

Philippe Keyaerts

SMALL WORLD

TUNNELS

DAYS OF WONDER



A 2-6 Player mini expansion connecting Small World to the Underground!

Not a Complete Game. Small World and Small World Underground are required to play.

Promotional Expansion. Not for Resale.




Une mini-extension pour 2 à 6 joueurs reliant Small World à Small World Underground !

Ce produit est une extension et ne peut être utilisé sans Small World et Small World Underground.



Eine Mini-Erweiterung zur Verbindung von „Small World“ mit „Small World Underground“ für 2 bis 6 Spieler

Kein vollständiges Spiel. Je ein Exemplar von „Small World“ und „Small World Underground“ sind zum Spielen erforderlich.



¡Una mini-expansión para 2-6 jugadores que conecta el Small World original con su versión Underground!

Esto no es un juego completo. Se precisa una copia de Small World y Small World Underground para jugar.



Tunnels



Components

This mini expansion contains 12 Tunnel entrance markers: 6 entrances (numbered 1 through 6) pointing down from the surface of Small World toward its Underground, and another 6 pointing back up to the surface, thus allowing the two to connect.

Set-up

This expansion uses the 2 & 3 player boards of Small World (SW) and Small World Underground (SWU) exclusively. It assumes knowledge of both games, including the Compatibility rules on page 10 of the SWU booklet and the Official SWU FAQ posted on our forums at www.daysofwonder.com.

Use the graphic set-up corresponding to your number of players to set the game up:

Place the Lost Tribe tokens and the Monster tokens in their respective SW/SWU regions. *Add Monsters per the graphics when needed, to always have one more Monster-occupied region on SWU than you have players in the game.*

Place the numbered Tunnel entrances pointing downward in the SW regions marked with a cavern symbol and those pointing upward in the “corresponding” SWU regions. Use the graphic set-up and try to visualize the boards as if SWU was “just under” SW.

Tunnel entrances connect the upper (SW) board to the lower (SWU) underground board by making the region containing a Tunnel entrance on SW adjacent to the region containing a Tunnel entrance with the same number on SWU.

Keep in mind that: there must be as many Tunnels connecting SW to SWU as you have players in the game; no 2 Tunnel entrances on a same board should be adjacent to each other; no Tunnel entrance should be in the River; and no Tunnel entrances should be in a Monster-occupied region.

If you wish to make your Tunnel connections more unpredictable, place your Tunnel entrances with the random side face up, rather than with their numbers showing; only flip an entrance to its numbered side when you conquer a region. A Tunnel connection is established and can only be used only once the 2 Tunnel entrances with a same number have been revealed.

Races & Special Powers

At game start, shuffle the Race banners of SW (and its expansions, if desired) in one stack and those of SWU in another stack. Then form a single stack of Race banners, al-

ternating SW/SWU Race banners from each stack. Shuffle all Special Powers together, without worrying about their origin. Then proceed as normal.

Any SW Race selected during the course of the game must enter the game via the SW board; any SWU Race selected, via the SWU board.

All Regions containing a Tunnel entrance are considered Cavern Regions. Regions with Tunnel entrances of matching numbers are considered adjacent. Tunnel entrance markers do not add to a Region's defense.

In the 2 and 3 Player set-up, Regions cut by the edge of a (folded) board are considered as full, independent Regions (Rivers and Lake included).

The game lasts 10 turns when playing with 2 or 3 players, 9 turns when playing with 4, and only 8 turns when playing with 5 or 6. Use the SWU turn marker to identify the corresponding final spot on the game turn track.

Tunnels

Matériel

Cette mini-extension comporte 12 marqueurs Tunnel (numérotés de 1 à 6) : 6 d'entre eux pointent vers le bas et permettent de passer de Small World à Small World Underground, et 6 autres permettent de remonter.

Mise en place

Cette extension utilise les plateaux 2 et 3 joueurs de Small World (SW) et Small World Underground (SWU). Elle part du principe que vous connaissez bien les règles des deux jeux, ainsi que les règles de compatibilité de ceux-ci (p.10 de SWU) et la FAQ officielle sur le forum www.daysof wonder.com.

Référez-vous aux différents schémas proposés en fin de règle pour savoir quels plateaux utiliser et comment les placer en fonction du nombre de joueurs.

Placez les Tribus Oubliés et les Monstres dans leurs régions habituelles. *En fonction du nombre de joueurs, il sera parfois nécessaire d'ajouter des Monstres (voir schémas). Il y a toujours autant de régions occupées par les Monstres que de joueurs +1.*

Placez un Tunnel pointant vers le bas sur chaque caverne de SW. Référez-vous aux schémas en fin de règle pour placer les Tunnels de SWU qui leur correspondent, en imaginant que le plateau de SWU se trouve "sous" le plateau de SW.

Les Tunnels relient les deux mondes entre eux, en rendant adjacentes les régions marquées d'un pion Tunnel portant le même chiffre.

Souvenez-vous qu'il y a toujours autant de Tunnels sur chaque plateau que de joueurs dans la partie ; qu'un Tunnel ne peut pas être adjacent à un autre Tunnel sur le même plateau ; enfin, qu'ils ne peuvent ni déboucher dans la rivière, ni dans une région occupée par des Monstres.

