

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD UNDERGROUND

Für 2-5 Spieler • Ab 8 Jahren • 30-90 Minuten



DAYS OF
WONDER

Lu

Spielmaterial

„Small World™ Underground“ enthält:

- 4 Spielpläne für „Small World Underground“ auf zwei doppelseitig bedruckten Spielbrettern für jede der vier möglichen Spielerzahlen



Anzahl Spieler

Anzahl Spieler

- 15 Fantasy-Rassenbanner – bunt, wenn aktiv und einfarbig, wenn untergegangen



Echsenmenschen, aktiv und untergegangen

- 179 entsprechende Rassenplättchen:



- 5 Übersichtsbögen, je einer pro Spieler, sowie eine Übersicht über den Ablauf eines Spielzugs.

Wichtiger Hinweis

Wenn Sie bereits „Small World“ gespielt haben, wird Ihnen vieles bekannt vorkommen. Während sich die Bewohner von „Small World Underground“ alle von jenen unterscheiden, die auf der Oberfläche leben, sind die Spielmechanismen sehr ähnlich. Neue oder geänderte Spielregeln sind mit folgendem Symbol markiert:



Spielvorbereitung

Vor der ersten Partie werden alle Materialien aus den Stanzbögen gelöst und sortiert in den jeweils dafür vorgesehenen Fächern in der Schachtel verstaut. Einige Teile passen in den herausnehmbaren Sortiereinsatz. Andere Materialien gehören in die entsprechenden Vertiefungen des großen Schachteleinsatzes. Die Abbildung im Anhang I auf S. 9 zeigt detailliert, wie das Material sortiert wird.

- ◆ Der zur Spielerzahl passende **Small World Underground**-Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Ein Symbol neben der Rundenanzeige gibt an, für wie viele Spieler der jeweilige Plan gedacht ist.

- ◆ Der Rundenmarker wird auf das erste Feld der Rundenanzeige gestellt **1**. An dieser Anzeige lässt sich ablesen, wie weit die Partie schon fortgeschritten ist. Das Spiel endet nach der Runde, in welcher der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenanzeige erreicht hat – also je nach verwendetem Spielplan nach der achten, neunten oder zehnten Runde.

- ◆ Der herausnehmbare Sortiereinsatz mit den Rassenplättchen wird aus der Schachtel genommen und offen neben den Spielplan gestellt, so dass alle Spieler ihn gut erreichen können **2**.

- ◆ Nachdem die Rassenbanner gemischt worden sind, werden zufällig fünf gezogen und offen (also mit der bunten Seite nach oben) untereinander ge-



Vorbereitung

legt **3**. Die restlichen Banner kommen als offener Stapel ans Ende dieser Reihe **4**. Mit den Spezialfähigkeiten wird auf dieselbe Weise verfahren: Von den gemischten Spezialfähigkeiten kommt jeweils eine links neben jedes Rassenbanner, so dass die abgerundete Seite in die Aussparung des Banners hinein geschoben wird. Die übrigen Plaketten werden als offener Stapel links neben den restlichen Rassenbannern bereitgelegt **5**. Nun liegen insgesamt sechs Sets aus Rassenbanner und Spezialfähigkeiten offen auf dem Tisch – einschließlich der beiden oben auf den Stapeln.

SW NEU ♦ In jede Region mit einem Monster-Symbol werden zwei Monster-Plättchen gelegt **6**. In „Small World Underground“ schützen Monster-Regionen, von denen bekannt ist, dass sie zu Beginn der Partie Beliebte Orte oder Achtbare Altertümer enthalten. Die sieben verschiedenen Arten von Monsterplättchen haben unabhängig von ihrer Abbildung während der Partie dieselbe Bedeutung.

SW NEU ♦ Die Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer werden zusammen gemischt. Für jede Region auf dem Spielplan, die von Monstern besetzt ist, wird ein Plättchen gezogen. Diese Plättchen kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan **7**. Die anderen Plättchen werden unesehen zurück in die Schachtel gelegt und für diese Partie nicht gebraucht.

♦ Ein Schwarze Berge-Plättchen kommt in jede Berg-region auf dem Spielplan **8**.

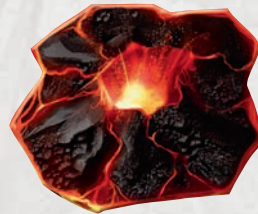
♦ Jeder Spieler erhält fünf Siegmünzen mit dem Wert 1 **9**. Alle übrigen Münzen mit den Werten 1, 3, 5 und 10 kommen als Vorrat neben den Spielplan, so dass alle Spieler sie gut erreichen können **10**. Im Laufe der Partie dienen diese Münzen als Währung und helfen, am Ende den Sieger zu bestimmen. (Ist in dieser Spielregel von 1 Siegmünze die Rede, ist damit eine Siegmünze mit dem Wert 1 gemeint.)



• 21 Spezialfähigkeitenplaketten



• Die folgenden Spielplättchen:



1 Vulkan



9 Schwarze Berge



9 Beliebte Orte



6 Achtbare Altertümer



1 Großer Alter



1 Balrog



1 Geist der Grabjägerin



1 Königin



8 Pilz-Schilde



4 Rachsüchtig-Plättchen



7 Silberhämmer



1 Magische Tasche

• 106 Siegmünzen (30 x 10^{er}, 24 x 5^{er}, 18 x 3^{er} und 34 x 1^{er})



• 1 besonderer Verstärkungswürfel

• 1 Rundenmarker



Der Rundenmarker


• Dieses Regelheft

Ziel des Spiels

Es stellt sich heraus, dass in *Small World Underground* der Platz unter der Erde noch enger ist als auf der Oberfläche! Bei all den verschütteten Überresten vergangener Generationen gibt es nur wenig Raum zum Leben. Und ja: Das schließt jene Rassen mit ein, die es gewagt haben, unter *Ihrem* Land zu graben – Land, das Ihre Vorfahren Ihnen in der Hoffnung hinterlassen haben, dass Sie darauf ein mächtiges unterirdisches Reich errichten, von dem aus Ihre Erben die Welt regieren könnten!

Deshalb wählen Sie nun eine Kombination aus Fantasy-Rasse und Spezialfähigkeit und nutzen die besonderen Talente und Fertigkeiten Ihrer Rasse, um benachbarte Gegenden zu erobern. Entdecken Sie Beliebte Orte, halten Sie Ausschau nach Achtbaren Altertümern, und häufen Sie Siegmünzen an – häufig auf Kosten schwächerer Nachbarn. Indem Sie Truppen (Rassenplättchen) in fremde Regionen stellen und angrenzende Ländereien besetzen, erhalten Sie am Ende Ihres Zugs eine Siegmünze pro Region, die Sie besitzen. Wenn Ihre Rasse dann zu weit verbreitet ist (wie jene, die Sie bereits in irgendeine Grube geschubst haben!), müssen Sie Ihre Zivilisation aufgeben und nach einer anderen Ausschau halten. Den richtigen Zeitpunkt zu erkennen, wann Sie Ihr Reich untergehen lassen und ein neues zur Vorherrschaft führen sollten – darin liegt der Schlüssel zum Sieg in den Höhlen und Grotten von *Small World Underground*!

Beginn der Partie

 Wer als Letzter in einer Höhle oder einem Keller war, beginnt die Partie. Nachdem er seinen ersten Spielzug durchgeführt hat, geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wenn alle Spieler an der Reihe waren, beginnt eine neue Runde.

Der Startspieler zieht den Rundenmarker um ein Feld vorwärts und führt seinen nächsten Zug aus, bevor wiederum der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Wenn der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenanzeige erreicht, wird eine letzte Runde gespielt. Dann endet die Partie, und alle addieren die Werte ihrer Siegmünzen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

I. Die erste Runde

Während der ersten Runde der Partie führt jeder Spieler die folgenden Aktionen aus:

1. Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen
2. Regionen erobern
3. Siegmünzen erhalten

1. Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen

Der Spieler sucht sich eines der sechs Sets aus Rasse und Spezialfähigkeit aus, die offen auf dem Tisch liegen. (Auch die Kombination aus dem obersten Rassenbanner und der obersten Spezialfähigkeitenplakette der beiden Stapel, die sich unterhalb der Reihe befinden, steht dafür zur Verfügung.)

Die Kosten des Sets sind von seiner Position innerhalb der Reihe abhängig. Die erste Kombination der Reihe kostet nichts. Für jedes andere Set, das weiter unten in der Reihe liegt, fallen jedoch Kosten

an – und zwar pro Schritt nach unten jeweils eine Siegmünze. Als Bezahlung legt der Spieler jeweils eine Siegmünze auf jede Kombination, die oberhalb des Sets liegt, das er sich ausgesucht hat.



