Philippe Keyaerts

SMALL WORLD™

2-5人遊戲 • 8歲及以上 • 40-80分鐘

遊戲配件

《小小世界》（Small World™）遊戲盒中包含以下配件：

- 2張雙面版圖，上面包含《小小世界》中的4張地圖，每張地圖適合不同人數的玩家進行遊戲

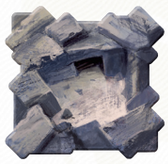
玩家人數

- 6張玩家摘要單頁，每位玩家1張，另有1張遊戲回合參考頁
- 14塊奇幻種族旗幟，彩色面表示活躍，灰色面表示衰落，另附1塊空白旗幟供您自行設計

亞馬遜的活躍面和衰落面

- 168個對應的種族標記和18個失落部族標記：

- 20塊獨特的特殊能力徽章，另附1塊空白徽章供您自行設計
- 以下遊戲配件：



10個巨魔巢穴

6個要塞

9個山脈

5個營寨

2個地洞

2個英雄

1個巨龍

- 109個勝利錢幣（30個«10»、24個«5»、20個«3»和35個«1»）

勝利錢幣

- 1個定制增援骰子
- 1個遊戲回合標誌

遊戲回合標誌

- 本規則書

15個亞馬遜

8個矮人

11個精靈

10個食屍鬼

13個鼠人

20個骷髏

18個術士

11個特裡同

11個巨人

11個半身人

10個人類

10個獸人

10個巨魔

10個巫師

18個失落部族

準備遊戲

如果這是你第一次遊戲，請從紙板上取下所有配件，將它們按照各自類型放到相應的收納格中。有些類型的配件需要放到隨盒附帶的拆卸式收納內襯中，有些配件則需要放在遊戲盒自帶的收納格中。具體如何整理標記可參考第8頁上的附錄與插圖。

◆根據遊戲回合進度條旁的標記，拿出對應遊戲人數的《小小世界》地圖，放在桌子中央。

◆將遊戲回合標誌放在地圖遊戲回合進度條上❶。這個進度條用於記錄遊戲的進度。遊戲回合標誌到達進度條最後一格（根據不同的地圖，可能是第8、第9或第10個回合）後，該輪結束時遊戲結束。

◆將裝有所有種族標記的拆卸式收納內襯取出，打開，並放在版圖地圖旁，方便所有玩家拿取❷。

◆混洗所有種族旗幟，隨機抽取5個，正面（彩色一面）朝上翻出，排成一列❸。將所有剩餘旗幟正面朝上疊成一疊，放在下方❹。對特殊能力徽章進行同樣操作，混洗後在每塊種族旗幟左邊放置一塊，你會發現這兩種板塊的圓形邊緣可以嵌合。將其餘徽章堆成一堆，放在種族旗幟堆的左邊❺。現在你的桌上應該共有6套種族旗幟和特殊能力徽章組合板塊正面朝上，包括種族旗幟和特殊能力徽章兩疊頂部的那套。

◆在地圖上含有失落部族符號的每個地區放置1個失落部族標記❻。失落部族代表著很久以前就被世人遺忘的文明，但遊戲開始時，他們仍然佔據著部分地區。

◆在地圖上每個含有山脈的地區放置1個山脈標記❼。

◆每位玩家拿取5個«1»點的勝利錢幣❽。將所有包括«3»、«5»和«10»在內的剩餘錢幣放在版圖旁邊形成勝利錢幣堆，方便所有玩家拿取。遊戲中會用到這些錢幣，遊戲結束錢幣數量決定了遊戲的勝負。

遊戲目標

《小小世界》裡的生存空間非常狹小。太多的種族住在了你的國土上——這可是你的先祖遺贈，他們贈送你這片土地時希望你能建立帝國，一統世界。

你必須選取一套奇幻種族和特殊能力的組合，運用他們獨特的種族特性和技能來征服周圍地區，籌集勝利錢幣——通常這會需要一些孱弱的鄰國付出代價。將部隊（種族標記）放置到各個地區，征服相鄰的土地，這樣在你回合結束時，你每個地區都能使你獲得勝利錢幣。最終，你的種族會因為擴張過度（就像那些被你碾壓的種族）而不得不放棄你的文明，另起爐灶。你勝利的關鍵就在於洞察何時將你的帝國推向衰落，並興起新的文明來統禦《小小世界》的疆土！

