

Philippe Keyaerts



SMALLWORLD™

NECROMANCER ISLAND

A Small World scenario for 3 - 6 Players

One of the players assumes the role of a dreaded Necromancer who inhabits an island in the center of Small World's central Lake region. He captures the souls of all Race tokens lost to conquests, using them to progressively spawn Ghosts who invade the surrounding Regions. To make matters worse, his Powers grow as his reach across the land increases. If the Necromancer succeeds in bringing all of his Ghosts into play, anytime before the game's end, he wins!

Modified Game Set-up

Select the map that matches your number of players minus 1. Place Necromancer Island in the central Lake region and add 1 Ghost token to it. Give all remaining 13 Ghosts and the Well of Souls to the player to the right of the starting player. This player assumes the role of the Necromancer. He draws 6 Special Powers at random.

Note: *If Cursed, Spirit or Stout are drawn, ignore them and draw some other Special Powers instead.*

He then selects 1 of these 6, and places it with the Well of Souls, next to the board map.

The Necromancer player keeps the other 5 Special Powers and 13 Ghosts in reserve for future use. Now proceed with the standard Game set-up.

Players' Game Turn

The Players play as normal, except for the following rule changes:

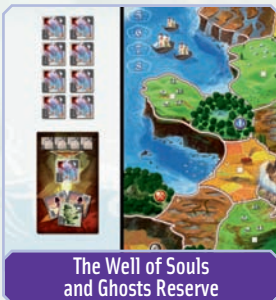
- All Race tokens (Lost Tribes, Player's race tokens and Ghosts) lost in conquests go into the Well of Souls instead of being discarded, always keeping any Ghosts on top of the pile of tokens in the Well of Souls. Any extra tokens removed when a race goes In Decline still goes back into the Storage tray.



- The Players conquer Ghost-occupied regions the same way they would any other Race-occupied region: one Ghost token goes into the Well of Souls, all others go back into the Necromancer Player's hand for redeployment onto the Map at the end of the player's turn - or onto Necromancer Island, if there are no Ghost-occupied regions left on the map.



- At the end of each Player's turn, once Troops redeployment is over, the Necromancer **spawns** new Ghosts onto the Island. For each set of 4 Tokens in the Well of Souls (*removing Ghost tokens first*), one new Ghost is taken from the Necromancer's Reserve and placed on Necromancer Island. Any Ghost token removed from the Well of Souls to spawn a new Ghost onto the Island is placed back in the Necromancer's Reserve. All other Race tokens removed from the Well go back into the storage tray. Any Token left in the Well of Souls remains there, until at least 4 are present.



Conquest rules as other players (placing lost tokens into the Well of Souls, etc...). His **Border Regions** are those surrounding the central Lake Region, and no Ghost needs to remain on Necromancer Island, whose Lake Region is immune to other players (even Seafaring ones).

3. Scoring and Spawning new Ghosts

At the end of his turn, after his final Conquest attempt, the Necromancer scores Victory coins as normal (1 per Region, by default + any bonuses from his Special Powers). For each region he occupies, the Necromancer also receives a bonus soul (any unused token from the storage tray), which he adds to his pile in the Well of Souls. If there are at least 4 Tokens in the Well of Souls, he then spawns new Ghosts on the Island.

4. Checking for Victory

If the Necromancer now has no Ghosts left in Reserve or in the Well of Souls (i.e. they are all deployed on Regions of the map and/or on Necromancer Island), he immediately wins the game! If not, then after the final game turn, the winner is determined as normal, from among the other players.

Necromancer's Game Turn

The Necromancer plays as follows:

1. Acquiring Ghosts and Special Powers

Using Victory coins earned in prior turns, the Necromancer may spend a number of coins equal to his # of Special Powers already in use + # of Ghosts on the map (including those on Necromancer Island, but not in the Well of Souls) to:

a. Buy 1 new Ghost, transferring it from his reserve onto Necromancer Island;

or

b. Buy an additional Special Power, from among those still available to him.

The Necromancer may buy *as many Ghosts and/or Special Powers as he can afford*, during this phase, and the effects of these Powers cumulate with pre-existing ones, if any.

2. Conquering Regions

The Necromancer uses the Ghosts he has on the map to conquer new Regions, following the same

Other rules

Other players always consider Ghosts as In Decline (like Lost Tribes); so they cannot strike a diplomatic pact with them, etc.