Der Spieler hat sich das Set *Mystische Rauschpilze* ausgesucht und platziert jeweils 1 seiner Siegmünzen auf jede Kombination, die oberhalb dieses Sets in der Reihe liegt. Dann nimmt er sich seine Kombination.

Wenn auf dem Set, das ein Spieler auswählt, Siegmünzen liegen (die andere Spieler bei ihrer Kombinationswahl zuvor dort platziert haben), nimmt der Spieler sie an sich. Dennoch muss er auf jedes Set, das oberhalb seiner Kombination liegt, jeweils eine Siegmünze legen.

Der Spieler legt seine gewählte Kombination offen vor sich ab und nimmt aus dem herausnehmbaren Sortiereinsatz so viele entsprechende Rassenplättchen, wie die Summe der auf Rassenbanner und Spezialfähigkeitenplakette angegebenen Werte vorgibt.



Der Spieler hat diese Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit gewählt und erhält dafür 4+5=9 Rassenplättchen.

Sofern nichts anderes angegeben ist (z. B. bei den Schlammmonstern oder bei den Eisenzwergen mit ihren Silberhämmern), kann der Spieler für diese Rasse im Laufe der Partie lediglich diese Rassenplättchen auf den Spielplan bringen.

Wenn der Spieler jedoch aufgrund seiner Spezialfähigkeit (oder Rasse) während der Partie zusätzliche Rassenplättchen aus dem



Vorrat nehmen darf, kann er nur so viele Plättchen bekommen, wie vorhanden sind. Ein Spieler mit 12 Schlammmonsterplättchen kann also die Spezialfähigkeit seiner Schlammmonster erst wieder nutzen, wenn seine Plättchen wieder verfügbar sind.

Schließlich füllt der Spieler die Reihe mit den verfügbaren Sets wieder auf: Um die Lücke zu füllen, die durch die ausgewählte Kombination entstanden ist, schiebt er die anderen ausliegenden Kombinationen (mit den eventuell darauf liegenden Siegmünzen) jeweils um eine Position nach oben und deckt von den beiden Stapeln ein neues Set auf. Es sollten immer sechs Kombinationen offen ausliegen (sofern noch so viele Rassenbanner und Spezialfähigkeitsplaketten verfügbar sind; im Zweifelsfall Ablage neu mischen).



2. Regionen erobern

Die Rassenplättchen eines Spielers werden verwendet, um auf dem Spielplan Regionen zu erobern. Deren Besitz bringt dem Spieler Siegmünzen ein.

> Erste Eroberung

Wenn die Rasse eines Spielers zum ersten Mal den Spielplan betritt, muss sie eine Grenzregion erobern – also eine Region, die am Spielplanrand liegt (einschließlich der beiden Fluss-„Enden“ am Rande des Spielplans).

> Eroberung einer Region

Um eine Region zu erobern, benötigt ein Spieler: 2 Rassenplättchen + 1 weiteres Rassenplättchen für jeden Schwarzen Berg, jeden Pilz-Schild und jedes Plättchen „Bleib im Mutterland!“, sowie + 1 weiteres Rassenplättchen für jedes Monsterplättchen oder Rassenplättchen eines anderen Spielers, das sich in der Region befindet.

> Ausnahmen von dieser Regel

- Der Fluss kann für lediglich ein Rassenplättchen erobert werden, MUSS aber während der Umgruppierungsphase (siehe S. 7) GELEERT werden. Wenn der Spieler also keine Spezial-

fähigkeit hat, die etwas anderes erlaubt, ist es nicht möglich, eine der Flussregionen zu besitzen.

- Die Bodenlosen Abgründe sind unpassierbare Regionen – erkennbar am Symbol „verboten“ – und für die Spieler unzugänglich. Sie müssen diese umgehen und dürfen niemals hindurch ziehen. Die roten Vulkansymbole in einigen dieser Regionen zeigen an, wo ein Vulkan ausbrechen kann (siehe Flammen S. 10).



Nach der Eroberung einer Region muss der Spieler die Rassenplättchen, die er dafür eingesetzt hat, in diese Region legen. Die Plättchen müssen in der Region bleiben, bis der Spieler seine Truppen am Ende seines Spielzugs umgruppiert (siehe „Umgruppierung der Truppen“ auf S. 7).



Wichtiger Hinweis: Unabhängig von den Besonderheiten, die mit einer Rasse oder einer Spezialfähigkeit verbunden sind, muss ein Spieler immer über mindestens ein Rassenplättchen verfügen, um eine neue Eroberung in Angriff zu nehmen.

> Eine von einem Monster besetzte Region erobern

Immer wenn ein Spieler erfolgreich eine Region erobert, in der Monsterplättchen liegen, zieht er sofort das oberste Plättchen vom Stapel der Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer und legt es in die soeben eroberte Region.

Je nach den Spezialfähigkeiten und Besonderheiten, die mit dem Ort oder Altertum verbunden sind, erhält der Spieler möglicherweise

noch zusätzliche Plättchen (siehe Achtbare Altertümer und Beliebte Orte auf S. 13-15).

Sofern nicht anders angegeben (z. B. „Bleib im Mutterland!“) zählen diese Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer, wenn sie einmal aufgedeckt sind, nicht für die Verteidigung der Region, in der sie sich befinden, und erhöhen NIEMALS die Anzahl an Plättchen, die für andere erforderlich ist, um die Region zu erobern.

> Verluste der Gegner & Rückzug

Wenn sich vor der Eroberung Rassenplättchen eines anderen Spielers in dieser Region befanden, muss dieser Spieler sofort alle seine Rassenplättchen aus der Region entfernen und:


- Ein Rassenplättchen endgültig in den Sortiereinsatz zurücklegen.
- Die übrigen Rassenplättchen in der Hand behalten und (sofern möglich) in andere Regionen legen, die seine Rasse noch besitzt – und zwar sofort *nachdem* der gerade aktive Spieler seinen aktuellen Spielzug beendet hat.


Die Region(en), in die der Spieler diese Rassenplättchen legt, muss/müssen nicht an jene angrenzen, aus der/denen sie soeben entnommen worden sind. Wenn alle Regionen eines Spielers in dieser Runde angegriffen worden sind, so dass er zwar einige Rassenplättchen zurückbekommen, aber keine mehr auf dem Spielbrett hat, kann er diese das nächste Mal, wenn er an der Reihe ist, aufmarschieren lassen, als handelte es sich um seine erste Eroberung.

Falls sich in der eroberten Region ein einzelnes Rassenplättchen befand, wird es in den Sortiereinsatz zurückgelegt. Dies ist häufig der Fall, wenn eine Rasse untergegangen ist (siehe „Untergang“ auf S. 8).

Wichtiger Hinweis: *Es ist auch möglich, dass ein Spieler eine Region erobert, in der sich ein Plättchen seiner eigenen untergegangenen Rasse befindet: Er verliert dann dieses Plättchen, erhält auf diese Weise aber eventuell Zugang zu einer Region, die für seine neue aktive Rasse lukrativer ist.*

Schwarze Berge können nicht versetzt werden, bleiben an Ort und Stelle und bieten dem neuen Eroberer Schutz.

 Beliebte Orte können nicht bewegt werden. Sie bleiben vor Ort, wenn die Region, in der sie sich befinden, erobert wird und unter die Kontrolle des neuen Eigentümers fällt. Wenn nicht anders angegeben („Bleib im Mutterland!“), zählen Beliebte Orte nie für die Verteidigung einer Region.

 Achtbare Altertümer werden von ihrem früheren Besitzer aufgegeben. Sie bleiben in einer Region, wenn diese erobert wird, und gehen in den Besitz des neuen Eigentümers über. Achtbare Altertümer zählen nie zur Verteidigung einer Region hinzu.

> Weitere Eroberungen

Der aktive Spieler kann diese Aktion wiederholen, um in diesem Spielzug weitere Regionen seiner Wahl zu erobern, sofern er dafür noch genügend Rassenplättchen besitzt.

Jede der nachfolgend eroberten Regionen muss an eine Region angrenzen, in der bereits eigene aktive Rassenplättchen des Spielers präsent sind (also eine gemeinsame Grenze aufweisen) – es sei denn, seine Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit ermöglicht eine Abweichung von dieser Regel.