開始遊戲

耳朵形狀最尖的玩家開始遊戲並開始第一個回合。隨後遊戲按順時針在玩家之間進行。所有玩家均進行過一個回合後，開始新的回合。

起始玩家將遊戲回合標誌在遊戲回合進度條上向前移動一格，開始自己的下一個回合，隨後依次進行其他玩家的回合。

遊戲回合標誌到達遊戲回合進度條最後一格時，所有人進行最終回合，然後遊戲結束。累積勝利錢幣最多的玩家獲得遊戲勝利。

I. 起始回合

在遊戲的第一個回合中，每位玩家需要：

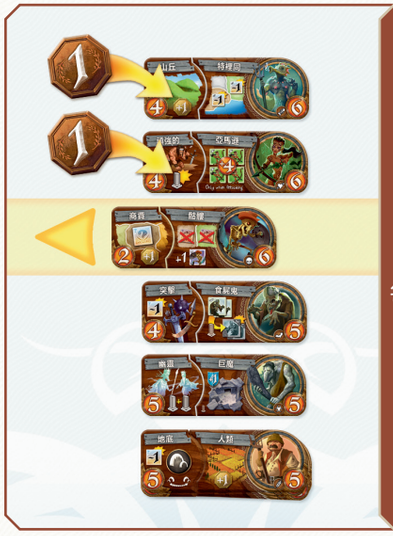
1. **挑選一套種族和特殊能力的組合板塊**
2. **征服地區**
3. **結算一些勝利錢幣**

1. 挑選一套種族和特殊能力的組合板塊

玩家從桌子上可見的6套（包括堆疊在最上方的一套種族旗幟和特殊能力徽章）種族能力組合板塊中挑選一套。

每套組合板塊的位置決定了其費用。第一套組合板塊——也就是排列頂部的組合——是免費的。每往下一套組合板塊，其費用增加1個勝利錢幣。玩家支付費用時，在想要拿取的組合板塊上方的板塊上分別放置1個自己的勝利錢幣。

如果玩家選擇的組合板塊上含有勝利錢幣（之前的玩家選擇了該組合板塊下方的板塊），那麼該玩家就可拿走這些錢幣。但是，該玩家仍然需要在自己選擇的板塊上方每套板塊上放置1個自己的錢幣。

