Philippe Keyaerts

SMALL WORLD®

Dla 2–5 graczy • Od 8 lat • 40–80 minut

Zawartość

Wewnątrz ***Small World*®** znajdziesz:

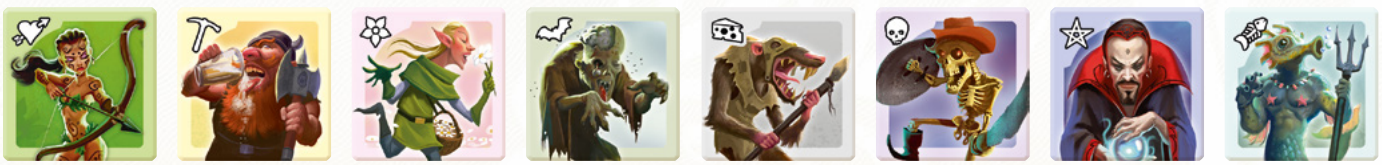
- 4 Mapy do gry *Small World* umieszczone na 2 dwustronnych planszach (po 1 dla każdej z 4 możliwych konfiguracji graczy).

liczba graczy

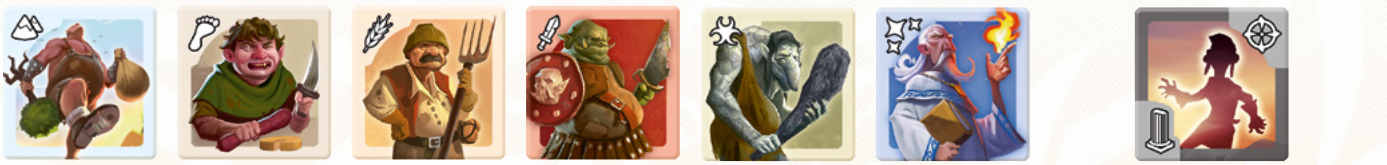
- 6 arkuszy pomocy.
- 14 płytek Ras fantasy (z jednej strony kolorowych – Aktywnych, z drugiej szarych – Ras chylących się ku upadkowi – Wymierających) i pustą płytkę na Rasę Twojego pomysłu.

Amazonki – Wymierające i Aktywne

- 168 odpowiadających im żetonów Ras i 18 żetonów Zaginionych Plemion:



15 Amazonek | 8 Krasnoludów | 11 Elfów | 10 Ghuli | 13 Szczuroludzi | 20 Szkieletów | 18 Czarnoksiężników | 11 Trytonów



11 Olbrzymów | 11 Niziołków | 10 Ludzi | 10 Orków | 10 Trolli | 10 Czarodziei | 18 Zaginionych Plemion

- 20 płytek Zdolności Specjalnych i pustą płytkę na Zdolność Twojego pomysłu

- Następujące elementy gry:

10 Legowisk Trolli

6 Twierdz

9 Gór

5 Obozowisk

2 Norki

2 Bohaterów

1 Smok

- 109 monet zwycięstwa (30 „dziesiątek”, 24 „piątki”, 20 „trójek” i 35 „jedynek”).

monety zwycięstwa

- kość Posiłków.
- znacznik rundy.
- niniejsza instrukcja.

znacznik rundy

Przygotowanie do gry

Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka, wypchnij wszystkie żetony z wyprasek. Posortuj je i umieść w przeznaczonych do tego zagłębieniach w pudełku. Niektóre mieszczą się w zasobniku dołączonym do gry. Resztę żetonów rozmieść odpowiednio w pozostałych zagłębieniach, odwołując się do ilustracji na stronie 8.

- Wybierz mapę *Small World*, której symbol przy torze rund odpowiada liczbie graczy biorących udział w grze.
- Połóż znacznik rundy na planszy, na pierwszym polu toru rund ❶. Jest używany do zaznaczania postępu w grze. Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której znacznik osiągnie ostatnie pole na torze (w zależności od mapy, na której toczy się gra, będzie to 8., 9. albo 10. runda).
- Wyciągnij zasobnik z żetonami Ras z pudełka i połóż go obok planszy tak, aby każdy gracz miał do niego swobodny dostęp ❷.
- Wymieszaj wszystkie płytki Ras, wylosuj 5, ułóż je Aktywną (kolorową) stroną i utwórz z nich kolumnę ❸. Wszystkie pozostałe płytki Ras uformuj w stos i umieść go pod ułożoną kolumną ❹. To samo zrób z płytkami Zdolności – losowo dodaj po 1 do już odkrytych Ras, a resztę umieść obok stosu płytek Ras ❺. Powinieneś teraz mieć przed sobą kombinację 6 Ras, wliczając tę znajdującą się na wierzchu stosu, z dołożonymi do nich płytkami Zdolności.
- Połóż po 1 żetonie Zaginionych Plemion na każdym z regionów mapy zawierającym symbol Zaginionych Plemion ❻. Zaginione Plemiona to niedobitki dawno zapomnianych Ras, które wymarły przed wiekami, ale ich ostatni przedstawiciele nadal bronią niektórych regionów na początku gry.
- Umieść po znaczniku Gór w każdym regionie z ich symbolem ❼.
- Przydziel każdemu z graczy 5 monet o wartości „1” ❽. Wszystkie pozostałe monety umieść obok planszy tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy. Monety posłużą jako waluta podczas gry, a na jej koniec zapewnią graczom punkty zwycięstwa.

Cel gry

Świat nie jest tak duży, jak mogłoby się wydawać. Jest stanowczo zbyt mały, żeby pomieścić tak wiele ras… W dodatku na Twoim terenie! To Tobie przodkowie przekazali go w spadku w nadziei, że zbudujesz imperium, które przejmie panowanie na wszystkich lądach!