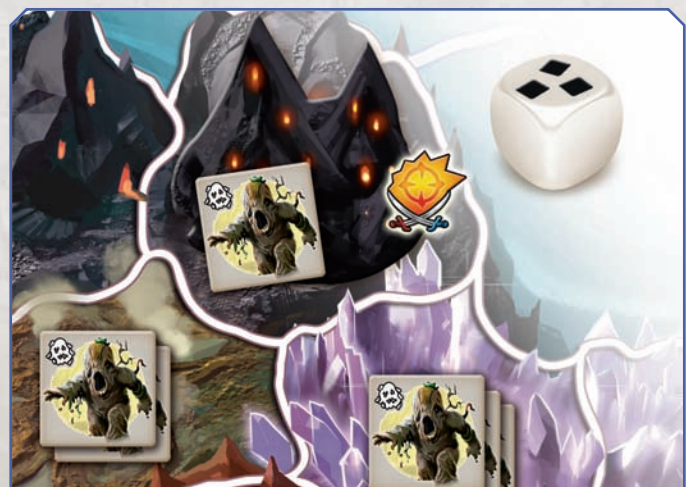


Nachdem diese verdreckte Mannschaft die Schlammlöcher erobert hat, dringt sie in die benachbarte Heimat der Rauschpilze vor (Region „Mystischer Kristall“).

> Letzter Eroberungsversuch/ Verstärkungswürfel

Es kann vorkommen, dass einem Spieler für den *letzten* Eroberungsversuch seines Spielzugs die erforderliche Anzahl an Truppen für einen erfolgreichen Feldzug fehlt. Wenn er mindestens noch ein unbenutztes Rassenplättchen hat, um eine weitere Region zu erobern, kann er dennoch einen letzten Angriff unternehmen. Dazu wählt er eine Region aus, für deren Eroberung ihm normalerweise drei oder weniger Rassenplättchen fehlen würden. Dann wirft der Spieler einmal den Verstärkungswürfel. Wichtig: Die Region, die Ziel seines letzten Eroberungsversuches werden soll, muss der Spieler *vor* dem Würfelwurf auswählen; dabei muss es sich nicht zwangsläufig um die schwächstmögliche Region handeln, solange sie sich mit einem guten Würfelergebnis erobern ließe.

Wenn die Summe aus der gewürfelten Augenzahl und den/dem noch verfügbaren Rassenplättchen ausreicht, um die gewählte Region zu erobern, platziert der Spieler darin sein(e) Rassenplättchen, das/die er noch besitzt. Andernfalls legt er seine verbliebenen Plättchen in eine der Regionen, die er bereits besitzt. Auf jeden Fall sind seine Eroberungen für diesen Spielzug direkt danach beendet.



Trotz eines schwierigen Starts kann der Schlammonster-Spieler dank eines erfolgreichen Wurfs des Verstärkungswürfels als letzte Eroberung seines Zugs diese Schwarzen Berge an sich bringen.

> Umgruppierung der Truppen

Sobald der Spieler seine Eroberungen für diesen Zug beendet hat, kann er seine Rassenplättchen auf dem Spielplan beliebig umsortieren und von einer Region in eine andere Region versetzen, die seine Rasse besitzt. (Dabei müssen diese Regionen nicht zwangsläufig benachbart sein.) Allerdings muss in jeder Region, die er kontrolliert, immer *mindestens* eines seiner Rassenplättchen liegen bleiben.



Der Spieler gruppiert seine Schlammmonster-Truppen in seinen Regionen um. Bei dieser Umgruppierung erhält er auch ein zusätzliches Schlammmonster-Plättchen aufgrund des Vorteils seiner Rasse (1 Bonus-Rassenplättchen für die Eroberung einer Schlammlach-Region).



Wenn der Spieler während seines Zugs eine Flussregion erobert hat, muss er diese nun leeren und die entsprechenden Truppen in andere (Nicht-Fluss-)Regionen verteilen. Alle Flussregionen müssen am Ende des Zugs des Spielers leer sein, wenn der Spieler nicht von einer Fähigkeit profitiert, die ausdrücklich etwas anderes besagt (z. B. Kraken, S. 11).

3. Siegmünzen erhalten

Da sein Zug damit beendet ist, erhält der Spieler nun in der Wertungsphase für jede Region, in der sich seine Rassenplättchen befinden, jeweils 1 Siegmünze aus dem Vorrat. Der Spieler kann auch zusätzliche Siegmünzen infolge seiner Rasse, seiner Spezialfähigkeit beziehungsweise aufgrund eines Beliebten Ortes und/oder eines Achtbaren Altertums erhalten.



Die Mystischen Rauschpilze haben drei Regionen besetzt und erhalten drei Siegmünzen plus 1 zusätzliche Siegmünze für ihre Spezialfähigkeit (1 zusätzliche Siegmünze pro Region „Mystischer Kristall“, die sie besitzen).

Im Laufe der Partie kommt es öfters vor, dass ein Spieler Plättchen anderer Rassen auf dem Spielplan besitzt. Diese Plättchen sind die Überbleibsel älterer Rassen, die er dem Untergang preisgegeben hat (siehe „Untergang“ auf S. 8).

Die Regionen, in denen diese Plättchen untergegangener Rassen liegen, bringen dem Spieler ebenfalls jeweils 1 Siegmünze ein. Die Vorteile von Rassenbanner, Spezialfähigkeit, Beliebten Orten und Achtbaren Altertümern bringen nun keine zusätzlichen Siegmünzen mehr ein, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.



Am Ende ihres Zugs können die Kraken in den Flussregionen bleiben und Siegmünzen für diese Regionen erhalten.

Die Spieler stapeln ihre Siegmünzen immer *verdeckt* übereinander, so dass die Mitspieler deren Werte nicht sehen. Das Ergebnis wird erst am Ende der Partie ermittelt. Falls erforderlich, kann ein Spieler seine Siegmünzen jederzeit gegen Siegmünzen vom Vorrat umtauschen.

II. Alle weiteren Runden

Zu Beginn jeder weiteren Runde bewegt der Startspieler den Rundenmarker um ein Feld weiter. Dann wird die Partie reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Während seines Zugs muss nun jeder Spieler entweder:

- den Einflussbereich seiner Rasse durch neue Eroberungen erweitern
- ODER**
- seine Rasse untergehen lassen und eine neue auswählen.

Dann bekommen die Spieler wieder Siegmünzen.

Einflussbereich durch neue Eroberungen erweitern

> Truppen vorbereiten

Der Spieler muss in jeder seiner Regionen ein Rassenplättchen liegen lassen und kann ansonsten alle seine aktiven Rassenplättchen vom Spielplan zurück auf die Hand nehmen, um sie für die Eroberung neuer Regionen einzusetzen.

> Erobern

Alle Regeln zur Eroberung einer neuen Region müssen eingehalten werden (siehe „Regionen erobern“ auf S. 5) – mit Ausnahme der Sonderregeln, die sich auf die erste Eroberung beziehen, denn diese gelten nur, wenn neue Rassen ins Spiel kommen.

> Eine Region verlassen

Nur jene Rassenplättchen, die zurück auf die Hand genommen wurden, können zur Eroberung neuer Regionen verwendet werden. Wenn ein Spieler mehr Rassenplättchen zur Verfügung haben möchte, kann er sich dafür entscheiden, einige – oder alle – Regionen komplett aufzugeben und keine Rassenplättchen dort zurückzulassen (außer für dortige Altertümer oder Orte, die zurückgelassen werden MÜSSEN, wenn der Spieler die Region aufgibt). Doch in diesem Fall gehören diese verlassenen Regionen nicht länger ihm, bringen ihm also auch keine Siegmünzen mehr ein. Sollte ein Spieler alle seine Regionen aufgeben, muss er bei seiner nächsten Eroberung die Regeln für die erste Eroberung einhalten (siehe „Erste Eroberung“ auf S. 5).

Untergang



Wenn ein Spieler meint, dass seine aktive Rasse zu weit verbreitet ist und nicht mehr genügend Schlagkraft für erfolgreiche weitere Eroberungszüge hat beziehungsweise gegen die immer bedrohlicher werdenden Nachbarn nicht mehr ausreichend geschützt ist, kann er entscheiden, sie untergehen zu lassen. Zu Beginn seines nächsten Spielzugs wählt er dann von den verfügbaren Sets eine neue Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit aus.

Hat der Spieler den Untergang seiner Rasse beschlossen, dreht er sein aktuelles Rassenbanner um, so dass die einfarbige „Untergegangen“-Seite sichtbar ist. Außerdem legt er die Spezialfähigkeitsplakette seiner Kombination ab, da die Spezialfähigkeit nun nicht mehr in Kraft ist – es sei denn, sie besagt ausdrücklich etwas anderes (z. B. Spezialfähigkeit Königlich, Schlammig, Wieergeboren usw.).

