

SMALLWORLD®

KREUZZUG DER URALTEN STÄMME

Eine Mini-Erweiterung für das Spiel allein und zu zweit

Als die Bergspitzen im ersten Licht der Morgensonne aufleuchten, kriechen die uralten Stämme von *Small World* aus den Schatten. Nach Jahrhunderten der Unterdrückung sind sie nun auf Rache aus. Kannst du ihren Vergeltungsschlag überstehen?

In diesem neuen Solo-Modus spielst du gegen einen nicht-menschlichen Gegner (die uralten Stämme), der durch geschickte Regeln gesteuert und von dir bewegt wird. Diese Erweiterung kann mit *Small World*, *Small World Underground* und allen Erweiterungen gespielt werden.

Spielvorbereitung

- ◆ **1** Lege einen Spielplan für zwei Spieler in die Tischmitte.
- ◆ **2** Das Spiel endet nach 9 Runden, lege also ein ungenutztes Plättchen oder eine Münze auf das zehnte Feld der Rundenanzeige.
- ◆ **3** Lege 14 Plättchen „Untergegangener Stamm“ bereit. Sie stellen die uralten Stämme dar. Lege die übrigen dieser Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht verwendet.
- ◆ **4** Lege die Spezialfähigkeitsplakette „Diplomat“ zurück in die Schachtel.
- ◆ **5** Bereite das Spiel wie gewohnt vor. Lege dabei auch wie üblich einige der 14 Plättchen „Untergegangener Stamm“ auf den Spielplan. Lege die übrigen Plättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Nimm dir fünf Siegmünzen. Die uralten Stämme beginnen die Partie ohne Spezialfähigkeitsplakette.

Hinweis: Du kannst die Schwierigkeit erhöhen, indem du die Anzahl der uralten Stämme erhöhst, oder sie senken, indem du die Anzahl verringerst.

Die uralten Stämme haben keine Spezialfähigkeit und nehmen keine Spezialfähigkeitsplakette.



Spielablauf

Du bist zuerst am Zug. Dein Spielzug läuft wie gewohnt ab, mit einer Ausnahme: Untergegangener-Stamm-Plättchen werden nie zurück in den Sortiereinsatz gelegt. Wenn sie vom Spielplan genommen werden müssen, legst du sie nur zurück in den Vorrat neben dem Spielplan.

Nachdem dein Zug beendet ist, sind die uralten Stämme an der Reihe:

1. Lass in jeder Region, die die uralten Stämme kontrollieren, eines ihrer Plättchen liegen (wie es ein menschlicher Spieler tun würde) und nimm den Rest von ihnen in die Hand, auch alle Plättchen aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Die uralten Stämme verlassen zu Beginn ihres Zugs niemals eine Region komplett.
2. Führe die Eroberungen der uralten Stämme wie folgt durch:
 - Sie erobern Regionen nach den üblichen Regeln zu angrenzenden Regionen und Kosten und tun dies so lange, bis sie keine Plättchen mehr übrig haben.
 - Sie erobern immer die Region mit den niedrigsten Kosten. Falls mehrere Regionen gleich niedrige Kosten haben (was häufig vorkommt), wählen die uralten Stämme immer die Region, die dir die meisten Siegmünzen bringen würde. Bei Gleichstand bevorzugen sie eine Region mit deinem aktiven Volk. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, wählst du die Region.
 - Die uralten Stämme benutzen den Verstärkungswürfel nach den üblichen Regeln. Falls der Eroberungsversuch nicht erfolgreich ist, werden die dabei benutzten Plättchen neben den Spielplan gelegt.
3. Die uralten Stämme erhalten in der Wertungsphase für jede Region, in der ihre Plättchen liegen, jeweils 1 Siegmünze aus dem Vorrat.
4. Die uralten Stämme gruppieren ihre Plättchen nicht um.



Die uralten Stämme beginnen ihren Spielzug und wählen eine Region für die Eroberung. Die Regionen mit den niedrigsten Kosten sind die drei leeren Gebirge und die vier Regionen, die jeweils nur von einem einzelnen untergegangenen Ork-Plättchen verteidigt werden (alle Regionen würden 3 Plättchen kosten). Die uralten Stämme bevorzugen die Ork-Regionen, da sie für dich jeweils 1 Siegmünze wert sind. Du entscheidest nun, welche dieser Regionen die uralten Stämme erobern, und wählst das Ackerland in der Nähe des Sees.