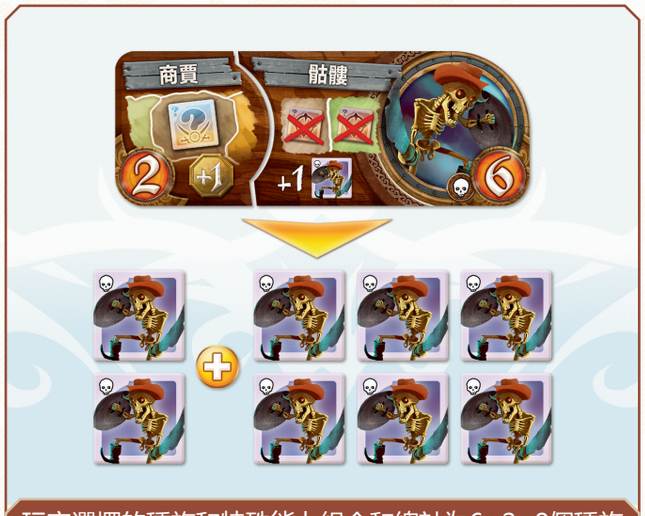


玩家想要拿取商賈骷髏作為自己的起始種族和特殊能力組合，於是在這套組合上方每一套板塊上放置1個自己的勝利錢幣，隨後拿取這套組合。

玩家將選擇的組合板塊正面朝上放置在自己面前，按照種族旗幟和特殊能力徽章上的數值，從收納內襯中拿取相等數量的種族標記。

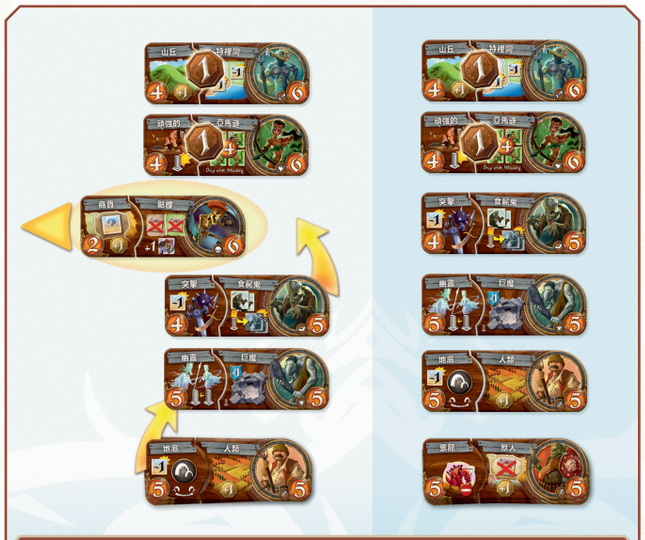
除非另有說明（比如骷髏或術士），否則該玩家在整局遊戲中只能部署這些數量的種族標記。

另外，如果特殊能力（或種族能力）允許你在遊戲過程中從收納內襯中拿取額外的種族標記，你可以拿取的總數量仍然不能超過遊戲中實際配件的數量。所以說，在版圖上已經擁有18個術士標記的玩家，在他某些標記重新成為可用狀態之前，無法再次使用他的術士能力。



玩家選擇的種族和特殊能力組合和總計為6+2=8個種族標記。

最後，玩家補滿排列，將現有的組合板塊（和上面可能包含的勝利錢幣）向上推動，填滿空檔，然後在條件允許的情況下，從堆疊頂部翻出一個新的組合板塊。這樣，所有玩家應該永遠可以看見6套組合板塊（如有必要，重洗種族旗幟和特殊能力徽章，但種族旗幟和特殊能力徽章的數量仍然會受到遊戲實際配件數量的限制）。



補滿種族和特殊能力組合排列。

2. 征服地區

玩家的種族標記用於征服地圖上的地區，佔領地區就能為玩家產出勝利錢幣。

> 首次征服

玩家將種族第一次部署到地圖上時，必須進入1片邊境地區（這一地區應與版圖邊緣相鄰，或者這一地區的海岸與版圖邊緣的大海相鄰，在後面一種情況下，即使該片海洋已經被航海種族佔領也可以）。

> 征服一片地區

征服一片地區時，玩家必須擁有可以部署的軍力：放置2個種族標記 + 地區中每有1個營寨、要塞、山脈或巨魔巢穴，額外放置1個種族標記 + 地區中每有1個失落部族或其他玩家的1個種族標記，額外放置1個種族標記。通常情況下，不能征服海洋和湖泊。

營寨　巨魔巢穴　要塞　山脈

要通過這些失落部族佔領的山丘進入版圖，
玩家必須使用自己3個寶貴的種族標記。

征服了一片地區後，玩家必須立刻將其用來征服這片地區的種族標記部署到地圖上這片地區中，放在其邊境內。這些標記必須留在這片地區中，直到該玩家在其回合結束重新調整自己的部隊（詳見第5頁“重新部署部隊”）。

重要提示：無論種族和特殊能力具有何種效果，玩家開始征服一片新的地區時，必須永遠至少擁有1個可用的種族標記。

> 敵人戰敗與撤退

如果征服之前，其他玩家的種族標記佔領著這片地區，則該玩家必須立即將所有這些種族標記拿回手中，且：

- **永久性棄掉1個種族標記**，將其放回收納內襯中；
- **將其他種族標記保留在手中**，作為當前玩家回合最後的行動，將它們重新部署到仍然被自己種族佔領的地區中（如果有）。

如果有剩餘的種族標記，重新部署時放置的地區無須與它們出逃的地區相鄰或連通。如果本回合中玩家所有的地區均遭受到攻擊，導致手中握有種族標記但版圖上沒有任何標記，則他可以在其下個回合參照首次征服規則進行重新部署。

