

SMALLWORLD PODZIEMIA

Dla 2-5 graczy • Od 8 lat • 30-90 minut



DAYS OF
WONDER

Art

Zawartość

Wewnątrz *Small World Podziemia*™ znajdziesz:

- 4 Mapy do gry *Small World Podziemia*, umieszczone na dwóch obustronnych planszach (po 1 dla każdej z 4 możliwych konfiguracji graczy).



- 15 płytek Ras fantasy. Z jednej strony kolorowych – Aktywnych, z drugiej szarych – Ras chylących się ku upadkowi – Wymierających.



Jaszczury - Wymierające i Aktywne

- 165 odpowiadających im żetonów Ras i 14 Bestii:



- 5 kart pomocy gracza (po 1 dla każdego z nich) i 1 egzemplarz skróconej wersji rozgrywki dla 5 graczy.

Ważna uwaga!

Jeśli już grałeś w *Small World*, powinieneś szybko odnaleźć się w zasadach niniejszej gry. Pomijając fakt, że Rasy zamieszkujące Podziemia różnią się od tych znanych nam z poprzedniej, mechanika gry jest bardzo podobna. Wszystkie nowe zasady są wyróżnione tą ikonką.



Przygotowanie

Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka, wypnij 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 9.

- ◆ Wybierz mapę *Small World Podziemia*, której symbol przy torze tur odpowiada liczbie graczy biorących udział w grze.

◆ Połóż znacznik rundy na planszy, na pierwszym polu toru tur **1**. Jest on 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. tura).

◆ Wyciągnij zasobnik z żetonami Ras z pudełka i połóż go obok planszy tak, aby każdy gracz miał do niego swobodny dostęp **2**.

◆ Wymieszaj wszystkie płytki Ras, wylosuj 5 i ułóż je aktywną (kolorową) stroną w kolumnę **3**. Wszystkie pozostałe płytki Ras uformuj w 1 stos i umieść go pod ułożoną kolumną **4**. To samo zrób z płytkami Zdolności – losowo dodaj po 1 do już odkrytych Ras, a resztę umieść obok stosu płytek



wanie do gry

Ras 5. Powinieneś teraz mieć przed sobą kombinację 6 Ras, wliczając tę znajdującą się na wierzchu stosu, z dołożonymi do nich płytkami Zdolności.

◆ Połóż po 2 żetony Bestii na każdym z regionów mapy zawierającym symbol Bestii 6. Bronią one tych regionów Podziemi, które skrywają Pradawne Relikwie albo są Popularnymi Miejscami. 7 Różnych typów Bestii zawartych w grze działa w ten sam sposób niezależnie od ilustracji na żetonie.

◆ Wymieszaj razem znaczniki Popularnych Miejsc i Pradawnych Relikwii. Wylusuj ich tyle, ile jest na mapie regionów zajmowanych przez Bestie, i uformuj z nich pojedynczy stos tak aby nie było widać efektów tych znaczników 7. Resztę znaczników odłóż zakrytą do pudełka - nie będą używane w tej rozgrywce.

◆ Umieść znacznik Czarnych Gór w każdym regionie zawierającym ich symbol 8.

◆ Przydziel każdemu z graczy pięć monet o wartości „1” 9. Wszystkie pozostałe monety umieść obok planszy tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy 10. Monety posłużą jako waluta podczas gry, a na jej koniec zapewnią graczom punkty zwycięstwa.



21 płytek Zdolności Specjalnych



Następujące elementy gry



Wulkan



9 Czarnych Gór



9 Popularnych Miejsc



6 Pradawnych Relikwii



Wielki Przedwieczny



Balrog



Duch Lory Craft



Królowna



8 Zgrzybiałych Panczerzy



4 znaczniki Zemsty



7 Srebrnych Młotów



Torba Wielu Rzeczy

106 monet zwycięstwa (30 „dziesiątek”, 24 „piątki”, 18 „trójek” i 34 „jedynek”)



monety zwycięstwa



kość Posiłków

znacznik rundy



znacznik rundy


niniejsza instrukcja

Cel Gry

Okazuje się, że w *Small World Podziemia* przestrzeni do życia jest jeszcze mniej niż na powierzchni! Pośród pogrzebanych wspomnień minionych epok ciężko jest znaleźć jeszcze trochę miejsca dla siebie. Zwłaszcza że inne plugawe Rasy także ośmieliły się kopać w naszej ziemi, drążyć skałę, którą nasi przodkowie powierzyli Tobie z nadzieją, że będziesz w stanie wykuć w niej podwaliny potężnego imperium, a Twój podwładni wylegną z niej i zdominują cały znany nam świat!

