Philippe Keyaerts T. Alex Davis

SMALL WORLD®

SKY ISLANDS

Für 3–6 Spieler • Ab 8 Jahren • 40–80 Minuten

Es war ein herrlicher Frühlingsmorgen. Die Riesen ließen sich neue Tattoos stechen, während sich die übrigen Bewohner von Small World auf einen weiteren Tag voller Eroberungen vorbereiteten. Es herrschte eine gespenstische Stille, als sich ein gewaltiger Schatten über die Berge und Wälder legte. Alle Blicke richteten sich gen Himmel, wo ein wahres Meer aus Inseln über Small World schwebte. So wie der Morgen dämmerte, dämmerte es auch allen Bewohnern: Neue Ländereien bedeuten neuen Reichtum! Binnen weniger Stunden erklommen die Kühnsten und Tüchtigsten diese Himmelsinseln über eine magische Bohnenranke und eine Himmelsleiter. Der Kampf um die Himmelsinseln hatte begonnen!

Spielmaterial



- 2 Spielpläne auf einem doppelseitig bedruckten Spielbrett (mit 2 bzw. 3 Inseln)
- 7 Rassenbanner
- 7 Spezialfähigkeitsplaketten
- 94 entsprechende Rassenplättchen und 4 Plättchen „Untergegangener Stamm“
- 5 Spielplättchen „Zeppelin/Brennende Region“
- 5 Spielplättchen „Handelsabkommen“
- 3 Spielplättchen „Verwandelter Drakonier“
- 2 Spielplättchen „Blitz“
- 2 Spielplättchen „Kanone“
- 2 Zugangsplättchen zu den Himmelsinseln
- 1 Ende-Plättchen
- 1 Übersichtsbogen
- Diese Spielregel/ -übersicht



Bohnenranke Himmelsleiter

Der Kampf um die Himmelsinseln

Spielvorbereitung

Nehmen Sie den Spielplan aus dem ***Small World***-Grundspiel, der zur Spielerzahl minus 1 passt. Dies ist die bekannte Small World, ihre Regionen werden Bodenregionen genannt. Wählen Sie dann einen Spielplan der Erweiterung mit den Himmelsinseln. Legen Sie beide Spielpläne nebeneinander in die Mitte des Tisches. (So wird in einer Partie mit 4 Spielern der Spielplan für 3 Spieler aus dem Grundspiel benötigt.)

Die zwei Zugangsplättchen (Bohnenranke und Himmelsleiter) werden in zwei zufällige Bodenregionen gelegt. (Es empfiehlt sich, Grenzregionen zu vermeiden und mindestens zwei Regionen zwischen beiden Plättchen frei zu lassen.) Diese zwei Regionen sind nun zu den Regionen auf den Himmelsinseln benachbart, die das jeweils passende Symbol zeigen.

In einer Partie mit 4 oder 5 Spielern wird das Ende-Plättchen auf das letzte Feld der Rundenanzeige gelegt. Es zeigt an, dass bei einer solchen Spieleranzahl eine Runde weniger gespielt wird.

Sonderregeln

Neue Rassen dürfen ihre Eroberung nicht auf den Himmelsinseln beginnen (außer die Rassen- oder Spezialfähigkeit sagt etwas anderes). Die Himmelsinseln können nur über die Bohnenranke, die Himmelstreppe oder mit einer Spezialfähigkeit erreicht werden.

Hinweis: *Eine „Fliegende“ Rasse kann die Himmelsinseln ab ihrer zweiten Eroberung erreichen. Halblinge müssen zuerst eine Bodenregion erobern. Befindet sich in dieser Region ein Zugangsplättchen, dürfen sie mit ihrer zweiten Eroberung eine Region auf den Himmelsinseln mit dem passenden Symbol erobern. In beide Regionen wird wie üblich eine Erdhöhle platziert.*

Ein Spieler erhält am Ende seines Zuges für jede einzelne Himmelsinsel, deren Regionen komplett durch **eine** seiner Rassen besetzt sind (aktiv oder untergehend) 1 zusätzliche Siegmünze. (Die Seeregion muss für diesen Bonus nicht besetzt sein.)

Beispiel: *In einer Partie mit dem 3-Insel-Spielplan beendet ein Spieler gerade seinen Zug. Seine Kommando-Rattenmenschen haben beide Regionen der kleinsten Himmelsinsel erobert, wofür er 1 zusätzliche Siegmünze erhält. Seine untergegangenen Trolle besitzen immer noch alle drei Regionen der mittelgroßen Insel, wofür er wiederum 1 zusätzliche Siegmünze erhält. Auf der letzten Insel (mit 4 Regionen) halten seine Rattenmenschen drei Regionen und seine Trolle eine Region. Da diese Insel nicht von einer einzelnen Rasse besetzt ist, erhält er dafür keine Siegmünze. Insgesamt erhält der Spieler 11 Siegmünzen (5 von den Rattenmenschen besetzte Regionen, 4 von den untergegangenen Trollen besetzte Regionen sowie die 2 zusätzlichen Siegmünzen).*

Zwei Regionen auf den Himmelsinseln, die über eine Wolkenbrücke verbunden sind, gelten als benachbart, sodass von der einen zur anderen (und umgekehrt) erobert werden kann.

