Philippe Keyaerts

SMALL WORLD®

Para 2 a 5 jogadores • A partir de 8 anos • 40-80 minutos

Conteúdo

Dentro de **Small World™**, você encontrará:

- 4 Mapas de Small World, contidos em dois tabuleiros com frente e verso, um para cada número possível de jogadores



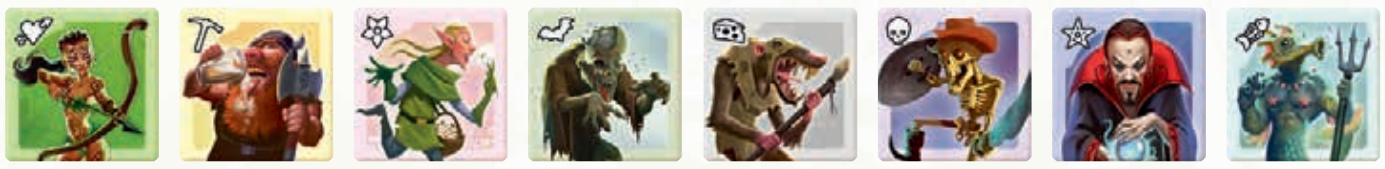
Número de jogadores

- 6 Folhas de Auxílio ao Jogador, uma para cada jogador e uma para servir como referência de turno para o grupo
- 14 Brasões de Raças Fantásticas, coloridos quando Ativos e cinzentos quando Em Declínio, mais 1 Brasão em branco para você criar sua própria raça

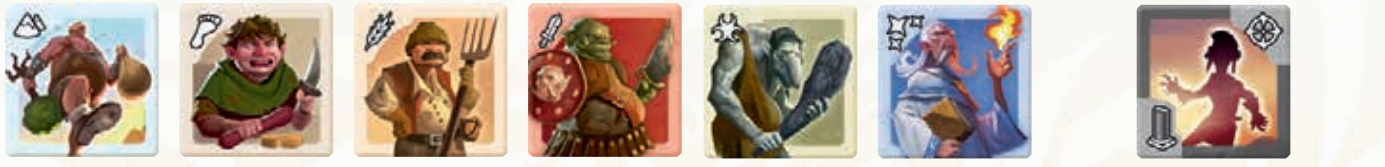


Amazonas, Ativas e Em Declínio

- 168 Marcadores correspondentes às Raças:



15 Amazonas | 8 Anões | 11 Elfos | 10 Carniçais | 13 Homens-Rato | 20 Esqueletos | 18 Feiticeiros | 11 Tritões



11 Gigantes | 11 Halflings | 10 Humanos | 10 Orcs | 10 Trolls | 10 Magos | e 18 Tribos Perdidas

- 20 Distintivos de Poderes Especiais exclusivos, mais 1 distintivo em branco para você criar seu próprio poder especial



- As peças a seguir:



10 Covis dos Trolls



6 Fortalezas



9 Montanhas



5 Acampamentos



2 Tocas no Chão



2 Heróis



1 Dragão

- 109 Moedas de Vitória (30 de "10", 24 de "5", 20 de "3" e 35 de "1")



Moedas de Vitória



- 1 Dado de Reforços personalizado
- 1 Marcador de Turno
- Este Livro de Regras, com 1 Código de Acesso Online para a Days of Wonder



O Marcador de Turno

Preparação

Se for a primeira vez que você joga, destaque todas as peças dos cartões destacáveis. Separe e coloque as peças nos locais designados para cada tipo. Algumas delas encaixam na bandeja de armazenamento removível que vem com o jogo. Outros componentes encaixam nos respectivos compartimentos da bandeja principal da caixa do jogo. Consulte a ilustração no Anexo I (p. 8) para ver maiores detalhes sobre como organizar seus marcadores.

◆ Pegue o mapa de Small World que corresponda ao número de jogadores, conforme indicado pelo símbolo próximo ao Indicador de Turno, e coloque-o no centro da mesa.

◆ Coloque o Marcador de Turno no primeiro espaço do Indicador de Turno no mapa ❶. O indicador é usado para controlar o progresso do jogo. O jogo termina ao final do turno em que o Marcador de Turno chegar no último espaço do indicador (8º, 9º ou 10º turno, dependendo do mapa em jogo).

◆ Retire da caixa a bandeja de armazenamento removível com todos os marcadores de Raça e coloque-a próxima ao mapa do jogo, ao alcance de todos os jogadores ❷.

◆ Embaralhe todos os brasões de Raça; compre aleatoriamente os primeiros cinco e coloque-os voltados para cima (ou seja, com o lado colorido à mostra) em uma coluna ❸. Coloque os brasões restantes voltados para cima em uma pilha, logo abaixo da coluna ❹. Repita o mesmo procedimento com os distintivos de Poderes Especiais, embaralhando-os e colocando um à direita de cada brasão de Raça, com o lado arredondado encaixado na abertura arredondada do brasão. Empilhe o restante dos distintivos ao lado da pilha de brasões de Raça ❺. Agora você deve ter um total de 6 combos de brasões de Raça e distintivos de Poderes Especiais voltados para cima na mesa, incluindo o que se encontra no topo das duas pilhas.

◆ Coloque um marcador de Tribo Perdida em cada região do mapa que apresenta um símbolo de Tribo Perdida ❻. As Tribos Perdidas são remanescentes de civilizações já há muito esquecidas que entraram em declínio, mas que ainda populam certas Regiões no início do jogo.

◆ Coloque um marcador de Montanha em cada Região do mapa que apresente um símbolo de Montanha ❼.