In jeder Region, in der sich Plättchen dieser Rasse befinden, dreht er ein Rassenplättchen auf die „Untergegangen“-Seite. Dann entfernt der Spieler alle anderen Plättchen dieser Rasse vom Spielplan und legt sie zurück in den Sortiereinsatz.

Auf dem Spielplan kann sich von jedem Spieler immer nur eine einzige untergegangene Rasse befinden. Hat ein Spieler noch Plättchen von einer anderen untergegangenen Rasse auf dem Spielplan, werden diese sofort entfernt und in den Sortiereinsatz zurückgelegt, bevor die neuen Rassenplättchen auf die „Untergegangen“-Seite gedreht werden.



Für diese Vampir-Gnome ist die Zeit des Untergangs gekommen. Ihre Plättchen werden alle entfernt - bis auf jeweils ein untergegangenes pro Region, die sie zuvor besetzt haben. Ihr Rassenbanner wird umgedreht und ihre Spezialfähigkeitsplakette abgelegt.

Das Rassenbanner der nun verschwundenen Rasse wird unter den Stapel der Rassenbanner beziehungsweise gegebenenfalls auf den untersten freien Platz in der Set-Reihe gelegt. Dasselbe gilt, wenn durch die Eroberung eines anderen Spielers das letzte Plättchen einer untergegangenen Rasse vom Plan genommen wird, da ihre letzte Region erobert wurde.



Diese zitternden Flammen sind nicht nur schwächer geworden - sie sind komplett erloschen! Ihr Rassenbanner wird zurück unter den Stapel gelegt, und alle untergegangenen Flammen werden vom Spielplan entfernt.

In der Runde, in der seine Rasse untergeht, kann der Spieler keine Eroberungen machen. Sein Spielzug endet sofort, nachdem er etwaige Siegmünzen kassiert hat! Er erhält eine Siegmünze für jede Region, in der die Plättchen seiner soeben untergegangenen Rasse liegen – doch sofern nicht anders geregelt, bekommt er keine zusätzlichen Siegmünzen für seine nun untergegangene Rasse oder die abgelegte Spezialfähigkeit.

In seinem nächsten Spielzug wählt der Spieler eine neue Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit unter den zur Verfügung stehenden Sets aus und befolgt die Sonderregeln für den ersten Spielzug. Der einzige, allerdings beträchtliche Unterschied besteht darin, dass der Spieler jetzt in der Wertungsphase seines Zuges wahrscheinlich Siegmünzen für seine neue Rasse sowie für zurückgelassene Plättchen seiner nun untergegangenen Rasse kassiert.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass nicht genügend Spezialfähigkeitsplaketten im Stapel vorhanden sind, um neue Kombinationen aus Rasse und Spezialfähigkeit zusammenzustellen, werden die bereits abgelegten Spezialfähigkeiten gemischt und bilden einen neuen Stapel.

Ende der Partie

Sobald der Rundenmarker das letzte Feld der Rundenanzeige erreicht hat und alle Spieler die Gelegenheit hatten, einen letzten Spielzug durchzuführen, zählt jeder die Werte seiner Siegmünzen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten (aktiven und untergegangenen) Rassenplättchen auf dem Spielplan hat.

Anhänge

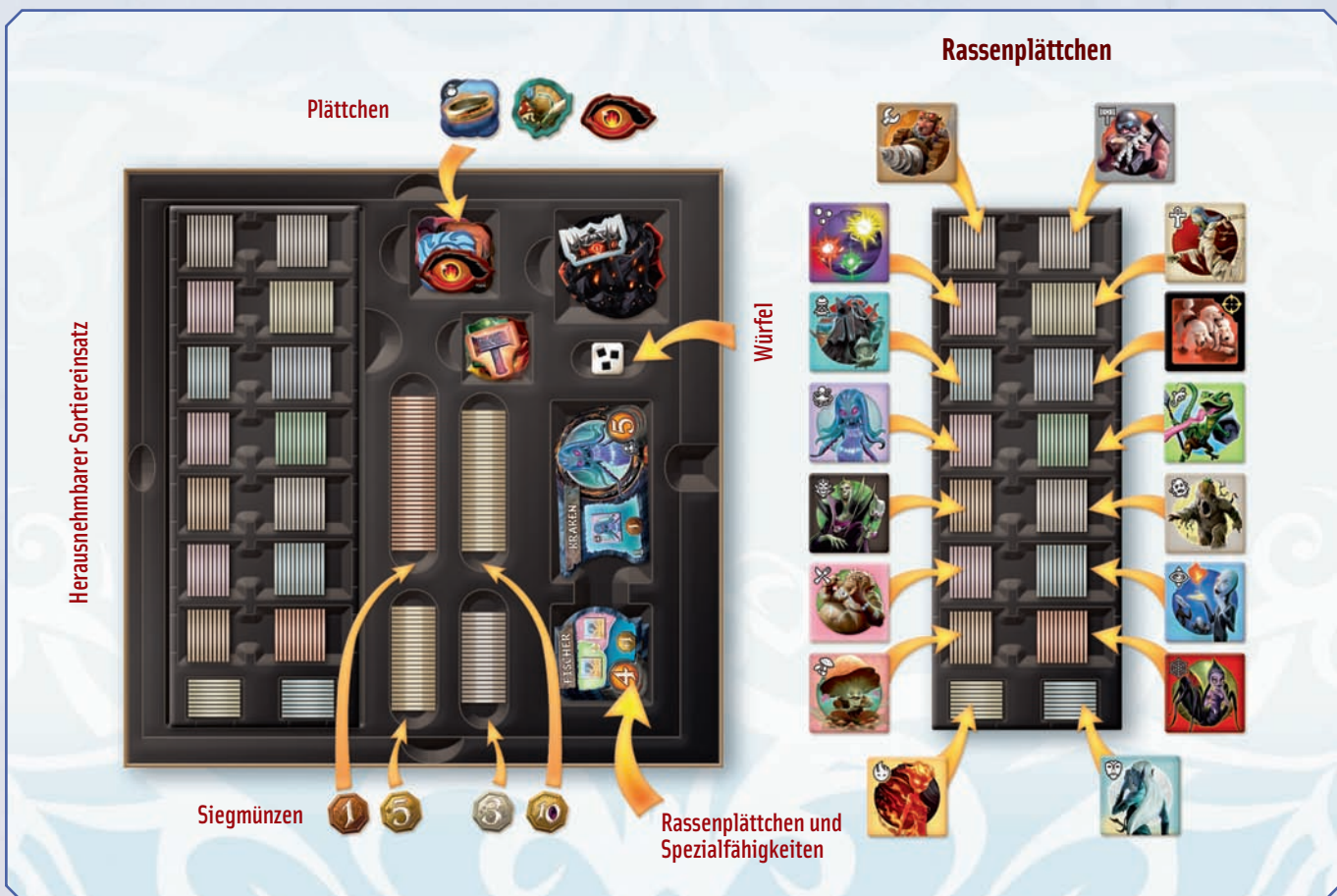
I. Ordnung im Sortiereinsatz

Da die *Small World Underground*-Schachtel viele Stanzbögen enthält, gibt es nach dem Ausstanzen aller Plättchen und Münzen eine große Lücke zwischen dem Schachteinsatz, auf dem die Spielpläne aufliegen, und dem Deckel der Schachtel. Wenn Sie Ihre Spiele gern aufrecht stehend aufbewahren, werden die Spielmaterialien deshalb wahrscheinlich aus den Fächern rutschen und durcheinander geraten.

Um dies zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, einmalig folgendermaßen vorzugehen: Nachdem Sie alle Einzelteile ausgestanzt haben, werfen Sie die nun leeren Stanzbögen nicht weg, sondern stapeln sie auf dem Tisch übereinander. Heben Sie vorsichtig den Schachteinsatz aus dem Boden der Spieleschachtel; achten Sie dabei darauf, dass der dünne Kunststoff nicht bricht. Legen Sie nun

die übereinander gestapelten Stanzbögen unten in die Schachtel. Dann stellen Sie den Schachteinsatz aus Kunststoff wieder in die Schachtel, auf die Stanzbögen. Jetzt wird der Schachteinsatz weit genug angehoben, so dass er bündig mit dem Deckel abschließt, wenn die Spielpläne darauf liegen. Nun können Sie die Spieleschachtel auch senkrecht stehend aufbewahren, ohne dass Sie befürchten müssen, dass die einzelnen Materialien durcheinander geraten.