單個標記把守的地區被攻佔後，棄掉防禦方的這個標記。如果防禦方為失落部族，或者屬一個衰落種族（詳見第6頁“進入衰落期”），通常會發生這種情況。

注意：玩家可以征服由自己的衰落種族標記佔領的地區，此時：他會失去該標記，但可能因為新的活躍種族標記佔領而獲得更多收益。

山脈無法移動，會停留在原地，為新的征服者提供防禦。

> 繼續征服

當前玩家在其回合中，可以重複此過程來征服更多新的地區，只要他剩餘的種族標記足夠用來完成征服。

每次新征服的地區必須與其活躍種族標記當前佔領的地區**相鄰**（共享一條邊境），除非其種族和特殊能力另有規定。

成功征服山丘後，這群壞到骨子裡的傢伙又開始侵犯旁邊精靈的農田了。

> 嘗試最終征服 / 投擲增援骰子

玩家回合的**最後**一次征服中，玩家可能會發現自己剩餘的種族標記不足以用來徹底征服另一片地區。**只要玩家至少擁有1個未使用過的種族標記**，他就可以在本回合嘗試最後一次征服，但這時選擇的地區如果按正常征服，缺少的種族標記不能多於3個。選擇了地區之後，玩家投擲一次增援骰子。注意玩家必須先選擇本回合想要進行最終征服的目標**後**，才能投擲骰子。選擇的這片地區無須是防守最弱的地區，哪怕需要超高的運氣，只要有征服的可能即可選擇。

將投擲的結果加上玩家手中剩餘的種族標記，如果總數足以用來征服該地區，則該玩家將自己剩餘的種族標記部署到這片地區上。如果數量不足，他將自己剩餘的種族標記部署到一片自己已經佔領的地區中。無論哪種情況，在此之後，他本回合的征服立即結束。

骷髏玩家的手氣有如神助，多虧了增援骰子，他僅靠一個骨瘦如柴的傢伙，就在本回合最後一次征服中征服了這片山脈。

> 重新部署部隊

玩家在其回合內結束征服後，可以在版圖上自由地重新部署自己的種族標記，這時，他可以將標記從一個自己種族佔領的區域移動到其他任意一個自己種族佔領的區域中（而無須相鄰或連通），只要保證自己控制下的每片區域中**至少**保留一個種族標記。

玩家在其地區之間重新部署骷髏部隊。因為骷髏的種族能力（本回合每佔領2片非空閒地區，獎勵1個種族標記），此次重新部署中含有額外1個骷髏標記。

3. 結算勝利錢幣

現在玩家的回合結束了，他的種族標記在地圖上每佔領1片地區，他從勝利錢幣堆獲得1個錢幣。玩家還可以通過他的種族與特殊能力獲得額外勝利錢幣作為獎勵。

佔領了3片地區後，商賈骷髏獲得3個勝利錢幣，外加其商賈特殊能力獲得額外3個勝利錢幣（每佔領1片地區獎勵1個勝利錢幣）。

隨著遊戲進行，玩家可能會獲得地圖上其他種族的標記。這些標記來自此前他選擇衰落的種族（詳見第6頁“進入衰落期”）。

這些衰落種族標記佔領的每片地區同樣給玩家帶來1個勝利錢幣；但除非種族或特殊能力上另有說明，否則它們的種族旗幟和特殊能力不會再產生錢幣獎勵。

玩家將自己的勝利錢幣堆放在一起，具體數量對其他玩家始終**保密**；最終比分將在遊戲結束才會揭曉。如有必要，玩家可以隨時要求從錢幣堆中兌換零錢。

山丘特裡同的特殊能力啟動了：因為特裡同只佔領了1片山丘地區，所以控制它們的玩家獲得1個勝利錢幣作為獎勵。同一個玩家的骷髏商賈特殊能力不再活躍，因為骷髏已經衰落了。該玩家的骷髏每佔領一片地區，該玩家便可以獲得1個勝利錢幣，但沒有額外的勝利錢幣獎勵。

