

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD

UNDERGROUND

2-5人遊戲 · 8歲及以上 · 30-90分鐘



DAYS OF
WONDER

Key

遊戲配件

《小小世界：征戰地底》(Small World™ Underground) 遊戲盒中包含以下配件：

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



4 5 玩家人數

3 2 玩家人數

- 15塊奇幻種族旗幟，彩色面表示活躍，灰色面表示衰落



蜥蜴人的活躍狀態和衰落狀態

- 179個對應的種族標記



- 5張玩家摘要單頁，每位玩家1張，另有1張遊戲回合參考頁

重要提示

如果你已經學會了《小小世界》，本遊戲將極易上手。

雖然《小小世界：征戰地底》中的居民與地表上的不同，但遊戲機制非常類似。

不同之處將用此圖標來標記。



準備

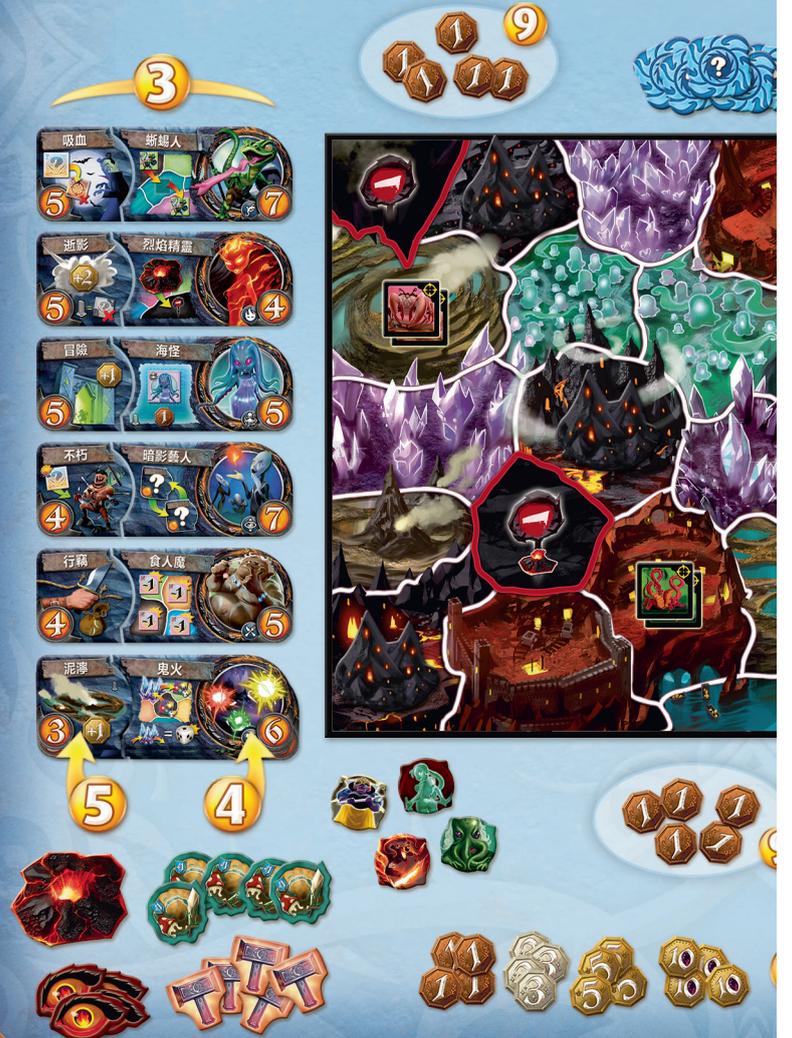
如果這是你第一次遊戲，請從紙板上取下所有配件，將它們按照各自類型放到相應的收納格中。有些類型的配件需要放到隨盒附帶的拆卸式收納內襯中，有些配件則需要放在遊戲盒自帶的收納格中。具體如何整理標記可參考第9頁上的附錄與插圖。

- 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：征戰地底》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①上，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②。

- 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③。將所有剩餘旗幟正面朝上疊成一



遊戲

疊，放在下方④。對特殊能力徽章進行同樣操作，混洗後在每塊種族旗幟旁放置一塊，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⑤。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。

SW NEW ◆ 在地圖上每個含有怪物符號⑥的地區放置2個怪物標記。在遊戲開始時，這些怪物保護著《小小世界：征戰地底》中含有著名地點或公義遺物的地區。遊戲中共有7種怪物標記，雖然它們插畫不同，但在遊戲中的效果沒有區別。