Po wyborze Rasy i posiadanej przez nią Zdolności powinieneś podbijać kolejne regiony, odwiedzać Popularne Miejsca, szukać Pradawnych Relikwii i gromadzić całe stopy monet, często kosztem sąsiednich, słabszych Ras. Dokładanie jednostek (żetonów Ras) w rozmaitych regionach i podbijanie wykutych w skale okolic przynosi na zakończenie tury dochód w postaci monet zwycięstwa (punktów) równy liczbie kontrolowanych przez Ciebie regionów. Czasem zdarza się, że rozwój Rasy zostanie mocno ograniczony przez bardziej agresywnych sąsiadów. Wtedy będziesz zmuszony do porzucenia jej i rozejrzenia się za nowymi podopiecznymi. Kluczem do zwycięstwa jest wyczucie, kiedy ogłosić wymieranie swojego imperium i poprowadzić nowe ku chwale i dominacji nad jaskiniami i grotami Podziemia!

Rozpoczęcie gry

 Gracz, który ostatnio odwiedził jaskinię albo lochy (ewentualnie piwnicę), rozpoczyna grę i wykonuje swoją turę. Następnie rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy każdy z graczy rozegra swoją turę, następuje nowa runda.

Pierwszy gracz przesuwając znacznik rundy o 1 pole do przodu na torze. Następnie rozgrywa swoją turę, a po nim kolejni gracze wykonują 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, wygra!

I. Pierwsza tura

Podczas pierwszej tury każdy gracz:

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

1. Wybór zestawu Rasy i Zdolności Specjalnej

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

Położony 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.

Jeśli nigdzie nie zapisano inaczej (dla przykładu Błot-



Jeśli chcesz wybrać Mistycznych Piecziarzy 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.

niaki albo Srebrne Młoty Żelaznych Krasnoludów), 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 12 Błotniakami na planszy nie będzie w stanie korzystać z ich umiejętności do czasu, aż kilka żetonów nie stanie się ponownie dostępnymi.



Wybrałeś Rasę i Zdolność oraz dobrałeś odpowiadające im $4 + 5 = 9$ żetonów Rasy.

Po wyborze Rasy i powiązanej z nią Zdolności uzupełnij kolumnę dostępnych zestawów poprzez 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 nowy stos).

Przed wyborem

Po wyborze

Uzupełnianie kolumny o nowy zestaw Rasy i Zdolności.

2. Zdobywanie regionów

> Pierwszy Podbój

Rasa, którą posiadasz, wychodząc na planszę, musi zacząć rozprzestrzenianie się od regionu stykającego się z krawędzią planszy (włączając w to 2 „końce” Rzeki, które dotykają krawędzi).

> Podbijanie regionów

Aby podbić region, musisz wyłożyć:

2 żetony Rasy +1 żeton Rasy za znacznik Czarnej Góry oraz +1 za każdy ze znaczników Zgrzybiałych Pancrzy i znacznik Strażnicy Ziemi Ojczystej. Ponadto dołóż 1 żeton Rasy za każdy żeton Bestii albo żeton Rasy należący do innego gracza, który już znajduje się na tym regionie.

> Wyjątki od powyższej zasady

- Koszt podbicia Rzeki to tylko 1 żeton Rasy, ale Rzeka MUSI zostać opuszczona podczas fazy Przegrupowania (zob. str. 7); tak więc nikt z graczy nie będzie mógł zająć tych pól do chwili, gdy jego Rasa nie będzie posiadać pozwalającej mu na to Zdolności lub umiejętności rasowej.

- Przepaście są niedostępne, rozpoznaje się je po znaku zakazu wejścia. Muszą być obchodzone i nie da się ich bezpośrednio przekroczyć.



Symbol Wulkanu wskazuje, gdzie może dojść do erupcji (zob. *Płomyczki*, str. 10).

Po podbiciu regionu musisz umieścić żetony Rasy użyte do jego przejścia wewnątrz jego granic.

Te jednostki muszą pozostać tam aż do czasu, gdy zarządzisz ich przegrupowanie na koniec swojej tury (zob. *Przegrupowanie jednostek*, str. 7).



