigumarker jõuab raja viimasele alale (kas 8., 9. või 10. käik olenevalt mängijate arvust).

* Tõsta eemaldatav karbisisu koos hõimudega karbist välja ning aseta see kõigi mängijate käeulatusse (2).

* Sega kõik rassimärgid, tõmba nende seast pimesi viis ning aseta need õigetpidi (erksa poolega ülevalpool) lauale ritta (3). Aseta kõik ülejäänud rassimärgid virnana rea ühte otsa (4). Sega ka kõik eriomaduste märgid ning aseta üks iga reasoleva rassimärgi kõrvale, sobitades selle rassimärgi õnarusse. Sea kõik ülejäänud eriomadused rassimärkidest vasakule (5). Nüüd peaks nähtaval olema kuus paari rassimärke ning eriomadusi (k.a. virnade peamised märgid).

* Aseta üks langenud hõimu märk mängulaua neisse regioonidesse, kus on langenud hõimu sümbol (6). Langenud hõimud on jäänused muistsetest unustuse hõlma vajunud tsivilisatsioonidest, mis allakäigust hoolimata asustavad mängu algul veel mõningaid alasid.

* Aseta mäed mängulaua aladele, millel on mäe sümbol (7).

* Anna igale mängijale viis "1" väärtusega võidumünti (8). Kõik ülejäänud mündid (k.a. "3", "5" ja "10" väärtusega) kuhja mängulaua kõrvale. Mängu käigus läheb kõigil mängijatel neid vaja ning nende järgi määratakse mängu lõpus võitja.



Mängu eesmärk

Small World hakkab tasapisi kitsaks jääma. Sinu maadel elab lihtsalt liiga palju erinevaid rahvaid - maadel, mille sinu esivanemad sulle jätsid, lootuses, et neist saab kord impeerium.

Valides endale rassi ning eriomaduse paari, tuleb sul kasutada enda käsutuses olevaid oskusi ning omadusi, et vallutada ümbritsevad maad ja koguda võimalikult palju võidumünti - tihti peale oma nõrgemate naabrite arvelt. Paigutades oma vägesid erinevatesse regioonidesse ning maid juurde vallutades saad sa võidumünti iga maatüki eest, mis on sinu käigu lõpus sinu valduses. Viimaks muutuvad sinu piirid liialt pikaks ning väed liialt hajutatuks (just nagu need, kelle maad sina endale võtsid!) ja sa pead enda loodud tsivilisatsiooni maha jätma ning uue otsima. Tee võiduni sõltub ajastusest, millal oma impeerium hüljata ning vana najal uus luua, et sa võiks valitseda kogu Small World'i üle.

Mängu alustamine

Mängu alustab mängija, kel on kõige teravamati pulised kõrvad. Pärast tema käiku jätkub mäng päripäeva. Kui kõik mängijad on teinud ühe käigu, saab voor läbi.

Alustav mängija liigutab käigumarkerit ühe koha võrra käigurajal edasi ning sooritab oma käigu.

Kui käigumarker jõuab käiguraja viimasele alale, algab viimane käik, mille järel mäng lõppeb. Mängija, kes on kogunud kõige enam võidumünti, võidab mängu.

I. Esimene käik

Esimesel käigul iga mängija:

1. Valib rassi ning eriomaduse paari
2. Vallutab mõned regioonid
3. Kogub mõned võidupunktid

1. Rassi ja eriomaduse valimine

Mängija valib ühe paari kuuest laualolevast rassimärgist ning eriomadusest (kaasa arvatud rassimärkide ning eriomaduste virnade peal olevad märgid).

Iga paari hind on määratud selle asukohaga reas. Esimene - kõige ülemine - on tasuta. Iga sellest järgmine paar maksab ühe lisa-võidumündi, mis makstakse kõigi eelnevate paaride juurde ühe mündi asetamisega.



Viimaks täiendab mängija teistele saadaval olevate paaride rida. Selleks nihutab ta enda valitud paarist allapoole jäävaid paare (koos nende juurde kuuluvate müntidega) üles, täites sellega tekkinud tühimiku, ning avaldab virna peale jääva uue paari. Seega on taas mängijatel valida kuue paari vahel (kui rassimärgid ja/või eriomadused peaksid lõppema, tuleb kõrvale heidetud paarid uuteks virnadeks segada).



Kui mängija poolt valitud paaril on võidumünne (jäetud teiste mängijate poolt, kes ei soovinud seda paari endale võtta), saab ta need endale. Ta peab aga jätma ühe mündi igale enda poolt valitud paari kohal olevale rassimärgile.

Mängija asetab valitud paari enda ette ning võtab mängukarbis niipalju hõimumärke, et tal oleks neid rassi- ja eriomaduse märkidele kantud numbrite summaga võrdne hulk.