Odpowiedni wybór Rasy wraz ze Zdolnością Specjalną pozwoli Ci podbijać kolejne regiony i gromadzić monety zwycięstwa – często kosztem sąsiednich słabszych Ras. Dokładanie jednostek (żetonów Ras) w rozmaitych regionach i podbijanie kolejnych ziem przyniesie Ci na koniec tury dochód w postaci monet zwycięstwa (punktów) równy liczbie regionów, które kontrolujesz. Czasem zdarza się, że agresywniejsi sąsiedzi mocno ograniczą rozwój Twojej Rasy. Wtedy będziesz zmuszony do porzucenia swojej Rasy i rozejrzenia się za nowymi podopiecznymi. Kluczem do zwycięstwa jest wyczucie, kiedy ogłosić wymieranie swojego imperium i poprowadzić nowe ku dominacji nad światem *Small World*!

Rozpoczę cie rozgrywki

Gracz o najbardziej spiczastych uszach rozpoczyna grę i rozgrywa swoją turę. Następnie rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy każdy z graczy rozegra swoją turę, następuje nowa runda.

Pierwszy gracz przesuwa znacznik rundy o 1 pole do przodu na torze rund. Następnie rozgrywa swoją turę, a po nim kolejni gracze rozgrywają swoje.

Gdy znacznik rundy dotrze do ostatniego miejsca na torze, rozpoczyna się ostatnia tura każdego z graczy. Gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej monet zwycięstwa, wygrywa!

I. Pierwsza tura

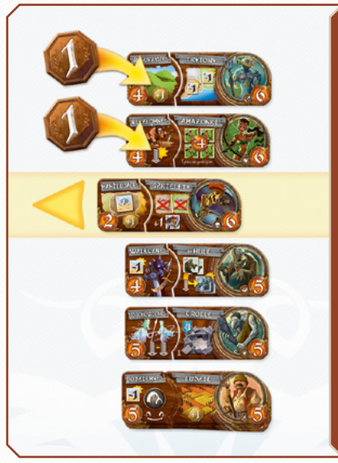
Podczas pierwszej tury każdy gracz:

1. **Wybiera Rasę i dołączoną do niej Zdolność Specjalną.**
2. **Podbija regiony.**
3. **Zbiera pewną liczbę monet zwycięstwa.**

1. Wybór zestawu Rasy i Zdolności Specjalnej

Wybierz 1 z 6 widocznych na stole Ras i dołączoną do niej Zdolność Specjalną (wliczając w to płytki Rasy i Zdolności Specjalnej znajdujące się na wierzchu stosu).

Koszt każdego takiego zestawu jest determinowany przez jego pozycję w kolumnie. Pierwszy od góry jest darmowy. Każdy kolejny zestaw, patrząc coraz niżej, kosztuje 1 dodatkową monetę. Opłać koszt poprzez położenie monety na każdym zestawie znajdującym się powyżej kupowanego.



Jeśli chcesz wybrać Handlujące Szkielety jako swoją początkową Rasę, połóż jedną ze swoich monet o wartości „1” na każdym z zestawów znajdujących się powyżej wybranego. Kupujesz go od razu z jego Zdolnością Specjalną.

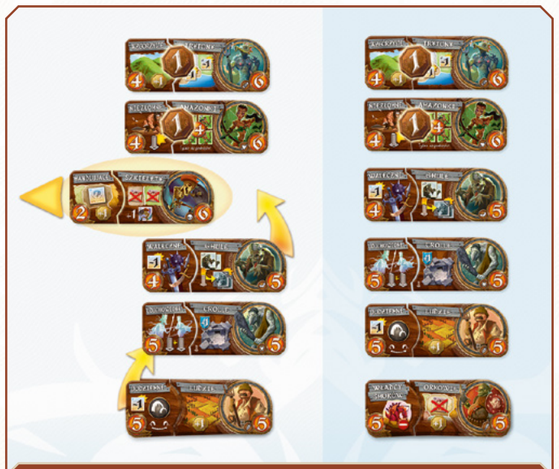
Jeśli zestaw, na który się decydujesz, ma już na sobie jakieś monety, zabierz je – nadal będziesz musiał jednak położyć po 1 monecie na każdym zestawie znajdującym się powyżej wybranego.

Połóż wybrany zestaw przed sobą i z zasobnika na żetony dobierz tyle żetonów wybranej Rasy, ile wynosi suma liczb wskazanych przez ikonę na płytce Rasy i ikonę na połączonej z nią płytce Zdolności.

Wybierasz Rasę i Zdolność oraz dobierasz odpowiadające im 2 + 6 = 8 żetonów Rasy.

Jeśli nigdzie nie zapisano inaczej (wyjątkami są Szkielety i Czarnoksiężnicy), żetony Rasy wskazane przez te ikony są jedynymi, które dobierzesz podczas gry. Jeśli zdarzy się, że Zdolność lub umiejętność rasowa pozwoli Ci dobrać dodatkowe żetony z zasobnika podczas gry, to nadal będziesz ograniczony dostępną liczbą żetonów. Na przykład gracz z 18 Czarnoksiężnikami na planszy nie będzie w stanie korzystać z ich umiejętności do czasu, aż kilka żetonów nie stanie się ponownie dostępnych.

Po wyborze Rasy i powiązanej z nią Zdolności uzupełnij kolumnę dostępnych zestawów przez przesunięcie wszystkich zestawów w górę (i znajdujących się na nich monet) oraz zdjęcie 1 znajdującego się na szczycie stosu i włożenie go w powstałe po przesunięciu miejsce. Zawsze powinno być widocznych 6 zestawów (gdy zajdzie taka potrzeba, należy przetasować odrzucone Zdolności i stworzyć z nich nowy stos).