Aby wejść na region zajmowany przez 2 Bestie, musisz zużyć aż 4 żetony Rasy.

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

> Podbijanie regionu zajmowanego przez Bestie

Gdy uda Ci się podbić region zajmowany uprzednio przez Bestie, dobierz znacznik ze stosu Popularnych Miejsc i Pradawnych Relikwii i umieść go na właśnie podbitym regionie.

Możesz również uzyskać kilka dodatkowych znaczników albo żetonów, w zależności od Zdolności Specjalnych lub przywilejów zapewnianych przez Popularne Miejsce albo Pradawną Relikwię (zob. *Pradawne Relikwie i Popularne Miejsca*, str. 13-15).

Jeżeli nie napisano inaczej (np. Strażnica Ziemi Ojczystej), raz odkryte Popularne Miejsca i Pradawne Relikwie nie wliczają się do sumy siły obrony regionu, na którym się znajdują, i NIGDY nie zwiększają liczby żetonów wymaganych od innych graczy do podbicia regionu, na

którym się znajdują.

> 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. 8).

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 zyskowny dla nowej prowadzonej przez Ciebie Rasy.

 Czarne Góry są nieusuwalne i zostają na miejscu, aby dawać ochronę swojemu nowemu zdobywcy.

Popularne Miejsca są nieusuwalne – zostają na miejscu, gdy region zostanie podbity przez nowego najeźdźcę. Jeżeli nie napisano inaczej (np. Strażnica

 Ziemi Ojczystej), Popularne Miejsca nigdy nie są dodawane do siły obrony regionu.

Pradawne Relikwie zostały porzucone przez ich poprzedniego właściciela. Pozostają na miejscu, gdy region jest podbijany przez innego gracza. Nigdy nie wliczają się do sumy obrony regionu.

> 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.

> 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.

Wskazujesz region (może być to region, do którego podboju normalnie brakowałoby Ci 3 lub mniej żetonów), który masz zamiar podbić, rzucasz kością Posił-



Po udanym podbiciu Mokradeł ta groźna grupa Błotniaków najeżdża na sąsiedni zamieszkały przez Pieczariuchy region.

ków 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.5), zajmujesz go i umieszczasz pozostałe żetony na podbitym polu. Wybrany region nie musi być najstarszym regionem spośród regionów dostępnych do Podboju.

Jeśli rzut się nie powiedzie, to żetony Rasy, za pomocą których próbowałeś dokonać Podboju należy dołożyć do Twoich pozostałych żetonów Rasy znajdujących się na planszy. Niezależnie od wyniku Twoje Podboje w tej turze kończą się.



Pomijając ciężki początek, dzięki szczęśliwemu rzutowi kostką gracz kontrolujący Błotniaki podbija również sąsiadujący region Czarnych 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 jedynie pamiętać o tym, aby na każdym zajmowanym regionie pozostał przynajmniej 1 żeton Rasy.



Gracz przegrupowuje swoje Błotniaki w zajmowanych przez nie regionach. Przegrupowanie to zawiera 1 dodatkowego Błotniaka otrzymanego dzięki rasowej umiejętności (1 dodatkowy żeton Rasy za zajmowanie Mokradeł).

Se Jeśli podbiłeś w tej turze jakiegokolwiek regiony z Rzeką, w pierwszej kolejności musisz usunąć z nich żetony i umieścić na innych, nieposiadających Rzeki polach. Z końcem Twojej tury wszystkie pola z Rzeką muszą być puste, chyba że posiadasz umiejętność, która neguje tę zasadę (np. Krakenki, str. 11).

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 bonusów oraz dzięki działaniu Zdolności, Rasy, Popularnych Miejsc i Pradawnych Relikwii.



Zasiedlając 3 regiony, Mistyczni Pieczariusze otrzymują 3 monety zwycięstwa oraz 1 dodatkową monetę wynikającą z ich Zdolności Specjalnej (1 monetę za zajmowany region z Mistycznymi Kryształkami).

W trakcie rozgrywki gracze mogą mieć na planszy żetony 2 różnych Ras. Będą to pozostałości wcześniej wybranych Ras, które chyliły się ku upadkowi – będziemy je nazywać Wymierającymi (zob. *Wymieranie*, str.8).