Kui just rassimärgil pole teisti kirjas (näiteks luukered ning sortsid), on võetud hõimud ainukesed, mida mängija saab selle rassi poolt mängu jooksul lauale paigutada.

Teisalt, kui eriomadus (või rassivõime) lubab mängijal võtta mängu jooksul karbist lisahõime, on mängija varud ikkagi piiratud hõimude koguarvuga. Seega peab mängija, kel on laual 18 sortside hõimu, ootama uute vägede laualetoomisega, kuni mõned tema hõimud laualt ära võetakse.

2. Alade vallutamine

Mängija kasutab oma hõime mängulaual uute alade vallutamiseks, kus need teenivad talle võidumünte.

> Esimene vallutus

Mängija, kes paigutab oma hõime esimest korda lauale, peab oma vallutusi alustama piirialalt (mängulaua serval asuvalt alalt või alalt, millega piirnev meri on vastu mängulaua serva - isegi juhul, kui meri on hõivatud mõne mererahva poolt).

> Ala vallutamine

Ala vallutamiseks peab mängija saama lauale panna: 2 hõimu +1 lisahõim iga sõjalaagri, kindluse, mäe või trollikoopa märgi eest ja +1 hõim iga langenud või teisele mängijale kuuluva hõimu eest antud regioonis. Merd ning järvesid ei saa üldjuhul vallutada.

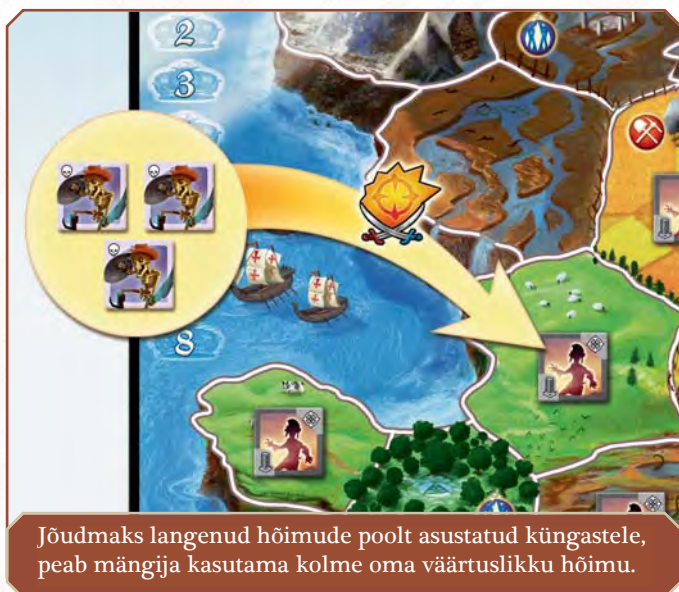


Sõjalaagrid

Trollikoopad

Kindlused

Mäed



Jõudmaks langenud hõimude poolt asustatud küngastele, peab mängija kasutama kolme oma väärtuslikku hõimu.

Ala vallutamisel peab mängija panema kõik vallutuseks kasutatud hõimud vallutatud alale. Sinna jäävad need seniks, kuni mängija käigu lõpul oma vägesid ümber hakkab paigutama (vt. Üksuste ümberpaigutamine lk 5).

Tähtis: Hoolimata rassist ja/või eriomadusest, peab mängijal vallutuste alustamiseks olema varudes vähemalt üks hõimumärk.

> Vaenlase kaotused ja taganemised

Kui alal oli enne vallutust teise mängija hõime, peab see mängija kõik seal viibinud hõimud laualt ära võtma ning:

* Panema ühe hõimumärgi tagasi karpi;

* Jätma ülejäänud märgid enda kätte ning asetama need kohe pärast vallutust sooritanud mängija käiku tagasi lauale ala(de)le, kus asuvad tema hõimud (kui üldse).

Ala(d), kuhu taganenud üksused asetatakse, ei pea olema ühenduses vallutatud alaga. Kui samal käigul rünnati kõiki mängija alasid, mille järel on tal küll hõimumärke käes, kuid mitte lauad, võib ta need lauadele asetada, järgides esimese vallutuse reegleid.

Kui ala, millel asub vaid üks hõim, vallutatakse, pannakse seda kaitsenud hõim karpi. Sedasi juhtub tavaliselt langenud hõimude või allakäigul olevate rassidega (vt. Allakäik lk 6).

Märkus: Mängija võib valida vallutuseks omaenda allakäigul oleva rassi, kui ta seda soovib. Ta kaotab küll hõimumärgi, kuid võib saada ala, mis on tema aktiivsele rassile tunduvalt kasulikum.

Mäed ei ole liigutatavad ning jäävad takistama kõiki uusi vallutajaid.

> Järgnevad vallutused

Käiku sooritav mängija võib vallutusi jätkata, eeldusel, et tal on piisavalt vägesid.