SW NEW ◆ 混洗著名地點和公義遺物；抽取與你地圖上怪物數量一致的數量；將它們正面朝下堆成一堆，放在地圖旁邊⑦。棄掉其餘標記，不要查看。本次遊戲中不會使用它們。



◆ 在地圖上每個含有符號⑧的地區放置1個黑色山脈。



◆ 每位玩家拿取5個「1」點的勝利錢幣⑨。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⑩。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。



• 21塊特殊能力徽章



• 以下遊戲配件：



1個火山

9個黑色山脈



9個著名地點

6個公義遺物



1個遠古邪神

1個炎魔

1個勞拉的鬼魂

1個女王

8個蘑菇護甲

4個復仇標誌

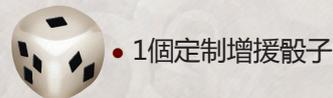
7個白銀之錘

1個百寶袋

• 106個勝利錢幣（30個「10」、24個「5」、18個「3」和34個「1」）



勝利錢幣



• 1個遊戲回合標誌



• 本規則書

遊戲回合標誌

遊戲目標

在《小小世界：征戰地底》中，地表之下的世界更加擁擠不堪！無數代人的屍骨都埋在地底，生物幾乎沒有什麼生存空間。沒錯，這也包括了那些闖進你國土之下的其他種族——你的先輩留給你這塊土地，是希望你能挖掘出一個龐大的帝國，終而有一天，你的繼承者可以一統世界！

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，勇闖著名地點、尋找公義遺物；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，征服地穴中相鄰的土地，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（就像那些被你在他們國土下打了地洞的種族）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：征戰地底》的洞窟和岩穴！

開始遊戲

 最近去過山洞或地窖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。

一、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



玩家想要拿取秘法菌菇人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。

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（比如泥人或鋼鐵矮人的白銀之錘），否則該玩家在整局遊戲中只能部署這些數量的種族標記。



玩家選擇的種族和特殊能力組合和總計為4+5=9個種族標記。

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，在海底已經擁有12個泥人標記的玩家，在他某些標記重新成為可用狀態之前，無法再次使用他的泥人能力。

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）。



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。

NEW > 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（包括“河流”接觸版圖邊緣的兩端）。

> 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個黑色山脈、蘑菇護甲、或故里長城標誌，額外放置1個種族標記 + 地區中每有1個怪物標記或其他玩家的1個種族標記，額外放置1個種族標記。

NEW > 上述規則的例外情況

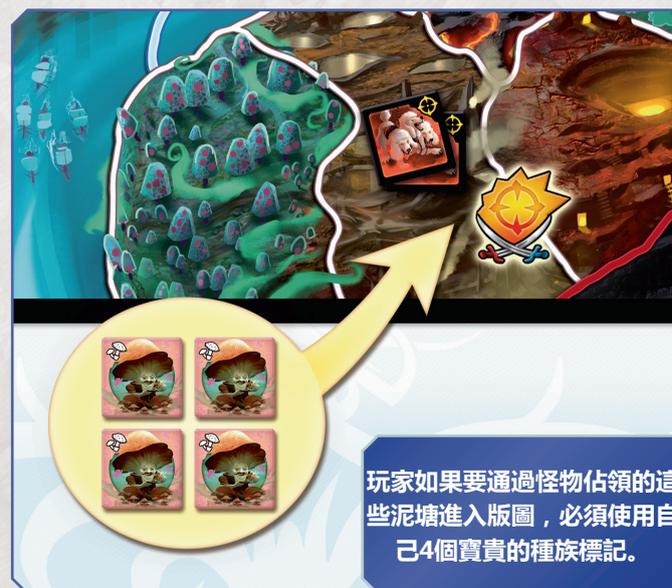
- 征服河流只需1個標記，但在你重新部署階段（詳見第7頁）期間必須撤空；所以，除非你擁有的特殊能力允許，否則你無法佔領任何河流地區。
- 深淵裂口是無法穿越的地區，上面標有禁止通行符號，任何玩家均無法進入。玩家無法穿越，也無法經過這

裡，必須繞開它們。某些地區中的火山符號表示火山隨時可能噴發（詳見第10頁“烈焰精靈”）。



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7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。

