

Philippe Keyaerts

# SMALLWORLD™

小小世界  
SMALL WORLD



翻译: 凤凰  
美编: aifoy.HK

Philippe Keyaerts

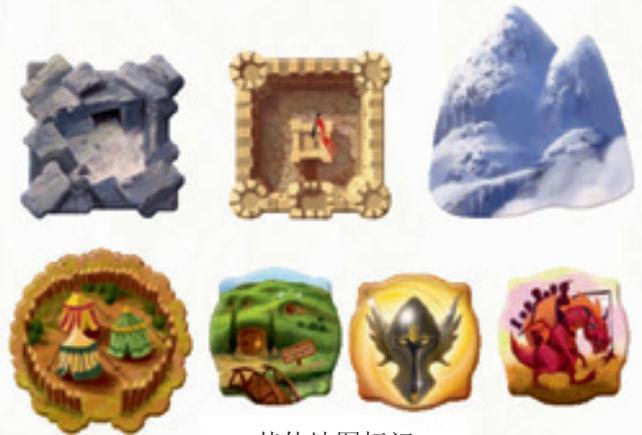
# SMALLWORLD



109个胜利点数和金币

## 游戏包括

两张双面地图如下：



其他地图标记



20个特殊能力



1枚援军



1个回合标志



14个种族



失落的部落

# 游戏过程

## 游戏设置阶段

1. 选出适合游戏人数用的地图，将回合标志物置于回合1处，将种族标志分类装好
2. 将种族旗帜和特殊能力徽记洗好，随机各抽出5个，正面（彩色一面）朝上从上到下依次置于地图旁边；余下的种族旗帜和特殊能力徽记正面朝上放在第五个组合下面。
3. 在地图上每一个有白色圆圈  标志的地方放置一个“失落部族”的标志，代表游戏开始时有古代文明遗迹的区域；
4. 在地图上有山峰的区域放置山峰标志；
5. 每位玩家发放5枚1点的胜利点数代币。在游戏中代币可以作为货币使用，最后结算时按照胜利点数决定胜利者。



## I. 第一回合

在第一回合，你需要进行以下操作：

1. 选择一个种族与特殊能力的组合；
2. 征服一个或几个区域；
3. 获得胜利点数。

### 1. 选择一个种族与特殊能力的组合；

每个玩家可以从场上可见的六个种族/能力的组合中选择一个（包括底部一叠种族/能力中最上面的一个），然后将下方的种族/职业组合向上移动。

选择种族/能力的组合时需要花费胜利点数，数量由该组合的位置决定，选择时需要在这一组合上方每一个种族/职业组合上放上一个胜利点数。

如图中，要选择骷髅+商人的组合，就需要花费两个胜利点数；在此之后把下面三个组合上移，形成新的队列。

选择好自己的种族/能力组合之后，每位玩家从盒子中拿出相应数量的种族标志物。标志物总量等于种族旗帜与特殊能力徽记上的数值之和（例：骷髅+商人的组合可以拿取8个标志物）。



## 2. 征服区域

玩家的种族标志可以用来征服地图上的各个区域，从而获得胜利点数。

### ▶ 第一场征服

首次在地图上放置种族标志时，必须放置在边境区域上（也就是说靠近地图边界的区域或是靠海的区域）。

### ▶ 征服一个区域

要征服一个区域，玩家至少要在该区域放置两个种族标志。该区域每有一个定居点、要塞、山峰或巨魔巢穴，就需要多放一个种族标志；该区域每有一个其他玩家的种族标志或失落的部族标志，需要再多放一个种族标志。海洋与湖泊无法被征服。

对一个区域进行征服时，玩家需要将种族标志放置在这个区域里；到重新布署部队时（见下文）才可以移动。

**重要提示：**不管有什么样的种族/能力的加成，征服一个区域时至少需要一枚种族标志。

### ▶ 敌人的损失与撤退

如果你要征服的区域已经被其他玩家的标志占据，征服成功后对方需要立即把所有标志都收回手中，然后：

- 将其中一个种族标志放回盒子里；
- 将其他种族标志保留在手中，然后在当前玩家的回合结束后将标志放在场上已经占据了的区域。

收回手中的种族标志不需要放置在刚刚被征服的区域相邻的地方。如果某个玩家的所有区域都被征服了，那么下回合开始时他需要重新按照“第一场征服”的规则放置自己的种族标志。