While Elves are immune to losses from conquests and thus never send tokens into the Well of Souls when conquered, any Elf token discarded when they go in Decline must join the Well of Souls instead.

Necromancer Island is not a normal Region. It cannot be conquered by other players and it does not give Victory coins or bonus Souls to the Necromancer when he scores.

Last, but not least, you can adjust the difficulty level for the Necromancer: To do so, simply remove a Ghost token or two from his Reserve before the start of the game.



L'ÎLE DU NÉCROMANT

Une variante de Small World pour 3 à 6 joueurs

Cette extension met l'un des joueurs dans la peau d'un terrible Nécromant vivant sur une île au beau milieu du lac de Small World. Reclus dans sa demeure, il profite des combats pour capturer les âmes des défunts et en faire des fantômes. Ceux-ci envahissent alors à leur tour les régions environnantes... et plus l'empire des morts s'étend, plus la puissance du Nécromant se développe. Si tous ses fantômes envahissent Small World avant la fin du jeu, il remporte la victoire !

Préparation du jeu

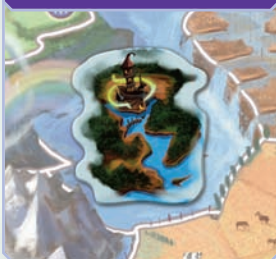
Prenez le plateau de jeu qui correspond à votre nombre de joueurs, moins 1. Placez l'Île du Nécromant dans le lac et mettez-y un fantôme. Donnez ensuite les 13 autres fantômes et le Puits aux Âmes au Nécromant : ce sera toujours le joueur assis à la droite du 1^{er} joueur. Le Nécromant tire alors 6 Pouvoirs Spéciaux au hasard (*les Pouvoirs Maudits, Ancestraux et Durs-à-Cuire doivent être remplacés par d'autres Pouvoirs s'ils sont tirés*). Il en choisit ensuite un seul qu'il place près du Puits aux Âmes, près du plateau. Les autres Pouvoirs et les 13 fantômes sont gardés en réserve et serviront plus tard. Préparez ensuite le reste du jeu normalement.

Tour des joueurs

Le tour des joueurs se déroule normalement, sauf que :

- Toute perte (Tribu Oubliée, Peuple ou fantôme) occasionnée lors d'une conquête

L'Île du Nécromant



Le Puits aux Âmes et la réserve

est placée dans le Puits aux Âmes au lieu d'être replacée dans la boîte. Les pertes des fantômes doivent toujours être placées sur le dessus de la pile se trouvant dans le Puits. Lorsqu'un déclin provoque la disparition de pions de Peuple, ceux-ci retournent dans la boîte.

- Une région occupée par des fantômes se conquiert comme une région occupée par tout autre Peuple. La perte occasionnée (un fantôme) va dans le Puits tandis que les autres fantômes qui défendaient la région sont repris en main par le Nécromant qui les redéploiera dans une des ses régions (ou sur son île s'il ne possède plus de régions) à la fin du tour de l'attaquant.
- À la fin du tour de chaque joueur, après le Redéploiement, le Nécromant crée de nouveaux fantômes. Pour chaque série de 4 âmes se trouvant dans le Puits (y compris celles des fantômes placés sur le dessus), un nouveau fantôme est pris dans la réserve du Nécromant et placé sur l'île.



Les âmes ayant servi à créer ce fantôme sont remises dans la boîte, sauf celles des fantômes. Celles-ci reviennent en effet dans la réserve du Nécromant. Les âmes non-utilisées restent dans le Puits.

Tour du Nécromant

Le Nécromant joue comme suit :

1. Achat de fantômes ou de Pouvoir Spécial

Le Nécromant peut utiliser ses jetons de victoire pour :

a. Acheter 1 nouveau fantôme qu'il prend alors dans sa réserve pour le placer sur son île ;

ou

b. Acheter un nouveau Pouvoir Spécial parmi ceux qu'il a tirés au début du jeu. Ce Pouvoir s'ajoute alors à celui ou ceux qu'il possède déjà !

Le Nécromant peut acheter *autant de fantômes et/ou de Pouvoir Spéciaux que sa trésorerie le lui permet*. Le prix d'un fantôme ou d'un Pouvoir Spécial est égal au nombre de fantômes que possède le Nécromant (les fantômes de la réserve et du Puits ne comptent pas) + le nombre de Pouvoirs qu'il possède.