NEW > 征服一片怪物佔領的地區

只要玩家成功征服一片怪物標記佔領的地區，他就立即從著名地點和公義遺物堆頂抽取一個標誌，放入剛剛佔領的地區。

不同的特殊能力、地點或遺物（詳見第13-15頁“著名地點與公義遺物”）還可以讓該玩家獲得一些額外的標誌或標記。

除非特別說明（比如故里長城），否則這些著名地點和公義遺物翻開後，不計入它們所在地區的防禦，永遠不會增加征服該地區所需的標記數量。

> 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那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接通。如果本回合中玩家所有的地區均被征服，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再次進行部署。

單個標記把守的地區被攻佔後，棄掉防禦方的這個標記。如果防禦方為一個衰落種族（詳見第8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：他會失去這些標記，但可能因為新的活躍種族而獲得更多收益。

黑色山脈無法移動，會停留在原地，為新的征服者提供防禦。

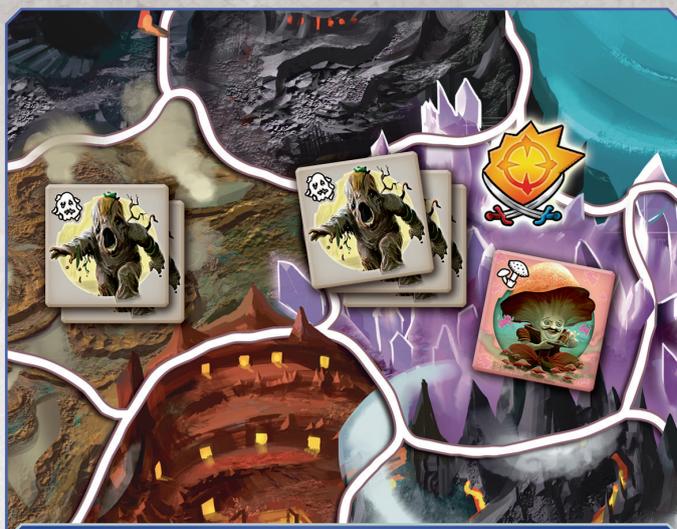
 著名地點無法移動，它們所在地區被征服，被新的佔領者控制後，仍然停留在原地。除非有特別說明（如故里長城），否則著名地點永遠不計入地區防禦。

 公義遺物是古代的所有者遺留下來的物件。它們留在地區中，直到該地區被征服時，成為新佔領者的財物。公義遺物永遠不計入地區防禦。

> 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，除非其種族和特殊能力另有規定。



成功征服這片泥塘後，這些骯髒的傢伙又沖進接壤的菌菇人的家園（秘法水晶地區）。

> 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。



雖然困難像岩石一般堅挺，但幸虧好運眷顧增援骰子，泥人玩家在這回合最後一次征服中成功征服了這片黑色山脈。

> 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泥人部隊。
因為泥人的種族能力（佔領泥塘地區獲得1個種族標記獎勵），此次重新部署中含有額外1個泥人標記。

 如果玩家在自己回合征服了任何河流地區，現在他必須撤空這些地區，並將相應的部隊重新部署到其他（非河流）地區中。在玩家回合結束時，所有河流地區必須都為空，除非玩家獲得的能力與此規則相悖（如第11頁海怪）。

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、特殊能力、著名地點和/或公義遺物獲得額外勝利錢幣作為獎勵。

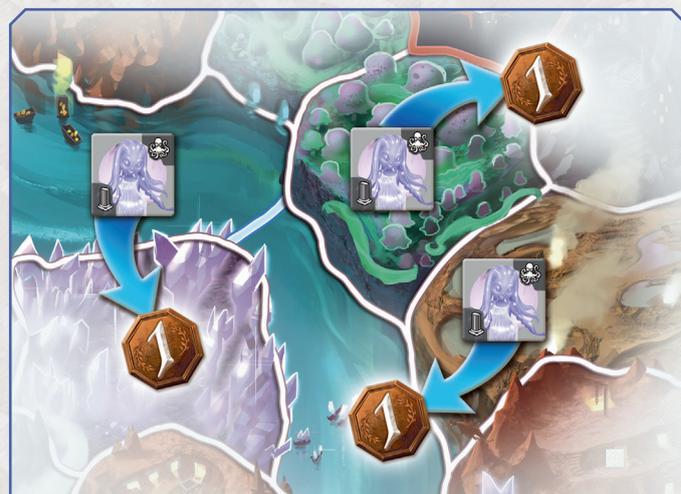


佔領了3片地區後，秘法菌菇人獲得3勝利錢幣，外加其特殊能力獲得額外1勝利錢幣（每佔領1片秘法水晶地區獎勵1勝利錢幣）。

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8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勝利錢幣；但除非種族、特殊能力著名地點和公義遺物上另有說明，否則它們的種族、特殊能力著名地點和公義遺物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。