如果被占领区域只有一个种族标志，那么这个种族标志会被弃入盒子。这种情况在征服有失落的部族或已退场的种族时经常发生。

**注意：**如果愿意，玩家可以攻击放有自己的已退场种族的区域。他会失去这个已退场种族，新的种族/能力本回合可以在这个区域获利。山峰的标志是不会移动的，征服山峰区域的玩家可以获得额外的防御力。

### ▶ 后续征服行动

现在，这名玩家可以重复以上步骤，征服新的区域。只要拥有足够的种族标志，他可以在一回合内征服任意数量的区域。

新征服的区域必须与已经被他的种族标志占据的区域相邻，除非他的种族/特殊能力有其他规定。

例如，要想进入有失落的部族的山丘，需要使用三个宝贵的种族标志。成功征服山丘之后，这支部队来到了精灵的农场旁边。

### ▶ 最后一次征服的尝试/援军

每个玩家回合中，在进行最后一次征服的时候，可能没有足够的种族标志。如果他愿意，可以尝试用这些种族标志来征服最后一个区域。他可以选择一个需要的标志数量比自己的标志多不超过3个的区域，然后投一次援军骰。注意，必须在投骰子之前选择目标区域。如果相信自己的运气，这名玩家不需要选择防御力量最弱的区域。

如果骰子投出的点数加上自己手中的标志物数量达到了征服这个区域所需要的标志物数量，那么就可以成功地征服这个区域。这名玩家将手中剩余的所有种族标志放入这个区域。如果不成功，他可以把所有的种族标志放入自己已经占领的区域。无论尝试是否成功，当前玩家的征服阶段马上结束。

### ▶ 重新分配部队

每回合中，完成了征服行动之后，当前的玩家可以随意重新在已占领的区域放置自己的种族标志，不用任何花费（也不需要相邻的区域进行调度）。然而每个控制的区域至少要放置一个种族标志。

## 3. 获得胜利点数。

至此，该玩家的征服阶段结束。这时每在地图上占据一个区域，就可以获得1个胜利点数。与此同时，该玩家还可以通过种族/特殊能力获得额外的胜利点数。随着游戏进程，玩家可能会有多于一个的种族标志留在地图上，之前退出场地的种族如果有标志留在场地上，也可以获得分数（见下文种族退场规则）。

退场种族的标志占据的每个区域也会为玩家获得1个胜利点数。除非规则中有特别说明，其种族与特殊能力不再获得额外的分数。玩家们应把代表各自胜利点数的代币收集在一起，代币数量在游戏过程中不需要公开，直到最后计算得分时才公布。

## II. 余下的回合

所有玩家按顺时针方向轮流进行游戏。在余下的回合中，每次轮到起始玩家时，他需要将游戏回合的标志物向后移动一个数字。每名玩家的回合中，他可以在以下行动中任选一项执行：

通过新的征服进行扩张。

或者

将现有的种族退出场地。

进行以上活动后，再次计算获得的胜利点数。

通过新的征服进行扩张

### ▶ 预备部队

玩家回合开始时，可以在场上每个已经占领的区域留下一个种族标志，把剩余的种族标志收回手中，用它们去征服新的区域。

### ▶ 征服

按照第一回合中的规则去征服新的区域。“第一场征服”的相关规则只有在某个种族首次进入地图时适用。

### ▶ 放弃区域

有时候收回手中的种族标志不足以征服新的区域，这时如果玩家还想进行新的征服，他可以放弃以前占领的某些（或者全部）区域，将种族标志收回。放弃掉的区域无法获得胜利点数。如果玩家放弃了场上已经占领的所有区域，他必须按照前面所说的“第一次征服”的规则选择下一个征服的区域（见前述）。

### 种族退场

如果一名玩家认为自己的种族已经扩张到了极限，无法再继续征服领地，或者防御周围邻国的威胁，可以选择将目前的种族退场，下一回合开始时可以从重新从桌上可见的选择一个新的种族/特殊能力的组合继续游戏。

宣布当前种族退场后，将自己的种族旗帜翻转过来，灰色一面朝上，表示此种族已经退场；除非有特别说明，与此种族相搭配的特殊能力不再起作用，将代表特殊能力的徽记弃掉。与此同时，场上当前种族所占据的所有区域中，每个区域保留一个种族标志物，并将标志物翻转，灰色一面朝上；将剩余的种族标志物收回盒子中。

每名玩家只能在地图上保留一个已退场种族的标记。如果当前种族退场时场上还有之前退场的种族的标记，则立即从场上移除，放入盒子，然后把当前种族的标志翻过来表示退场。

如果一个种族的最后一枚标志从场地上消失（新种族退场，或是所有退场种族所占领的区域都被征服），就将这个种族的旗帜放到种族队列下方一叠种族旗帜的底部，如果种族旗帜的队列已经不满，就放到队列最下面。

如果要把现有种族退场，则该玩家本轮不能征服任何区域，在计算得分之后他的回合马上结束。退场种族每占据一个区域获得1个胜利点数。除非有特别说明，种族与特殊能力都不会在这一回合获得额外的胜利点数。