Im Verlauf des Spiels haben sich die Skelette weiter ausgebreitet und sind nun angreifbarer. Die Regionen, die die uralten Stämme mit den niedrigsten Kosten erobern könnten, sind die drei leeren Gebirge, die zwei Regionen, die jeweils nur von einem einzelnen untergegangenen Ork-Plättchen verteidigt werden, und die zwei Regionen, die jeweils nur von einem einzelnen Skelett-Plättchen verteidigt werden (alle Regionen würden 3 Plättchen kosten). Wegen ihrer Spezialfähigkeit ist der Wald für die Skelette 2 Siegmünzen wert. Deshalb bevorzugen die uralten Stämme den Wald. Wäre der Wald besser geschützt, hätten die uralten Stämme den Hügel darüber gewählt, denn sie ziehen dein aktives Volk einem untergegangenen vor.

Untergang

Du kannst dein aktives Volk nach den üblichen Regeln untergehen lassen, mit einer Ausnahme: Bevor du zu Beginn der nächsten Runde eine neue Kombination aus Volk und Spezialfähigkeit auswählst, wirfst du den Verstärkungswürfel. Addiere 1 zum Würfelergebnis hinzu. Das Ergebnis (zwischen 1 und 4) entspricht einer Position in der Reihe der Sets (von oben gezählt). Die leere Würfelseite entspricht also dem obersten Set, Seite 1 dem zweitobersten usw. Das erwürfelte Set wird abgelegt. Falls auf diesem Set Siegmünzen liegen, gehen sie an die uralten Stämme.

Fülle die Reihe wieder auf. Wähle dann wie üblich ein Set aus und bezahle die Kosten, indem du auf jedes Set oberhalb deines ausgewählten Sets eine Münze legst.

Die uralten Stämme lassen ihr Volk niemals untergehen.

Ende der Partie

Die Partie endet nach 9 Runden. Du gewinnst, wenn du eine höhere Punktzahl erreichst als die uralten Stämme. Im Falle eines Gleichstands gewinnen die uralten Stämme.

Falls du gewinnst, beginnen die uralten Stämme die nächste Partie mit 1 zusätzlichen Plättchen. Falls du verlierst, beginnen sie die nächste Partie mit 1 Plättchen weniger.

Nicht vergessen: Trag deine Wertung in die Bestenliste ein (Seite 6)!

Hinweis

Die uralten Stämme werden für deine Völker und Sonderfähigkeiten als aktives Volk gezählt.

Sie verlieren (oder gewinnen) aber niemals Plättchen. Du kannst die Sonderfähigkeit der Hexenmeister gegen sie einsetzen, aber die uralten Stämme erhalten ihr Plättchen zurück. Falls du eine Fähigkeit einsetzt, die Plättchen anderer Völker sammelt (z. B. Igrors), nimmst du stattdessen ein Plättchen eines anderen ungenutzten Volks.



Philippe Keyaerts

SMALLWORLD[®]

UNDERGROUND

Das Spiel mit *Small World Underground*

Benutze die Plättchen der Monster anstelle der Plättchen „Untergegangener Stamm“.

1. **Spielvorbereitung:** Mische die Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer wie üblich zusammen. Lege in jede Region auf dem Spielplan mit einem Monster-Symbol
 - 2 Monster-Plättchen und
 - 1 Ort/Altertum-Plättchen, das sofort aufgedeckt wird.

Lege die übrigen Plättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit. Weil alle Monster-Plättchen benutzt werden, musst du die Plättchen eines anderen Volks nutzen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

2. Flussregionen:

- werden von Monstern nicht als Region mit den niedrigsten Kosten für die Eroberung in Betracht gezogen.
 - können **NUR** von Monstern erobert werden, wenn sie die Region auf der anderen Seite des Flusses erreichen wollen, und auch nur, falls die Gesamtkosten von Flussüberquerung und Eroberung der Region die niedrigsten Kosten für die Monster darstellen.
3. Falls mehrere Regionen gleich niedrige Kosten haben und dir gleich viele Siegmünzen bringen würden, bevorzugen die Monster eine Region mit einem Beliebten Ort oder Achtbaren Altertum. Bei Gleichstand bevorzugen sie eine Region mit deinem aktiven Volk. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, wählst du die Region.
 4. Monster bewegen keine Achtbaren Altertümer. Sie profitieren nur von den passiven Effekten des Achtbaren Altertums *Das Zepter der Habgier* sowie der Beliebten Orte *Bleib im Mutterland!*, *Diamantenfelder*, *Die Mine des verlorenen Zwergs* und *Die Großen Messingrohre*). Als Ausgleich erhalten Monster 1 zusätzliche Siegmünze für jede ihrer kontrollierten Regionen mit einem Beliebten Ort oder Achtbaren Altertum, und dessen Fähigkeit sie nicht nutzen können.