◆ Distribua cinco Moedas de Vitória de valor "1" ❽. Coloque todas as moedas restantes, incluindo todas de "3", "5" e "10", em um banco de Vitória próximo ao tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores. Essas moedas servirão como dinheiro durante o jogo e ajudarão a determinar o vencedor no final.



Funcionamento do jogo

O espaço está ficando escasso em ***Small World***. O fato é que simplesmente existem raças demais vivendo em suas terras - terras que seus antepassados deixaram para você na esperança de que você construísse um império para dominar o mundo.

Ao escolher a combinação de Raça Fantástica e Poder Especial, você deve usar os atributos e habilidades exclusivos para conquistar as Regiões vizinhas e acumular Moedas de Vitória - frequentemente às custas dos vizinhos mais fracos. Ao distribuir suas tropas (marcadores de Raça) em várias Regiões e conquistar terras adjacentes, você conquista Moedas de Vitória para cada Região ocupada no final de seu turno. Em algum momento, sua raça estará superexpandida (assim como aquelas que você já destruiu!), e você precisará abandonar sua civilização e procurar outra. A chave para a vitória é saber quando levar seu império ao declínio e conduzir uma nova raça à supremacia nas terras de ***Small World*** !

Início do jogo

O jogador que tiver as orelhas mais pontudas inicia o jogo, realizando seu primeiro turno. O jogo procede em sentido horário, passando de um jogador para o outro. Uma vez que todos os jogadores tenham jogado, um novo turno começa.

O Primeiro Jogador move o Marcador de Turno um espaço à frente no Indicador de Turno e joga seu segundo turno, seguido pelos demais jogadores.

Quando o Marcador de Turno chegar ao último espaço no Indicador de Turno, todos os jogadores jogam um último turno e então o jogo acaba. O jogador que acumulou mais Moedas de Vitória é declarado vencedor.

I. O primeiro turno

Durante o primeiro turno do jogo, cada jogador:

1. **Escolhe uma combinação de Raça e Poder Especial**
2. **Conquista Regiões**
3. **Recebe Moedas de Vitória**

1. Escolhendo uma Combinação de Raça e Poder Especial

O jogador seleciona uma combinação de Raça e Poder Especial dentre as seis que estão visíveis (incluindo o combo formado pelo brasão de Raça e pelo distintivo de Poder Especial presente no topo das pilhas abaixo das colunas).

O custo de cada combo é determinado pela sua posição na coluna. A primeira combinação - localizada no topo da coluna - é gratuita. Cada combo seguinte na coluna custa uma Moeda de Vitória adicional. Esse custo é pago colocando-se uma Moeda de Vitória em cada um dos combos acima do que se deseja selecionar.



O jogador, que deseja os Esqueletos Comerciantes como sua combinação inicial de Raça e Poder Especial, coloca 1 de suas Moedas de Vitória em cada um dos combos acima do escolhido e o pega para si.

Se o combo que um jogador escolher já tiver Moedas de Vitória (colocadas por outros jogadores que não o quiseram), o jogador embolsa essas Moedas; porém, ele ainda deve colocar suas próprias Moedas de Vitória em cada um dos combos que estiverem acima do escolhido.

O jogador coloca o combo escolhido à sua frente, voltado para cima, e pega da bandeja de armazenamento removível um número de marcadores da Raça correspondente igual à soma dos valores indicados no brasão de Raça e no distintivo de Poder Especial.

A menos que esteja dito o contrário (por exemplo, no caso de Esqueletos ou Feiticeiros), esses marcadores de Raça são os únicos que o jogador poderá distribuir para a Raça em questão durante o andamento do jogo.



A combinação de Raça e Poder Especial escolhida pelo jogador e os 6+2=8 marcadores de Raça correspondentes.

Se, por outro lado, um Poder Especial (ou poder de Raça) permitir que você pegue marcadores de Raça extras da bandeja de armazenamento durante o andamento do jogo, você ainda está limitado ao número total de marcadores disponíveis. Assim, um jogador com 18 marcadores de Feiticeiros no tabuleiro não poderá usar seu poder de Feiticeiro novamente até que alguns de seus marcadores fiquem disponíveis.

Por fim, o jogador completa a coluna de combos disponíveis para os demais; para tal, deve-se deslizar as combinações existentes (juntamente com as Moedas de Vitória, se houver) um espaço para cima na coluna, de modo a preencher o espaço vazio, e revelar uma nova combinação no topo das pilhas, se possível. Assim, sempre haverá na mesa 6 combos visíveis para todos os jogadores (dentro do limite de brasões de Raça e de distintivos de Poderes Especiais nas pilhas, podendo estas serem reembaralhadas, se necessário).



Completando a coluna de combinações de Raças e Poderes Especiais.

2. Conquistando Regiões

Os marcadores de Raça são usados para a conquista de Regiões do mapa que fornecerão Moedas de Vitória ao jogador.

> Primeira Conquista

Uma raça de um jogador que esteja entrando no mapa pela primeira vez deve conquistar uma Região **marginal** (ou seja, uma Região na borda do tabuleiro ou uma Região cuja praia está em um Mar adjacente à borda do tabuleiro, mesmo que o Mar esteja ocupado por uma Raça de Navegantes).

> Conquistando uma Região

Para conquistar uma Região, um jogador deve ter à sua disposição: 2 marcadores de Raça + 1 marcador de Raça adicional para cada marcador de Acampamento, Fortaleza, Montanha ou Covil de Trolls + 1 marcador de Raça para cada marcador de Tribo Perdida ou de outra Raça já presente na Região. Mares e Lagos normalmente não podem ser conquistados.