下一回合开始时，放弃了原先种族的玩家可以像第一回合一样，重新在队列中选择种族/特殊能力的组合。其他规则也与第一回合完全相同。

与首回合唯一的区别，或者说最重要的区别是，在每回合的分数结算阶段，已经退场的种族留在场地上的种族标志仍然可以给玩家获得胜利点数。

在某些特殊情况中，特殊能力徽记会不够用。这时将用过的特殊能力徽记重新洗过，放置到最后一个徽记下面。

## III. 游戏结束

游戏回合的标志物移动到最后一个数字上时，游戏进入最后一个回合。当前回合结束后游戏马上结束，每名玩家亮出自己的胜利点数标志，并计算自己的总点数，点数最多的玩家获得胜利。如果点数持平，当前场面上种族标志最多的玩家获得胜利（包括当前种族和已经退场的种族）。

# 种族与特殊能力

《小小世界》中共有14个种族、20个特殊能力；每个种族都有其独特的旗帜，以及足够的种族标志，可以供其与任意特殊能力组合。每个种族都可以与任何一个特殊能力相搭配，获得相应的加成。

种族标志有两面，一面是彩色一面是灰色。当这个种族留在场上时，地图上的种族标志彩色的一面朝上放置；当种族退场时，将灰色一面朝上放置。

除非有特殊说明，在场上的各种族的加成效果与特殊能力中的加成效果都可以叠加，而在种族退出场地之后便失效。

任何有失落部族或其他种族的标志的区域均视为非空区域；只有山地标志、没有其他种族或失落部族标志的山区域域视为空区域。

## 种族

以下列出所有种族所拥有的能力。选择每个种族/能力的组合时可以按照种族旗帜与能力徽记上的数值获得相应数量的种族标志。



### 亚马逊 Amazon

按照旗帜上所说，有4个亚马逊标志只能用于征服领土，不能用于防御。每回合开始时，除了现有的标志外，再从盒子中拿出4个亚马逊标志用于征服领土。征服阶段结束，进入重新部署部队阶段时（见前述），从地图上拿走四个标志放入盒子里（这个过程中如果亚马逊标志不够，可以放弃某区域），下回合编制军队时再重新拿进场内。



### 食尸鬼 Ghouls

食尸鬼种族退场时，你可以保留场上所有的食尸鬼标志，而不是每个区域保留一个。除此之外，食尸鬼种族退场后，你仍然可以在每轮行动中用食尸鬼来征服新的区域，行动方式与其活着时一样（然而不受任何特殊能力的加成）。你必须在自己的行动回合之前操纵食尸鬼的行动。



### 矮人 Dwarves

回合结束时，矮人所占领的每一个矿区都可以获得1个额外的胜利点数。矮人种族退场后此效果仍然存在。



### 巨人 Giants

巨人在征服与自己已经占据的山地相邻的区域时可以少花费一个种族标志。每征服一个区域至少要一个巨人种族标志。



### 精灵 Elves

当敌人征服精灵的领地之后，你可以保留所有的精灵标志，不需要按照通用的战斗规则，将其中一个放回盒子中。



### 半身人 Halflings

半身人可以从任何地点进入地图，不需要从边境进入。半身人可以在自己占据的前两个区域建设地洞，有地洞的区域不会受到任何玩家的攻击（包括种族与特殊能力）。当半身人种族退场，或者你放弃这个区域时，地洞同时拆除，不再起保护作用。



### 人类 Humans

回合结束时，每占据一个农田区域，就可以获得一个额外胜利点数。



### 鱼人 Tritons

在征服海洋或湖泊沿岸的区域时，可以少花一个标志物。每征服一个区域至少要花费一个标志物。



### 兽人 Orcs

回合结束时，本回合每占领一个非空区域，就可以获得一个额外胜利点数。



### 巨魔 Trolls

可以在自己占据的每个区域放置一个巨魔巢穴，每个巢穴可以为这个区域增加一点防御力（视为多放置了一个种族标志）。即使巨魔种族退场，这个巢穴仍然存在。如果你放弃了这个区域，或是其他玩家征服了这个区域，都要将巢穴移除。



### 鼠人 Ratmen

没有其他加成，单单它的数量优势就已经足够了！



### 骷髅 Skeletons

在重新布署部队的阶段，本回合每占领两个非空区域，就可以从盒子里拿取一个骷髅种族标志加入你的部队。如果盒子里的骷髅标志已经用完则不能拿取。



### 法师 Sorcerers

法师可以用自己在盒子里的一个种族标志代替一个敌人的种族标志，以此来征服一个区域。只有在目标区域只有一个敌人的种族标志时可以使用这个效果（可以对有巨魔巢穴、要塞或山地的敌人使用，对有聚居地的区域无效）。如果盒子里没有多余的法师标志，则不能使用这个能力。该能力每回合对每个对手只能使用一次。使用该能力后，将替换掉的敌人标志放回盒中。