Die folgende Abbildung zeigt, wohin die verschiedenen Plättchen, Marker und Münzen passen. Im herausnehmbaren Sortiereinsatz werden ausschließlich Rassenplättchen aufbewahrt; dabei ist für jede Rasse ein einzelnes Fach vorgesehen. Die Maße einiger Vertiefungen sind vereinheitlicht, um das Verstauen unterschiedlicher Rassenplättchen zu erleichtern. Für alle anderen Münzen, Plättchen und Marker gibt es spezielle Fächer im Haupt-Schachteinsatz. Die Spielpläne, Übersichtskarten und Spielregeln werden obenauf gelegt.



II. Die Rassen und Spezialfähigkeiten von *Small World Underground*

Es gibt in *Small World Underground* 15 Rassen und 21 Spezialfähigkeiten.

Für jede Rasse gibt es ein eigenes Rassenbanner und genügend Plättchen, um sie mit jeder beliebigen Spezialfähigkeitenplakette kombinieren zu können.

Jede Spezialfähigkeitenplakette verhilft der Rasse, mit der sie im Set kombiniert wird, zu besonderen Vorteilen.

Wenn die Rasse aktiv ist, werden die Rassenplättchen mit der bunten Seite nach oben auf den Spielplan gelegt. Ist die Rasse untergegangen, zeigt die einfarbige Seite nach oben.

Sofern nichts anderes angegeben wird, gelten immer sowohl die Vorteile eines aktiven Rassenbanners als auch der Nutzen der damit kombinierten Spezialfähigkeit. Sie gelten nicht mehr, nachdem die Rasse untergegangen ist.

Eine Region gilt nur dann als **nicht frei**, wenn darin mindestens ein Monsterplättchen oder ein Rassenplättchen (einer aktiven oder untergegangenen Rasse) liegt – und auch wirklich nur in diesem Fall!

Wenn eine Region durch die Anwesenheit eines Balrogs, eines Großen Alten, einer Königin oder eines Geistes der Grabjägerin nicht

von einem Gegner erobert werden kann, ist sie gegen die Rassen-vorteile und Spezialfähigkeiten der Gegner sowie gegen die Effekte Beliebter Orte und Achtbarer Altertümer unter deren Kontrolle **immun**, solange der Balrog, der Große Alte usw. sich in dieser Region aufhalten.

Kompatibilität mit *Small World*

Alle Rassen und Spezialfähigkeiten in *Small World Underground* sind neu, doch einige davon werden *Small World*-Spielern bekannt vorkommen. Dabei kann es sich um Varianten aus *Small World* oder einer der Erweiterungen handeln, einen Rassenvorteil, der in eine Spezialfähigkeit verwandelt worden ist oder umgekehrt. Das bedeutet, dass die Elemente beider Spiele (größtenteils) problemlos miteinander kombiniert und gemischt werden können, indem Sie beispielsweise einige Rassen aus *Small World* mit in den Untergrund nehmen oder einige Untergrund-Rassen an die Oberfläche bringen, wenn Sie den Untergrund schon gut kennen gelernt haben.

Wenn Sie bereit sind, über oder unter der Oberfläche mit anderen Rassen und Spezialfähigkeiten zu experimentieren, sollten Sie folgende Regeln beachten:

- Fähigkeiten, Vorteile oder Auswirkungen, die keinen Sinn ergeben (da sie mit einem Geländetyp verbunden sind, den es in dieser Partie nicht gibt, oder weil sie an Altertümer beziehungsweise Orte gekoppelt sind, obwohl diese nicht im Spiel sind), werden nicht angewendet und müssen vor Beginn der Partie aus dem Spiel genommen werden.

- Gegebenenfalls werden Auswirkungen, die mit den Meeren und Seen verbunden sind, auf die Flüsse übertragen und umgekehrt.
- Die Schwarzen Berge/Gebirge haben in beiden Welten dieselbe Wirkung.
- Wenn Sie Beliebte Orte und Achtbare Altertümer mit *Small World* selbst kombinieren möchten, nehmen Sie doppelt so viele Monsterplättchen wie Spieler teilnehmen plus zwei zusätzliche Plättchen. Platzieren Sie jeweils 2 Monsterplättchen in Regionen Ihrer Wahl mit einem untergegangenen Stamm. Achten Sie dabei darauf, dass nicht zwei solcher von Monstern besetzter Regionen nebeneinander liegen. Legen Sie dann ein einzelnes Plättchen „Untergegangener Stamm“ in jede Region mit einem untergegangenen Stamm, in der keine Monster sind.
- Zu guter Letzt gelten die folgenden Landschaftsarten als gleichgestellt:
 - ◆ Gebirge/Schwarze Berge
 - ◆ Schlamm/Sumpf
 - ◆ Pilz-Wald /Wald
 - ◆ Bergbau/Minen
 - ◆ Mystische Kristalle/Magische Symbole

Weitere Informationen, wie man Rassen und Spezialfähigkeiten von einem Spiel ins andere überträgt, finden Sie auf unserer Internetseite www.smallworld-game.com.



Die Rassen

Die folgende Liste erläutert die Vorteile jeder einzelnen Rasse. Die Anzahl der entsprechenden Rassenplättchen, die der Spieler erhält, der dieses Rassenbanner auswählt, wird durch die Zahl auf dem Banner angegeben.



Dunkelelfen

Dunkelelfen leben gerne wie Einsiedler: Am Ende Ihres Zugs erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region, welche die Dunkelelfen besitzen und die nicht an eine Region mit einer anderen Rasse angrenzt (einschließlich jeder anderen Nicht-Dunkelelfen-Rasse, die Sie möglicherweise haben, aller Rassen Ihrer Gegner, selbst wenn sie untergegangen sind, sowie Monster).



Echsenmenschen

Ihre Echsenmenschen können durch jede besetzte oder leere Flussregion ziehen, ohne sie erobern oder ein Plättchen darin zurücklassen zu müssen. Wenn die Echsenmenschen eine (beispielsweise von Kraken) besetzte Flussregion erobern wollen, müssen sie – wie gewöhnlich – genügend Plättchen dafür haben; doch wenn alle ihre Eroberungen für diesen Zug beendet sind, lassen Sie keine Plättchen in der Flussregion zurück, sondern platzieren sie während der Umgruppierungsphase in anderen, landgebundenen Regionen, die sie kontrollieren.



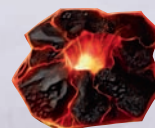
Eisenzwerge mit ihren Silberhämmern

Während der Umgruppierungsphase jedes Ihrer Spielzüge erhalten Sie für jede Bergbauregion, die Sie besitzen, 1 zusätzlichen Silberhammer aus dem Vorrat und legen ihn vor sich ab. Ab jetzt und bis Ihre Zwerge untergehen, können Sie während der Eroberungsphase Ihrer folgenden Spielzüge diese Silberhämmer *nur für Eroberungen* nutzen, nicht zur Verteidigung. Am Ende der Truppenumgruppierung (siehe „Umgruppierung der Truppen“ auf S. 7) jedes Ihrer Züge entfernen Sie alle Silberhämmer vom Spielplan und lassen dabei immer mindestens ein Eisenzwergplättchen in jeder Region. Legen Sie Ihre Silberhämmer vor sich ab, bis Sie sie in Ihrer nächsten Eroberungsphase wieder verwenden.



Flammen

Wer diese Rasse wählt, platziert den Vulkan auf einer der Regionen mit Bodenlosen Abgründen, die mit einem Vulkansymbol markiert sind. Jede Region, die an einen Vulkan angrenzt oder durch von den Flammen besetzte Regionen in einer ununterbrochenen Verbindung mit ihm steht, kann für dieselben Flammenplättchen-Kosten angegriffen werden wie eine leere Region.





Gnome

Während ihrer Züge können andere Spieler zur Eroberung von Regionen, die von Gnomen besetzt sind, weder die Vorteile ihrer Rassen und Spezialfähigkeiten noch die der Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer nutzen, die sie kontrollieren. Das hat indirekte Folgen: Ein Spieler, dessen Truppen sich nicht in einer Nachbarregion der Gnome befinden, kann diese nicht angreifen, selbst wenn sich die Großen Messingrohre unter seiner Kontrolle befinden (siehe Die Großen Messingrohre S. 15). Und auch der Balrog kann eine von Gnomen besetzte Region nicht erobern. Die Immunität der Gnome gegen all diese Auswirkungen besteht jedoch nur während der Spielzüge der anderen Spieler. Während ihres eigenen Zugs können die Gnome Altertümer, Orte usw. wie üblich nutzen.