Acampamentos | Covis dos Trolls | Fortalezas | Montanhas



Para entrar no mapa através dessas Colinas ocupadas por uma Tribo Perdida, o jogador precisa usar 3 de seus preciosos marcadores de Raça.

Ao conquistar uma Região, o jogador deve colocar os marcadores de Raça usados para conquistá-la dentro dos limites dessa Região no mapa. Esses marcadores devem permanecer na Região até que o jogador reorganize suas tropas ao final do turno (consulte *Redistribuição de Tropas*, na p. 5).

Observação importante: *Não importando o benefício da Raça e/ou do Poder Especial, um jogador deve sempre ter pelo menos um marcador de Raça disponível para iniciar uma nova Conquista.*

> Baixas do inimigo e retiradas

Se havia marcadores de Raça de outro jogador ocupando a Região antes de sua conquista, esse jogador atacado deve imediatamente recolher todos esses marcadores de Raça e:

- **Descartar permanentemente** um marcador de Raça (colocando-o de volta na bandeja de armazenamento);
- **Manter os demais marcadores de Raça** em sua mão e, logo após a última ação do turno do jogador atual, redistribuí-los em outra Região (ou Regiões) ainda ocupada por sua Raça (se houver).

As Regiões (ou a Região) em que os marcadores remanescentes, se houver, são redistribuídos não precisam ser adjacentes à Região da qual eles foram retirados. Se todas as Regiões de um jogador forem atacadas num turno, deixando-o com alguns marcadores na mão, mas nenhum no tabuleiro, ele poderá redistribuir esses marcadores em seu próximo turno, como se estivesse fazendo uma Primeira Conquista.

Quando uma Região defendida por apenas um marcador é capturada, o marcador em questão é descartado. Isso normalmente acontece quando o marcador defensor é uma Tribo Perdida ou quando o marcador pertence a uma Raça Em Declínio (consulte *Entrando em Declínio*, na p. 6).

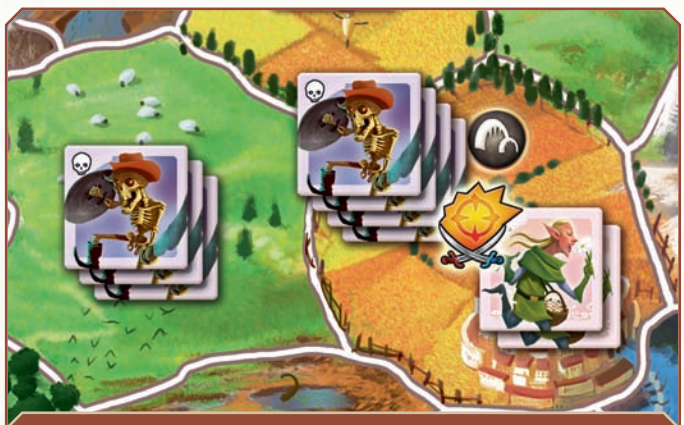
Observação: *Um jogador pode optar por conquistar uma Região ocupada por um de seus próprios marcadores Em Declínio, se assim desejar: Ele perderá esse marcador, mas poderá ter acesso a uma Região mais interessante para sua nova Raça Ativa.*

Montanhas não se movem e permanecem oferecendo bônus defensivo para o novo conquistador.

> Conquistas subsequentes

O jogador ativo pode repetir esse procedimento para conquistar quantas Regiões desejar em seu turno, desde que tenha marcadores de Raça suficientes para arcar com essas conquistas sucessivas.

Cada uma das Regiões recém-conquistadas deve ser adjacente a (ou seja, fazer fronteira com) uma Região já ocupada por marcadores de sua Raça ativa, exceto se sua Raça ou seu Poder Especial permitir o contrário.



Após conquistar as Colinas com sucesso, essa tropa de ossos duros de roer se aventura nas fazendas vizinhas pertencentes aos elfos.

> Última tentativa de conquista/rolamento do Dado de Reforços

Durante a tentativa *final* de conquista no turno, um jogador pode não ter marcadores de Raça suficientes para conquistar outra Região. *Desde que ainda tenha pelo menos um marcador de Raça em mãos*, o jogador pode tentar uma última conquista escolhendo uma Região na qual lhe faltariam entre 1 e 3 marcadores de Raça para conquistar. Uma vez escolhida a Região, o jogador rola uma vez o Dado de Reforços. Observe que a Região desejada pelo jogador deve ser escolhida *antes* de rolar o dado. Essa Região não precisa ser a mais fraca disponível para o ataque, desde que possa ser conquistada por um rolamento bem-sucedido.

Se a soma do dado e do marcador (ou marcadores) de Raça disponível for suficiente para conquistar a Região, o jogador coloca seu marcador de Raça nela. Caso contrário, ele coloca seu marcador remanescente em uma de suas Regiões já ocupadas. De qualquer modo, as suas conquistas nesse turno acabam em seguida.



Graças à sorte no rolamento do Dado de Reforços, e a despeito de sua tropa puro osso, o jogador dos Esqueletos consegue essas Montanhas como última conquista em seu turno.

> Redistribuição de Tropas

Após o jogador ter acabado suas conquistas no turno, ele pode redistribuir livremente seus marcadores de Raça no tabuleiro, movendo-os de uma Região para qualquer outra Região ocupada pela sua Raça (não é necessário que as regiões sejam adjacentes), desde que reste *pelo menos um* marcador de Raça em cada Região sob seu controle.



O jogador redistribui suas tropas de Esqueletos em suas Regiões. Essa redistribuição inclui 1 marcador de Esqueleto extra recebido como resultado da habilidade dos Esqueletos (1 marcador de Raça extra para cada 2 Regiões previamente ocupadas capturadas no turno).