Si vous souhaitez ajouter un peu d'incertitude au jeu, placez les Tunnels face cachée. Lorsqu'un joueur conquiert une région comprenant un Tunnel, retournez le marqueur pour en dévoiler le chiffre. Il ne sera possible de passer d'un plateau à l'autre que lorsque deux Tunnels portant le même chiffre seront révélés.

Peuples & Pouvoirs spéciaux

Au début de la partie, mélangez les tuiles de Peuple de SW (et des extensions, si vous le souhaitez) et les tuiles de Peuple de SWU séparément. Formez ensuite une pile commune en alternant Peuples de SW et Peuples de SWU. Mélangez ensuite toutes les tuiles de Pouvoir sans ordre précis, puis suivez les règles normales de mise en place du jeu.

Lorsqu'ils sont choisis, tout Peuple de SW doit commencer à la surface tandis que tout Peuple de SWU doit commencer en sous-sol.

Toute région comportant un Tunnel est considérée comme une caverne. Les Tunnels qui portent le même chiffre rendent les régions où ils se trouvent adjacentes l'une à l'autre. Un Tunnel ne renforce pas la défense d'une région.

À 2 et 3 joueurs, considérez les régions coupées par le bord de plateau comme des régions à part entière (y compris les régions de lac/rivière).

La partie se joue en 10 tours à 2 ou 3 joueurs, en 9 tours à 4 joueurs et en 8 tours à 5 ou 6 joueurs. Utilisez la couronne de SW comme compte-tours, et placez la couronne de SWU sur le dernier emplacement pour vous rappeler qu'il faudra y arrêter la partie.



Tunnel



Spielmaterial

Diese Mini-Erweiterung enthält zwölf Tunnelleingangsmarker: Sechs Eingänge (nummeriert von 1 bis 6) weisen von der Oberfläche von Small World in Richtung Unterwelt, die anderen sechs Eingänge zeigen zurück an die Oberfläche, so dass die beiden Ebenen miteinander verbunden werden.

Spielvorbereitung

Diese Erweiterung nutzt ausschließlich die Spielpläne für zwei und drei Spieler von „Small World“ (SW) und „Small World Underground“ (SWU). Sie setzt die Kenntnis beider Spiele sowie der Kompatibilitätsregeln auf Seite 10 des SWU-Regelhefts und der offiziellen FAQ zu SWU in den Foren auf unserer Internetseite www.daysof wonder.com voraus.

Das Spiel wird gemäß der zur jeweiligen Spieleranzahl passenden Abbildung aufgebaut.

Die Plättchen „Untergegangener Stamm“ und die Monster-Plättchen werden in die entsprechenden SW- bzw. SWU-Regionen gelegt. *Der Abbildung zufolge müssen gegebenenfalls Monster hinzugefügt werden, so dass es in SWU immer eine von Monstern besetzte Region mehr gibt als Spieler.*

Die nummerierten Tunnelleingänge mit dem Pfeil nach unten werden in die mit einem Höhlen-Symbol markierten SW-Regionen gelegt. Die nummerierten Tunnelleingänge mit dem Pfeil nach oben werden in die „entsprechenden“ SWU-Regionen gelegt. *Richten Sie sich dabei nach den Abbildungen und stellen Sie sich vor, dass SWU sich direkt „unterhalb“ von SW befindet.*

Tunnelleingänge verbinden den oberen (SW-)Spielplan mit dem unteren (SWU-) Spielplan. Dadurch ist eine SW-Region mit einem Tunnelleingang benachbart zu einer SWU-Region mit dem Tunnelleingang, der dieselbe Zahl aufweist.

Achtung: Es müssen so viele Tunnel SW mit SWU verbinden, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Die Tunnel müssen so positioniert sein, dass nie zwei Tunnelleingänge auf einem Spielplan direkt benachbart zueinander sind, sich kein Tunnelleingang in einem Fluss befindet und kein Tunnelleingang in einer von Monstern besetzten Region liegt.

Falls die Tunnelverbindungen weniger vorhersehbar positioniert sein sollen, können die Spieler die Tunnelleingänge auch mit der Seite nach oben platzieren, die keine Zahl zeigt. Erst wenn eine Region erobert wird, dreht der Spieler den darin befindlichen Tunnelleingang auf die Zahlenseite. Eine Tunnelverbindung ist erst hergestellt und kann genutzt werden, wenn die beiden Tunnelleingänge mit derselben Zahl aufgedeckt worden sind.

Rassen und Spezialfähigkeiten

Zu Beginn der Partie werden die Rassenbanner aus SW (sowie gegebenenfalls der Erweiterungen) und die Rassenbanner aus SWU getrennt voneinander gemischt. Dann wird ein gemeinsamer Stapel gebildet, indem immer abwechselnd je ein Rassenbanner aus SW und SWU aufeinander gelegt wird. Alle Spezialfähigkeiten werden zusammen gemischt – ohne Berücksichtigung ihrer Herkunft. Dann wird die Partie wie gewohnt weiter vorbereitet.