Iga uus vallutatav ala peab olema eelnevalt vallutatud ala naabruses (jagama sellega ühist piiri), kui just rassi ja eriomaduse paar teisiti ei luba.



Pärast küngaste edukat anastamist jätkab luukerede röövsalk haldjate põllumaade vallutamisega.

> Viimane vallutuskatse/lahingtäringu veeretuse

Oma käigu viimasel vallutuskatsel võib mängija avastada, et tema hõimude hulk ei ole ala vallutamiseks piisav. Eeldusel, et tal on vähemalt üks kasutamata hõimumärk, võib mängija proovida vallutada ala, mille vallutamiseks on tal puudu kolm või vähem hõimu. Kui ala on valitud, veeretab mängija lahingutäringut. On oluline, et vallutatav ala valitakse enne täringuveeretust. See ala ei pea olema võimalikest nõrgim, kuna lahingu tulemuse otsustab täring.

Kui täringuveeretuse ja hõimude summa on piisav, et ala vallutada, asetab mängija sinna oma allesjäänud hõimu(d). Vastasel juhul asetab mängija oma hõimu(d) eelnevalt vallutatud alale. Mõlemal juhul on tema vallutused selleks käiguks lõppenud.



Hoolimata oma kasinast armeest suudavad luukered õnnestunud täringuveeretuse tulemusena mäed selle käigu viimase ponnistusena vallutada.

> Üksuste ümberpaigutamine

Kui mängija selle käigu vallutused on lõppenud, võib ta oma üksusi mängulaua ümber tõsta, liigutades neid ühelt enda kontrolli all olevalt alalt teise (alad ei pea tingimata olema üksteise naabruses) eeldusel, et vähemalt üks hõim jääb igale tema kontrollitavale alale.



Mängija paigutab oma luukerehõimud mängulaua ümber. Ümberpaigutamine sisaldab rassi erivõimest tulenevalt ka üht lisahõimu (1 hõimumärk lisaks iga kahe mitte-tühja ala vallutamise kohta sel käigul).

3. Võidumüntide kogumine

Käigu lõpetanud, saab mängija ühe võidumündi iga tema rassi valduses oleva ala eest. Mängija võib saada lisapunkte lähtuvalt rassist ja/või eriomadusest.



Asustades kolme ala, saavad kaupmees-luukered 3 võidumünti, +3 võidumünti eriomadusest lähtuvalt (1 lisamünt iga asustatud regiooni eest).

Mängu edenedes on mängijal ilmselt laual ka teistest rassidest märke. Need märgid on jäänukid eelnevates rassidest, mille ta on otsustanud allakäigule suunata (vt. Allakäik lk 6).

Alad, mida asustavad allakäigul rassid, annavad samuti mängijale 1 võidumündi ala kohta, kuid rassimärk ning eriomadus enam lisapunkte ei too, kui seda pole just eraldi neile peale märgitud.

Mängijad hoiavad saadud võidumünti tagurpidi laual, nende väärtusi teiste mängijate eest varjatult. Võidupunktide hulk avaldatakse alles mängu lõpus. Vajaduse korral võib mängija alati oma võidumünti lahti või kinni vahetada.



Mägitriitonite eriomadus on aktiivne: neid juhtiv mängija saab ühe lisa-võidumündi, kuna nad asustavad üht künkaregiooni. Sama mängija kaupmees-luukerede eriomadus ei ole enam aktiivne, kuna nad on allakäigul. Mängija saab iga luukerede poolt asustatud ala eest ühe võidumündi, kuid mitte lisamüntide eriomaduse pealt.

II Järgnevad käigud

Järgnevatel käikudel liigutab alustav mängija käigumarkerit ühe koha võrra edasi ning mäng jätkub päripäeva. Oma käigul peab iga mängija kas:

* Oma rassi asualasid uute vallutustega laiendama

VÕI

* Saatma oma rassi allakäigule ning valima uue rassi.

Seejärel kogub mängija taas võidumünte (vt. Võidumüntide kogumine lk 5).

Laienemine läbi uute vallutuste

> Üksuste ettevalmistamine

Jättes igale asustatud alale ühe hõimu, võib mängija võtta ülejäänud hõimud mängulaualt kätte ning kasutada neid uute alade vallutamiseks.

> Vallutused

Uute alade vallutamisel tuleb järgida kõiki eelnevalt mainitud reegleid (vt. Alade vallutamine lk 4), välja arvatud Esimene vallutus, mis kehtib vaid uute rasside mängulauale tulemisel.

> Alast loobumine

Alade vallutamiseks võib mängija kasutada vaid hõime, mille ta mängulaualt kätte võttis. Kui mängija soovib kasutada rohkem hõime, võib ta soovi korral eemaldada mõnelt (või kõigilt) alalt kõik üksused, jättes ala tühjaks. Sellisel juhul aga ei loeta ala tema rassi poolt asustatuks, mistõttu ei saa ta sealt ka võidumünte. Kui mängija otsustab loobuda kõigist aladest, peab tema järgmine vallutus järgima Esimese vallutuse reegleid (vt. Esimene vallutus lk 4).