Irrlichter

Sie können den Verstärkungswürfel vor einer Eroberung einer Mystischen Kristall-Region oder einer beliebigen Nachbarregion einer Mystischen Kristall-Region nutzen, die von Ihren Irrlichtern besetzt ist. Benennen Sie die Region, die Sie erobern wollen, bevor Sie den Würfel werfen. Unabhängig vom Würfelergebnis gilt: Wenn Sie genügend Irrlichterplättchen haben, um diese Region zu erobern, müssen Sie dies nach dem Würfelwurf auch tun.



Kraken

Am Ende Ihres Zugs müssen Sie keine Flussregion leeren, in der sich Ihre Kraken befinden. Die Kraken können darin bleiben und bringen Ihnen Siegmünzen für diese Flussregionen – selbst wenn sie sich im Untergang befinden! Und natürlich muss jede Rasse, die durch eine von Kraken besetzte Flusslandschaft ziehen möchte, diese zunächst mit ausreichend Plättchen erobern.



Kultprediger

Der Große Alte wird in die erste Region gelegt, die von den Kultpredigern erobert wird. Diese Region ist immun. Sie erobern jede an den Großen Alten angrenzende Region (einschließlich Regionen unter Ihrer Kontrolle, die aufgrund eines Rassenvorteils, einer Spezialfähigkeit, eines Beliebten Ortes oder eines Achtbaren Altertums als benachbart gelten) für ein Kultpredigerplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Kultpredigerplättchen ist jedoch erforderlich. Zu Beginn jedes Ihrer folgenden Züge dürfen Sie Ihren Großen Alten in eine beliebige Region Ihrer Wahl legen, die von den Kultpredigern besetzt ist.



Mumien

Mumien sind überall. Bei all ihren Bandagen ist es kein Wunder, dass sie immer wieder stolpern! Ihre Eroberungen erfordern deshalb alle 1 Mumienplättchen mehr als normal.



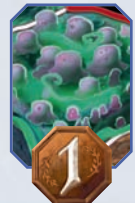
Oger

Ihre Oger können jede Region für 1 Ogerplättchen weniger als normal erobern. Mindestens 1 Ogerplättchen ist jedoch erforderlich.



Rauschpilze

Jeder Pilz-Wald, den Ihre Rauschpilze besitzen, ist am Ende des Spielszugs 1 zusätzliche Siegmünze wert.



Schatten-Mimen

Wenn Sie sich beim Wählen einer Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit (S. 4) die Schatten-Mimen aussuchen, können Sie sofort deren Spezialfähigkeit gegen eine beliebige Spezialfähigkeit der anderen offen ausliegenden Kombinationen tauschen. Gegebenenfalls auf der Ausgangskombination vorhandene Münzen werden nicht getauscht oder aufgenommen, sondern lediglich die Spezialfähigkeit getauscht.



Schlammmonster

Während der Umgruppierungsphase Ihres Zugs nehmen Sie sich für jedes Schlammloch, das Sie besitzen, 1 neues Schlammmonsterplättchen aus dem Vorrat. Legen Sie diese Plättchen in beliebige Regionen, die Ihre Schlammmonster kontrollieren.



Spinnenfrauen

Bei Eroberungen gelten für Spinnenfrauen alle Regionen, die an Abgründe grenzen, als benachbart zu den Regionen, die sie bereits besetzen. Bei ihrer ersten Eroberung können die Spinnenfrauen den Spielplan über eine beliebige Region betreten, die an einen Abgrund angrenzt.



Untote

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze von jedem Gegner, der erfolgreich eine Region erobert, in der sich Ihre untergegangenen Untoten befinden. Hat ein Gegner keine Siegmünze, kann er eine von Ihren Untoten besetzte Region nicht erobern.



Spezialfähigkeiten

Wenn von „Sie“ oder „Ihre“ die Rede ist, meinen wir in der folgenden Beschreibung der Spezialfähigkeiten die Rassenplättchen der Rasse, die in der von Ihnen gewählten Kombination enthalten ist. Sofern nichts anderes angegeben wird, sind damit in der Regel keine Plättchen einer Ihrer früheren Rassen gemeint, die bereits untergegangen sind.

Die folgende Liste erläutert die Vorteile jeder einzelnen Spezialfähigkeit. Die Anzahl der entsprechenden Rassenplättchen, die der Spieler erhält, der eine Kombination mit dieser Spezialfähigkeitsplakette auswählt, ist auf der Plakette in einem Kreis angegeben.



Abenteuer

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region mit einem Beliebten Ort, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



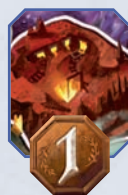
Ängstlich

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region mit mindestens 3 Rassenplättchen, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



Bergbau

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Bergbau-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



Diebisch

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze von jedem Spieler, der am Ende des Zuges mindestens ein aktives Rassenplättchen in einer Nachbarregion Ihrer Diebischen Rasse besitzt.



Fischer

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Paar (abgerundet) Uferregionen, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen. Als Uferregionen gelten all jene, die an den Fluss angrenzen außer den Flussregionen selbst.



Flüchtend

Wenn die Flüchtenden-Plättchen untergehen, entfernen Sie alle, aber erhalten 2 Siegmünzen pro Region, die sie besaßen, statt nur 1.



Grab

Wenn Ihre Grab-Rasse untergeht, dürfen Sie alle Ihre Grab-Plättchen auf dem Spielplan belassen; Sie können diese vor der Wertung des Zugs, in dem die Rasse untergeht, ein letztes Mal umgruppieren. Wenn eine Region mit Ihren untergegangenen Grab-Plättchen erobert wird, können sie am Ende des Zuges des angreifenden Spielers etwaige überzählige Grab-Plättchen (in Bezug auf die Eroberung des Gegners) umgruppieren, als

ob die Grab-Rasse noch aktiv wäre (siehe Verluste der Gegner & Rückzug, S. 6). Wenn Ihre Grab-Plättchen keine Region mehr auf dem Spielplan haben, können Sie diese nicht umgruppieren: In diesem Fall sind sie alle für immer verloren.



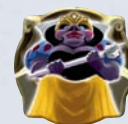
Hirten

Sie erhalten 2 zusätzliche Siegmünzen, wenn alle Ihre Regionen am Ende Ihres Zuges auf dem Spielplan einen einzigen Block bilden – das bedeutet, dass alle Regionen aneinander grenzen. Hirten-Spinnenfrauen in verschiedenen, getrennten Abgrund-Regionen gelten dennoch als Hirten und erhalten diesen Bonus.



Königlich

Am Ende Ihres Zuges setzen Sie Ihre Königin in eine Region, die von Ihren Könighchen besetzt wird: So machen Sie diese Region immun. Wenn sie untergehen, bleibt die Königin vor Ort und immunisiert diese Region weiterhin, kann aber nicht mehr bewegt werden.



Märtyrer

Sie erhalten jedes Mal 1 zusätzliche Siegmünze aus dem Vorrat, wenn eine der Regionen Ihrer Märtyrer von einem Gegner erobert wird.



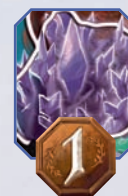
Magisch

Die Magische Tasche verdoppelt den Effekt eines Achtbaren Altertums, das gerade im Spiel ist. Der Spieler wählt das betroffene Altertum jede Runde neu und markiert es mit dem Plättchen „Magische Tasche“. Die Tasche kann nicht gestohlen werden. Wenn eine Region, in der sich die Magische Tasche befindet, erobert oder aufgegeben wird, lässt der Spieler die Tasche nicht zurück, sondern nimmt sie wieder auf die Hand.



Mystisch

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Mystische Kristall-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



Rachsüchtig

Geben Sie jedem Spieler, der während seines Zuges eine beliebige Ihrer Rassen angreift, 1 Rachsüchtige-Plättchen. In Ihrem nächsten Zug können Sie jede Region, in der sich Plättchen dieses Spielers (aktive oder im Untergang) befinden, für 1 Plättchen weniger als normal angreifen. Mindestens 1 Rachsüchtige-Plättchen ist jedoch erforderlich. Am Ende Ihres Zuges nehmen Sie die Rachsüchtige-Marker, die Sie an Ihre Gegner verteilt haben, wieder zurück auf die Hand.





Schlammig

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Schlammloch-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen. Diesen Vorteil genießen Sie auch, wenn Ihre Rasse bereits untergegangen ist.