Uzupełnienie kolumny zestawów bitewnych.

2. Podbijanie regionów

Użyj żetonów Ras, aby podbić jak najwięcej regionów baśniowego świata. Ich kontrola jest kluczowym aspektem gry prowadzącym do zwycięstwa.

> Pierwszy Podbój

Rasa, którą posiadasz, wchodząc na planszę, musi zacząć rozprzestrzenianie się od regionu stykającego się z krawędzią planszy (włączając w to Morza, które przylegają do brzegu planszy; nawet jeśli samo Morze jest zajęte przez Żeglującą Rasę).

> Podbicie regionu

Aby podbić region, musisz wyłożyć: 2 żetony Rasy + 1 żeton Rasy za znacznik Góry, Obozowiska, Legowiska Trolli i Twierdzy. Ponadto dołóż 1 żeton Rasy za każdy żeton Zaginionych Plemion albo żeton Rasy należący do innego gracza, który już znajduje się na tym regionie. Morza i Jeziora nie mogą być podbijane, jeśli nie zezwala na to Zdolność Specjalna albo umiejętność Rasy.

Obozowiska | Legowiska Trolli | Twierdze | Góry

Aby wejść na region zajmowany przez Zaginione Plemiona, musisz wykorzystać 3 żetony Rasy.

Po podbiciu regionu musisz umieścić żetony Rasy użyte do jego przejęcia wewnątrz jego granic. Te jednostki muszą pozostać tam aż do czasu, gdy zarządzisz ich przegrupowanie na koniec swojej tury (zob. *Przegrupowanie jednostek*, str. 5).

Uwaga! *Niezależnie od posiadanej Rasy lub Zdolności musisz mieć przynajmniej 1 wolny żeton, aby zainicjować nowy Podbój.*

> Przegrane przeciwników i wycofywanie się

Jeśli żetony Rasy innego gracza okupowały region podczas jego podbijania, musi on natychmiast wziąć je wszystkie z powrotem na rękę oraz:

- na stałe odrzucić jeden z tych żetonów Rasy z powrotem do pudełka;
- resztę z nich dołożyć do pozostałych zajmowanych przez jego Rasę regionów na planszy (jeśli takie zostały) na koniec tury gracza, który aktualnie wykonuje swój ruch.

Regiony te nie muszą bezpośrednio przylegać do pól, z których te jednostki zostały usunięte. Jeśli zaś wszystkie Twoje regiony zostały w tej turze podbite i pozostała Ci garść żetonów na ręce, możesz, wraz z początkiem swojej następnej tury, wprowadzić je na planszę tak, jakby to był Twój „Pierwszy Podbój".

Gdy region, w którym znajduje się pojedynczy żeton Rasy, jest podbijany, żeton Rasy należy odrzucić do pudełka. Zwykle będzie się to działo w przypadku żetonów Rasy Wymierającej (zob. *Wymieranie*, str. 6).

Uwaga! *Możesz zdecydować, że podbijesz region zajmowany przez swoją własną Wymierającą Rasę. Stracisz wtedy jej żeton, ale być może uzyskasz dostęp do regionu, który jest bardziej opłacalny dla nowej prowadzonej przez Ciebie Rasy.*

Znaczniki Gór są nieusuwalne i zostają na miejscu, aby dawać ochronę swojemu nowemu zdobywcy.

> Kolejne Podboje

Aktywny gracz może powtórzyć Podbój, aby zdobyć tyle regionów podczas swojej tury, na ile starczy mu żetonów Rasy.

Każdy z nowo podbijanych regionów musi sąsiadować z regionem już zasiedlonym przez jego Aktywną Rasę, chyba że zaznaczono inaczej w jej opisie lub opisie posiadanej przez nią Zdolności Specjalnej.

Po udanym podbiciu Wzgórz klekocząca grupa Szkieletów najeżdża na sąsiedni zamieszkany przez Elfy region.

> Ostatni Podbój/Wezwanie Posiłków

Podczas ostatniej próby Podboju w Twojej turze może Ci nie starczyć żetonów Rasy, aby podbić wybrany region. Mimo to nadal masz szansę to zrobić, pod warunkiem że masz przynajmniej 1 wolny żeton Rasy. Najpierw wskazujesz region (może być to region, do którego podbicia normalnie brakowałoby Ci 3 lub mniej żetonów), który masz zamiar podbić, a potem rzucasz kością Posiłków i dodajesz do wyniku rzutu liczbę żetonów, które zostały Ci na ręce.

Jeśli suma jest równa lub większa wartości obrony danego regionu (zob. *Podbijanie regionów*, str. 4), zajmujesz go i umieszczasz pozostałe żetony na podbitym polu. Wybrany region nie musi być najsłabszym regionem spośród regionów dostępnych do Podboju. Jeśli rzut się nie powiedzie, to żetony Rasy, za pomocą których próbujesz dokonać Podboju, należy dołożyć do Twoich pozostałych żetonów Rasy znajdujących się na planszy. Niezależnie od wyniku jest to koniec Twoich Podbojów w tej turze.

Mimo trudnych początków dzięki szczęśliwemu rzutowi kostką gracz kontrolujący Szkielety podbija również sąsiadujący region Gór zaledwie 1 żetonem (to jego ostatni Podbój w tej turze).

> Przegrupowanie jednostek

Gdy zakończysz Podboje w danej turze, możesz **dowolnie** poprzestawiać żetony swojej Rasy na planszy, przemieszczając je z jednego regionu na drugi (niekoniecznie sąsiadujące ze sobą). Musisz pamiętać o tym, aby na każdym zajmowanym regionie pozostał przynajmniej 1 żeton Rasy.