Für die Seeregion auf der großen Himmelsinsel gelten die gleichen Regeln wie für Boden-Seeregionen: Sie kann von Seefahrer-Rassen erobert werden, ist relevant für Wassermänner, Wasser-Rassen usw. Allerdings sind eingezeichnete Flüsse und Wasserfälle nur hübsch anzuschauen und haben keine Relevanz für das Spiel.

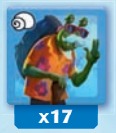
Los geht's!

Die Amazonen haben schon ihre Zeppeline gestartet und jeder weiß, dass Teilen nicht gerade ihre Stärke ist. Also besser keine Zeit verlieren!

DAYS OF WONDER

Schnecken



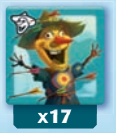


Sie erhalten die Siegmünzen für die Regionen, die Ihre Schnecken besitzen, zu Beginn Ihres Zuges statt am Ende (und damit keine Münzen für eroberte Regionen im ersten Zug).

Dies gilt nicht für Siegmünzen durch Spezialfähigkeiten, diese erhalten Sie weiterhin am Ende Ihres Zuges.

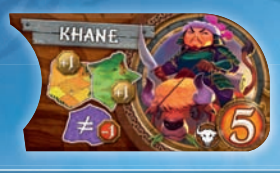
Vogelscheuchen

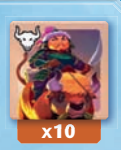




Vogelscheuchen sind wahre Opfer. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Region erobert, in der sich aktive Vogelscheuchen befinden, erhält er 1 Siegmünze aus dem Vorrat.

Khane





Solange die Khane aktiv sind, erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Ackerland und jede Hügelregion, die Ihre Khane besitzen.

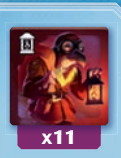
Allerdings sind alle anderen Regionen 1 Siegmünze weniger wert.

Eine Region kann nicht weniger als 0 Siegmünzen wert sein.

Aasgeier



(Von Sam Iam Lasseter)



Wenn Aasgeier eine Region einer untergegangenen Rasse erobern, werden sie nicht entfernt, sondern verbleiben dort und erhöhen die Verteidigung der Region jeweils um 1.

Der Spieler der untergegangenen Rasse erhält für diese Regionen (in denen sich zusätzlich Aasgeier befinden) weiterhin am Ende seines Zuges Siegmünzen. Falls der gleiche Spieler sowohl die untergegangene Rasse als auch die Aasgeier kontrolliert, erhält er für diese Regionen sogar zweimal Siegmünzen.

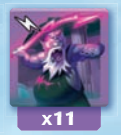
Die Plättchen der untergegangenen Rasse werden aus einer Region entfernt, sobald die Region von einer anderen Rasse erobert wird oder die Aasgeier untergehen.

Erinnerung: Die Plättchen einer untergegangenen Rasse werden natürlich wie üblich entfernt, wenn ihr Spieler seine aktive Rasse untergehen lässt (weil jeder Spieler nur eine untergegangene Rasse haben darf).

Sturmriesen







Sturmriesen dürfen ihre erste Eroberung auf den Himmelsinseln durchführen. Zu Beginn jedes Zuges haben Sie zwei Blitzplättchen zur Verfügung.

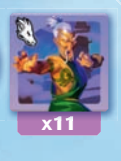
Sie können ein Blitzplättchen einsetzen, um eine Gebirgsregion mit genau 1 Rassenplättchen zu erobern, unabhängig davon, wie viele feindliche Plättchen diese Region verteidigen.

(Von T. Alex Davis)

Drakonier





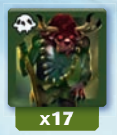


Sie können bis zu 3 Ihrer Drakonier in Drachen verwandeln. Ersetzen Sie eines Ihrer Drakonier-Rassenplättchen durch ein „Verwandelter Drakonier"-Plättchen. (Das Drakonier-Plättchen kommt aus dem Spiel.)

Ein in einen Drachen verwandelter Drakonier erhält die Drachenbändiger-Fähigkeit aus dem Grundspiel. Zu Beginn Ihres nächsten Zuges werden alle „Verwandelter Drakonier"-Plättchen (ersatzlos) vom Spielplan entfernt, sodass Sie sie erneut einsetzen können.

Wendigos





Einmal pro Zug können Sie eine beliebige Waldregion auf einem der Spielpläne wählen. Alle Rassenplättchen in dieser Region werden entfernt und Sie erhalten ein zusätzliches Wendigo-Rassenplättchen aus dem Vorrat (falls vorhanden).

