

NECROMANCER ISLAND

Scenario per Small World da 3 - 6 Giocatori

Un giocatore assume il ruolo di uno spaventoso Necromante che abita su un'isola al centro del Lago nel cuore di Small World. Egli cattura le anime di tutti i segnalini Razza persi a seguito delle conquiste, utilizzandole per evocare Fantasma che andranno ad invadere le regioni circostanti. Inoltre, il suo Potere aumenterà man mano che il suo dominio si allargherà. Se il Necromante riuscirà a mettere in gioco tutti i suoi Fantasma prima che il gioco finisca, sarà dichiarato vincitore!

Modifiche alla Preparazione

Scegliere la mappa in base al numero dei giocatori meno 1. Posizionare l'Isola del Necromante sul Lago nella regione centrale ed aggiungervi un segnalino Fantasma. Dare i restanti 13 Fantasma ed il Pozzo delle Anime al giocatore che si trova alla destra del primo giocatore. Questo giocatore assume il ruolo del Necromante e pesca 6 Poteri Speciali a caso.

Note: Se vengono pescati i Poteri *Cursed*, *Spirit* o *Stout*, questi devono essere ignorati e bisogna pescare altri Poteri Speciali al loro posto.

Il Necromante sceglie 1 dei 6 Poteri e lo posiziona, insieme al Pozzo, vicino al tabellone. Gli altri 5 Poteri Speciali ed i 13 Fantasma vengono messi nella riserva, pronti per essere utilizzati in seguito. La preparazione del gioco prosegue come da regolamento.

Il Turno di Gioco

Il gioco si svolge normalmente, ad eccezione di queste variazioni:



L'Isola del Necromante



Il Pozzo delle Anime e la Riserva dei Fantasma

- Tutti i segnalini Razza (Tribù Perduta, le Razze dei Giocatori ed i Fantasma) persi nelle conquiste vengono posizionati, in una pila, nel Pozzo delle Anime anziché scartati nel Contenitore. I Fantasma devono sempre essere in cima alla pila nel Pozzo. Ogni altro segnalino rimosso quando una razza entra in Declino viene scartato nel Contenitore.

- Le regioni occupate dai Fantasma vengono conquistate nello stesso modo delle regioni occupate dalle altre Razze: un segnalino Fantasma viene messo nel Pozzo delle Anime e tutti gli altri nella mano del Necromante, per essere riposizionati alla fine del turno del giocatore attivo. Se non ci sono regioni occupate dai Fantasma, i segnalini vengono messi nell'Isola del Necromante.

- Alla fine del turno di ogni Giocatore, dopo il riposizionamento delle Truppe, il Necromante evoca nuovi Fantasma sull'Isola. Per ogni set di 4 Segnalini presenti nel Pozzo delle Anime (rimuovendo prima i segnalini Fantasma), un nuovo Fantasma viene preso dalla Riserva



del Necromante e posizionato sulla sua Isola. Ogni segnalino Fantasma rimosso dal Pozzo delle Anime per evocare un nuovo Fantasma viene messo nella Riserva del Necromante. Tutti gli altri segnalini Razza rimossi dal Pozzo delle Anime vengono messi nel Contenitore. Gli altri segnalini nel Pozzo rimangono lì, almeno finché non ve ne sono 4.

Il Turno del Necromante

Il Necromante gioca come descritto:

1. Acquisire Fantasma e Poteri Speciali

Utilizzando le monete guadagnate nei turni precedenti, il Necromante può spendere un numero di monete pari al numero dei suoi Poteri Speciali in uso + il numero dei Fantasma presenti sul tabellone (inclusi quelli sull'Isola del Necromante ma non nel Pozzo delle Anime) per:

a. Acquistare 1 nuovo Fantasma dalla Riserva, posizionandolo sulla sua Isola;

oppure

b. Acquistare un Potere Speciale aggiuntivo, tra quelli ancora a sua disposizione.

Il Necromante può acquistare *quanti Fantasma e/o Poteri Speciali è in grado di pagare*, durante questa fase. Gli effetti dei Poteri Speciali si sommano a quelli già presenti.

2. Conquistare Regioni

Il Necromante utilizza i Fantasma che ha sul tabellone per conquistare nuove Regioni, seguendo le stesse regole valide per gli altri giocatori (posizionando i segnalini sconfitti nel Pozzo delle Anime, ecc...). Le sue Regioni **al Bordo** sono quelle che circondano il Lago nella Regione centrale. Non c'è bisogno che i Fantasma rimangano sull'Isola del Necromante, dal momento che la Regione del Lago è immune agli altri giocatori (includere le creature Marine - *Seafaring*).

3. Punteggio e nuovi Fantasma

Alla fine del proprio turno, dopo il suo ultimo tentativo di Conquista, il Necromante guadagna monete Vittoria come da regolamento (1 per Regione + bonus dei suoi Poteri Speciali). Inoltre, per ogni regione che occupa, il Necromante riceve un'anima bonus (un segnalino non utilizzato prelevato dal Contenitore), che viene aggiunta alla pila del Pozzo delle Anime. Per ogni set di 4 segnalini presenti nel Pozzo egli aggiunge nuovi Fantasma sulla propria Isola.

4. Condizioni di Vittoria

Se il Necromante non ha più Fantasma nella Riserva o nel Pozzo delle Anime (ad es. sono tutti posizionati sulle Regioni o sull'Isola del Necromante), egli vince immediatamente la partita! In caso contrario, dopo la fine dell'ultimo turno di gioco, il vincitore viene stabilito come da regolamento base, tra gli altri giocatori.

Alcune considerazioni

I Fantasma sono considerati sempre come una Razza in Declino (come le Tribù Perdute); per cui non è possibile stringervi patti diplomatici, ecc.

Sebbene nel Pozzo delle Anime non verrà mai aggiunto un segnalino degli Elfi dopo una conquista, perchè immuni alla perdita del segnalino in questo caso, comunque ogni segnalino Elfo scartato quando la Razza entra in Declino si aggiunge al Pozzo delle Anime.

L'Isola del Necromante non è una Regione normale. Non può essere conquistata dagli altri giocatori e non fa guadagnare monete Vittoria o Anime bonus al Necromante durante la fase del guadagno delle monete.

Infine, ma non meno importante, è possibile impostare il livello di difficoltà del Necromante, rimuovendo uno o due segnalini Fantasma dalla sua Riserva prima di cominciare la partita.

Per esempi completi su come giocare questo scenario, visita il sito web www.smallworld-game.com