Gracz przegrupowuje swoje Szkielety w zajmowanych przez nie regionach. Przegrupowanie to zawiera 1 dodatkowy żeton Szkieletów otrzymany dzięki umiejętności rasowej (1 dodatkowy żeton Rasy za podbicie w tej samej turze 2 niepustych regionów).

3. Podliczanie monet zwycięstwa

Gdy Twoja tura dobiegnie końca, otrzymujesz po 1 monecie zwycięstwa ze stosu monet za każdy region na mapie zajęty przez Twoją Rasę. Możesz dodatkowo otrzymać monety w wyniku działania Zdolności Specjalnych i umiejętności Twojej Rasy.

Dzięki zasiedleniu 3 regionów Handlujące Szkielety otrzymują 3 monety zwycięstwa i kolejne 3 monety wynikające z ich zdolności Specjalnej (1 dodatkowa moneta za każdy zajmowany region).

W trakcie rozgrywki gracze mogą mieć na planszy żetony 2 różnych Ras. Będą to pozostałości po wcześniej wybranych Rasach, które chylą się ku upadkowi – będziemy je nazywać Wymierającymi (zob. *Wymieranie*, str. 6).

Obszary, na których znajdują się żetony Wymierającej Rasy, również przynoszą Ci po 1 monecie zwycięstwa, jednak umiejętność Wymierającej Rasy i jej Zdolność Specjalna nie zapewniają więcej dodatkowych monet, chyba że zaznaczono inaczej w dotyczących ich zasadach.

Zdolność Specjalna Wzgórzystych Trytonów działa. Otrzymujesz więc dodatkową monetę za zajęty przez nie obszar Wzgórz. Wymarłe Szkielety nie generują jednak dodatkowych punktów ze swojej Zdolności Specjalnej i zapewniają Ci monety wyłącznie za zajmowanie regionów.

Przechowuj swoje monety zwycięstwa w jednym miejscu, cały czas ukrywając ich wartość przed innymi graczami. Posiadana suma nie jest ujawniana aż do zakończenia partii. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, gracz może rozmienić pieniądze monetami ze stosu obok planszy.

II. Następne tury

W kolejnych rundach gracz rozpoczynający przemieszcza znacznik rundy o 1 pole na torze, a kolejka przebiega dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury każdy z graczy musi:

- **rozszerzyć panowanie swojej Rasy poprzez nowe zdobycze terytorialne**

ALBO

- **porzucić swoją Rasę, ogłaszając jej Wymarcie, i wybrać nową.**

Po porzuceniu Rasy gracz również zbiera monety zwycięstwa (zob. *Podliczanie monet zwycięstwa*, str. 5).

Rozszerzanie panowania przez nowe Podboje

> Przygotowanie jednostek

Możesz zebrać wszystkie swoje żetony Rasy z każdego regionu, pozostawiając przynajmniej 1 żeton na każdym z nich. Zebrane żetony zostaną użyte do Podboju nowych regionów.

> Podbój

Podczas Podboju musisz przestrzegać wszystkich dotyczących go zasad (zob. *Podbijanie regionów*, str. 5) z wyjątkiem zasady „Pierwszego Podboju" dotyczącej tylko Ras, których żaden żeton nie znajduje się na planszy.

> Porzucenie regionu

Tylko te żetony Rasy, które zostały zebrane na rękę, mogą zostać użyte do Podboju nowych terytoriów. Jeśli tylko chcesz, możesz opuścić kilka albo nawet wszystkie z zajmowanych regionów, zabierając z nich wszystkie żetony Rasy (nie możesz zabrać Pradawnych Relikwii oraz Popularnych Miejsc). W tym wypadku te opuszczone regiony nie są już więcej rozpatrywane jako należące do Ciebie ani nie przynoszą Ci monet zwycięstwa. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której zechcesz porzucić wszystkie zajmowane przez swoją Rasę regiony, to Twój kolejny Podbój traktowany będzie jako „Pierwszy" (zob. *Pierwszy Podbój*, str. 5).

Wymieranie

Jeśli uważasz, że Twoja Rasa jest zbyt rozwinięta i nie posiada już impetu potrzebnego, aby kontynuować Podboje lub bronić się przed ciągle zagrażającymi jej sąsiadami, możesz zadecydować, że ją porzucasz, i ogłosić jej **Wymarcie**. W swojej następnej turze wybierz nowy zestaw Rasy i Zdolności spośród 6 dostępnych.

Deklarując wymarcie Rasy, odwróć posiadaną płytkę Rasy na drugą, bledszą stronę, tak, aby była widoczna dla pozostałych graczy. Odwróć również dołączoną do niej Zdolność Specjalną. Rasa na Wymarciu nie dysponuje dodatkowymi umiejętnościami, chyba że na jej rewersie znajduje się jakaś ikona (np. Ghule, Uduchowione, Warowne itd.).

Usuń także wszystkie żetony Rasy z każdego zajmowanego regionu, pozostawiając na każdym z nich po jednym, który należy obrócić na drugą, bledszą stronę. Odrzucone żetony wracają do zasobnika.

Każdy z graczy może posiadać tylko 1 Wymierającą Rasę. Jeśli posiadasz na planszy żetony poprzedniej Wymierającej Rasy, natychmiast je usuń i odłóż do zasobnika na żetony jeszcze przed odwróceniem żetonów nowej Wymierającej Rasy na drugą stronę.

Płytkę Rasy, której żetony zniknęły z planszy, dołóż na spód stosu płytek albo w najniższe dostępne miejsce w kolumnie (jeśli nie ma już stosu). Dotyczy to także tej Rasy Wymierającej gracza, który posiadał już Wymierającą Rasę, a właśnie ogłosił upadek kolejnej.