Philippe Keyaerts

SMALLWORLD[®]

River World

Das Spiel mit *Small World River World*

1. **Spielvorbereitung:** Bilde eine Reihe aus 9 verdeckten Ereignisplättchen (8 im Spiel zu zweit, siehe Seite 5).
2. Die uralten Stämme können die Karavelle nutzen und Siegmünzen durch Hafenregionen erhalten.
3. **Flussregionen:**
 - werden von uralten Stämmen nicht als Region mit den niedrigsten Kosten für die Eroberung in Betracht gezogen.
 - können **NUR** von uralten Stämmen erobert werden, wenn sie die Region auf der anderen Seite des Flusses erreichen wollen, und auch nur, falls die Gesamtkosten von Flussüberquerung und Eroberung der Region die niedrigsten Kosten für die uralten Stämme darstellen.

4. Wenn mehrere Regionen gleich niedrige Kosten haben, wählen die uralten Stämme die Region wie folgt:
- a. Die Region, die dir die meisten Siegmünzen bringen würde (zur Erinnerung: die zweite Hafenregion ist 2 Siegmünzen wert, die dritte 3 usw.)
 - b. Eine Region mit deinem aktiven Volk
 - c. Eine Region mit deiner Karavelle
 - d. Eine Region mit deinem Hafen
 - e. Eine Flussregion mit einem Piratenschiff, falls die uralten Stämme durch das Befreien der Region mindestens 1 Siegmünze erhalten würden. Bei Gleichstand zwischen verschiedenen Flussregionen wählen sie die Region, durch deren Befreiung sie die meisten Siegmünzen erhalten würden.



Das Spiel zu zweit

Ihr könnt *Small World – Kreuzzug der uralten Stämme* auch mit drei Parteien spielen: mit zwei menschlichen Spielern und den uralten Stämmen. In dieser Variante spielt ihr gegeneinander. Nur einer von euch kann gewinnen!

Die Regeln sind die gleichen wie für das Spiel allein, mit folgenden Ausnahmen:

1. Spielvorbereitung: Legt einen Spielplan für drei Spieler in die Tischmitte.
2. Das Spiel endet nach 8 Runden. Wer zuletzt ein Buch zu Ende gelesen hat, beginnt.
3. Ihr kontrolliert die uralten Stämme von Runde zu Runde abwechselnd (legt einen beliebigen Gegenstand vor den kontrollierenden Spieler, um den Überblick zu behalten).
 - Wer das Spiel nicht beginnt, kontrolliert in der ersten Runde die uralten Stämme.
 - Der Zug der uralten Stämme wird immer nach dem Zug des kontrollierenden Spielers ausgeführt (gemäß den Regeln für das Spiel allein).
 - Für die Eroberung wählen die uralten Stämme die Regionen wie für das Spiel allein, mit der Ausnahme, dass Regionen mit Völkern (aktive und untergegangene) des kontrollierenden Spielers nicht erobert werden können.
 - Nachdem ihr und die uralten Stämme einen Zug ausgeführt habt, gebt ihr die Kontrolle über die uralten Stämme weiter.
4. Falls die uralten Stämme gewinnen, beginnen sie die nächste Partie mit 1 Plättchen weniger. Falls sie den dritten Platz belegen, beginnen sie die nächste Partie mit 1 zusätzlichen Plättchen.

Nicht vergessen: Tragt eure Wertung in die Bestenliste ein (Seite 8)!



Bestenliste (für das Spiel zu zweit)

Tragt das Datum, eure Namen, die Anzahl der Plättchen der uralten Stämme, eure gespielten Völker, eure Wertung und die Wertung der uralten Stämme in die Tabelle ein. Kreist die Wertung des Gewinners ein!

Datum	Name	Plättchenanzahl der uralten Stämme	Völker	Eure Wertung	Wertung der uralten Stämme