Allakäigule suundumine



Kui mängija on otsustanud, et tema aktiivne rass on jõudnud situatsiooni, kus tal ei ole enam jõudu edasise vallutusi jätkata või kaitsta end pidevalt hammast ihuvate teiste rasside vallutuste vastu, võib ta saata oma rassi allakäigule ning võtta järgmise käigu alguses laualt uue rassi ja eriomaduse paari.

Selleks pöörab mängija ümber oma rassimärgi (tuhm pool ülespoole) ning loobub eriomadusest (see läheb tagupidi mängukarpi), kui just eriomaduse reeglites ei ole teisiti kirjas (näiteks vaimude eriomadus).

Samuti pöörab mängija ümber ühe hõimumärgi igal selle rassiga asustatud alal ja eemaldab oma ülejäänud hõimud, pannes need tagasi karpi.



Igal mängijal võib korraga allakäigul olla vaid üks rass. Kui mängijal on mängulaual veel eelmisest rassist hõime, eemaldatakse need laualt ning pannakse tagasi karpi enne uute allakäigule suunduvate hõimude ümberpöörast.

Nüüdseks kadunud rassi rassimärk pannakse rassimärkide kuhja alla või kõige viimaseks paaride reas (kui seal midagi on). Sama tehakse ka juhul, kui viimane allakäigul oleva rassi hõim mängulaualt hävitatakse.



Need kaupmees-luukered muutusid liialt kondiseks!
Isegi mälestus neist on nüüdseks mängulaualt pühitud
ning nende rassimärk pannakse rassimärkide kuhja alla.

Kui mängija saadab rassi allakäigule, ei saa ta sooritada ühtegi vallutust; tema käik lõppeb kohe pärast punktide kogumist! Ta saab 1 võidumündi iga regiooni eest, mida asustavad nüüdseks allakäigul rassi hõimud, kuid juhul, kui pole väidetud vastupidist, jäävad kõik punktid nii rassi- kui eriomaduste pealt saamata.

Oma järgmisel käigul valib mängija saadaolevate hulgast uue rassi ning eriomaduse paari. Seejärel järgib ta samu reegleid, mida mängu esimesel käigul. Suurimaks erinevuseks on aga see, et nüüd saab ta võidumüntide kogumisel võidumünte nii uue kui vana, allakäigul oleva rassi jäänuste eest.



Mägitriitonite allakäik on alanud.
Kõik nende hõimud eemaldatakse laualt - välja arvatud need
tuhmid jäänukid, mis märgistavad nende kunagisi asualasid.
Nende rassimärk pööratakse ümber ning sellega seotud
eriomadus pannakse tagasi karpi.

Ebatõenäolisel juhul, kui eriomadustest puudus tuleb, segatakse
karpi pandud eriomaduste märgid uueks kuhjaks.

Mängu lõpp

Kui käigumarker jõuab käigurajal viimasele alale ning kõik
mängijad on saanud võimaluse teha mängu viimane käik,
loevad kõik mängijad üle enda võidumündid. Suurima
summaga mängija võidab. Viigi korral võidab mängija, kellel on
mängulaua suurim hulk hõimumärke (loevad nii aktiivsed kui
allakäigul hõimud).