2. Conquête de régions

Le Nécromant utilise les fantômes qu'il possède pour conquérir des régions, en respectant les règles de conquête habituelles (les pertes sont placées dans le Puits). Il ne doit pas entrer par le bord du plateau, mais par une région adjacente au lac. Le lac du Nécromant ne peut pas être conquis, même par des Marins.

3. Jetons de victoire / Création de fantômes

À la fin de son tour, après sa dernière conquête, le Nécromant marque ses points

de victoire comme un joueur normal : 1 par région, + ses éventuels bonus de Pouvoir. De plus, il reçoit une âme par région occupée (utilisez des pions de Peuple non utilisés) qu'il place dans son Puits. Enfin, il crée de nouveaux fantômes s'il y a au moins 4 âmes dans son Puits, qu'il place alors sur son île.

4. Vérification de la réserve

Si le Nécromant n'a plus de fantômes en réserve ou dans le Puits (s'ils sont tous sur le plateau et/ou sur l'île), il remporte la partie : Small World est perdu ! Sinon, le vainqueur de la partie est déterminé de façon normale, après le dernier tour.

Cas particuliers

Les fantômes sont des êtres en déclin, comme les Tribus Oubliées. Un Peuple *Diplomate*, par exemple, ne pourra pas faire alliance avec eux.

Les Elfes sont également un cas particulier : bien qu'ils ne subissent pas de perte et donc ne fournissent aucune âme au Nécromant en cas de conquête, tout Elfe défaussé lors du passage en déclin de son Peuple est envoyé dans le Puits au lieu de retourner dans la boîte.

Notez enfin que l'île du Nécromant est une région spéciale : elle ne peut pas être conquise et ne rapporte ni jeton de victoire ni âme supplémentaire au Nécromant. En revanche, il peut toujours attaquer depuis cette région.

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez avantager le Nécromant en le faisant commencer la partie avec une réserve de 11 ou 12 pions seulement.



DIE INSEL DES GEISTERBESCHWÖRERS

Ein „Small World“-Szenario für 3 bis 6 Spieler

Einer der Spieler übernimmt die Rolle eines gefürchteten Geisterbeschwörers, der auf einer Insel in der zentralen Seenlandschaft von Small World lebt. Er bringt die Seelen aller Rassenplättchen an sich, die bei Eroberungen verloren gehen, um sie nach und nach zu Geistern zu verwandeln, die dann in den Regionen der Umgebung Angst und Schrecken verbreiten. Zu allem Überfluss wächst seine Macht auch noch, je weiter sein Einfluss reicht. Wenn es dem Geisterbeschwörer gelingt, alle seine Geister ins Spiel zu bringen, bevor die Partie endet, hat er gewonnen!

Änderungen bei der Spielvorbereitung

Wählen Sie den Spielplan, der zu Ihrer Spielerzahl minus 1 passt. Legen Sie die Insel des Geisterbeschwörers in die Seenlandschaft in der Mitte des Spielbretts und platzieren Sie 1 Geister-Plättchen darauf. Der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, erhält die 13 verbleibenden Geister-Plättchen sowie die Quelle der Seelen und übernimmt die Rolle des Geisterbeschwörers. Er zieht zufällig 6 Spezialfähigkeitsplaketten.

Anmerkung: Wenn er „Verflucht“, „Kämpferisch“ oder „Unerschrocken“ zieht, legt er diese ungenutzt zurück und zieht dafür eine andere Spezialfähigkeit als Ersatz.

Dann wählt er eine dieser sechs Spezialfähigkeiten aus und legt sie auf die Quelle der Seelen neben dem Spielbrett. Der Geisterbeschwörer-Spieler behält die übrigen fünf Spezialfähigkeitsplaketten und 13 Geister-Plättchen zur späteren Verwendung. Ansonsten wird die Partie wie gewohnt vorbereitet.

Ablauf einer Runde

Die Spieler spielen nach den bekannten Regeln – mit folgenden Ausnahmen:

- Alle Rassenplättchen („Untergegangener Stamm“, Rassenplättchen der Spieler und Geis-



ter), die bei Eroberungen verloren gehen, kommen zur Quelle der Seelen, statt in den Sortiereinsatz zurückgelegt zu werden. Dabei werden Geisterplättchen immer oben auf den Plättchen-Stapel der Quelle der Seelen gelegt. Etwaige zusätzliche Plättchen, die entfernt werden, wenn eine Rasse untergeht, kommen nach wie vor zurück in den Sortiereinsatz.