II. 後續回合

在後續回合中，起始玩家將遊戲回合標誌在進度條上前進一格，然後按順時針方向繼續遊戲。每位玩家在自己回合中必須：

- **通過新的征服擴張自己種族的領土**

或者

- **讓自己的種族衰落來選擇一個新的種族。**

隨後玩家再次結算勝利錢幣（詳見第5頁“結算勝利錢幣”）。

通過新的征服進行擴張

> 準備你的部隊

在佔領的每片地區留下1個種族標記的前提下，玩家可以將地圖上所有自己其他種族標記收回手中，用來征服新的地區。

> 征服

必須遵守所有征服新地區（詳見第4頁“征服地區”）的相關規則，唯一的例外是首次征服規則，它只適用於新種族進入地圖。

> 放棄一片地區

只有收回手中的種族標記可以用來征服新的地區。如果玩家想要多收回一些種族標記，他可以清空一些——甚至全部——地區，在該地區不留下任何種族標記；但在這種情況下，這些放棄的地區不再視為該玩家的地區，也不會為他帶來任何勝利錢幣。如果玩家選擇放棄所有他之前佔領的地區，那他下一次征服時必須遵守首次征服的規則（詳見第4頁“首次征服”）。

進入衰落期

一旦玩家認為自己的活躍種族擴張過度，無力繼續擴張或抵禦日漸強大的鄰國，他可以選擇讓其衰落，在其下個回合開始時，從桌上另外選擇一套種族和特殊能力的組合板塊。

這時，玩家將其當前種族旗幟翻至正面朝下，顯示出灰色的衰落面，棄掉與其對應的特殊能力徽章，除非另有說明（比如幽靈特殊能力），否則此特殊能力不再生效。

將該種族佔領的每片地區中1個種族標記翻至衰落面，然後移除地圖上所有其他這個種族的標記，將它們放回收納內襯中。

任何時候每位玩家在地圖上只能擁有一個衰落種族。如果此時玩家在地圖上還有更早之前衰落的種族，立即從地圖上移除這些種族，將它們放回收納內襯中，然後將新衰落的標記翻到衰落面。

將消失種族的旗幟放到種族堆疊的底部，或者用來填滿旗幟排列中最下方的空檔。衰落種族最後一片地區被征服之後，其最後一個標記從地圖上拿走時，玩家也需執行這樣的操作。

這些商賈骷髏壞到了骨子裡！現在從地圖上清理掉它們的屍骨，把它們的種族旗幟放回堆疊的底部。

玩家在其種族進入衰落期的回合中無法進行征服；他結算得分之後，回合立即結束！他新衰落的種族每佔領1片區域，獲得1個勝利錢幣，但除非另有說明，否則他無法從衰落種族旗幟和已經棄掉的特殊能力中獲得勝利錢幣。

玩家在下個回合會選擇一套新的種族和特殊能力組合板塊。然後他按照遊戲第一個回合的相同規則繼續遊戲。唯一的差別是，玩家在結算勝利錢幣階段中，有可能同時通過自己的新種族和衰落種族獲得勝利錢幣，注意這點非常重要。

山丘特裡同迎來了它們的衰落期。現在要把它們的標記全部從地圖上移除，但每個之前佔領的地區會留下1個標記；它們的種族旗幟翻面，與之對應的特殊能力徽章現在需要棄掉。

在罕見的情況下，特殊能力徽章堆中數量不足，無法用來補充桌上新的種族和特殊能力組合板塊，這時重洗之前棄掉的特殊能力徽章，形成新的能力堆。

遊戲結束

一旦遊戲回合標誌到達遊戲回合進度條的最後一格，而且所有玩家最後一個回合結束，此時各位玩家展示並統計自己的勝利錢幣。獲得錢幣最多的玩家獲得遊戲勝利。如果出現平手，此時版圖上擁有種族標記（活躍+衰落）最多的玩家獲得勝利。

附錄

I. 整理收納內襯

《小小世界》中含有許多硬紙板，摳下所有標記和錢幣後，在內襯上放上版圖後，版圖和盒蓋之間仍然會出現巨大的空隙。如果你想將你的遊戲豎立存放，這中間的空隙很可能會導致版圖和下方的標記散亂。

為了避免這種情況，我們建議按照以下操作一次性解決問題：在所有配件都從硬紙板上摳下後，不要扔掉空的硬紙板，將它們疊起來。將遊戲盒底的中空內襯小心拿出，注意塑料很薄，不要弄破。現在把疊在一起的硬紙板放到遊戲盒底，將中空內襯放回盒內，墊在硬紙板上。墊高以後，現在放好地版圖，就可以完美地貼合盒蓋了。現在你遊戲盒子豎起來放置時，就不用擔心遊戲配件會四處散亂了。