LISAD

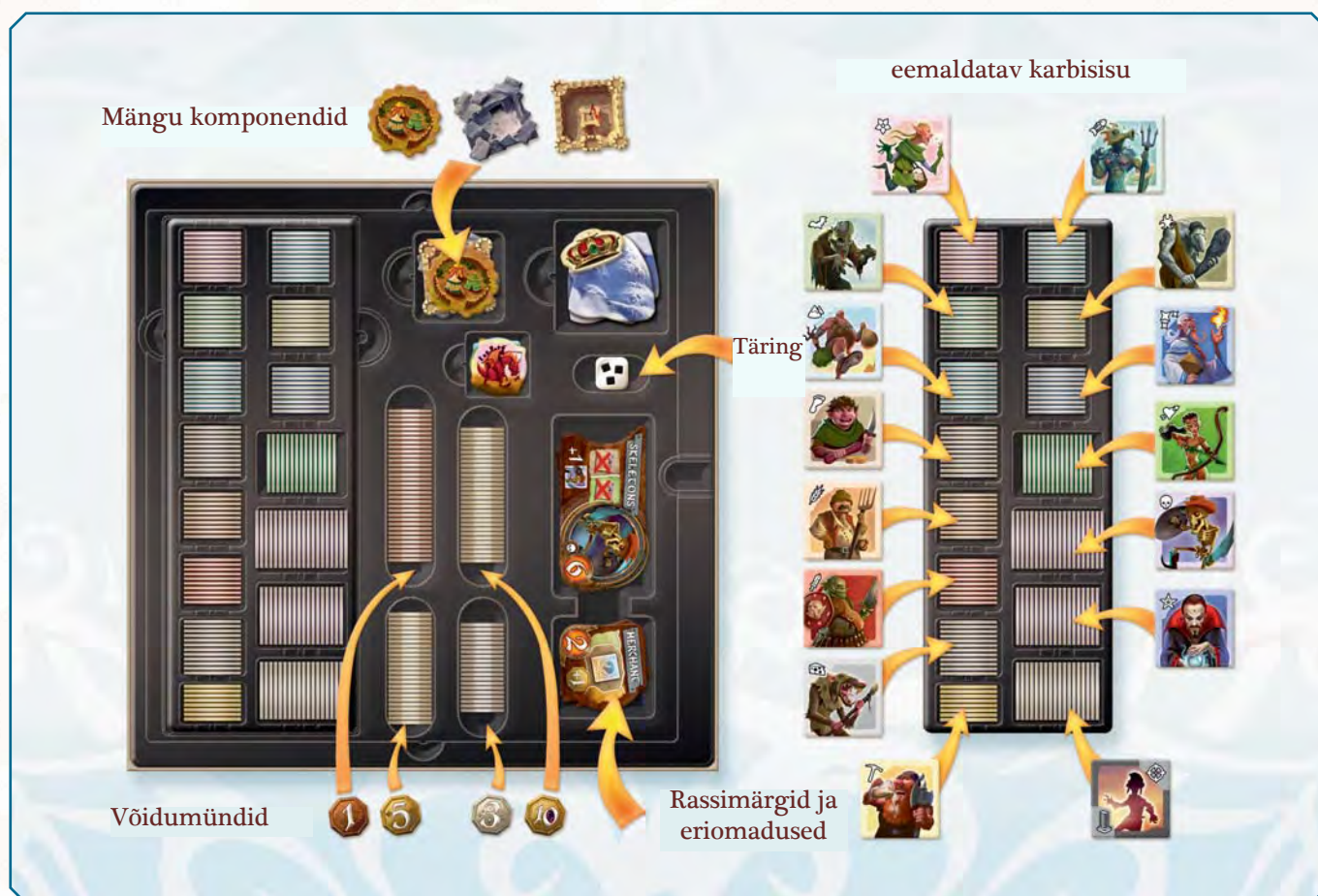
I Mängukomponentide paigutus

Kuna mängu Small World karp sisaldab palju pisikesi papist komponente, leiad sa pärast kõikide müntide ning märkide raamidest eemaldamist karbi sisu ning kaane vahel palju tühja ruumi. Osa sellest täidab mängulaud, kuid mitte kõike ning karpi serviti riulil hoides kipuvad hoolikalt karpi paigutatud märgid ringi rändama ning segamini minema.

Selle vältimiseks soovitame järgmist tegevust:

Kui kõik mängu komponendid on raamidest välja võetud, võta allesjäänud raamid ning nende ära viskamise asemel paiguta need karbi sisu alla. Ole sisu karbist välja võttes ettevaatlik, et habras plastik ei puruneks. Pärast raamide karbipõhja asetamist pane sisu tagasi. Nüüd on karbi sisu piisavalt kõrgel, et selle ja karbikaane vahele mahub vaid mängulaud, mistõttu märgid ei saa enam hulkuma minna, isegi kui sa hoiad karpi serviti.

Allolev illustratsioon näitab, kuidas kõiki erinevaid märke ning münte optimaalselt karpi paigutada. Eemaldatav karbisisu on mõeldud vaid hõimudele, igale rassile oma lahter. Mõned sisu lahtrid on standartsete mõõtmetega, mistõttu võib neisse mahutada mitmeid erinevaid rasse. Kõik teised märgid on mõistlik panna neile ettemääratud kohtadele karbis. Mängulaud, viitelehed ning reeglid paigutatakse kõige peal.



II. Small World'i rassid ning eriomadused

Mängus Small World on 14 rassi ning 20 eriomadust.

Igal rasil on oma rassimärk ning piisavas koguses märke, et neid saaks kasutada ükskõik millise eriomadusega.

Iga eriomadus annab sellega seotud rassile unikaalse eriomaduse.

Rassimärgid asetatakse mängulauale erksa poolega üleval, kui rass on aktiivne, ning tuhmi poolega üleval, kui rass on allakäigul.

Kui just ei ole eraldi märgitud, on kõik aktiivse rassi ning sellega seotud eriomaduse poolt antud eelised kumuleeruvad ega kehti, kui rass on allakäigul.

Ala loetakse mitte-tühjaks, kui seal on vähemalt üks (langenud) hõimu märk (kas aktiivne või allakäigul). Ala, kus asub vaid mägi, kuid mitte ühtegi langenud või vastase hõimu märki, loetakse tühjaks.

