

Philippe Keyaerts

Leader of SMALLWORLD™

Based on an entry from Michael Ormesher - UK

The enclosed Leader tokens are neither a Race nor a Special Power. Instead, they are a new option that is offered to you: whenever you pick a new Race and Special Power combo, you may opt to also immediately attach the services of a Leader to your Race.

In this case, you pick the corresponding Leader token and add it to the stack of Race tokens you receive. Your Leader disappears the moment his Race goes in decline; But as long as your Race is active, he will act like an additional Race token, with the following exceptions:

- ◆ Your Leader is brave and cannot stay in a Region that is immune (because of the presence of a Dragon, Hero, Hole-in-the-Ground, etc...), at the end of your turn. If there are no non-immune Regions, keep your Leader off the board at the end of the turn (like the 4 Amazon bonus tokens that can only attack).

- ◆ If your Leader is in a Region that is conquered by an opponent, this opponent immediately captures him! You can then pay your opponent a ransom of 1 Victory coin from your own personal stash to get your Leader back. The capture (and eventual ransom) of your Leader occurs in lieu of the normal 1 token loss that happens when a Region is conquered (if any; Elves can still get their Leader captured and ransomed; ditto for a Leader falling victim to the Sorcerers' spell).

At the end of the game, any opponents' Leader that is in the personal Victory stash of a player (as a result of that opponent's inability - or lack of willingness - to pay a ransom when his Leader was captured) is worth 2 Victory coins for the player who still holds him captive.

Not a Complete Game.

**A Copy of Small World is required to play.
Promotional Expansion. Not for Resale.**

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: Choking Hazard. Contains small parts that can be swallowed. Not for children under 3 yrs. Retain package for further reference.



Philippe Keyaerts

Les Chefs de SMALLWORLD™

D'après une proposition de Michael Ormesher (Royaume-Uni)

Les Chefs de Small World sont représentés par des pions spécifiques et vous offrent une nouvelle option de jeu : désormais, lorsque vous choisissez une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial, vous pouvez choisir d'accompagner votre Peuple de son Chef.

Dans ce cas, prenez le pion correspondant et ajoutez-le à vos pions de Peuple. Tant que votre Peuple est actif, son Chef doit être joué comme un pion de Peuple supplémentaire (si votre Peuple passe en déclin, le Chef disparaît aussitôt). Par ailleurs, appliquez les règles suivantes :

- ◆ Votre Chef ne craint pas le combat ; il ne saurait se terrer comme un lâche dans une région immunisée aux attaques ennemies, par exemple grâce à un Dragon, une Tanière ou un Héros. Si toutes vos régions sont immunisées, l'honneur du Chef l'oblige à attendre en dehors du plateau (comme le font les 4 Amazones réservées à l'attaque).

- ◆ Si votre ennemi s'empare de la région dans laquelle se trouve votre Chef, ce dernier est aussitôt capturé (même si c'est un Chef Elfe, et même si le Chef a été converti par un Sorcier) et mis à rançon ! En revanche, vous ne perdez pas de jeton de Peuple malgré la perte de la région, comme le voudrait normalement la règle. Si vous souhaitez récupérer votre Chef, il vous faut immédiatement payer 1 jeton de victoire à l'adversaire qui l'a capturé.

À la fin de la partie, tout Chef adverse détenu par un joueur (au cas où le propriétaire légitime du Chef n'aurait pas payé la rançon) lui rapporte deux jetons de victoire supplémentaires.



Philippe Keyaerts



Anführer der SMALLWORLD™

Basierend auf einem Wettbewerbsbeitrag von Michael Ormesher (Großbritannien)

Die Anführer-Plättchen sind weder eine Rasse noch eine Spezialfähigkeit. Sie bieten vielmehr eine neue Spieloption: Immer wenn Sie eine Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen, können Sie sofort Ihrer Rasse die Dienste eines Anführers sichern.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, suchen Sie das entsprechende Anführer-Plättchen heraus und legen es zu den Rassenplättchen, die Sie erhalten. Der Anführer verschwindet, wenn seine Rasse untergeht; doch solange die Rasse aktiv ist, verhält er sich wie ein zusätzliches Rassenplättchen – mit den folgenden Ausnahmen:

- ◆ Der Anführer ist unerschrocken und kann am Ende Ihres Zuges nicht in einer Region bleiben, die immun ist (weil es dort einen Drachen, einen Helden, eine Erdhöhle, ... gibt). Falls keine nicht-immune Region vorhanden ist, wird der Anführer am Ende des Zugs vom Spielbrett genommen (wie die 4 Amazonen-Plättchen, die lediglich erobern können).
- ◆ Wenn der Anführer sich in einer Region befindet, die ein Gegner angreift, nimmt der Feind ihn sofort gefangen. Sie können dem Gegner dann aus Ihrem persönlichen Vorrat 1 Siegmünze als Lösegeld zahlen, um den Anführer zurückzubekommen. Die Gefangennahme des Anführers (und eventuell die Lösegeldzahlung) erfolgt anstelle des üblichen Verlustes von 1 Plättchen, der bei der Eroberung einer Region normalerweise eintritt. (Ausnahme von der Verlust-Regel: Elben; ihr Anführer kann jedoch gefangen genommen werden und muss dann gegen Lösegeld befreit werden. Dasselbe gilt für einen Anführer, der einem Hexenmeister zum Opfer fällt.)

Am Ende der Partie zählt jeder gegnerische Anführer, der sich im persönlichen Vorrat an Siegmünzen befindet (da der Eigentümer nach der Gefangennahme das Lösegeld nicht zahlen konnte oder wollte), 2 Siegmünzen.



Philippe Keyaerts



Líderes de SMALLWORLD™

Basado en una idea de Michael Ormesher (Reino Unido)

Las fichas de Líder no son ni Razas ni Poderes Especiales. Son una nueva opción que te ofrecemos: cada vez que cojas una nueva combinación de Raza y Poder Especial, podrás tener los servicios de un Líder para tu Raza.

En ese caso, toma la ficha correspondiente de Líder y añádela a las fichas de Raza que recibas. Tu Líder desaparece tan pronto como tu Raza entre en Declive; pero mientras la Raza permanezca en activo, actuará como una ficha adicional de Raza con las siguientes excepciones:

- ◆ Tu Líder es valiente y no puede permanecer en una Región que sea inmune (debido a la presencia de un Dragón, Héroe, Madriguera, etc.), al final de tu turno. Si no hay una Región no inmune, retira a tu mano tu Líder al final del turno, como si se tratara de las 4 fichas de Salvajes que sólo pueden atacar.
- ◆ Si tu Líder está en una Región conquistada por un oponente, ¡ese oponente captura tu Líder! A continuación, puedes pagar a tu oponente un rescate de 1 Moneda de Victoria de tu pila de Monedas de Victoria para rescatar a tu Líder. La captura, y posterior rescate, de tu Líder sucede en lugar de la pérdida normal de 1 ficha de Raza cuando una Región es conquistada. Si los hubiere, los Elfos, todavía pueden recuperar su Líder capturado y rescatarlo; ídem para un Líder víctima de los Hechiceros.

Al final de la partida, todo Líder de un oponente que se encuentre todavía capturado, ya sea por no poder o querer pagar el rescate en su momento, tiene un valor de 2 Monedas de Victoria para el jugador que todavía lo tiene cautivo.