以下插圖會向你說明各個遊戲標記、標誌和錢幣需要如何安放。拆卸式收納內襯僅用來儲存種族標記，每個小格存放一個種族。某些小格為標準尺寸，可以用來放置各種種族標記。其他錢幣、標記和標誌可按照指定位置，放入遊戲盒中大的中空內襯中。將版圖、參考頁盒規則書放在最頂上。

II. 《小小世界》中的種族和特殊能力

《小小世界》共有14個種族和20種特殊能力。

每個種族都有其特有的種族旗幟，無論搭配哪種特殊能力徽章，均有足夠的種族標記數量。

每個特殊能力徽章能夠為搭配的種族增添獨特的功能。

種族標記放在地圖上時，彩色面朝上表示活躍，彩色面朝下表示衰落。

除非另有說明，否則活躍種族旗幟和搭配的特殊能力徽章共同起效，但在種族衰落後，均不再生效。

一片地區內只要含有至少1個失落部族或種族標記（無論活躍或衰落）即視為**非空閒**地區。含有山脈標誌，但不含有失落部族或敵方種族標記的地區視為空閒地區。

> 種族

以下列表中詳述了每個種族的功能；選擇種族時，獲得的標記數量請參照旗幟上標明的數值。

亞馬遜

旗幟上+4表示的4個亞馬遜標記只能用於征服，不能用於防禦。所以你起始會有10個亞馬遜標記（加上搭配的特殊能力上的數量）。在你每次重新部署部隊（詳見第5頁“重新部署部隊”）結束時，移除地圖上的4個標記，如果可能，確保你的每片地區都至少含有1個亞馬遜標記。只有在你下個回合開始，準備你的部隊（詳見第6頁“準備你的部隊”）時才將這4個標記拿回手中，重新部署到地圖上。

矮人

你矮人佔領的每片礦井地區在你回合結束價值1個勝利錢幣。本能力在矮人衰落時仍然有效。

精靈

敵人征服你的地區，在當前玩家回合結束時，重新部署你手中所有的精靈標記，而不會將1個精靈標記棄掉放回收納內襯中（詳見第4頁“敵人戰敗與撤退”）。

食屍鬼

你的食屍鬼進入衰落期時，所有它們的標記**均**留在地圖上，而不是每個地區保留1個。此外，和其他種族不同，在進入衰落期後的回合中，你的食屍鬼仍然可以征服新的地區，視同它們仍然是活躍標記。但以上征服必須在你回合開始時且你活躍種族開始征服之前進行。你甚至可以使用你已經衰落的食屍鬼攻擊你當前的活躍種族。

巨人

如果你的巨人佔領了山脈地區，那麼在征服這些地區的相鄰地區時，所需的巨人標記比正常少1個。但是仍然至少需要1個巨人標記。

半身人

你的半身人標記可以從任意地區進入地圖時，而不只限於邊境地區。在你征服的前2個地區各放置1個地洞，用來表示這些地區免疫敵人的征服和種族與特殊能力。你的半身人進入衰退期時，或者你選擇放棄一個含有地洞的地區時，移除你的地洞（同時原本所在的地區也會失去保護）。

人類

你人類佔領的每片農田地區在你回合結束價值1個勝利錢幣獎勵。

獸人

你獸人本回合征服的每片非空閒地區在你回合結束價值1個勝利錢幣獎勵。

鼠人

沒有種族功能，單憑它們的數量就足夠了！

骷髏

在重新部署部隊（詳見第5頁）時，你本回合征服了每2片非空閒地區，從收納內襯拿取1個新的骷髏標記，在你回合結束時加入你重新部署用的部隊。如果收納內襯中沒有標記，則你不會拿到任何額外的標記。

