

SMALL WORLD – TURNI DI GIOCO

Il giocatore che ha le orecchie più a punta inizia il gioco. Il gioco procede in senso orario.

Quando il segnalino Turno di Gioco raggiunge l'ultimo spazio sul tracciato del Turno di Gioco, viene giocato un ultimo turno finale da tutti i giocatori, quindi il gioco ha termine. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di Gettoni Vittoria viene dichiarato vincitore del gioco.

I. PRIMO TURNO

1. SCEGLI UNA RAZZA E LA COMBO POTERI SPECIALI

- Scegli una Razza e la Combo Poteri Speciali e pagando 1 Gettone Vittoria su ogni combo allocata sopra quella scelta.
- Tieni davanti la combo scelta e prendi i Gettoni Vittoria lasciati dai giocatori precedenti.
- Prendi un numero di segnalini Razza pari alla somma dei valori indicati sul Vessillo Razza e sulla Tessera associata dei Poteri Speciali.

2. CONQUISTA ALCUNE REGIONI

- **Prima Conquista:** a meno che non giochi con gli Halflings, la prima regione da conquistare deve essere adiacente al bordo del tabellone o la riva è sul mare adiacente al bordo del tabellone.
- **Conquiste Seguenti:** ognuna delle nuove regioni conquistate devono essere adiacenti (confinare) con una regione già occupata. Ti occorreranno: 2 segnalini Razza + 1 segnalino Razza addizionale per ogni segnalino Accampamento, Fortezza, Montagna o Tane del troll + 1 segnalino Razza addizionale per ogni Tribù Perduta o altro segnalino Razza di un giocatore già presente nella regione. Se i segnalini Razza di un altro giocatore occupavano la regione prima della sua conquista, egli perde 1 segnalino Razza e ma tiene gli altri segnalini per rimetterli nelle sue regioni come azione finale del giocatore di turno.
- **Conquista Finale:** puoi tentare una conquista finale nel tuo turno, scegliendo una regione e tirando il dado Rinforzi. Ogni punto conta come un segnalino Razza. *Minimo 1 segnalino Razza: indipendentemente dalla tua Razza, Poteri Speciali o il tiro del dado, devi sempre usare almeno 1 segnalino Razza per conquistare una regione.*
- **Riposizionare le Truppe:** puoi riposizionare i segnalini Razza sul tabellone, da una regione a l'altra a patto che almeno un segnalino rimanga in ogni regione. Gli avversari posso redistribuire le truppe prelevandole dalle Regioni conquistate alle altre ancora sotto il loro controllo.

3. OTTIENI GETTONI VITTORIA

- Ricevi 1 Gettone Vittoria per ogni Regione che i suoi segnalini Razza occupano (attiva o in declino).
- Raccogli Gettoni Vittoria addizionali grazie ai benefit dati dalla sua Razza e/o dai suoi Poteri Speciali.
- Tieni i gettoni Vittoria col valore nascosto per tutta la partita.

II. TURNI SEGUENTI

ESPANDERSI ATTRAVERSO NUOVE CONQUISTE

- **Prepara le tue Truppe:** lascia un segnalino razza in ogni regione e riprendi tutti gli altri. In questa fase se vuoi puoi abbandonare alcune Regioni perdendo però i Gettoni Vittoria associati (o tutte, nel qual caso per la prossima conquista devi seguire le regole della Prima Conquista).
- **Conquistare:** le nuove regioni conquistate devono essere adiacenti con una regione già occupata e devi seguire le regole per le conquiste.

ENTRARE IN DECLINO

- Gira la bandiera della sua Razza corrente e scarta la Tessera Poteri Speciali associata.
- Gira In Declino anche un segnalino Razza in ogni regione e rimuovi tutti gli altri.
- Se hai ancora dei segnalini di un'altra Razza precedente In Declino sulla mappa, scartali, e restituisci il vessillo mettendolo sotto la colonna delle Bandiere Razza.
- Nel prossimo turno seguirai le stesse regole usate durante il primo turno di gioco.