Der Spieler, dessen Rasse die Waldregion besetzt hatte, folgt den normalen Regeln für Verluste/Rückzug. Ist diese Rasse bereits untergegangen, wird lediglich ihr Plättchen aus der Waldregion entfernt. Auch Elben sind von dieser Fähigkeit betroffen (ihre Fähigkeit gilt in diesem Fall nicht).

Die geleerte Waldregion kann nun ganz normal erobert werden.

Goldschmied



Solange Ihre Goldschmied-Rasse aktiv ist, erhalten Sie 2 zusätzliche Siegmünzen für jede Minenregion, die sie am Ende Ihres Zuges besitzt. Allerdings sind alle anderen Regionen 1 Siegmünze weniger wert. Eine Region kann nicht weniger als 0 Siegmünzen wert sein.

Zeppelin







In jedem Zug können Sie mit den 5 Zeppelinen versuchen, jeweils eine beliebige Region auf einem der Spielpläne zu erobern. Wählen Sie eine Region und werfen Sie den Verstärkungswürfel.

Zeigt der Würfel 1, 2 oder 3 wird die Anzahl der für die Eroberung benötigten Rassenplättchen um 1, 2 oder 3 verringert, wobei Sie immer mindestens 1 Rassenplättchen für die Eroberung einsetzen müssen. Wenn Sie nicht über ausreichend viele Rassenplättchen verfügen, um die Verteidigung der Region zu überwinden, müssen Sie Ihre Truppen (inkl. der Rassenplättchen in Ihrer Hand) umgruppieren und Ihren Zug beenden.

Zeigt der Würfel eine leere Seite, stürzt der Zeppelin ab: Der verteidigende Spieler folgt dann den normalen Regeln für Verluste/Rückzug. Sie müssen ebenfalls 1 Rassenplättchen abgeben und das Zeppelinplättchen mit der „Brennende Region"-Seite in die Region legen. Solange eine Region brennt, kann sie nicht erobert oder das Ziel von Rassen- oder Spezialfähigkeiten werden. Zu Beginn Ihres nächsten Zuges werden alle „Brennende Region"-Plättchen vom Spielplan entfernt.

Sturzflug



Während des ersten Zuges, nachdem Sie die Sturzflug-Rasse gewählt haben, können Sie jede Region für 2 Rassenplättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Rassenplättchen ist jedoch erforderlich.

Schacher





Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die 5 Handelsabkommen beliebig unter den anderen Spielern verteilen (aber nicht mehr, als Sie Siegmünzen haben). Wenn ein Spieler mit Handelsabkommen in seinem Zug mindestens eine Region Ihrer Schacher-Rasse erobert, muss er Ihnen so viele Siegmünzen geben, wie er Handelsabkommen hat (hat er nicht genügend Siegmünzen, gibt er so viel er kann). Erobert ein Spieler mit Handelsabkommen in seinem Zug jedoch keine Region Ihrer Schacher-Rasse, müssen Sie ihm so viele Siegmünzen geben, wie er Handelsabkommen hat. Am Ende seines Zuges muss ein Spieler alle seine Handelsabkommen an Sie zurückgeben.

Kanonier







Am Ende Ihres ersten Zuges mit der Kanonier-Rasse müssen Sie beide Kanonen mit der inaktiven Seite nach oben in zwei verschiedene Regionen dieser Rasse legen. In Ihren folgenden Zügen können Sie mit jeder Kanone entweder schießen (und sie auf ihre Feuer!-Seite drehen) oder sie in eine andere Ihrer Kanonier-Regionen legen.

Regionen mit einer Kanone können nicht erobert oder das Ziel von Rassen- oder Spezialfähigkeiten werden. Sie können Regionen, die zu einer abgefeuerten Kanone (Feuer!-Seite sichtbar) benachbart sind, mit 2 Rassenplättchen weniger erobern als normal (oder sogar 4 Plättchen weniger, falls eine Region zu zwei abgefeuerten Kanonen benachbart ist). Jedoch ist immer mindestens 1 Rassenplättchen erforderlich.

Entdecker *(Von T. Alex Davis)*



Am Ende Ihres Zuges zählen Sie, wie viele Bodenregionen und wie viele Regionen auf den Himmelsinseln Ihre Entdecker-Rasse besitzt. Sie erhalten dann die kleinere Zahl als zusätzliche Siegmünzen.

Hinweis: Die Entdecker-Fähigkeit kann nicht in Partien ohne Himmelsinseln-Spielplan verwendet werden.

Gauner



Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler eine neue Rasse auswählt, erhalten Sie 1 Siegmünze (aus dem Vorrat) für jedes Set, das der aktive Spieler übersprungen hat. Wenn Sie Ihre Gauner-Rasse untergehen lassen, ist Ihre nächste Rasse kostenlos, egal an welcher Position der Reihe sie liegt.