術士

你的術士可以使用收納內襯中你自己的一個標記來替代你對手的一個**活躍**標記，以此方式來征服一片地區，這個能力每個回合針對每個對手只能使用一次。如果收納內襯中沒有標記，則你無法以此方式征服新的地區。你術士替換的必須是地區中唯一的種族標記（巨魔巢穴裡的單個巨魔標記符合此要求；同樣，處於要塞或山脈中的單個種族標記也符合此要求，這些標誌在此情況下無法為單個種族標記提供防禦），且該地區必須與你術士佔領的一片地區相鄰。將被替換下的對手種族標記放回收納內襯。

如果術士轉化了精靈，精靈不會失去這個標記。

特裡同

你的特裡同在征服（與海洋或湖泊接壤的）沿海地區時，所需的特裡同標記比正常少1個。但仍然需要至少1個特裡同標記。

巨魔

在你巨魔佔領的每片地區放置1個巨魔巢穴。巨魔巢穴使你的地區防禦提高1點（如同你在此地多駐紮了1個巨魔），你的巨魔進入衰落期後，巢穴也仍然留在原處。如果你放棄了該地區，或者敵人征服了該地區，移除此巨魔巢穴。

巫師

你巫師佔領的每片魔法地區在你回合結束價值1個勝利錢幣獎勵。

空白種族旗幟

我們額外提供了一個空白的種族旗幟，你可以用來創作屬你自己的種族。設計種族並選擇對應的種族標記數量時，記住它還可能與任何特殊能力搭配。選擇數值時不要超過10，否則在遊戲過程中，可能遇到種族標記不足的情況。

如果你想使用新創建的種族進行遊戲，請使用另一套種族（需要與你自建種族標記數量相等或更高）的標記，作為新種族的替代品——但要確保在遊戲開始之前移除對應的舊種族的種族旗幟！

> 特殊能力

在以下特殊能力描述中，出現“你”或“你的”時，表示與此特殊能力搭配的你的種族標記。除非另有說明，否則通常這不包括你已經衰落的種族標記。

以下列表詳細列舉了特殊能力的功能；與特殊能力搭配時，額外數量的種族標記見特殊能力徽章圈內的數字。

煉金

只要你的種族沒有進入衰落期，每個回合結束，收取2個勝利錢幣獎勵。

狂暴

你每次征服前都可以使用增援骰子，而不是只有你回合最後一次征服才能使用。首先投擲骰子，選擇你想要征服的地區，隨後在該地區放置所需數量的種族標記（注意減去骰子結果）。如果你剩餘的標記數量不足，則這是你本回合最後一次征服。通常情況下，征服至少需要1個標記。

野營

在重新部署部隊階段，將5個營寨標記部署到你任意數量的地區中。地區中每放置1個營寨，視為該地區內有1個種族標記（因此1個營寨和單個種族標記可以有效抵禦術士的種族能力）。可以在同一片地區放置多個營寨以獲得更高的防禦。每個回合你都可以拆除營寨，遷移到你佔領的其他地區。地區受到攻擊後，其中的營寨不會消失：當前玩家可以在其回合結束時重新進行部署。相應種族進入衰落期後，營寨消失。

突擊

你征服任何地區時，所需的種族標記均比正常少1個。但仍然需要至少1個標記。

外交

你回合結束時，可以選擇一個對手作為盟友，但必須你本回合沒有攻擊過其活躍種族。現在你與該對手和平相處，在你下個回合之前，對方無法攻擊你的活躍種族。你可以每個回合更換盟友，或者與同一個對手保持和平關係。衰落種族的標記不受影響（所以衰落後的食屍鬼免疫此能力，仍然可以攻擊你）。

禦龍

每回合一次，你可以使用單個種族標記征服一片地區，無視防禦的敵方標記數量。征服後，將你的巨龍放在該地區。現在開始，在你的巨龍移動之前，這片地區免疫敵方征服和他們的種族與特殊能力。在每個新的回合，你可以將你的巨龍移動到其他一個你想要征服的地區。你進入衰落期後，你的巨龍消失，將其從版圖上移除，放回收納內襯中。