3. Recebendo Moedas de Vitória

O turno agora acabou, e o jogador recebe 1 Moeda do banco de Vitória para cada Região no mapa ocupada por seus marcadores de Raça. O jogador também pode receber Moedas de Vitória extras como benefício de sua Raça ou de seu Poder Especial.



Com 3 Regiões ocupadas, os Esqueletos Comerciantes recebem 3 Moedas de Vitória, mais 3 Moedas de Vitória por seu Poder Especial de Comerciantes (1 Moeda de Vitória extra para cada Região ocupada).

Conforme o jogo avança, os jogadores provavelmente terão marcadores de outra Raça no mapa. Esses marcadores são remanescentes de uma Raça anterior que o jogador decidiu fazer entrar Em Declínio (consulte *Entrando Em Declínio*, na p. 6).

As Regiões ocupadas por esses marcadores Em Declínio também contribuem com 1 Moeda de Vitória para o jogador, mas o brasão da Raça e o Poder Especial não são mais levados em conta, a menos que esteja dito o contrário nessa Raça ou nesse Poder Especial.



O Poder Especial dos Tritões das Colinas está Ativo; o jogador que os controla recebe uma Moeda de Vitória extra, pois os Tritões ocupam apenas uma Região de Colina. O Poder Especial dos Esqueletos Comerciantes desse mesmo jogador já não está mais ativo, pois os Esqueletos entraram Em Declínio. O jogador recebe uma Moeda de Vitória por Região ocupada por seus Esqueletos, mas não recebe nenhum bônus.

Os jogadores mantêm suas Moedas de Vitória em um monte, com o valor sempre **escondido** dos demais jogadores; a pontuação final não é revelada até o fim do jogo. Se necessário, um jogador pode requisitar troco do banco de Vitória a qualquer momento.

II. Turnos subsequentes

Nos turnos seguintes, o Primeiro Jogador move o Marcador de Turno um espaço à frente no Indicador de Turno, e o jogo prossegue em sentido horário. Agora, durante seu turno, cada jogador deve:

- **Expandir o alcance de sua Raça por meio de novas conquistas**

OU

- **Colocar sua Raça Em Declínio para selecionar uma nova Raça.**

O jogador então recebe Moedas de Vitória novamente (consulte *Recebendo Moedas de Vitória*, na p. 5).

Expandindo por meio de novas Conquistas

> Prepare suas tropas

Deixando apenas um marcador de Raça em cada uma das Regiões ocupadas, o jogador pode recolher do mapa todos os demais marcadores da Raça Ativa e usá-los para conquistar novas Regiões.

> Conquiste

Todas as regras relativas à conquista de uma nova Região (consulte *Conquistando Regiões*, na p. 4) devem ser respeitadas, com exceção da regra sobre a Primeira Conquista - que se aplica apenas a novas Raças que entram no mapa.

> Abandonando uma Região

Apenas os marcadores de Raça que são recolhidos podem ser usados para conquistar novas Regiões. Se um jogador desejar liberar mais marcadores de Raça, ele pode optar por esvaziar algumas - ou todas - Regiões, não deixando nenhum marcador nelas. Nesse caso, essas Regiões, agora abandonadas, não mais pertencem a ele e também não contribuem com Moedas de Vitória. Se um jogador decidir abandonar todas as Regiões previamente ocupadas, sua próxima conquista deve seguir as mesmas regras de uma Primeira Conquista (consulte *Primeira Conquista*, na p. 4).

Entrando Em Declínio

Quando o jogador achar que sua Raça Ativa já se expandiu demais e não tem mais o ímpeto requerido para continuar se expandindo ou se defendendo dos vizinhos ameaçadores, ele pode optar por colocá-la **Em Declínio** e selecionar uma nova combinação de Raça e Poder Especial dentre as que estiverem disponíveis na mesa no início de seu próximo turno.

Para tal, o jogador vira o brasão de sua Raça, de modo que o lado preto e branco Em Declínio fique visível, e descarta o distintivo de Poder Especial que estava associado a ela, pois ele perde o efeito, a menos que algo diga o contrário (ex., Poder Especial dos Espirituais).



Ele também vira um único marcador de Raça para o seu lado Em Declínio em cada uma das Regiões ocupadas e remove do mapa os demais marcadores dessa Raça, colocando-os de volta na bandeja de armazenamento.

Cada jogador nunca pode ter mais de uma Raça Em Declínio no mapa simultaneamente. Se um jogador ainda tiver no mapa marcadores de uma Raça que entrou Em Declínio previamente, esses marcadores são removidos do mapa e colocados na bandeja de armazenamento antes de virar os marcadores atuais para o lado Em Declínio.

O brasão da Raça agora extinta é colocado na base da pilha de brasões de Raça, ou no espaço vazio mais baixo da coluna de brasões, se houver. (O mesmo é feito quando o último marcador de uma Raça Em Declínio é destruído como resultado de sua última Região ser conquistada.)



Esses Esqueletos Comerciantes eram ossos duros de roer! Seus remanescentes foram varridos do mapa e seu brasão de Raça é colocado de volta embaixo da pilha.



A hora do Declínio chegou para esses Tritões das Colinas. Seus marcadores são removidos, permanecendo apenas um marcador que é colocado Em Declínio em cada uma das Regiões ocupadas; o brasão da Raça também é virado e o distintivo de Poder Especial é descartado.

O jogador não pode realizar conquistas no turno em que sua Raça entra Em Declínio; seu turno acaba imediatamente após ele receber Moedas de Vitória! O jogador recebe 1 Moeda de Vitória para cada Região ocupada por seus marcadores que entraram Em Declínio, mas, a não ser que algo diga o contrário, ele não recebe Moedas de Vitória extras pelo brasão de sua Raça Em Declínio ou pelo Poder Especial descartado.