Unsterblich

Wenn der Feind eine Ihrer Regionen erobert, erhalten Sie alle Unsterblich-Plättchen für die Umgruppierung am Ende Ihres aktuellen Spielzugs und müssen kein Plättchen zurück in den Vorrat legen (siehe Verluste der Gegner & Rückzug, S. 6).



Schutz

Für jeden Pilz-Wald, den Sie am Ende Ihrer Eroberungsphase besitzen, erhalten Sie 1 neuen Pilz-Schild aus dem Vorrat auf die Hand. Dieses Plättchen können Sie während Ihrer Umgruppierungsphase in einer beliebigen Ihrer Regionen platzieren. Jeder Schild in einer Region erhöht die Verteidigung dieser Region um 1 – selbst wenn sich die entsprechende Rasse im Untergang befindet. Diese Plättchen zählen nicht als Rassenplättchen; so kann beispielsweise ein einzelnes Rassenplättchen, das mit einem oder mehreren Schilden in einer Region liegt, dennoch zum Vampir gemacht werden. Sie können mehrere Pilz-Schilde in derselben Region ansammeln. Wenn Sie die Region verlassen oder ein Feind sie erobert, legen Sie die Schilde wieder zurück zum Vorrat.



Stein

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Schwarzer Berg-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.



Streitsüchtig

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jeden einzelnen Regionenblock – also für eine Gruppe von Regionen, die keine gemeinsame Grenze mit einer anderen Gruppe von Regionen aufweist –, den Ihre Streitsüchtigen am Ende Ihres Zuges besitzen. Wenn alle Streitsüchtigen-Plättchen auf dem Spielplan einen einzigen, zusammenhängenden Regionenblock bilden, erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze; für zwei separate Blocks bekommen Sie 2 zusätzliche Münzen, und so weiter.



Wiedergeboren

Wenn sich die Wiedergeborenen im Untergang befinden, dürfen Sie zu Beginn jedes Ihrer Züge 1 oder 2 Ihrer Regionen leeren und diese Plättchen in jeder dieser Regionen durch ein einziges, neues Plättchen Ihrer aktiven Rasse ersetzen (aus dem Vorrat oder aus Ihrer Hand, wenn keine mehr im Vorrat sind).



Weise

Am Ende eines Zuges, in dem Ihre Weise-Plättchen sich im Untergang befinden (einschließlich des Zuges, in dem Sie diese in den Untergang geschickt haben), erhalten Sie 2 zusätzliche Siegmünzen, wenn die Weisen immer noch mindestens 1 Region auf dem Spielplan besitzen.



III. Achtbare Altertümer und Beliebte Orte

Es gibt in *Small World Underground* sechs Achtbare Altertümer und neun Beliebte Orte. Für jedes Altertum und jeden Ort gibt es ein einzelnes Plättchen.

Wenn ein Spieler eine von einem Monster besetzte Region erobert, zieht er sofort ein Plättchen vom Stapel der Orte und Altertümer und legt das entsprechende Plättchen in diese Region.

Orte und Altertümer sind mit einem besonderen Vorteil für denjenigen verbunden, der sie kontrolliert bzw. ihre Region besetzt.

Dieser Vorteil kann verloren gehen oder von anderen Spielern gestohlen werden, wenn die Region, in der sich der Ort oder das Altertum befindet, erobert wird, und auf diese Weise während der Partie von einem Spieler auf den anderen übergehen.

Orte sind nicht beweglich: Sie bleiben immer in der Region, in der sie gefunden wurden. Der Spieler, dessen Truppen diese Region besetzen, profitiert von ihrem Vorteil. Altertümer hingegen sind beweglich: Sie werden in die Region platziert, in der ihr Vorteil zuletzt genutzt wurde, immer wenn dies stattfindet.

Wenn eine Region, in der sich ein Achtbares Altertum oder ein Beliebter Ort befindet, aufgegeben wird, wird dieses Altertum bzw. dieser Ort zurückgelassen und bleibt auf dem Spielplan.

Wenn eine Region, in der sich ein Achtbares Altertum oder ein Beliebter Ort befindet, erobert wird, fällt sein Vorteil sofort unter die Kontrolle des neuen Besitzers dieser Region.

Achtbare Altertümer und Beliebte Orte erhöhen nie die Verteidigung der Region, in der sie sich befinden, mit Ausnahme von „Bleib im Mutterland!“.

Wenn sich der Vorteil eines Ortes oder Altertums auf zusätzliche Rassenplättchen bezieht, werden diese aus dem Vorrat im Schachteinsatz genommen. Sollten dort keine mehr verfügbar sein, nimmt der Spieler sie aus seiner Hand, sofern möglich.

Der Vorteil eines Ortes oder Altertums tritt sofort nach der erfolgreichen Eroberung der von Monstern beherrschten Region in Kraft.

Ein einzelnes Rassenplättchen in einer Region mit einem Achtbaren Altertum oder einem Beliebten Ort gilt nach wie vor als einzelnes Plättchen.

Eine Region, die durch die Anwesenheit eines Balrogs, eines Großen Alten, einer Königin oder eines Geistes der Grabjägerin **immun** ist, kann nicht von einem Gegner erobert werden. Die Auswirkungen einer gegnerischen Rasse oder Spezialfähigkeit sowie eines Beliebten Ortes oder eines Achtbaren Altertums unter gegnerischer Kontrolle treffen diese Region nicht, so lange der Balrog, der Große Alte, die Königin oder der Geist der Grabjägerin sich in dieser Region befindet.

Achtbare Altertümer

Sofern nicht anders angegeben, gilt:

- Die Nutzung des Vorteils eines Altertums ist immer optional.
- Altertümer können nicht von untergegangenen Rassen genutzt werden.
- Am Ende des Zuges bleibt ein Achtbares Altertum in der Region, in der es zuletzt genutzt worden ist.
- Wenn sich der Vorteil eines Altertums auf zusätzliche Rassenplättchen bezieht, werden diese aus dem Vorrat im Schachteinsatz genommen. Sollten dort keine mehr verfügbar sein, nimmt der Spieler sie aus seiner Hand, sofern möglich.



Das Schwert des Killerkaninchens

Einmal pro Zug darf der Spieler, der das Schwert des Killerkaninchens kontrolliert, 1 Region für 2 Plättchen weniger als normal erobern.



Das Zepter der Habgier

Am Ende seines Zuges, vor der Wertung, legt der Spieler, der das Zepter der Habgier kontrolliert, dieses in eine Region seiner Truppen, um die Anzahl der Siegmünzen, die er in dieser Region erhält, zu verdoppeln. Zwerge werden nicht gern als habgierig angesehen: Wenn das Zepter in die Region mit der „Mine des verlorenen Zwergs“ gelegt wird, hat es deshalb keine Wirkung. Das Zepter verdoppelt niemals die Anzahl an Siegmünzen, die Sie von anderen Spielern erhalten (z. B. die Vorteile von Untoten, Diebischen und dem Ring der Begierde).



Der Fliegende Fußabtreter

Einmal pro Runde kann der Spieler, dessen Truppen den Fliegenden Fußabtreter kontrollieren, eine beliebige Region erobern, auch wenn diese nicht zu seiner eigenen Region benachbart ist. Der Fliegende Fußabtreter wird in diese neue Region gelegt. Wenn der Eroberungsversuch fehlschlägt, bleibt der Fußabtreter, wo er vor dem Versuch war.



Der Ring der Begierde

Am Ende seines Zuges legt der Spieler, dessen Truppen den Ring der Begierde kontrollieren, ihn in eine Region, den seine Truppen besetzen, und erhält 1 Siegmünze von jedem Spieler mit mindestens einem aktiven Rassenplättchen in einer Nachbarregion des Ringes. Sollte ein Gegner keine Siegmünze haben, kann der Ring der Begierde dennoch in eine Nachbarregion seiner Truppen gelegt werden – in diesem Fall erhält der Spieler keine Münze von seinem Gegner.



Leuchtende Kugel

Einmal pro Runde darf der Spieler, dessen Truppen die Leuchtende Kugel kontrollieren, diese verwenden, um ein einzelnes, aktives Plättchen eines Gegners durch ein zusätzliches, eigenes Plättchen zu ersetzen, um diese Region zu erobern. In diesem Fall wird ein „einzelnes Plättchen“ auf dieselbe Art definiert wie bei der Spezialfähigkeit „Vampir“ (siehe S. 13).