- Die Spieler erobern von Geistern besetzte Regionen auf dieselbe Weise wie Regionen, die von anderen Rassen besetzt sind: Ein Geister-Plättchen kommt zur Quelle der Seelen, alle anderen kehren zum Geisterbeschwörer zurück, so dass er sie am Ende des Zugs des gerade aktiven Spielers auf dem Spielbrett umgruppieren kann – oder auf seiner Insel platzieren, wenn es keine von Geistern besetzte Regionen mehr auf dem Spielplan gibt.

- Am Ende des Zugs jedes Spielers, nach der Umgruppierung der Truppen, lässt der Geisterbeschwörer auf seiner Insel neue Geister entstehen. Für jeweils vier Plättchen bei der Quelle der Seelen nimmt der Geisterbeschwörer ein neues Geister-Plättchen aus seinem Vorrat und legt es auf seine Insel. (Dabei werden von der Quelle der Seelen zuerst die Geister-Plättchen entfernt.) Wurden zum Beschwören eines neuen Geistes auf der Insel von der Quelle der Seelen Geister-Plättchen entfernt, kommen diese zurück in den Vorrat des Gei-



sterbeschwörers. Alle anderen Rassenplättchen, die von der Quelle genommen werden, kommen zurück in den Sortiereinsatz. Sind nach der Umwandlung bei der Quelle der Seelen noch Plättchen übrig, verbleiben sie dort, bis sich mindestens wieder vier angesammelt haben.

Spielzug des Geisterbeschwörers

Der Geisterbeschwörer spielt nach den folgenden Regeln:

1. Geister und Spezialfähigkeiten erwerben

Wenn der Geisterbeschwörer in früheren Runden Siegmünzen erhalten hat, kann er so viele Siegmünzen einsetzen, wie er insgesamt Spezialfähigkeiten verwendet und Geister auf dem Spielbrett hat (einschließlich jener auf der Insel, während Geister bei der Quelle der Seelen nicht berücksichtigt werden), um:

a. einen neuen Geist zu kaufen und von seinem Vorrat auf die Insel des Geisterbeschwörers zu setzen

oder

b. eine zusätzliche Spezialfähigkeit von jenen zu kaufen, die ihm noch zur Verfügung stehen.

Der Geisterbeschwörer kann sich in dieser Phase *so viele Geister und/oder Spezialfähigkeiten kaufen, wie er sich leisten kann*. Die Auswirkungen dieser Spezialfähigkeiten gelten gegebenenfalls kumulativ mit jenen bereits verwendeter Spezialfähigkeiten.

2. Regionen erobern

Der Geisterbeschwörer nutzt die Geister, die er auf dem Spielbrett hat, um neue Regionen zu erobern. Dabei gelten dieselben Regeln wie für die anderen Spieler (verlorene Plättchen werden zur Quelle der Seelen gelegt, usw.). Seine **Grenzregionen** sind jene rund um die zentrale Seenlandschaft. Auf der Insel des Geisterbeschwörers muss kein Geist verbleiben, denn diese Seenlandschaft kann von anderen Spielern nicht angegriffen werden – auch nicht mit der Spezialfähigkeit „Seefahrer“.

3. Wertung und Beschwören neuer Geister

Am Ende seines Zugs, nach dem letzten Eroberungsversuch, erhält der Geisterbeschwörer nach

den üblichen Regeln Siegmünzen (standardmäßig 1 pro Region plus etwaige zusätzliche Siegmünzen aufgrund seiner Spezialfähigkeiten). Für jede Region, die er besitzt, bekommt der Geisterbeschwörer außerdem eine zusätzliche Seele (beliebige nicht verwendete Plättchen aus dem Sortiereinsatz), die er zu jenen bei der Quelle der Seelen legt. Wenn bei der Quelle der Seelen mindestens 4 Plättchen liegen, produziert der Geisterbeschwörer neue Geister.