Em seu próximo turno, o jogador selecionará uma nova combinação de Raça e Poder Especial dentre as que estiverem disponíveis. Ele então seguirá as mesmas regras usadas no primeiro turno do jogo. A única diferença (que é razoavelmente grande) é que, durante a fase de Receber Moedas de Vitória, o jogador provavelmente coletará Moedas de Vitória tanto pela sua nova Raça quanto pelos remanescentes de sua Raça que está Em Declínio.

Caso não haja distintivos de Poderes Especiais restantes na pilha para continuar colocando novos combos de Raça e Poder Especial na mesa, embaralhe os distintivos descartados previamente para formar uma nova pilha.

Fim do jogo

Quando o Marcador de Turno tiver chegado ao espaço final do Indicador de Turno e todos os jogadores tiverem jogado pela última vez na partida, as Moedas de Vitória de cada jogador são reveladas e contadas. O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. Caso haja empate, o jogador com o maior número de marcadores de Raça (Ativos + Em Declínio) no mapa é o vencedor.



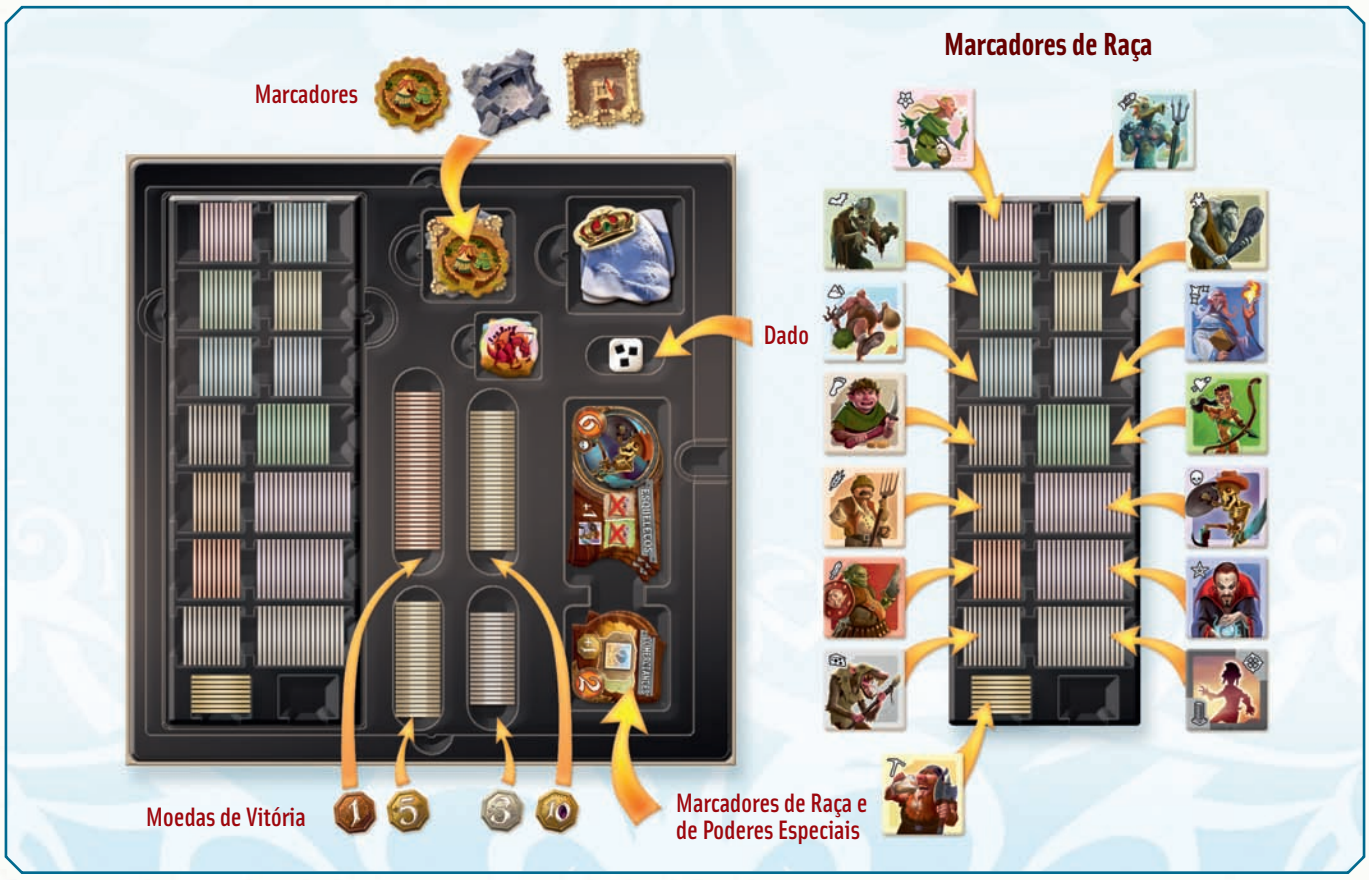
Anexos

I. Como organizar a bandeja de armazenamento

Como a caixa de *Small World* contém muitos cartões destacáveis, uma vez que você tiver destacado todos os marcadores e moedas, haverá um grande espaço entre o topo da bandeja principal, na qual ficarão os tabuleiros, e a tampa. Se você gosta de guardar seus jogos na vertical, esse espaço vazio provavelmente fará os tabuleiros e as demais peças se moverem e ficarem bagunçadas.