### 巫师 Wizards

回合结束时，巫师占据的每一个魔法区域都可以获得一个额外胜利点数。

## 特殊能力

在以下的描述中，如果提到“你”或者“自己”，均指与该特殊能力搭配的种族。除非特别说明，这些能力都不影响你的已退场种族。以下是各个特殊能力的详细说明。

每个特殊能力徽记上面的圆圈里的数字代表选择这个种族/能力组合的时候可以获得的额外种族标志的数量。



### 指挥 Commando

在征服任何邻近的区域时，可以少花一个标志物。每征服一个区域至少要花费一个标志物。



### 飞行 Flying

你可以征服地图上所有的区域，不需要与你已占据的区域相邻（海洋与湖泊除外）。



### 炼金 Alchemist

每回合结束时获得两个胜利点数。



### 灵魂 Spirit

与这一特殊能力搭配的种族退场之后，灵魂们不受场上只能有一个退场种族的限制，可以一直留在场上。包括灵魂在内，你可以有两个退场种族留在场上，同时计算得分。当你控制的第三个种族退场之后，灵魂继续保留，照常将第二个退场的种族移出场外。换言之，除非受到其他玩家的攻击，否则灵魂将永远留在地图上。



### 聚居 Bivouacking

在重新布置部队阶段，你可以在自己已占领的区域放置定居点。在防御时每一个定居点可以视为一个额外的种族标志（放置了定居点的区域可以防止法师族使用其种族能力）可以在同一区域建造多个定居点，以增强其防御力。

每回合你都可以拆掉原有的定居点，在新的区域建造。定居点受到攻击时可以收回手中，当相应的种族退场时会马上消失。



### 外交 Diplomat

在你的回合结束时，你可以选择一个本回合没有攻击过的对手（仅指没有攻击过现有种族的对手，攻击已经退场的种族不计算在内），和他结成联盟。他在你下一次行动之前无法攻击你的现有种族。你每回合都可以改变盟友，也可以一直与同一个玩家结盟。已经退场的种族不受盟约的限制，控制已经退场的食尸鬼的玩家仍然可以攻击你。



### 驭龙 Dragon Master

你可以用一个种族标志征服一个区域，不管那里原先有多少敌人的防御力量。这个能力每回合只能使用一次。征服这个区域之后，在这个区域放置一个龙的标志，在把这个标志拿走之前，其他玩家不能征服这个区域，也不能对这里使用种族特长或者能力。每回合都可以把龙移动到你想征服的区域。种族退场的时候龙也消失，把它重新放到盒子里去。



### 防御 Fortified

每回合可以在自己占据的一个区域放置一座城堡。只要你没有离开这个区域，也没有使种族退场，每回合结束时，每座城堡计1个胜利点数。与此同时，城堡还会为所在的区域增加1点防御力（相当于多在这个区域放置了一个种族标志）。如果你离开城堡所在的区域，或者城堡所在的区域被其他玩家征服，那么将城堡移出游戏。每个区域最多建造一座城堡，地图上最多同时有六座城堡存在。





### 英勇 Heroic

在你的回合结束时，可以把两个英雄标志放到自己占据的两个区域，在把英雄移走之前任何人都不可以攻击这个区域（包括使用种族特长与能力）。种族退场时英雄消失。



### 骑乘 Mounted

在征服山丘或农田时，可以少花一个标志物。每征服一个区域至少要花费一个标志物。



### 骑乘 Mounted

在征服山丘或农田时，可以少花一个标志物。每征服一个区域至少要花费一个标志物。



### 掠夺 Pillaging

回合结束时，本回合每征服一个非空区域，就可以获得一个额外胜利点数。



### 刚烈 Stout

你可以在每轮的计分结束之后让你的种族退场，下一回合可以直接使用新的种族。



### 远洋 Seafaring

你可以将海洋和湖泊视为三个独立的区域占领，即使在你的种族退场后仍然可以占据这些区域，不受其他玩家的攻击。



### 山丘 Hill

回合结束时，每占据一个山丘区域，就可以获得一个额外胜利点数。



### 穴居 Underworld

在征服有地穴的区域时，可以少花一个标志物。每征服一个区域至少要花费一个标志物。

在征服区域的过程中，所有有地穴的区域均视为相邻区域。



### 狂暴 Berserk

在每次征服新区域之前都可以投掷军骰。你可以先投骰子，再选择你想征服的区域，然后在这个区域放置相应数量的种族标志。如果你已经没有足够数量的种族标志，本回合的征服阶段结束。每征服一个区域至少要花费一个标志物。



### 湿地 Swamp

回合结束时，每占据一个湿区域域，就可以获得一个额外胜利点数。



### 林居 Forest

回合结束时，每占据一个湿区域域，就可以获得一个额外胜利点数。



### 富豪 Wealthy

获得7个额外胜利点数。