> Rassid

Järgnev nimekiri annab põhjaliku ülevaate igast rassist. Rassi valimisega kaasnevad hõimud on tähistatud numbriga rassimärgil.



Amatsoonid

Nelja amatsoonide hõimu saab kasutada vaid vallutustel, mitte kaitstes, nagu näitab +4 märgil endal. Seega alustab mängija 10 amatsooniga (+ kõik eriomadusest tulenevad hõimud). Pärast vägede ümberpaigutamist (vt. Vägede ümberpaigutamine lk 5) peab mängija eemaldama laualt neli hõimu sedasi, et võimaluse korral jääks igale alale vähemalt üks hõim. Need neli üksust võib mängija panna tagasi mängulauale alles järgmisel käigul üksuseid ette valmistades (vt. Üksuste ettevalmistamine lk 6).



Päkapikud

Iga kaevandus, mida päkapikud asustavad, annab ühe lisa-võidumündi. Eelis jääb kehtima isegi juhul, kui päkapikud on allakäigul.



Haldjad

Kui vastane vallutab ühe haldjate ala, võtab mängija kõik sealsed haldjad kätte ning paigutab need aktiivse mängija käigu lõpus tagasi mängulauale, mitte ei pane üht haldjahõimu tagasi karpi (vt. Vastase kaotused ning taganemine lk 4).



Kooljad

Allakäigul jäävad kõik kooljate hõimud mängulauale, mitte 1 hõim ala kohta, nagu tavaliselt. Lisaks, erinevalt teistest, võivad allakäigul kooljad jätkata järgmistel käikudel uute alade vallutamist, justkui oleks nad veel aktiivne rass. Tähelepanu: kooljate vallutused tuleb läbi viia mängija käigu alguses enne tema aktiivse rassi vallutusi. Mängija võib soovi korral kooljatega rünnata isegi oma aktiivset rassi.



Hiiglased

Hiiglased võivad vallutada ükskõik millise ala mäe kõrval, kasutades tavapärasest 1 hõimu vähem. Vähemalt 1 hõimumärk on siiski vajalik.



Härjapõlvlased

Härjapõlvlaste hõimud võivad mängulauale tulla ükskõik kus, mitte vaid piirialadele. Aseta uru märk esimesele kahele alale, mille nad vallutavad, mis muudab need alad kaitstuks vastaste vallutuste, rassi ning eriomaduste eest. Urud eemaldatakse laualt (ning alad kaotavad oma kaitse), kui härjapõlvlased allakäigule suunduvad või kui mängija otsustab hüljata urgudega regioonid.



Inimesed

Iga põlluregioon annab mängija käigu lõpus ühe lisa-võidumündi.



Orkid

Iga mitte-tühi ala, mille orkid sel käigul vallutasid, annab mängija käigu lõpus ühe lisa-võidumündi.



Rotinärud

Rassi omadus puudub; nende hõimude hulk teeb selle tasa!



Luukered

Üksuste ümberpaigutamise (lk 5) käigus saab mängija ühe lisa-luukere iga kahe mitte-tühja ala eest, mis ta sel käigul vallutas, ning paigutab selle üksuste ümberpaigutamisel lauale. Kui karbis ei ole rohkem hõime, jääb märk saamata.



Sortsid

Korra käigu jooksul võivad sortsid ala vallutades vahetada välja sealse üksiku teise mängija aktiivse rassi hõimu ühe enda karbist võetud hõimuga. Kui karbis ei ole rohkem hõime, ei saa sel teel ala vallutada. Märk, mis välja vahetatakse, peab olema ainuke hõim sellel alal (üksik troll koos trollikoopaga loetakse sellisel juhul üksikuks; samuti ka hõim kindluses või mäel - need märgid ei paku sortside eest kaitset) ning ala ise peab asuma sortside poolt asustatud ala kõrval. Välja vahetatud hõim pannakse karpi. Kui välja vahetatakse haldjas, jääb mängija sellest märgist ilma.



Triitoniidid

Triitoniidid võivad vallutada kõiki kaldaregioone (mis jäävad mere või järve kõrvale) ühe võrra vähema hõimuga kui tavaliselt. Vähemalt 1 hõimumärk on siiski vajalik.



Trollid

Äseta trollikoobas igale alale, mida trollid asustavad. Trollikoobas lisab alale ühe kaitse (justkui oleks seal 1 troll rohkem) ning need jäävad mängu isegi siis, kui trollid allakäigule suunduvad. Trollikoobas korjatakse laualt ära, kui ala hüljatakse või vallutatakse teise rassi poolt.



Võlurid

Iga võlurite pool asustatud maagiline ala annab käigu lõpus ühe lisa-võidumündi.