Para evitar isso, recomendamos realizar o seguinte procedimento (que não precisará ser repetido no futuro): Quando todas as peças tiverem sido destacadas, recolha o que restou dos cartões destacáveis e, em vez de jogar fora, empilhe-os na mesa. *Com cuidado*, puxe a bandeja principal que está na base da caixa do jogo e retire-a, cuidando para não quebrar o plástico frágil. Agora, coloque a pilha de cartões destacáveis vazios na base da caixa do jogo e coloque a bandeja principal de volta, de modo que ela encaixe em cima dessa pilha. A bandeja deverá ficar suficientemente elevada para que, quando os tabuleiros forem colocados, eles estarão emparelhados com a tampa. Agora você já pode guardar sua caixa na vertical sem precisar se preocupar com os componentes.

A ilustração a seguir mostra onde as várias peças do jogo devem ser colocadas. A bandeja de armazenamento removível é usada apenas para guardar os marcadores de Raça, tendo um compartimento destinado para cada raça. O tamanho de alguns espaços nessa bandeja foi projetado para facilitar o armazenamento dos vários marcadores de Raça. Todas as moedas e marcadores restantes devem ser colocados em seus próprios espaços, na bandeja principal da caixa do jogo. Os tabuleiros, as folhas de auxílio e as regras vão por cima.



II. As Raças e os Poderes Especiais de *Small World*

Existem 14 Raças e 20 Poderes Especiais em *Small World*.

Cada Raça tem seu próprio brasão de Raça e marcadores em número suficiente para serem combinados com qualquer distintivo de Poder Especial.

Cada distintivo de Poder Especial dá um benefício exclusivo para a raça à qual está associado.

Os marcadores de Raça são colocados no mapa com o lado colorido voltado para cima quando a raça está Ativa, e com o lado colorido voltado para baixo quando ela está Em Declínio.

A menos que esteja dito o contrário, os benefícios fornecidos por um brasão de Raça Ativa e o distintivo de Poder Especial associado sempre são cumulativos, mas perdem seus efeitos quando a raça entra Em Declínio.

Uma Região é considerada **ocupada** somente se houver pelo menos um marcador de Tribo Perdida ou de Raça (Ativa ou Em Declínio). Uma Região que contém um marcador de Montanha, mas não tem um marcador de Tribo Perdida ou de Raça inimiga, é considerada vazia.

> As Raças

A lista a seguir explica detalhadamente os benefícios conferidos a cada Raça. O número de marcadores de Raça correspondentes a ser recebido quando o brasão de Raça for selecionado está listado no próprio brasão.



Amazonas

Quatro de suas Amazonas poderão ser usadas apenas para conquistar, mas não para defender, conforme está indicado pelo +4 no próprio brasão. Assim, você começa o primeiro turno com 10 marcadores de Amazonas (mais os marcadores extras concedidos pelo Poder Especial associado). Ao final de sua *Redistribuição de Tropas* (p. 5), remova quatro marcadores do mapa, cuidando para deixar pelo menos um marcador em cada uma de suas Regiões, se possível, e apenas pegar esses quatro de volta. Os quatro marcadores em questão serão redistribuídos no mapa depois da fase *Prepare suas Tropas* (p. 6) no início de seu próximo turno.



Anões

Cada Região de Mina ocupada por seus Anões vale 1 Moeda de Vitória extra no final de seu turno. Este poder é mantido mesmo quando os Anões entram Em Declínio.





Carniçais

Todos os seus marcadores de Carniçais permanecem no mapa quando entrarem Em Declínio, em vez de apenas 1 marcador por Região. Além disso, ao contrário das demais Raças, após entrar Em Declínio, seus Carniçais podem continuar conquistando novas Regiões nos próximos turnos, jogando exatamente da mesma forma como se ainda estivessem Ativos. Porém, essas conquistas devem ser feitas no início de seu turno, antes das conquistas de sua Raça Ativa. Você pode até mesmo atacar sua própria Raça Ativa com seus Carniçais Em Declínio, se assim desejar.



Elfos

Quando o inimigo conquistar uma de suas Regiões, mantenha todos os marcadores de Elfo em sua mão para redistribuição no final do turno, em vez de descartar 1 marcador de Elfo por conquista sofrida (consulte *Baixas do Inimigo e Retiradas*, na p. 4).



Esqueletos

Durante a *Redistribuição de Tropas* (p. 5), pegue da bandeja de armazenamento 1 novo marcador de Esqueleto para cada 2 Regiões previamente ocupadas que você conquistou no turno, e adicione-o às tropas que você redistribui no final do turno. Se não houver mais marcadores na bandeja de armazenamento, você não recebe marcadores extras.



Feiticeiros

A cada turno seus Feiticeiros podem conquistar Regiões substituindo 1 dos marcadores Ativos de seu oponente por 1 de seus marcadores da bandeja de armazenamento. Em seu turno, o Feiticeiro pode conquistar apenas uma Região de cada oponente. Estas conquistas devem ser realizadas antes de se rolar o dado de reforços. Se não houver mais marcadores na bandeja de armazenamento, você não pode conquistar uma nova Região desta forma. O marcador substituído por seus Feiticeiros deve ser o único marcador de Raça na Região (um marcador de Troll acompanhado de seu Covil dos Trolls é considerado sozinho para efeitos desta Raça; da mesma maneira, no caso de um marcador de Raça em uma Fortaleza ou Montanha, esses marcadores apenas oferecem proteção para um marcador de Raça solitário) e a Região deve estar adjacente à Região de um de seus Feiticeiros. O marcador substituído volta para a bandeja de armazenamento. Se um Elfo for convertido por um Feiticeiro, os Elfos perdem o marcador.