飛行

你可以征服地圖上除海洋與湖泊以外任何地區。這些地區不需要與你已經佔領的地區相鄰或連通。

森林

回合結束時，你每佔領1片森林地區，收取1個勝利錢幣獎勵。

駐防

每回合一次，只要你的駐防種族為活躍種族，你可以在你佔領的地區放置1個要塞。除非你進入衰落期，否則要塞在回合結束價值1個勝利錢幣獎勵。要塞還能使你的地區防禦提高1點（如同你在此地多駐紮了1個種族標記），即使你進入衰落期後也不會消失。如果你放棄了該地區，或者敵人征服了該地區，移除要塞。每片地區裡最多只能含有1個要塞，地圖上最多只能出現6個要塞。

英勇的

你回合結束時，在你佔領的2個不同地區中各放置1個你的英雄。在你的英雄移動之前，這2片地區免疫敵方征服和他們的種族與特殊能力。你進入衰落期後，你的英雄消失。

山丘

回合結束時，你每佔領1片山丘地區，收取1個勝利錢幣獎勵。

商賈

回合結束時，你每佔領1片任意地區，收取1個勝利錢幣獎勵。

騎行

你征服任意山丘或農田地區時，所需的種族標記均比正常少1個。但仍然需要至少1個標記。

劫掠成性的

回合結束時，你本回合征服的每片非空閒地區價值1個勝利錢幣獎勵。

航海

只要你的航海種族為活躍種族，你可以征服海洋和湖泊，視其為3片空閒地區。即使你進入衰落期，你仍然保有這些地區，且只要你在其中有種族標記，就可以繼續獲得錢幣。只有航海種族可以佔領海洋和湖泊。

幽靈

搭配幽靈特殊能力的種族標記衰落時，不計入“進入衰落期”（第6頁）種族的數量限制，任何時候都視為地圖上仍然只有一個衰落種族。因此，你在地圖上可以同時擁有2個不同的衰落種族，且均能結算錢幣。如果你控制的第三個種族進入衰落期，則你的幽靈仍然留在版圖上，而你另一個進入衰落期的種族按正常規則消失。換句話說，你衰落後的幽靈永遠不會離開地圖（除非被對手征服），而有新的種族進入衰落期時，之前衰落的種族消失。

頑強的

你正常征服回合結束時，可以在結算之後進入衰落期，而無需花費一整個回合進入衰落期。

沼澤

回合結束時，你每佔領1片沼澤地區，收取1個勝利錢幣獎勵。

地底

你征服含有洞窟的地區時，所需的種族標記均比正常少1個。但仍然需要至少1個標記。

在你征服時，所有含有洞窟的地區視為彼此相鄰。

空白特殊能力徽章

我們額外提供了一個空白的特殊能力徽章，你可以用來創作屬你自己的特殊能力。設計特殊能力並選擇對應數量的種族標記時，記住它還可能與任何種族旗幟搭配。選擇數值時不要超過5，否則在遊戲過程中，可能遇到種族標記不足的情況。

富有的

在你第一個回合結束時，一次性收取7個勝利錢幣獎勵。

Days of Wonder Online

這是你的Days of Wonder Online序列碼：

你是否對自己創作的種族旗幟或特殊能力徽章特別自信？或者好奇想要看看其他遊戲玩家設計出的新種族和新特殊能力？還是只是想和其他玩家分享不同玩家人數下，某些組合板塊的用法？

我們歡迎你加入Days of Wonder Online線上社群，這裡有我們許多遊戲的線上版本。

如需使用你的Days of Wonder Online序列碼，將其添加至你已有的Days of Wonder Online賬號，或者訪問以下網址創建新的賬號：www.smallworld-game.com，點擊主頁上方的New Player Signup按鈕。隨後根據網站的提示操作。

你也可以登錄以下網址瞭解Days of Wonder的其他遊戲：

WWW.DAYSOFWONDER.COM

製作人員

遊戲設計：
Philippe Keyaerts
遊戲插畫：
Miguel Coimbra
平面設計：
Cyrille Daujean
中文翻譯：
Francis Garland
中文校對：
魏晉

首先感謝我們孜孜不倦的遊戲測試成員：Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts.

此外還要感謝：Cédrick Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes play groups, and the attendees of the Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE 和Rubrouck game conventions. 特別感謝：Xavier Georges和Alain Gotcheiner，感謝兩位提出的建議和貢獻。 最後，Days of Wonder想要感謝Bruno Cathala讓我們注意到了這顆桌遊圈中的璀璨寶石。

DAYS OF WONDER®
Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.