Tühi rassimärk

Oleme lisanud mängukarpi ka ühe tühja rassimärgi, mida mängijad võivad kasutada omaenda rasside loomiseks. Uut rassi välja mõeldes ja hõimude numbrit nuputades tasub meeles pidada, et uus rass võib kokku sattuda ükskõik millise eriomadusega. Ära võta hõimude numbriks 10-st suuremat numbrit, kuna sellisel juhul võivad hõimumärgid mängu käigus otsa saada.

Soovides uut rassi mängus proovida, kasuta hõimudena mõne teise rassi hõime (sama või suurema hulga hõimudega) ning kindlasti eemalda valitud rassi märk enne mängu algust teiste seast!



> Eriomadused

Kui eriomaduse kirjelduses kasutatakse sõnu "sina" või "sinu", on selle all mõeldud mängija hõime, mille rass on antud eriomadusega paaris. Nende hulka ei arvestata varasemaid allakäigul rasse, kui seda ei ole just eraldi välja toodud.

Järgnev nimekiri kirjeldab eriomaduse poolt antavaid eeliseid; vasakus nurgas sõõris olev number näitab, mitu lisahõimu mängija lisaks rassimärgi poolt antule saab.



Laagripüstitajad

Üksuste ümberpaigutamise käigus võid sa enda aladele paigutada 5 sõjalaagrit. Iga laager loeb ala kaitset ühe hõimuna (kaitset seega üksikut hõimu sortside eriomaduse eest). Samale alale võib paigutada ka mitu laagrit, et suurendada selle kaitsevõimet. Sa võid laagri asukohta igal käigul muuta. Sõjalaagrid ei hävi ala kaotamisega - sa võid need ümberpaigutamise käigus uuesti lauale panna. Sõjalaagrid kaovad, kui nendega seotud rass allakäigule suundub.



Alkeemikud

Võta iga käigu lõpus 2 võidumünti lisaks, kui su rass ei ole veel allakäigul.



Verejanulised

Sa võid kasutada lahingutäringut iga vallutuse korral, mitte vaid viimasel vallutusel. Uut ala vallutades veereta kõigepealt täringut, seejärel vali vallutatav ala ning aseta sinna sobiv hulk (miinus täringuveeretus) hõime. Kui sul ei ole piisavalt hõime alles, on see sinu viimane vallutusüritus. Nagu tavaliselt, on vaja rünnata vähemalt ühe hõimuga.



Sõjardid

Sa võid vallutada uusi regioone ühe võrra vähemate hõimudega kui vaja. Vähemalt 1 hõimumärk on siiski vajalik.



Diplomaadid

Oma käigu lõpus võid sa oma liitlaseks valida ühe teise mängija, keda sa sel käigul ei rünnanud. Valitud mängija ei saa sind enne sinu järgmist käiku rünnata. Sa võid igal käigul valida oma liitlaseks erineva mängija. Allakäigul olevaid rasse antud eriomadus ei mõjuta (allakäigul kooljad on diplomaatile immuunsed ning võivad sind siiski rünnata).



Draakoniisandad

Korra oma käigul võid sa vallutada ala, kasutades vaid üht hõimu, hoolimata sellest, kui palju kaitsvaid vägesid on. Vallutuse järel aseta alale draakoni märk. Nüüdsest on ala immuune vastaste vallutustele ning nende rassi- ja eriomadustele, kuni draakon liikuma peaks. Sa võid draakoniga vallutada igal käigul ühe ala. Draakon kaob, kui temaga seotud rass suundub allakäigule. Sellisel juhul eemalda see mängulaualt ning pane tagasi karpi.



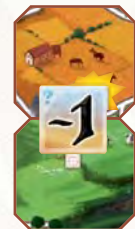
Kaupmehed

Sa saad ühe lisa-võidumündi iga ala eest, mis on sinu valduses.



Ratsanikud

Sa võid vallutada mägise ala või põllu 1 vähema hõimumärgiga kui vaja. Vähemalt 1 hõimumärk on siiski vajalik.



Lendavad

Sa võid vallutada ükskõik milliseid alasid mängulaua, välja arvatud mered ja järved. Need alad ei pea asuma sinu asustatud alade kõrval.



Rüüstajad

Iga mitte-tühi ala, mille sa sellel käigul vallutasid, annab sulle ühe lisa-võidumündi.



Metsarahvas

Sa saad ühe lisa-võidumündi iga metsa eest, mis on sinu valduses.



Meresõitjad

Kuni meresõitjatest rass on aktiivne, saad sa vallutada meresid ning järvi, lugedes neid enda jaoks tavapärasteks aladeks. Need alad jäävad sinu valdusesse niikauaks, kuni seal on hõime, isegi juhul, kui sinu rass allakäigule suundub. Vaid meresõitjad saavad vallutada merealasid ning järvi.