Gigantes



Gigantes podem usar 1 marcador de Gigante a menos do que o normal para conquistar qualquer Região adjacente a uma Região de Montanha que eles estejam ocupando. Ainda assim, um mínimo de 1 marcador de Gigante é requerido.



Halflings

Os marcadores de Halflings podem entrar no mapa através de qualquer Região do mapa, não apenas pelas marginais. Coloque uma Toca no Chão em cada uma das 2 primeiras Regiões que você conquistar para deixá-las imunes a conquistas inimigas, e também a poderes especiais e de raças. Você perde suas Tocas no Chão (juntamente com a proteção que elas conferem) quando sua Raça entrar Em Declínio, ou se optar por abandonar uma Região que contém uma Toca no Chão.



Homens-Rato

Sem benefícios de Raça; a quantidade de marcadores já é suficiente!



Humanos

Cada Região de Fazenda ocupada por seus Humanos vale 1 Moeda de Vitória extra no final de seu turno.





Magos

Cada Região com uma Fonte de Magia ocupada por seus Magos vale 1 Moeda de Vitória extra no final de seu turno.





Orcs

Cada Região que não estava vazia conquistada por seus Orcs no turno vale 1 Moeda de Vitória extra no final de seu turno.



Tritões

Os Tritões podem conquistar Regiões Costeiras (ou seja, Regiões que estão à beira de um Mar ou Lago) usando 1 marcador de Tritão a menos do que o normal. Ainda assim, um mínimo de 1 marcador de Tritão é requerido.



Trolls

Coloque um Covil dos Trolls em cada Região ocupada por seus Trolls. O Covil dos Trolls aumenta a defesa de sua Região em 1 (como se você tivesse um marcador extra nessa Região) e permanece na Região mesmo depois de seus Trolls entrarem em Declínio. Remova o Covil dos Trolls se abandonar a Região ou se um inimigo conquistá-la.

Brasão de Raça em branco



Fornecemos a você um brasão de Raça extra em branco, para que você possa criar sua própria Raça. Ao criar essa Raça e escolher o número de marcadores atribuídos a ela, lembre-se de que qualquer combinação com os Poderes Especiais é possível. Cuide para nunca escolher um número acima de 10, ou você pode acabar sem marcadores de Raça suficientes durante o andamento do jogo.

Se desejar jogar com sua própria Raça, use os marcadores de outra Raça (que tenha um número similar ou maior de marcadores) como representantes de sua nova Raça - e lembre-se de remover do jogo o brasão da Raça substituída!

> Poderes Especiais

Na descrição dos Poderes Especiais a seguir, quando usamos o termo "você" ou "seu", nos referimos aos marcadores de Raça de sua Raça associada ao Poder Especial em questão. A menos que esteja dito o contrário, isso exclui marcadores Em Declínio de uma Raça anterior.

A lista a seguir apresenta em detalhes as vantagens concedidas pelo Poder Especial. O número adicional de marcadores de Raça recebidos na associação do Poder Especial com um brasão de Raça está listado no círculo dentro do distintivo de Poder Especial.



Alquimistas

Colete 2 Moedas de Vitória extras ao final de cada turno em que sua Raça ainda não está Em Declínio.



Berserkers

Você pode usar o Dado de Reforços antes de cada uma de suas conquistas, e não apenas na última do turno. Role o dado primeiro, selecione a Região que deseja conquistar e então coloque nela o número necessário de marcadores de Raça (menos o resultado do dado). Se não tiver marcadores suficientes, você chegou em sua última tentativa de conquista no turno. Como sempre, um mínimo de 1 marcador é requerido para tentar a conquista.



Comerciantes

Receba 1 Moeda de Vitória extra para cada uma das Regiões que você ocupa no final do turno.



da Floresta

Receba 1 Moeda de Vitória extra para cada Região de Floresta que você ocupa no final do turno.





das Cavernas

Você pode conquistar qualquer Região com uma Caverna usando 1 marcador de Raça a menos do que o normal. Ainda assim, um mínimo de 1 marcador é requerido.



Além disso, todas as Regiões com Cavernas são consideradas adjacentes entre si para efeitos de conquista.



das Colinas

Receba 1 Moeda de Vitória extra para cada Região de Colina que você ocupa no final do turno.





das Forças Especiais

Você pode conquistar qualquer Região com 1 marcador de Raça a menos do que o normal. Ainda assim, um mínimo de 1 marcador é requerido.



Diplomatas

Ao final do seu turno, você pode selecionar um oponente cuja Raça Ativa não foi atacada por você neste turno para ser seu Aliado. Agora você está em paz com ele, e ele não pode atacar sua Raça Ativa até o seu próximo turno. Você pode trocar de Aliado a cada turno, ou se manter em paz com o mesmo oponente. Marcadores Em Declínio não são afetados (assim, Carniçais em Declínio são imunes a este poder e podem atacá-lo).



Domadores de Dragões

Uma vez por turno, você pode conquistar uma Região usando apenas um marcador de Raça, não importando o número de marcadores inimigos que a defendem. Após a conquista, coloque seu Dragão na Região. A Região se torna imune a conquistas inimigas e aos seus Poderes Especiais e Raciais até o Dragão se mover. A cada novo turno, você pode mover seu Dragão para uma nova Região que deseja conquistar. O Dragão desaparece quando você entra Em Declínio; nesse caso, remova-o do tabuleiro e coloque-o de volta na bandeja de armazenamento.



dos Pântanos

Receba 1 Moeda de Vitória extra para cada Região de Pântano que você ocupa no final do turno.