SW-Rassen, die im Laufe der Partie gewählt werden, müssen auf dem SW-Plan ins Spiel gebracht werden; gewählte SWU-Rassen kommen über den SWU-Plan ins Spiel.

Alle Regionen mit einem Tunnelleingang gelten als Höhlenregionen. Regionen mit zusammengehörigen Tunnelleingängen sind benachbart. Ein Tunnelleingangsmarker erhöht nicht die Verteidigung einer Region.

Bei der Spielvorbereitung für zwei oder drei Spieler gelten Regionen, die am Rand eines (gefalteten) Spielplans abgeschnitten sind, als vollständige, unabhängige Regionen (auch Flüsse und Seen).

Die Partie verläuft bei zwei oder drei Spielern über zehn Runden, bei vier Spielern über neun Runden und bei fünf oder sechs Spielern über acht Runden. Der SWU-Rundenmarker wird verwendet, um das Spielende auf der Rundenanzeige zu markieren.

Túneles

Componentes

Esta mini-expansión contiene 12 marcadores de entrada de Túnel: 6 entradas (numeradas del 1 al 6) apuntando hacia abajo desde la superficie de Small World, y otras 6 entradas (igualmente numeradas) apuntando hacia arriba desde Underworld, que permiten conectar ambos juegos de marcadores entre sí.

Preparación

Esta expansión sólo utiliza los tableros para 2 y 3 jugadores de Small World (SW) y Small World Underground (SWU). Se da por hecho que conoces las reglas de ambos juegos, incluidas las de compatibilidad (página 10 del libro de reglas de SWU).

Para la preparación del tablero, consulta las imágenes que correspondan al número de jugadores de la partida:

Pon las fichas de Tribus Pérdidas y Monstruos en sus respectivas Regiones en SW y SWU como harías normalmente. Añade Monstruos tal como indiquen las imágenes, de modo que siempre tengas un número de Regiones de SWU ocupadas por Monstruos igual al número de jugadores más uno.

Pon en las Regiones con un símbolo de caverna del tablero de SW las entradas de Túneles numeradas que apuntan hacia abajo y pon en las Regiones correspondientes de SWU las que apuntan hacia arriba. Usa las imágenes de estas reglas como referencia e intenta visualizar los tableros como si SWU estuviera “debajo” de SW.

Las entradas de Túneles conectan el tablero de la superficie (SW) con el tablero bajo la superficie (SWU), de tal manera que una Región de SW que contenga una entrada de Túnel se considera adyacente a la Región de SWU con la entrada de Túnel de la misma numeración.

Recuerda que debe haber tantos Túneles conectando SW a SWU como jugadores en la partida, que no puede haber dos entradas de Túnel en Regiones adyacentes del mis tablero, y que no puede haber entradas de Túnel en el Río ni en las Regiones ocupadas por Monstruos.

Si deseas hacer más impredecibles las conexiones entre Túneles, pon las entradas de los Túneles con la numeración boca abajo, de modo que ésta no se vea. Cuando conquistes una Región con una entrada de Túnel gira la ficha a su lado numerado. Para poder usar una conexión entre Túneles, deben estar visibles las dos entradas con la misma numeración.

Razas y Poderes Especiales

Al inicio de la partida, mezcla los marcadores de Raza de SW (y de sus expansiones si lo deseas) en una pila y los marcadores de Raza de SWU en otra pila. Termina formando una única pila de marcadores de Raza, alternando marcadores de Raza de uno y otro juego. Mezcla juntos todos los marcadores de Poderes Especiales de ambos juegos. Después, continúa normalmente.

Cualquier Raza de SW elegida durante el transcurso de la partida debe entrar en juego por el tablero de SW y cualquier Raza de SWU debe entrar por el tablero de SWU.

Todas las Regiones que contengan una entrada de Túnel se consideran Cuevas. Las Regiones con entrada de Túnel con números coincidentes se consideran adyacentes. Los marcadores de entrada de Túnel no añaden defensa alguna a la Región.

En las partidas de 2 y 3 jugadores, las Regiones “cortadas” por el lado plegado de un tablero se consideran Regiones normales independientes (Ríos y Lago incluidos).

La partida dura 10 turnos cuando se juega con 2 ó 3 jugadores, 9 turnos si se juega con 4 jugadores y sólo 8 turnos cuando se juega con 5 ó 6 jugadores. Usa el marcador de turno de SWU para llevar la cuenta de los turnos de la partida.



Philippe Keyaerts

SMALLWORLD



Setup • Mise en place
Spielvorbereitung • Preparación



Small World

Underground





Small World



Underground





Small World



Underground





Small World



Underground



Small World



6



Underground



- **Promotional Expansion. Not for Resale.**
- **Extension promotionnelle. Ne peut être vendue.**
- **Werbe-Erweiterung. Nicht zum Verkauf bestimmt.**
- **Expansión promocional. No se permite su venta.**

www.daysofwonder.com **DOW**

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.
Choking hazard.
Retain package for
further reference.

790010

