



Small World ♦ River World



Contents

- 4 Maps of River World, contained on two double-sided boards, one for each of the four possible player configurations

- 11 Event Markers



- 1 Caravel



- 12 Pirate Ships

To play with this expansion, you will also need the following contents from Small World: race banners, special power badges, markers, victory coins, and the reinforcement die.

Note: we strongly recommend that you remove the "Flying" special power before playing with this expansion.

Setting Up The Game

Follow the regular Small World Set Up, but add the following steps:

- After placing the Lost Tribes, place one pirate ship on each River region marked with a pirate symbol.
- Collect the Event markers. There are as many Events as the number of turns in the game: 8 for 5 players, 9 for 4 players, and 10 for 2-3 players (extra events are placed back in the box).
- Place the Event markers next to the board, forming a line of facedown Event markers next to each other. Turn the first marker faceup: it is the event of the first turn. On each turn, you will reveal the next event of the line. This also allow you to keep track of the number of turns played in the game.

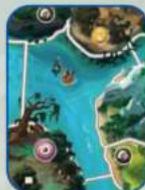


Board

Small World rules remain unchanged, but there are some new regions and symbols on the map.

Rivers

A river region only costs 1 token to conquer (instead of the normal 2). Other conquest rules remain unchanged. However, river regions must be emptied during your redeployment phase (the race tokens occupying them must redeploy). So unless you have a special power that lets you do otherwise, you will not be able to occupy any of the River Regions.



Note: Sea-related race abilities or special powers allow you to remain in the river (Seafaring, etc.).

Harbors

The more Harbors a player occupies, the more victory coins he will score. The first occupied region with a Harbor scores 1 Victory Coin (VC), like a normal region, but the second one scores 2 VCs, the third one 3 VCs, etc. In other words, a player occupying 3 regions (with an active or in-dedline race, or both) scores a total of 6 points (1+2+3 VCs).



Shipyard

Once per turn, the player occupying the Shipyard may place the Caravel in any River region (even if it is occupied) to create a new entry point for that player: in addition to his normal conquests, he may begin conquests from the Caravel. The Caravel is removed from the board at the end of that player's turn.



The Temple of the Seer

At any time during his turn, the player occupying the Temple of the Seer may look at the next event marker and disclose it (but not show it) to the other players if he wants to.



Events

At the beginning of each turn, an event occurs. Reveal the turn's event and apply its effect.

Storm (x2)

River regions now cost 3 tokens to conquer instead of 1. Other conquest rules remain unchanged.



Quiet waters (x3)

Nothing happens. All is quiet.



Harsh Winter (x2)

River regions are frozen and become normal regions (they cost 2 tokens to conquer instead of 1). Other conquest rules remain unchanged. A player conquering or occupying a river region must leave one race token in it when redeploying. The region is worth 1 VC. However, upon the next turn (unless the event is another harsh winter) these regions must be left, either at the beginning of the player's turn or during troop redeployment.



Pirates (x4)

Immediately place a pirate ship in every empty river region. Regions that are contiguously adjacent to at least 1 pirate ship score 1 less VC as long as the pirate ship remains there. Pirate ships are neither Active nor In Dedline. They can be conquered following regular conquest rules. A pirate ship counts as 1 race token when fighting. Pirate ships remain on the river regions until conquered, even if there is a storm or a harsh winter (and still add to the cost of conquering the river region where they are).





Small World ♦ River World



Matériel

- 2 plateaux de jeu réversibles, soit 4 mondes de River World différents, correspondant chacun à un nombre de joueurs.



- 11 marqueurs d'événement



- 1 caravelle



- 12 navires pirates

Pour jouer avec cette extension, vous aurez aussi besoin des éléments suivants dans Small World : tuiles de peuple et de pouvoir spécial, pions, jetons de victoire, et dé.

Note : nous vous conseillons vivement de retirer du jeu le pouvoir spécial « Volants » pour jouer avec cette extension.