Stinkende Trolloscke

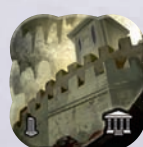
Einmal pro Zug darf der Spieler, der die Stinkende Trolloscke kontrolliert, eine Region erobern, als sei sie leer. Der gegnerische Spieler, dessen Rassenplättchen in dieser Region waren, gruppiert diese am Ende des Zugs in seine anderen Regionen um (oder nimmt sie zurück auf die Hand, wenn er ansonsten keine Truppen auf dem Plan hat).



Beliebte Orte

Ein Beliebter Ort ist nicht beweglich und bleibt immer in der Region, in der er entdeckt worden ist.

- Die Nutzung des Vorteils eines Beliebten Ortes ist immer optional.
- Beliebte Orte können nicht von untergegangenen Rassen genutzt werden.
- Wenn sich der Vorteil eines Ortes auf zusätzliche Rassenplättchen bezieht, werden diese aus dem Vorrat im Schachteinsatz genommen. Sollten dort keine mehr verfügbar sein, nimmt der Spieler sie aus seiner Hand, sofern möglich.



Bleib im Mutterland!

„Bleib im Mutterland!“ ist 1 zusätzliche Siegmünze für den Spieler wert, dessen Truppen die entsprechende Region am Ende des Zuges besitzen. Dieses Plättchen erhöht auch die Verteidigung der Region um 1. Die beiden Vorteile bleiben auch dann bestehen, wenn die Truppen, welche die betroffene Region besetzen, untergegangen sind.



Das Frelvhafte Pentagramm

Der Spieler, der das Frelvhafte Pentagramm entdeckt, schickt sofort den dadurch beschworenen Balrog in eine Nachbarregion seiner Wahl (also eine Region mit einer gemeinsamen Grenze). Wenn diese Region besetzt ist, wird sie auf der Stelle vom Balrog erobert, und der bisherige Besitzer der Region verliert nicht 1, sondern 2 Plättchen (sofern möglich), die er infolge der Eroberung durch den Balrog in den Vorrat zurücklegt. Die Region, in der sich nun der Balrog aufhält, ist für alle Spieler immun und bringt niemandem Siegmünzen ein (auch nicht für den Spieler, der den Balrog kontrolliert). In späteren Zügen darf der Spieler, dessen Truppen die Region mit dem Frelvrischen Pentagramm besetzen, einmal irgendwann während seines Zuges den Balrog in eine Nachbarregion seiner Wahl bewegen und den oben beschriebenen Vorgang wiederholen.



Wichtig: Der Balrog kann Flussregionen angreifen bzw. besetzen!



Der Altar der Seelen

Am Ende jedes seiner Züge kann der Spieler, dessen Truppen die Region mit dem Altar der Seelen kontrolliert, ein einzelnes seiner Untergegangen-Plättchen aus der Region seiner Wahl nehmen und ablegen und dafür 3 zusätzliche Siegmünzen bekommen. Der Altar funktioniert auch dann, wenn die in der Region befindlichen Truppen untergegangen sind.



Der Jungbrunnen

Zu Beginn seines Zuges erhält der Spieler, dessen Truppen die Region mit dem Jungbrunnen besetzen, 1 zusätzliches Rassenplättchen (wenn es noch mindestens eines im Vorrat gibt).



Diamantenfelder

Am Ende seines Zuges erhält der Spieler 1 zusätzliche Siegmünze für die Diamantenfelder und für jede andere Region derselben Landschaftsart, die seine selbe Rasse besitzt. Die Diamantenfelder funktionieren auch, wenn die Truppen, die sie besetzen, untergegangen sind.



Die Großen Messingrohre

Alle Regionen, die derselben Landschaftsart angehören wie jene, in der die Großen Messingrohre entdeckt wurden, gelten für den Spieler, der diese Region besetzt, als benachbart.



Die Krypta der Grabjägerin

Am Ende seines Zuges kann der Spieler, dessen Truppen die Region mit der Krypta der Grabjägerin kontrolliert, sein Geist-Plättchen in eine beliebige Region legen (außer derjenigen mit der Krypta), um sie immun zu machen. Ein Spieler, dessen Truppen in der Krypta der Grabjägerin untergegangen sind, kann den Geist nicht mehr bewegen, doch die Region, in der sich der Geist befindet, ist weiterhin immun. Wenn ein Spieler die Krypta erobert, verlässt der Geist

gegebenenfalls sofort die Region, die er geschützt hat, und fällt unter die Kontrolle des neuen Besitzers.



Die Mine des verlorenen Zwergs

Am Ende seines Zuges erhält der Spieler, dessen Truppen die Mine des verlorenen Zwergs besitzen, 2 zusätzliche Siegmünzen. Die Mine des verlorenen Zwergs liefert diese zusätzlichen Siegmünzen auch dann, wenn die Truppen, welche die entsprechende Region besetzen, untergegangen sind. Das Zepter der Habgier hat in der Mine keine Auswirkung.



Ort der Beschwörung

Der Spieler, der den Ort der Beschwörung entdeckt, zieht sofort zufällig eine Spezialfähigkeit vom Stapel. Diese Spezialfähigkeit bleibt bis zum Ende der Partie mit dem Ort der Beschwörung verbunden. Der auf der Spezialfähigkeitsplakette angegebene Rassenplättchenwert ist ohne Belang: Nur die Spezialfähigkeit selbst kommt ins Spiel, keine zusätzlichen Rassenplättchen.

Wie bei allen anderen beliebten Orten, ist auch die Nutzung der mit dem Ort der Beschwörung verbundenen Spezialfähigkeit optional. Wenn der Spieler, der den Ort der Beschwörung entdeckt, zum Beispiel die Spezialfähigkeit „Flüchtend“ aufdeckt, ist dieser Spieler nicht gezwungen, sofort bei der Entdeckung des Orts der Beschwörung diese Fähigkeit zu nutzen. Wenn die mit dem Ort der Beschwörung verbundene Spezialfähigkeit eine Auswirkung auf untergegangene Truppen hat (Wiedergeboren, Weise), kommt der Spieler erst zur Nutzung des Vorteils des Orts der Beschwörung, wenn seine Truppen untergegangen sind. Wenn die mit dem Ort der Beschwörung verbundene Spezialfähigkeit das „Grab“ ist, verschwinden die Plättchen des Spielers, wenn sie untergegangen sind, NICHT alle sofort, wenn der Spieler die Kontrolle über die Region verliert, in der sich der Ort der Beschwörung befindet.



**DAYS OF
WONDER**
Online

Days of Wonder Online



**Registrieren
Sie Ihr Brettspiel:**

Registrieren Sie Ihr Spiel unter www.daysof wonder.com, um Online-Rabatte zu erhalten und eine Internetseite mit zusätzlichen Rassen, Spezialfähigkeiten, Strategien und Spieltipps für *Small World* zu entdecken. Klicken Sie dazu einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folgen Sie den weiteren Anweisungen.

Falls Sie ein iPad besitzen, sollten Sie es nicht versäumen, *Small World* für iPad auszuprobieren, das für „Pocket Gamer's“ beste iPad-Brettspiel des Jahres!



WWW.DAYSOFWONDER.COM



**Autor:
Philippe Keyaerts**

**Illustrationen:
Miguel Coimbra**

**Übersetzung:
Birgit Irgang**

Unser Dank gilt in erster Linie den hingebungsvollen Testspielrunden von Alexis Keyaerts, Benoît Kusters, Bernard Jorion, Dom Vandaële, Eric Hanuise, Iris Fostiez, Jean-Paul Reginster, Joachim Tome, Johan Javaux, Laurent Demilie, Michaël Cukuer, Nathan Clesse, Nico Dehove, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Timothée Piedboeuf, Thomas Laroche, Valérie-Anne Delvaux, Vincent Piedboeuf, Xavier Benout, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Yves Dohogne sowie den Teilnehmern von „Belgoludique“.

Der Autor bedankt sich darüber hinaus bei der lebendigen *Small World*-Spielgemeinde auf Boardgamegeek; einige ihrer Mitglieder – hauptsächlich Chris Mellenberg, Eric Bridge und Nathan Taylor – verdienen besondere Anerkennung für den Einfluss, den einige ihrer Ideen auf mich hatten.

Zu guter Letzt möchte sich Days of Wonder bei der unglaublich aktiven, weltweiten Gemeinde von *Small World*-Spielern für die Inspiration bedanken, uns tiefer in den Untergrund zu wühlen!

„Days of Wonder“, das „Days of Wonder“-Logo und „Small World – das Brettspiel“ sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. und urheberrechtlich geschützt © 2009–2011 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

**DAYS OF
WONDER**