4. Überprüfung der Siegbedingungen

Wenn sich weder im Vorrat des Geisterbeschwörers noch bei der Quelle der Seelen mehr Geister befinden (also alle Geister in den Regionen auf dem Spielplan und/oder auf der Insel des Geisterbeschwörers liegen), hat der Geisterbeschwörer die Partie sofort gewonnen! Andernfalls wird nach der letzten Runde der Spieler auf die übliche Weise unter den anderen Spielern ermittelt.

Weitere Regeln

Die anderen Spieler behandeln Geister immer wie untergegangene Stämme. Folglich können mit ihnen beispielsweise auch keine diplomatischen Absprachen getroffen werden.

Elben sind immun gegen Verluste bei Eroberungen und müssen deshalb nie Plättchen zur Quelle der Seelen schicken, wenn ihre Region erobert wird. Allerdings *muss* jedes Elben-Plättchen, das entfernt wird, wenn die Rasse untergeht, stattdessen zur Quelle der Seelen gelegt werden.

Die Insel des Geisterbeschwörers ist keine normale Region. Sie kann von anderen Spielern nicht erobert werden und bringt in der Wertungsphase des Geisterbeschwörers weder Siegmünzen noch zusätzliche Seelen ein.

Zu guter Letzt: Sie können den Schwierigkeitsgrad für den Geisterbeschwörer anpassen. Dazu entfernen Sie zu Beginn der Partie einfach ein oder zwei Geister-Plättchen aus dem Vorrat des Geisterbeschwörers.



LA ISLA DEL NIGROMANTE

Un escenario de Small World para 3-6 Jugadores

Uno de los jugadores asume el papel de un temible Nigromante que habita en una isla del Lago de la Región central de Small World. El Nigromante se apoderará de las almas de las víctimas de las conquistas en Small World y las usará para crear poco a poco los Espectros que invadirán las regiones que rodean la isla. Para empeorar las cosas, sus poderes aumentan a medida que sus dominios crecen. Si el jugador que maneja al Nigromante logra liberar todos sus Espectros en cualquier momento de la partida, ¡se alzará con la victoria y sumirá en el caos Small World!

Cambios en la preparación de la partida

Elige el tablero que coincida con el número de jugadores menos uno. Pon la Isla del Nigromante en el lago de la Región central y añade una ficha de Raza de Espectro en ella. Dale al jugador a la derecha del Jugador Inicial las 13 fichas de Raza de Espectro restantes y el Pozo de las Almas. Ese jugador será el jugador Nigromante y deberá robar 6 Poderes Especiales al azar.

Nota: Si alguno de los Poderes Especiales robados es Fornidos, Espíritu o Malditos, ignóralo y roba otro Poder Especial en su lugar.

El jugador Nigromante elige 1 de esos 6 Poderes Especiales y lo sitúa junto al Pozo de las Almas a un lado del tablero de juego. El jugador Nigromante guarda los restantes 5 Poderes Especiales y los 13 Espectros en su reserva. Ya podéis seguir con la preparación normal de una partida de Small World.

Turno de juego

La partida se juega de manera habitual salvo por los siguientes cambios en las reglas:

- Todas las fichas de Raza (Tribus Perdidas, fichas de Raza pertenecientes a los jugadores y Espectros) que se pierdan durante las conquistas, van a parar al Pozo de las Almas en lugar de retirarse a la bandeja de almacenaje, manteniendo siempre

cualquier ficha de Espectro en la parte superior de la pila de fichas del Pozo de las Almas. Cualquier ficha de Raza extra que deba ser retirada debido a que una raza entra en Declive, deberá retirarse a la bandeja de almacenaje como es habitual.

- Los jugadores pueden conquistar las Regiones ocupadas por fichas de Espectro de la misma manera que conquistarían cualquier otra Región ocupada por fichas de Raza: una ficha de Espectro va al Pozo de las Almas, y el resto de fichas de Espectro van a las manos del jugador Nigromante para su futura redistribución en el mapa al final del turno del jugador que realizó la conquista o bien en la Isla del Nigromante si no hay Regiones ocupadas por Espectros en el mapa.