Handlujące Szkielety wymarły na dobre. Umieść ich płytkę Rasy z powrotem na dole stosu i usuń wszystkie ich żetony z planszy.

Podczas tury, w której ogłosisz Wymarcie swojej Rasy, nie możesz dokonywać żadnych Podbojów. Twoja tura kończy się zaraz po punktowaniu. Otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdy region zajmowany przez Twoją Wymierającą Rasę. Nie otrzymujesz żadnych monet zwycięstwa za dołączoną do niej Zdolność Specjalną ani za jej umiejętność rasową, chyba że ich opis mówi inaczej.

W swojej następnej turze wybierz nową Rasę wraz z dołączoną do niej Zdolnością Specjalną spośród dostępnych w kolumnie. Następnie zastosuj się do tych samych zasad co podczas pierwszej tury rozgrywki (zob. *Pierwszy Podbój*, str. 4).

Dla tych Wzgórzystych Trytonów wybiła godzina upadku. Usuń ich żetony z planszy poza 1 w każdym regionie. Żetony, które pozostały na planszy, są odwracane na drugą stronę podobnie jak płytka Rasy i płytka Zdolności Specjalnej.

Jedyną dość istotną różnicą jest fakt, że podczas podliczania monet (punktów) będziesz otrzymywał monety zwycięstwa ze swojej nowej Rasy, jak również z posiadanej Rasy Wymierającej.

W wyjątkowych sytuacjach może zabraknąć płytek Zdolności Specjalnych, aby móc wystawiać kolejne Rasy. Należy wtedy potasować uprzednio odrzucone płytki i uformować z nich nowy stos Zdolności.

Koniec gry

Gdy znacznik rundy osiągnie ostatnie pole na torze rund, wszyscy rozgrywacie swoją ostatnią turę, następnie odkrywacie i liczycie monety zwycięstwa. Gracz z monetami o najwyższej łącznej wartości wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada na planszy większą liczbę żetonów Ras, wliczając w to zarówno żetony Rasy Aktywnej, jak i Wymierającej.

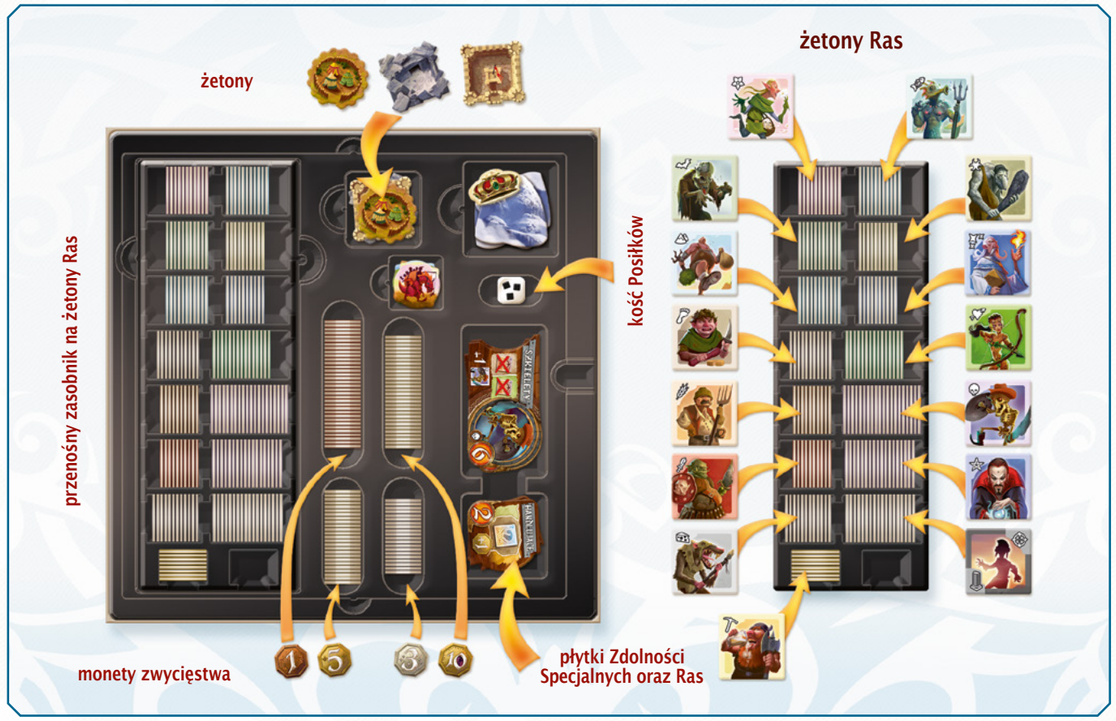
Aneks

I. Organizowanie plastikowej wytłoczki i zasobnika

Z uwagi na fakt, że *Small World* zawiera wiele wyprasek, po wyciśnięciu wszystkich żetonów zostanie sporo miejsca pomiędzy plastikowym wypełnieniem pudełka a jego pokrywą. Jeśli preferujesz przechowywanie gier w pionowej pozycji, wszystkie żetony mogą się wysypać i pomieszać.

Aby temu zapobiec, zalecamy wykonać następującą operację: gdy wyciśniesz wszystkie płytki i żetony z wyprasek, zamiast je wyrzucać, umieść je pod plastikową wytłoczką. Ostrożnie wyciągnij ją z pudełka, aby nie połamać plastiku, a następnie umieść wypraski na dnie pudełka i zakryj je wyciągniętą plastikową wytłoczką. Zostanie ono tym samym podwyższone do odpowiedniego poziomu, a przykrycie go planszami zapobiegnie przemieszczaniu się zawartości pudełka.