Mise en place du jeu

Suivez la mise en place classique de Small World, mais ajoutez les étapes suivantes :

- ◆ Après avoir placé les tribus oubliées, placez un navire pirate sur chaque région de rivière marquée d'un symbole de pirate.



- ◆ Préparez les marqueurs d'événement. Il y a autant d'événements que le nombre de tours dans la partie : 8 à 5 joueurs, 9 à 4 joueurs, et 10 à 2 ou 3 joueurs (les événements supplémentaires sont remis dans la boîte).

- ◆ Placez les marqueurs d'événement en ligne, face cachée, à côté du plateau. Retournez le premier événement face visible : il s'agit de l'événement du premier tour. À chaque tour, vous dévoilerez un événement : de ce fait, la file d'événements sera aussi le compte-tours de la partie.

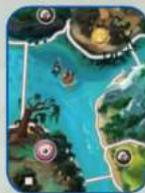
Le plateau

Les règles de Small World restent inchangées, mais le plateau de jeu comporte quelques nouveaux éléments.

Rivières

Une région de rivière ne coûte qu'un seul pion de peuple (au lieu des deux habituels).

Les autres règles de conquête s'appliquent normalement. Toutefois, toute région de rivière DOIT ÊTRE VIDÉE lors de la phase de redéploiement (le ou les pions qui quittent la région sont redéployés normalement). Il n'est normalement pas possible de rester dans la rivière, sauf si une capacité spécifique, un pouvoir spécial ou un événement le permet.



Note : les pouvoirs ou les capacités spécifiques liés à la mer (par exemple, le pouvoir « Marins ») s'appliquent sur la rivière.

Port de Commerce

Occuper plusieurs ports de commerce permet de marquer davantage de points. La première région comprenant un port rapporte 1 point (comme toute autre région), mais la 2^e rapporte 2 points, la 3^e rapporte 3 points, etc. Ainsi, un joueur qui occupe trois régions (occupées par son peuple actif comme en déclin) comprenant chacune un port marquera 6 points au total, soit 3 de plus que normalement.



Chantier Naval

Le joueur qui contrôle le chantier naval peut, une fois par tour, placer la caravelle dans une région de rivière, qu'elle soit occupée ou non. La caravelle représente alors un nouveau point d'entrée pour le joueur qui contrôle le chantier : en plus de ses conquêtes normales, il peut conquérir des régions à partir de la caravelle. Celle-ci est retirée du plateau à la fin du tour de ce joueur.



Temple de la Voyante

À tout moment de son tour, le joueur qui contrôle le temple de la voyante peut prendre connaissance de l'événement suivant, et le divulguer (mais pas le montrer) aux autres joueurs s'il le désire.



Événements

Au début de chaque tour, un événement se produit. Retournez face visible l'événement du tour et appliquez son effet.

Tempête (x2)

Les régions de rivière coûtent maintenant trois pions de peuple au lieu d'un seul. Les autres règles de conquête continuent de s'appliquer normalement.



Calme plat (x3)

Il ne se passe rien de spécial. C'est le calme plat. Détente, relaxation.



Hiver rude (x2)

Les rivières sont gelées et deviennent des régions normales, au coût de deux pions. Les autres règles de conquête continuent de s'appliquer normalement. Un joueur qui conquiert ou occupe une région de rivière doit y laisser au moins un pion lors du redéploiement, et une telle région rapporte 1 jeton de victoire. En revanche, au prochain tour (sauf en cas de nouvel hiver rude), ces régions devront être abandonnées, soit au début du tour, soit au début du redéploiement.



Pirates (x4)

Placez immédiatement un navire pirate dans chaque région de rivière inoccupée. Les régions adjacentes à au moins un pirate rapportent 1 jeton de victoire de moins que d'habitude, y compris lors des tours suivants. Les pirates ne sont ni actifs, ni en déclin. Ils peuvent être attaqués et vaincus selon les règles de conquête classiques : ils comptent alors comme un pion.