只有海怪可以停留在河流中，並在回合結束獲得勝利錢幣。

二、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。

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5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，或者全部地區。在該地區不留下任何種族標記（除了遺物或地點，玩家放棄地區時必須留下它們）。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5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（比如泥濘、重生、皇家等……），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。



這些吸血侏儒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，但之前佔領的所有地區進入衰落期的標記除外；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。

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。

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



這些令人戰慄的烈焰精靈可不只是偃旗息鼓——他們被徹底澆滅了！把它們的種族旗幟放回堆疊的底部，現在所有衰落的烈焰精靈都從版圖上移除了。

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。

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

一、整理收納內襯

《小小世界：征戰地底》中含有許多硬紙板，摺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摺下後，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，現在放好地板圖，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。



二、《小小世界：征戰地底》中的種族和特殊能力

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個怪物或種族標記（無論活躍或衰落）即視為非空閒地區。

含有黑色山脈標誌、著名地點或公義遺物，但不含怪物或敵方種族標記的地區視為空閒地區。

炎魔、遠古邪神、女王或勞拉的鬼魂所在地區具有免疫，無法被對手征服；這些地區不受你對手的種族與特殊能力影響，任何他們控制的著名地點和公義遺物都不能影響這些地區，當然前提是炎魔、遠古邪神、等等.....在這些地區。

搭配《小小世界》進行遊戲



雖然《小小世界：征戰地底》中所有種族和特殊能力都是全新的，但其中一部分對《小小世界》的玩家來會比較熟悉。這些可能是《小小世界》及其擴展中能力的變體，比如《小小世界》中的種族能力變成了《小小世界：征戰地底》中的特殊能力，或相反情況。這意味著（絕大部分情況下）你可以將兩套遊戲簡單混搭，將一部分《小小世界》中的種族帶入地底，或者，在你已經完全探索完地底之後，將某些地底種族帶上地表。

如果你準備好要用其他種族和特殊能力來征戰地表（或地底），記住以下規則：

- 失去意義的能力和效果（比如綁定了某種已經不存在

的地形，或是綁定了遊戲中不存在的遺物或地點）因為無法執行，所以必須在遊戲開始前去除。

- 在可以適用的情況下，與海洋和湖泊地區相關的能力和效果相應轉換成河流地區，反之亦然。
- 山脈和黑色山脈在兩套遊戲中效果相同。
- 如果你想要將地點和遺物帶入《小小世界》，拿取（2 x 玩家人數）+ 2數量的怪物標記；隨後在任意失落部族所在地區放置怪物標記，每片地區2個。只要確保以上怪物佔領的地區均不會兩兩相鄰。隨後在每個沒有怪物佔領的失落部族所在地區放置1個失落部族標記。
- 最後切記，以下地形效果相當：
 - 黑色山脈/山脈地區
 - 泥塘/沼澤地區
 - 蘑菇森林/森林地區
 - 採礦/礦井符號所在地區
 - 秘法水晶/魔法源泉所在地區

更多有關遊戲之間種族和特殊能力的轉換請參見我們的網站：www.smallworld-game.com。



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。



邪教徒

將遠古邪神放到你邪教徒征服的第一片地區。這片地區具有免疫。征服任何遠古邪神的相鄰地區（也包括任何種族、特殊能力、著名地點和公義遺物導致成為相鄰的地區）

時，所需邪教徒標記比正常少1個。但仍然需要至少1個邪教徒標記。你每個回合開始時，你可以將你的遠古邪神移動到任何一片你的邪教徒已經佔領的地區。



卓爾精靈

卓爾精靈喜歡隱居：回合結束時，每有一片他們佔領且不與任何其他種族（包括你控制下的其他非卓爾精靈種族，也包括你對手的活躍和衰落種族；還包括怪物）佔領地區接壤的地區，拿取1勝利錢幣獎勵。



烈焰精靈

你選擇本種族時，將火山放到一片標有火山符號的深淵裂口地區。所有與火山相鄰，或因為被你的烈焰精靈佔領而導致連通的地區，在受到烈焰精靈攻擊時，視作為空閒地區。烈焰精靈從火山進入版圖；他們征服的第一片地區一定與火山相鄰。