Ilustracja poniżej pokazuje, gdzie powinny znajdować się poszczególne żetony, płytki i monety. Wyjmowany zasobnik jest w całości przeznaczony do przechowywania żetonów Ras i posiada zagłębienia dopasowane dla każdej z nich. Niektóre mają standardowy rozmiar, aby ułatwić ich składowanie. Wszystkie inne żetony, płytki i monety mają przeznaczone dla siebie miejsce wewnątrz plastikowej wytłoczki w pudełku. Na wierzchu, na wytłoczce należy umieścić plansze, instrukcję i karty pomocy.



II. Rasy i Zdolności Specjalne w *Small World*

W grze występuje 14 Ras i 20 Zdolności Specjalnych. Każda Rasa posiada swoją własną płytkę i dostateczną liczbę żetonów jednostek, aby móc połączyć daną Rasę z każdą Zdolnością Specjalną.

Każda ze Zdolności zapewnia unikatowy przywilej Rasie, do której jest dołączona.

Żetony Ras umieszcza się na planszy kolorową stroną do góry, jeśli Rasa jest Aktywna, a do dołu, gdy jest Wymierająca.

Jeśli nie zapisano inaczej, przywileje zapewniane przez płytkę Aktywnej Rasy i połączonej z nią Zdolności Specjalnej zawsze się kumulują i nie działają, jeśli Rasa staje się Wymierająca.

Region jest uważany za **zajęty** wtedy i tylko wtedy, gdy zawiera przynajmniej 1 żeton Zaginionych Plemion albo dowolnej Rasy (Aktywnej albo Wymierającej). Region, na którym znajduje się znacznik Gór, ale nie zawiera żetonu Zaginionych Plemion albo wrogiego żetonu Rasy, uważany jest za pusty.

> Rasy

Poniższa lista zawiera szczegółowy opis umiejętności Ras. Liczba żetonów Rasy otrzymywanych podczas wyboru znajduje się na ilustracji Rasy w lewym dolnym rogu płytki.

Amazonki

Oznaczenie „+4" na płytce Rasy Amazonek oznacza, że do Podbojów możesz użyć dodatkowo 4 żetonów. Rozpoczynasz zatem Pierwszy Podbój Amazonkami z 6 żetonami Amazonek, tak jak oznaczono na płytce Rasy, 4 dodatkowymi żetonami Amazonek pobranymi z zasobnika i liczbą żetonów Amazonek oznaczoną na płytce Zdolności Specjalnej wybranego zestawu. Na koniec fazy Przegrupowania (zob. *Przegrupowanie*, str. 5) musisz usunąć z mapy 4 żetony Amazonek, pamiętając, by zachować co najmniej po 1 żetonie na każdym kontrolowanym przez Ciebie regionie. Będziesz mógł ponownie skorzystać z tych 4 żetonów w fazie Przygotowania jednostek (zob. *Przygotowanie jednostek*, str. 6) na początku Twojej kolejnej tury.

Czarnoksiężnicy

Raz na turę możesz podbić po 1 regionie każdego innego gracza w następujący sposób: jeśli w sąsiedztwie regionu kontrolowanego przez Twoich Czarnoksiężników znajduje się region chroniony przez pojedynczy żeton Aktywnej Rasy, możesz go podbić, używając 1 dodatkowego żetonu Czarnoksiężnika wziętego z zasobnika. Jeśli w zasobniku nie ma już dostępnych żetonów Czarnoksiężników, taki Podbój nie jest możliwy. Za pojedynczy żeton Rasy uważa się również żeton Trolla na Legowisku albo jakikolwiek żeton Rasy leżący na Twierdzy albo w Górach. Te żetony zwiększają obronność regionu, ale nie chronią przed umiejętnością Czarnoksiężnika. Pojedynczy żeton Rasy z podbitego regionu należy odłożyć do zasobnika, nawet jeśli to żeton Elfa – został przemieniony w Czarnoksiężnika dzięki umiejętności tej Rasy.

Czarodzieje

Na koniec tury zdobywasz dodatkowo 1 monetę zwycięstwa za każdy region z Magicznym symbolem zajmowany przez Twoich Czarodziei.

Elfy

Gdy przeciwnik podbije region zajmowany przez Twoje Elfy, zachowujesz wszystkie jednostki wycofane z tego regionu (nie usuwasz jednej z nich z gry) i na koniec tury aktywnego gracza rozmieszczasz wszystkie wycofane jednostki w swoich regionach (zob. *Przegrane przeciwników i wycofywanie się*, str. 4).

Ghule

Gdy Ghule stają się Rasą Wymierającą, pozostaw na mapie wszystkie żetony tej Rasy, a nie tylko po 1 żetonie w kontrolowanych przez nie regionach. Dalej możesz dokonywać Podbojów Wymarłymi Ghulami według standardowych zasad Podboju. Podboje Wymarłymi Ghulami musisz dokonywać na początku swojej tury przed dokonywaniem Podbojów swoją Aktywną Rasą. Jeśli chcesz, możesz atakować nimi również swoją Aktywną Rasę.

Krasnoludy

Każdy region z Kopalnią, który zajmują Twoje Krasnoludy, jest wart 1 dodatkową monetę zwycięstwa na koniec tury. Krasnoludy zachowują tę umiejętność również jako Rasa Wymierająca.

Ludzie

Każdy region Pól, który zajmują Twoi Ludzie, jest wart 1 dodatkową monetę zwycięstwa na koniec tury.

Niziołki

Możesz rozpocząć Pierwszy Podbój Niziołkami od dowolnego regionu na planszy. W pierwszych 2 regionach, które podbijesz, umieść Norki, które czynią te regiony nietykalnymi (Rasy innych graczy nie mogą ich atakować, nie działają na nie umiejętności rasowe ani Zdolności Specjalne). Norki należy usunąć z planszy, gdy Niziołki stają się Rasą Wymierającą albo gdy zdecydujesz się porzucić region z Norką.