Escoteiros

Distribua os 5 marcadores de Acampamento em suas Regiões durante a fase de Redistribuição de Tropas. Cada Acampamento vale como 1 marcador de Raça para a defesa da Região em que se encontra (de forma que pode proteger um marcador de Raça solitário contra o Poder Racial dos Feiticeiros). Vários Acampamentos podem ser colocados na mesma Região para obter um bônus defensivo maior. A cada turno, você pode desfazer os Acampamentos e reerguê-los em outras Regiões que esteja ocupando. Acampamentos nunca são perdidos em virtude de ataques à Região onde se encontram: eles são redistribuídos ao final do turno do jogador atual. Quando a Raça à qual eles estavam associados entra Em Declínio, eles desaparecem.





Espirituais

Quando os marcadores de Raça associados com o Poder Especial Espiritual entrarem Em Declínio, eles nunca contam para o limite estabelecido em Entrando em Declínio (p. 6) no que diz respeito a ter apenas uma única Raça Em Declínio no mapa. Assim, é possível ter duas Raças diferentes Em Declínio no mapa ao mesmo tempo e marcar pontos pelas duas. Se uma terceira Raça sob seu controle entrar em Declínio, sua Raça Espiritual permanece no mapa, mas a outra Raça Em Declínio desaparece, como de costume. Em outras palavras, sua Raça Espiritual Em Declínio nunca sairá do mapa (exceto por meio de conquistas de oponentes), mas outras Raças que entrarem Em Declínio podem desaparecer quando uma nova Raça entrar Em Declínio.



Fortificados

Uma vez por turno, coloque 1 Fortaleza em uma Região que você ocupa. A Fortaleza vale 1 Moeda de Vitória extra ao final do turno, a menos que você esteja Em Declínio. A Fortaleza também aumenta a defesa de sua Região em 1 (como se você tivesse um marcador extra nessa Região) mesmo se você estiver Em Declínio. Remova a Fortaleza se abandonar a Região ou se um inimigo conquistá-la. Pode haver apenas 1 Fortaleza por Região, e um máximo de 6 Fortalezas no mapa.





Heroicos

Ao final de seu turno, coloque cada um de seus 2 Heróis em 2 Regiões diferentes que você ocupa. Essas Regiões se tornam imunes a conquistas inimigas e aos seus Poderes Especiais e Raciais até os Heróis se moverem. Seus Heróis desaparecem quando você entra Em Declínio.



Montados

Você pode conquistar qualquer Região de Fazenda ou Colina com 1 marcador de Raça a menos do que o normal. Ainda assim, um mínimo de 1 marcador é requerido.





Navegantes

Enquanto sua Raça Navegante estiver Ativa, você pode conquistar os Mares e o Lago, considerando-os como 3 Regiões vazias. Você mantém essas Regiões mesmo após entrar Em Declínio e continua pontuando por elas enquanto tiver marcadores presentes. Apenas as Raças Navegantes podem ocupar os Mares e o Lago.



Resistentes

Você pode entrar Em Declínio após o final de um turno normal de conquistas, após receber Moedas, em vez de perder um turno inteiro para tal.



Ricos

Receba 7 Moedas de Vitória extras apenas ao final do seu primeiro turno.



Saqueadores

Cada Região que não estava vazia conquistada neste turno vale 1 Moeda de Vitória extra ao final do turno.



Voadores

Você pode conquistar qualquer Região do mapa exceto Mares e Lagos. Essas Regiões não precisam ser adjacentes àquelas que você já está ocupando.



Distintivo de Poder Especial em branco:

Fornecemos a você um distintivo de Poder Especial extra em branco, para que você possa criar seu próprio Poder Especial. Ao criar esse Poder Especial e escolher o número de marcadores de Raça atribuídos a ele, lembre-se de que qualquer combinação com os brasões de Raça é possível. Cuide para não escolher um número acima de 5, ou você pode acabar sem marcadores de Raça suficientes durante o andamento do jogo.

Days of Wonder Online

Este é o seu número de Acesso da Days of Wonder Online:



Você ficou muito orgulhoso do brasão de Raça ou do distintivo de Poder Especial que criou? Ou está curioso para ver que Raças e Poderes Especiais seu companheiros de jogo inventaram? Ou deseja apenas trocar algumas dicas com outros jogadores sobre como otimizar o uso de determinados combos com diferentes números de jogadores?

Convidamos você a se juntar à nossa comunidade *online* de jogadores na Days of Wonder Online, onde disponibilizamos uma série de versões *online* de nossos jogos.

Para usar seu número da Days of Wonder Online, adicione-o à sua conta da Days of Wonder Online ou crie uma conta nova em: www.smallworld-game.com, clicando no botão New Player Signup na página principal. Depois é só seguir as instruções.

Você também pode descobrir informações sobre outros jogos da Days of Wonder ou apenas nos visitar em:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Créditos

Design do Jogo:
Philippe Keyaerts
Ilustrações:
Miguel Coimbra
Tradução: Leonardo Zilio

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Agradecemos principalmente à equipe de testes extremamente dedicada, composta por Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters e Alexis Keyaerts.

Agradecemos também a Cédrick Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, aos membros da Repos, Tripot, aos grupos de jogo Gang of Our e Alpaludismes, e aos que participaram nos Rencontres Ludopathiques, no Belgoludique, no Efpé WE e no congresso de jogos de Rubrouck.

Um agradecimento especial vai para Xavier Georges e Alain Gotcheiner por suas sugestões e contribuições.

Por fim, mas não menos importante, a Days of Wonder deseja agradecer a Bruno Cathala por chamar nossa atenção para esta pedra preciosa.



Days of Wonder™, o logo Days of Wonder e Small World™ - o jogo de tabuleiro são marcas registradas da Days of Wonder, Inc., que detém os direitos autorais © 2009-2014 Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.