侏儒

在其他玩家回合中，他們無法使用自己的種族和特殊能力，或是他們控制下的地點和遺物效果，來征服你侏儒佔領的地區。這也包括間接效果：即使玩家控制了大銅管（詳見第15頁“大銅管”），如果其部隊不在你侏儒相鄰地區，也無法發起進攻。炎魔也無法征服侏儒佔領的地區。

但侏儒的免疫能力只在其他玩家的回合內生效。在他們自己的回合中，他們仍然可以正常使用遺物、地點等。



鋼鐵矮人與他們的白銀之錘

每次在你回合中重新部署部隊時，你每佔領一片採礦地區，從內襯中額外拿取1個白銀之錘標記，放在你面前。

從現在起，直到這些矮人衰落之前，在你之後每個回合的征服階段，你可以使用這些白銀之錘進行征服，但只能用於征服，不能用於防禦。在你每個回合重新部署部隊結束（詳見第7頁“重新部署部隊”）時，移除地圖上所有的白銀之錘，確保每片地區至少含有1個鋼鐵矮人標記。將你的白銀之錘拿回手中，放在版圖旁邊、你的面前，留至你下一個征服階段開始使用。



海怪

你回合結束時，你不需要撤空任何你海怪所在的河流地區。你可以將他們留在河中，獲得這些河流地區帶來的勝利錢幣——即使你已經衰落也可以！當然，任何種族，只要想經過海怪佔領的河流地區，就必須先征服這裡。



巫妖

每次對手成功征服了你衰落巫妖佔領的地區時，你從該對手處收取1勝利錢幣作為獎勵。沒有剩餘錢幣的對手無法征服你巫妖佔領的地區。



蜥蜴人

你的蜥蜴人經過任何河流地區，無論空閒還是被佔領，都無需征服，也無需在上面留下任何標記。如果蜥蜴人想要征服被（比如海怪）佔領的河流地區，那他們必須擁有按照正常規則征服所需數量的標記；但當回合他們所有征服結束時，他們不會在河流中留下任何標記；他們會在其重新部署部隊階段，放到他們控制下的其他陸地地區。



泥人

每次在你回合中重新部署部隊時，你每佔領一片泥塘地區，從內襯中額外拿取1個新的泥人標記，部署到你泥人佔領的任意數量的地區。



木乃伊

木乃伊到處都是，但看看他們全身上下的繃帶，他們很容易就把自己給絆倒！你所有征服所需的木乃伊標記都比正常多1個（即使攻擊侏儒時也一樣）。



食人魔

你征服任何地區時，所需的食人魔標記均比正常少1個。但仍然需要至少1個食人魔標記。



暗影藝人

選取種族和特殊能力組合（第4頁）時，如果你選擇了暗影藝人，你可以立即將他們的特殊能力與其他5個可見組合中的任意一個特殊能力進行交換。但在進行模仿時，你不會交換或拿取該組合上原先的錢幣（如果有）。你只是交換特殊能力。



菌菇人

你菌菇人佔領的每片蘑菇森林地區在你回合結束價值1勝利錢幣獎勵。



蜘蛛女

在征服時，所有與裂口接壤的地區都視為與你蜘蛛女佔領的地區相鄰。你首次征服時，你可以從任何與裂口接壤的地區進入版圖。



鬼火

如果你要征服的地區含有秘法水晶，或者與任何你鬼火佔領的秘法水晶地區相鄰，那麼在征服前，你都可以使用增援骰子。先指定你想要征服的地區後再投擲骰子。無論投擲結果如何，一旦投擲，如果你所剩的鬼火數量足以用來征服這片地區，則必須立即進行征服。



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。



冒險

回合結束時，你每佔領1片包含著名地點的地區，收取1勝利錢幣獎勵。



捕魚

回合結束時，你每佔領2片沿岸地區，收取1勝利錢幣獎勵。沿岸地區指的是與河流共享邊境的地區，但不包括河流地區本身。



群聚

回合結束時，如果所有你的地區在地圖上形成一塊整片地區，收取2勝利錢幣獎勵。這裡整片地區的意思是“相鄰地區組成的一塊地區”，所以群聚蜘蛛女分佈在幾片單獨的裂口地區時，在計算群聚獎勵時，仍然視為有效。



受驚的

回合結束時，你每有1片至少由3個種族標記佔領的地區，收取1勝利錢幣獎勵。



不朽

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不朽標記，而不會將1個標記棄掉放回收納內襯中（詳見第6頁“敵人戰敗與撤退”）。