Olbrzymy

Twoje Olbrzymy podbijają regiony sąsiadujące z kontrolowanymi przez nie Górami, używając do tego 1 żetonu Olbrzyma mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton).

Orkowie

Na koniec tury zbierz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy niepusty region, który Twoi Orkowie podbili w tej turze.

Szczuroludzie

Nie mają żadnej dodatkowej umiejętności. Ich liczebność jest wystarczającym atutem.

Szkielety

Podczas fazy Przegrupowania (zob. *Przegrupowanie jednostek* str. 5) dobierz 1 dodatkowy żeton Rasy z zasobnika za każde 2 niepuste regiony, które Twoje Szkielety podbiły w tej turze. Jeśli w zasobniku nie ma już żetonów, nie dobierasz dodatkowego żetonu.

Trolle

W każdym regionie zajmowanych przez Twoje Trolle umieść Legowisko. Legowisko Trolli zwiększa obronność regionu o 1 (działa jak dodatkowy żeton Rasy) i pozostaje w regionie, nawet gdy Trolle staną się Rasą Wymierającą. Legowisko należy usunąć, gdy porzucisz region albo gdy zostanie podbity przez innego gracza.

Trytony

Twoje Trytony podbijają wszystkie nadbrzeżne regiony (tj. sąsiadujące z Morzem albo Jeziorem), używając do tego 1 żetonu Trytona mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton).

Pusta płytka Rasy

W pudełku znajdziesz dodatkowo 1 pustą płytkę Rasy, którą możesz wykorzystać do zaprojektowania swojej własnej Rasy. Decydując o liczbie żetonów danej Rasy, pamiętaj, że może ona znaleźć się w zestawie z dowolną Zdolnością Specjalną. Najlepiej nie przekraczaj liczby 10 żetonów, żeby mieć pewność, że nigdy ich nie zabraknie.
Jeśli chcesz zagrać swoją nową Rasą, użyj żetonów innej Rasy w zastępstwie (o takiej samej albo większej liczbie żetonów) i przed rozgrywką usuń z gry płytkę zastępowanej Rasy.

> Zdolności Specjalne

W poniższych opisach Zdolności Specjalnych używamy zaimków „Ciebie" lub „Twoje", mając na myśli kontrolowane przez gracza żetony Rasy połączonej z daną Zdolnością. Do momentu, w którym nie zostanie to zaznaczone inaczej, nie dotyczy to żetonów Twojej Rasy na Wymarciu.

Następująca lista wyszczególnia profity otrzymywane dzięki poszczególnym Zdolnościom. Dodatkowa liczba żetonów Rasy, która jest otrzymywana, gdy Zdolność zostanie połączona z Rasą, jest umieszczona w kółku w lewym dolnym rogu ilustracji Rasy.

Alchemicy

Zdobywasz 2 dodatkowe monety zwycięstwa na koniec każdej tury, w której Twoja Rasa pozostała Aktywna.

Bagienne

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez Ciebie na koniec tury region Bagien.

Bohaterskie

Na koniec swojej tury umieść oba żetony Bohaterów w 2 różnych kontrolowanych przez Twoją Rasę regionach. Regiony z żetonami Bohaterów stają się nietykalne (Rasy innych graczy nie mogą ich atakować, nie działają na nie umiejętności rasowe ani Zdolności Specjalne). Bohaterów należy usunąć z gry, gdy Twoja Rasa staje się Wymierająca.

Dyplomatyczne

Na koniec swojej tury wybierz jednego z graczy, którego Aktywnej Rasy nie atakowałeś w tej turze. Zostaje Twoim sprzymierzeńcem, w związku z czym nie może atakować Twojej Aktywnej Rasy aż do Twojej następnej tury. Możesz zmieniać sprzymierzeńców co turę albo utrzymywać pokój z tą samą Rasą. Ta Zdolność nie ma wpływu na Rasy Wymierające (Wymierające Ghule nadal mogą Cię atakować).

Handlujące

Dobierz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region zajmowany przez Ciebie na koniec tury.

Konne

Twoje Konne jednostki podbijają Wzgórza i Pola, używając do tego 1 żetonu Konnych mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to by przynajmniej 1 żeton).

Latające

Możesz podbijać dowolne regiony mapy z wyjątkiem Mórz i Jezior. Podbijane regiony nie muszą sąsiadować z zajętymi przez Ciebie regionami.

Leśne

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez Ciebie na koniec tury region Lasu.

Niezłomne

Możesz ogłosić Wymarcie Niezłomnej Rasy po podliczeniu monet zwycięstwa na koniec swojej tury zamiast poświęcać na to osobną turę.

Obozujące

W fazie Przegrupowania w regionach zajmowanych przez Twoje Obozujące jednostki umieść w dowolny sposób 5 Obozowisk. Obozowisko zwiększa obronność regionu o 1 (działa jak dodatkowy żeton Rasy) i chroni przed mocą Czarnoksiężników. W 1 regionie może znajdować się więcej niż 1 Obozowisko. Co turę możesz dowolnie zmieniać ich rozłożenie. Jeśli region z Obozowiskiem zostanie podbity przez innego gracza, rozmieszczasz Obozowisko tak samo jak pozostałe jednostki z podbitego regionu. Obozowiska musisz usunąć z gry dopiero wtedy, gdy Twoja Obozująca Rasa staje się Wymierająca.