Kindlustatud

Korra käigu jooksul, kuni sinu rass on aktiivne, võid sa enda valduses olevale alale asetada kindluse. Kindlus annab käigu lõpus ühe võidumündi lisaks ning tugevdab ka ala kaitset ühe võrra (just nagu seal oleks 1 hõim rohkem) isegi siis, kui eriomadusega seotud rass on allakäigul. Kindlus eemaldatakse laualt, kui ala hüljatakse või vastase poolt vallutatakse. Ühel alal saab paikneda ainult 1 kindlus ning kogu mängulaua kõige rohkem 6 kindlust.



Vaimud

Kui sinu antud eriomadusega rass suundub allakäigule, ei lähe nad allakäigul olevate rasside piirangu alla (lk 6), mille järgi tohib olla mängijal vaid üks allakäigul rass. Seega võib sul olla mängulaua kaks allakäigul rassi, mis mõlemad toovad sulle võidumünti. Kui sinu kolmas rass suundub allakäigule, jäävad sinu vaimud mängulauale, kuid teine allakäigul rass korjatakse laualt ära nagu tavaliselt. Teiste sõnadega jäävad vaimud pärast mängu toomist alati lauale (kui neid just vallutuste käigus ära ei hävitata).



Kangelaslikud

Oma käigu lõpus aseta 2 kangelast kahele erinevale sinu valduses olevale alale. Need kaks ala on kangelaste mujale liigutamiseni kaitstud vaenlaste vallutuste ning nende rassi- ja eriomaduste eest. Kangelased kaovad, kui nendega seotud rass läheb allakäigule.



Visad

Sa võid oma rassi saata allakäigule pärast tavapärasteid vallutusi ning võidumüntide kogumist, selle asemel, et kulutada terve oma käik rassi allakäigule suunamiseks.



Mägirahvas

Sa saad ühe võidumündi lisaks iga mägise ala eest, mis on sinu valduses.



Soorahvas

Sa saad ühe võidumündi lisaks iga soise ala eest, mis on sinu valduses.





Maa-alused

Koopaga alasid võid sa vallutada 1 vähema hõimuga kui vaja. Vähemalt 1 hõimumärk on siiski vajalik.

Kõik koopaga alad on sinu vallutuste puhul naaberalad.



Tühi eriomaduse märk

Oleme pannud kaasa ka ühe tühja eriomaduse märgi, millele saad sa luua omaenda soovide järgi uue eriomaduse.

Eriomadust luues ning hõimude arvu välja mõeldes hoia meeles, et see võib kokku sattuda ükskõik millise rassimärgiga. Ära vali viiest suuremat hõimude arvu, kuna need võivad otsa saada.



Jõukad

Oma esimesel käigul (vaid korra) saad sa 7 võidumünti.



Days of Wonder Online

Siin on Sinu Days of Wonder internetikood:



Oled sa mõne oma isetehtud rassi- või eriomadusmärgi üle eriti uhke? Või lihtsalt uudishimulik, mida teised mängijad on välja mõelnud? Või tahad teiste mängijatega lihtsalt jagada mõningaid näpunäiteid, kuidas mõningaid paare paremini mängida?

Kutsume Sind ühinema meie mängijate kogukonnaga internetis, kus saab ka mitmeid mängu võrgus mängida.

Et kasutada Days of Wonder internetikoodi, lisa see oma kasutajale või loo uus kasutaja. Kodulehel jälgi lihtsalt instruktsioone.

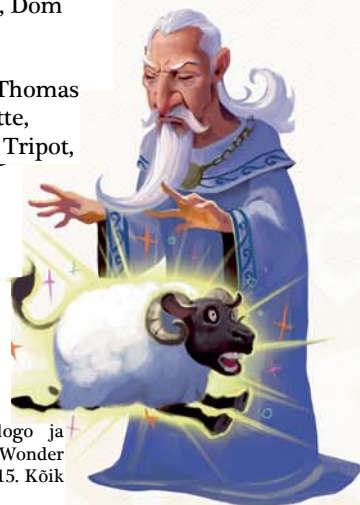
Days of Wonder teiste mängude kohta saad infot kodulehelt:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Esimesed tänusõnad lähevad meie testmängijate meeskonnale: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbart, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

Lisaks tahame tänada ka teisi: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, Repos liikmed, Tripot, Gang of Our ja Alpaludismes mängugrupid, Rencontres Ludopathiques'ist osavõtjad, Belgoludique, Efpé WE ja Rubrouck mängufestivalid.

Erilised tänud Xavier Georges'ile ja Alain Gotcheiner'ile nende osavõtu ja soovitude eest. Viimaks täname ka Bruno Cathalat, kes meie tähelepanu sellele pärlile juhtis.



Tegijad

Mängu kujundus:
Philippe Keyaerts

Illustratsioonid:
Miguel Coimbra



Days of Wonder, Days of Wonder logo ja lauamäng "Small World" on kõik Days of Wonder Inc. kaubamärgid. Autoriõigused 2009-2015. Kõik õigused kaitstud.