魔法

百寶袋複製當前遊戲中1個公義遺物的能力。每個回合你都能決定使用這個袋子代表任意一個遺物。但使用袋子複製能力時，不能複製在當地已經生效的遺物能力。百寶袋不會被偷。如果含有百寶袋的地區被征服或被放棄，你不會把袋子留在原地，而是把袋子拿回手中。



殉道

每次你殉道者佔領的一片地區被對手征服時，從銀行收取1勝利錢幣獎勵。



採礦

回合結束時，你每佔領1片採礦地區，收取1勝利錢幣獎勵。



泥濘

回合結束時，你每佔領1片泥濘地區，收取1勝利錢幣獎勵，即便衰落亦可。



秘法

回合結束時，你每佔領1片秘法水晶地區，收取1勝利錢幣獎勵。



吵鬧

回合結束時，你吵鬧標記每佔領一塊單獨的整片地區（不共享邊境每塊單獨的整片地區），收取1勝利錢幣獎勵。如果所有你的吵鬧標記形成了地圖上單塊連通的整片地區，那麼你收取1勝利錢幣獎勵；如果分佈在了2塊整片地區，那你就收取2錢幣；以此類推……



重生

你的重生種族衰落後，在你每個回合開始，你可以清空1或2片他們的地區，在每一片這些地區中，將其中的標記替換成一個你活躍種族的新標記（從內襯中拿取，如果內襯中沒有剩餘則從手中拿取）。



皇家

你回合結束時，將你的女王放在你皇家標記佔領的一片地區，使這片地區具有免疫。如果你衰落，你的女王仍然留在原地，並繼續保持該地區免疫，但無法移動。





護盾

你征服階段結束時，你每佔領1片蘑菇森林地區，從內襯中拿取1個蘑菇護甲到你手中。在重新部署部隊階段，將這些蘑菇護甲部署到你任意數量的地區中。地區中每個護甲將該地區的防禦提升1點，即使衰落後也有效。這些標誌不計入種族標記（比如一片地區內有1個種族標記和多個護盾仍然可以被吸血）。你可以在同一片地區內堆疊多個蘑菇護甲。如果你放棄了該地區，或者敵人征服了該地區，移除護甲，將它們放回內襯中。否則，只要你的護盾部隊還在版圖上，就繼續保留它們。



岩石

回合結束時，你每佔領1片黑色山脈地區，收取1勝利錢幣獎勵。



行竊

回合結束時，如果你竊賊佔領地區與其他玩家至少一個活躍種族標記的地區相鄰，向每個這些玩家收取1勝利錢幣獎勵。



墓穴

你衰落時，可以保留地圖上所有你的墓穴標記；在你進入衰落的當回合計分前，可以最後一次重新部署。如果含有你衰落墓穴的地區被征服，在進攻玩家回合結束時，除了因對手的征服而失去的標記外，你可以重新部署其餘所有的墓穴標記，如同你的墓穴種族仍然活躍（詳見第6頁“敵人戰敗與撤退”）如果版圖上你的墓穴標記沒有佔領任何地區，你也就無法重新部署。直到這時他們才永遠消失。



吸血

你的吸血標記可以使用收納內襯中（如果內襯中沒有則用你手中）你自己的一個吸血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。你吸血鬼替換的標記必須是該地區內唯一的種族標記。黑色山脈地區中的單個對手標記、故里長城所在地區、蘑菇護甲保護下的單個對手標記在此情況下都視為地區內唯一的種族標記，因此可以受到吸血影響。但是含有單個侏儒標記的地區仍然受到保護。將被替換下的對手種族標記放回收納內襯。如果不朽標記被吸血，失去該標記並放回內襯中。



逝影

你的逝影標記衰落時，將他們全部移除，但他們每佔領1片地區，收取2勝利錢幣獎勵，而不是1。



復仇

如果玩家在其回合攻擊過任何你的種族，給這些玩家每人1個復仇標誌。你下回合中，你攻擊任何這些玩家標記（無論活躍或衰落）佔領的地區時，所需標記比正常少1個。但仍然需要至少1個復仇部隊標記。你回合結束時，將所有之前給你對手的復仇標誌收回你手中。