Oszalałe

Możesz używać kości Posiłków przed Podbojem każdego regionu w tej turze, nie tylko podczas ostatniego. Najpierw rzuć kością, a następnie wybierz region i umieść na nim wymaganą liczbę żetonów pomniejszoną o wynik rzutu kością Posiłków (nadal musi to być przynajmniej 1 żeton). Jeśli do jednego z Podbojów zabraknie Ci żetonów, nie możesz podbijać dalej w tej turze.

Plądrujące

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy niepusty region podbity przez Ciebie w tej turze.

Podziemne

Twoje Podziemne jednostki podbijają regiony z Jaskiniami, używając do tego 1 żetonu mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton). Dokonując Podbojów, regiony z Jaskiniami możesz traktować jak sąsiadujące ze sobą.

Uduchowione

Gdy Uduchowiona Rasa staje się Wymierająca, nie liczy się do Twojego limitu Ras Wymierających (zob. Wymieranie, str. 6), dzięki czemu możesz posiadać 2 Wymierające Rasy na mapie, a nie tylko 1. Jeśli trzecia z Twoich Ras stanie się Wymierającą, Uduchowioną Rasę pozostaw na planszy, a usuń drugą z Wymierających Ras. Uduchowiona Rasa znika z gry wyłącznie w wyniku Podbojów przeciwników.

Waleczne

Twoje Waleczne jednostki podbijają wszystkie regiony, używając do tego 1 żetonu mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton).

Warowne

Raz na turę umieść 1 Twierdzę w kontrolowanym przez Twoją Rasę regionie. Dopóki Twoja Rasa jest Rasą Aktywną, dobierasz 1 monetę zwycięstwa za każdą Twierdzę umieszczoną na mapie. Twierdza zwiększa obronność regionu o 1 (działa jak dodatkowy żeton Rasy) i pozostaje w regionie, nawet gdy Twoje Warowne jednostki staną się Rasą Wymierającą. Twierdzę należy usunąć, gdy porzucisz region albo gdy zostanie podbity przez innego gracza. W 1 regionie może znajdować się tylko 1 Twierdza, a na całej mapie może być ich maksymalnie 6.

Władcy smoków

Raz na turę możesz podbić sąsiedni region, używając pojedynczego żetonu Rasy i żetonu Smoka, bez względu na liczbę żetonów broniących tego regionu. Żeton Smoka czyni ten region nietykalnym (Rasy innych graczy nie mogą ich atakować, nie działają na nie umiejętności rasowe ani Zdolności Specjalne), dopóki leży na danym regionie. W każdej kolejnej turze możesz przenieść Smoka, używając go do podbicia nowego regionu. Żeton Smoka musisz usunąć z gry dopiero wtedy, gdy Twoja Rasa staje się Wymierająca.

Wzgórzyste

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez Ciebie na koniec tury region Wzgórz.

Zamożne

Dobierz jednorazowo 7 monet zwycięstwa na koniec pierwszej tury Zamożnej Rasy.

Żeglujące

Dopóki Twoja Żeglująca Rasa jest Aktywna, możesz podbijać Morza i Jeziora tak, jakby były zwykłymi regionami. Gdy Twoja Rasa jest Wymierająca, nadal kontrolujesz te regiony i zdobywasz za nie monety zwycięstwa. Inne Rasy, których opis nie wskazuje inaczej, nie mogą podbijać Mórz i Jezior.

Pusta płytka Zdolności Specjalnej

W pudełku znajdziesz dodatkowo 1 pustą płytkę Zdolności Specjalnej, którą możesz wykorzystać do zaprojektowania własnej Zdolności. Decydując o liczbie żetonów Rasy dodanej dzięki tej Zdolności, pamiętaj, że może ona znaleźć się w zestawie z dowolną Rasą. Najlepiej nie przekraczaj liczby 5 żetonów, żeby mieć pewność, że nigdy ich nie zabraknie.

Days of Wonder Online

DAYS OF WONDER

Zarejestruj swoją grę planszową:

Jeśli jesteś dumny ze swoich pomysłów na nowe Rasy i zdolności Specjalne lub jesteś ciekaw, co wymyślili inni, albo po prostu chcesz się podzielić uwagami z innymi graczami o najlepszych zestawach Ras i Zdolności, dołącz do naszej społeczności graczy na Days of Wonder Online, gdzie znajdziesz także wersje online naszych gier. Zarejestruj swoją grę na www.daysofwonder.com, odbierz upusty online i odkryj stronę pełną dodatkowych Ras ze świata Small World, Zdolności Specjalnych, strategii i wskazówek dla graczy.

Wystarczy, że klikniesz przycisk Nowego Gracza i zastosujesz się do wskazówek.

Możesz dowiedzieć się więcej o grach wydawnictwa Days of Wonder, odwiedzając naszą stronę:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Autor:
Philippe Keyaerts

Ilustracje:
Miguel Coimbra

Oprawa graficzna:
Cyrille Daujean

Redakcja:
zespół Rebel

Podziękowania

Przede wszystkim pragniemy podziękować grupie oddanych testerów, w skład której wchodzili: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kuster i Alexis Keyaerts.

Podziękowania otrzymują również: Cédrick Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, członkowie Repos, Tripot, grupy Gang of Our i Alpaludismes oraz uczestnicy konwentów w Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE i Rubrouck.

Specjalne podziękowania dla Xaviera Georges'a i Alaina Gotcheinera za ich sugestie i cenny wkład w grę.

Days of Wonder pragnie podziękować Brunonowi Cathali za zwrócenie nam uwagi na tę perełkę wśród gier.

DAYS OF WONDER

Days of Wonder, logo Days of Wonder oraz gra planszowa Small World to zarejestrowane znaki towarowe Days of Wonder, Inc. © 2009-2018 Days of Wonder, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.