- Al final del turno de cada jugador, una vez que la redistribución de tropas ha finalizado, el jugador Nigromante genera nuevos Espectros en la Isla. Por cada grupo de 4 fichas en el Pozo de las Almas, quitando las fichas de Espectro en primer lugar, el jugador Nigromante podrá tomar una ficha de Espectro de la reserva y situarlo en la Isla del Nigromante. Cualquier ficha de

Espectro que se retire del Pozo de las Almas para generar una ficha de Espectro, va a parar a la reserva, el resto de fichas de Raza se retiran definitivamente a la bandeja de almacenaje. Cualquier ficha que quede en el Pozo de las Almas, permanecerá allí hasta que formen un grupo de cuatro fichas de Raza.



Turno del jugador Nigromante

El turno del jugador Nigromante se desarrolla de la siguiente manera:

1. Adquisición de Espectros y Poderes Especiales.

Utilizando Monedas de Victoria obtenidas en turnos anteriores, el jugador Nigromante puede gastar un número de monedas igual a su número de Poderes Especiales que tenga en uso más el número de Espectros en el mapa, incluyendo aquellos que se encuentran en la Isla del Nigromante pero sin contar aquellos que se encuentran en el Pozo de las Almas, para realizar una de estas dos opciones:

a. Comprar un nuevo Espectro, tomándolo de la reserva y situándolo en la Isla del Nigromante;

o bien

b. Comprar un Poder Especial de aquellos que tiene disponibles.

El jugador Nigromante puede comprar tantos Espectros y Poderes Especiales como pueda afrontar durante esta fase. Los efectos de los Poderes Especiales comprados se acumulan con aquellos que ya tenía.

2. Conquistar Regiones.

El jugador Nigromante utiliza las fichas de Espectro que tiene en el mapa para conquistar nuevas Regiones y deberá poner sus Espectros perdidos en conquistas en el Pozo de las Almas. Sus Regiones fronterizas son todas aquellas que rodean el Lago central, y no precisa dejar ninguna ficha de Espectro en la Isla del Nigromante, ya que esa Región es inmune a las conquistas del resto de jugadores, incluso de las razas que tengan el Poder Especial de Marineros.

3. Puntuando y Generando nuevos Espectros.

Al final de su turno, tras su intento de Conquista Final, el jugador Nigromante puntúa Monedas de Victoria de manera habitual: 1 Moneda de Victoria por Región más cualquier bonificación que le otorguen los Poderes Especiales que posea. Por cada Región que ocupe, el jugador Nigromante también recibe una Bonificación de Alma (usando para ello cualquier ficha de Raza que no se esté utilizando de la bandeja de almacenaje), que añade a su pila de almas en el

Pozo de las Almas. Si hay al menos 4 fichas de Raza en el Pozo de las Almas, podrá generar nuevos Espectros en la Isla del Nigromante.

4. Comprobar victoria del jugador Nigromante.

Si en este momento el jugador Nigromante no tiene fichas de Espectro en su reserva o en el Pozo de las Almas, debido a que por ejemplo estén todas las fichas de Espectro en Regiones del mapa y/o en la Isla del Nigromante, ¡el jugador Nigromante ganará inmediatamente la partida! En caso contrario, al finalizar el último turno de juego, el ganador se determinará de manera normal de entre el resto de jugadores.

Otras reglas

Los demás jugadores siempre consideran a los Espectros cómo fichas de Raza en Declive (cómo si de Tribus Perdidas se trataran), por lo que no puede realizar Diplomacia con las fichas de Espectro, etc.

Mientras que los Elfos son inmunes a las pérdidas provenientes de Conquistas y por tanto no envían fichas de Raza al Pozo de las Almas cuando son conquistados, cualquier ficha de Raza de Elfo que se deba retirar cuando entren en Declive deberá ir a parar al Pozo de las Almas en lugar de la bandeja de almacenaje.

La Isla del Nigromante no es una Región normal. No puede ser conquistada por los demás jugadores y no proporciona Monedas de Victoria o Bonificación de Alma al Nigromante cuando puntúa.

Por último, pero no por ello menos importante, puedes ajustar el nivel de dificultad del Nigromante retirando una ficha de Espectro o incluso dos fichas de Espectro de la reserva al inicio de la partida.

Not a Complete Game.

**A Copy of Small World is required to play.
Promotional Expansion. Not for Resale.**

Days of Wonder Europe
60, rue St Lazare,
75009 Paris FRANCE

Days of Wonder
334 State Street, Suite 203
Los Altos, CA 94022 USA



Warning! Not suitable for children under 36 months. Small parts - Choking hazard. Retain package for further reference.



Made in Germany