睿智的

只要你睿智標記衰落，任何一個回合（包括他們衰落的當回合）結束時，如果他們還佔領版圖上至少1片地區，收取2勝利錢幣獎勵。



三、公義遺物與著名地點

《小小世界：征戰地底》中有9個著名地點和6個公義遺物。每個地點或遺物都有獨特的標誌。

玩家成功征服怪物佔領的地區時，立即從地點和遺物堆頂抽取一個標誌，放入剛剛佔領的地區。

遺物和地點為控制它們/佔領它們所在地區的玩家提供獨特的能力。遺物或地點所在地區被其他玩家征服時，

這個能力也會失去/偷走，所以在遊戲過程中可能落入他人的控制下。

地點不會移動；它們永遠停留在被發現的地區中，為佔領該地區的玩家提供能力。遺物可以移動；它們會移動到最後一次使用的地區，無論該地區在哪裡。

含有公義遺物或著名地點的地區被放棄時，該遺物或地點仍然留在版圖上。含有公義遺物或著名地點的地區被征服時，它的能力立即落入新佔領者的控制下。

公義遺物和著名地點永遠不會增加所在地區的防禦，除了故里長城。

地點和遺物能力中提到種族標記獎勵時，均從內襯中拿取，如果內襯中沒有而你手中還有，則從手中拿取。

玩家成功征服了含有地點或遺物的地區中肆虐的怪物時，這些地點或遺物的能力立即入場。

地區內單個種族和一個公義遺物或一個著名地點在一起時，仍然只算做單個標記。

炎魔、遠古邪神、女王或勞拉的鬼魂所在地區具有免疫，無法被對手征服。這些地區不受任何對手的種族與特殊能力影響，任何他們控制的著名地點和公義遺物都不能影響這些地區，當然前提是炎魔、遠古邪神、女王或勞拉的鬼魂在這些地區。

公義遺物

除非另有說明，否則：

- 永遠可以選擇是否要使用遺物的能力；
- 衰落的種族無法使用遺物；
- 回合結束時，公義遺物留在上一次使用的地區中；
- 遺物能力中提到種族標記獎勵時，均從內襯中拿取，如果內襯中沒有而你手中還有，則從手中拿取。



魔法飛墊

每回合一次，控制魔法飛墊的玩家的部隊可以征服任意一片區域，即使不與其地區相鄰也可以。將魔法飛墊放到這片新的地區。如果征服失敗，飛墊留在征服之前的地區。



弗羅蛙的魔戒

控制弗羅蛙的魔戒的玩家回合結束時，將魔戒放在自己部隊佔領的一片地區中，與這片地區接壤的地區中如果有至少1個其他玩家的活躍種族標記，向這些玩家每位收取1勝利錢幣。如果對手沒有錢幣，弗羅蛙的魔戒仍然可以放置，但不收取錢幣。



惡臭巨魔襪

每回合一次，控制惡臭巨魔襪的玩家的部隊可以在征服1片區域時，視其為空閒地區。對手玩家需要在回合結束時將該地區中自己的種族標記重新部署到他其他的地區中（如果版圖上沒有剩餘部隊則拿回手上）。



貪婪權杖

控制貪婪權杖的玩家在其回合結束，結算前，將權杖放到他部隊佔領的一片地區中，從該地區中收取的勝利錢幣翻倍。矮人不希望讓世人覺得他們很貪婪，所以他們的礦井裡不會接受貪婪權杖：如果將權杖放到含有失落矮人礦井中，權杖沒有效果。注意向其他玩家收取勝利錢幣時，權杖永遠不會將其翻倍（比如巫妖、行竊和弗羅蛙的魔戒）。



閃亮寶珠

每回合一次，控制閃亮寶珠的玩家的部隊可以用它來將對手單個活躍標記替換成一個獎勵標記，以此來征服該片地區。使用本遺物時，“單個”標記的定義與吸血特殊能力相同（詳見第13頁）。



殺手兔之劍

每回合一次，控制惡臭巨魔襪的玩家的部隊可以在征服1片區域時，所需標記比正常少2個。



著名地點

著名地點永遠不會移動；它們永遠停留在第一次發現的地區內。此外，除非另有說明，否則：

- 永遠可以選擇是否要使用著名地點的能力；
- 衰落的種族無法使用著名地點的能力；
- 著名地點能力中提到種族標記獎勵時，均從內襯中拿取，如果內襯中沒有而你手中還有，則從手中拿取。



靈魂祭壇

如果玩家的部隊佔領了含有靈魂祭壇的地區，那麼在其每個回合結束時，可以棄掉1個任意地區內的衰落種族標記來收取3勝利錢幣。佔領祭壇的部隊衰落後，祭壇仍然可以使用。



勞拉地穴

如果玩家的部隊佔領了含有勞拉地穴的地區，那麼在其回合結束時，可以將勞拉的鬼魂放到除地穴外任意一片地區，使該地區具有免疫。勞拉地穴中的部隊衰落後，該玩家無法移動鬼魂，但含有鬼魂的地區仍然具有免疫。玩家征服了地穴後，鬼魂立即離開她保護的地區，並落入征服方玩家的控制之下。





鑽石原野

玩家回合結束時，鑽石原野所在地區收取1勝利錢幣獎勵，另外，該玩家（相同種族）部隊佔領的相同地形的其他每片地區也收取1勝利錢幣。佔領這裡的部隊衰落後，鑽石原野仍然生效。



大銅管

只要玩家的部隊佔領了發現大銅管的地區，所有與該地區地形相同的地區即視為彼此相鄰。



青春之泉

如果玩家的部隊佔領了青春之泉所在地區，在其回合開始時，該玩家獲得1個種族標記獎勵（只要內襯中還有至少一個標記）。



故里長城

如果玩家的部隊佔領了故里長城，在其回合結束時，故里長城價值1勝利錢幣獎勵。故里長城還能使該地區防禦提升1點。即使佔領長城的部隊衰落，這兩項收益仍然有效。



失落矮人礦井

如果玩家的部隊佔領了失落矮人礦井所在地區，在其回合結束，收取2勝利錢幣獎勵。即使佔領這片地區的部隊衰落，失落矮人礦井仍然會產出獎勵。如果將貪婪權杖放到失落矮人礦井中，權杖沒有效果。



巨石樁

發現巨石樁的玩家立即從特殊能力堆中隨機抽取一塊特殊能力。之後整局遊戲中，巨石樁即與這個能力相連。忽略該特殊能力徽章上的種族標記數值，生效的只有該特殊能力本身，而沒有額外的種族標記。和其他著名地點一樣，可以選擇是否要使用巨石樁的特殊能力；例如，如果發現巨石樁的玩家種族擁有逝影特殊能力，則該玩家不必剛剛發現巨石樁就使用逝影能力。此外，如果巨石樁的特殊能力對衰落部隊（重生、睿智的）具有效果，則玩家只能在自己部隊衰落後才能使用巨石樁的能力。如果巨石樁的特殊能力為墓穴，而該玩家在衰落後失去了巨石樁的控制權，則該玩家的標記也不會立即全部消失。



邪惡五芒星

發現邪惡五芒星的玩家立即將它召喚出的炎魔放入任意一片接壤（共享一條邊境的）地區。如果該地區被佔領，立即用炎魔征服該地區，並且炎魔的征服會導致該地區之前的佔領者失去2個，而不是1個標記（如果有），將它們放回內襯中。現在含有炎魔的地區對所有玩家免疫，任何人都不會獲得這裡的勝利錢幣（也包括控制炎魔的玩家）。在之後的回合中，其部隊控制五芒星所在地區的玩家可以將炎魔移動到任意一個接壤的地區，重複以上步驟。每個回合最多一次，但可以在回合中任何時候使用。炎魔可以征服並佔領河流地區。



Days of Wonder Online

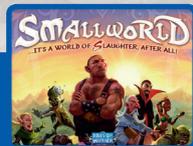
注册你的版图游戏：



前往www.daysofwonder.com注册你的游戏，发现更多《小小世界》种族、特殊能力、策略和技巧。

只需点击“New Player”按钮，跟随指示操作。

如果你拥有iPad，也可以在iPad上下载2011年最佳策略/模拟口袋游戏得奖作品《Small World》！



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

首先要感謝所有遊戲測試人員的辛勤付出，包括：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 Rimbart, Stéphane Van Eesbeeck, Timothée Piedboeuf, Thomas Laroche, Valérie-Anne Delvaux, Vincent Piedboeuf, Xavier Benout, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Yves Dohogne以及參加Belgoludique的人員。

此外，作者還要特別感謝boardgamegeek上《小小世界》的熱心社群；特別是以下幾位會員：Chris Mellenberg, Eric Bridge and Nathan Taylor為遊戲提供了寶貴的靈感。

最後，Days of Wonder還要感謝全世界所有熱忱的《小小世界》玩家，為這個幽暗的地底世界提供了靈感。

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2018 Days of Wonder, Inc.