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

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 zwrócić się o rozmiennienie pieniędzy ze stosu monet.



Krakenki to jedyna Rasa, która może pozostać na Rzece i uzyskiwać z niej dochód (monety).

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.

Rozszerzanie panowania przez nowe Podboje

> Przygotowanie jednostek

Możesz zebrać wszystkie swoje żetony Rasy z każdego terytorium, 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 Miejs). 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 zdecydować, 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 ona widoczna dla pozostałych graczy. Odwróć również dołączoną do niej Zdolność Specjalną. Rasa na Wymarceniu nie dysponuje dodatkowymi umiejętnościami, chyba że na jej rewersie znajduje się jakaś ikona (np. Błotne, Odradzające się, Szlacheckie 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 Rasę na Wymarceniu. Jeśli posiadasz na planszy żetony poprzedniej Wymierającej Rasy, natychmiast je usuń i odłóż do



Dla tych Wampirycznych Gnomów 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 płytki Rasy. Od płytki Rasy odrzuć Zdolność Specjalną.

zasobnika na żetony jeszcze przed obróceniem 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 już posiadał Rasę na Wymarceniu, a właśnie ogłosił upadek kolejnej.



Te Płomyżki nie tylko się wypaliły, ale całkiem zgasiły i wymierają. Umieść ich płytkę Rasy z powrotem na dole stosu i usuń wszystkie ich żetony z planszy.

Podczas tury, w której ogłosiłeś 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. 5). Jediną 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, wszyscy rozgrywawcy swoją ostatnią turę, następnie odkrywacie i liczycie monety zwycięstwa. Gracz z monetami o największej wartości wygrywa. W wypadku remisu wygrywa gracz, który na planszy posiada 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 Podziemia* 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. Wymowany 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 Podziemia*

Każda Rasa posiada swoją własną płytkę oraz dostateczną liczbę mniejszych żetonów jednostek, aby móc połączyć daną Rasę z każdą Zdolnością Specjalną.

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

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

Jeśli nie zapisano inaczej, przywileje zapewniające przez płytkę Aktywnej Rasy i połączonej z nią Zdolno-

ści zawsze się kumulują i nie działają, jeśli Rasa jest na Wymarciu.

Region jest uważany za zajęty wtedy i tylko wtedy, gdy zawiera przynajmniej 1 żeton Bestii albo Rasy (Aktywnej lub Wymierającej). Region, na którym znajduje się znacznik Czarnych Gór, Popularnych Miejsc albo Pradawnych Relikwii, ale nie zawiera Bestii albo wrogiego żetonu Rasy, uważany jest za pusty.

Region rozpatrywany jako nietykalny dzięki obecności Balroga, Wielkiego Przedwiecznego, Ducha Lory Craft czy Królowy nie może zostać podbity przez przeciwników. Na region ten nie działają ich Zdolności Specjalne i umiejętności rasowe, tak samo jak kontrolowane przez nie Popularne Miejsca czy posiadane Pradawne Relikwie (tak długo, jak którykolwiek z wymienionych wyżej znaczników jest obecny w danym regionie).



Kompatybilność ze Small World

Wszystkie Rasy i Zdolności Specjalne wprowadzone w *Small World Podziemia* są nowe, ale kilka z nich będzie znanych graczom, którzy grali już w *Small World* – mogą być to wariacje mocy dostępnych w *Small World* lub dodatkach do gry. Obie gry, jak i dodatki do nich, można ze sobą mieszać. To znaczy, że w większości przypadków bardzo łatwo dopasować elementy obu gier, dobierając kilka Ras ze *Small World* i przenosząc je pod ziemię albo wyciągając kilka z jaskiń na powierzchnię, gdy gracze zaznajomią się z *Podziemiami*.

Gdy już będziesz gotów, aby przedsięwziąć wyprawę z nowymi Rasami i Zdolnościami na powierzchnię (lub pod ziemię), powinieneś mieć na uwadze kilka poniższych zasad:

- Zdolności i efektów, które nie mają sensu (na przykład łączą się z terenami, których już nie ma w grze, albo odwołują się do Pradawnych Relikwii i Popularnych Miejsc, które są nieobecne w rozgrywce), nie stosuje się i powinny zostać usunięte jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki.
- Tam, gdzie jest to możliwe, efekty i Zdolności odnoszące się do Mórz i Jezior są uznawane za odnoszące się do Rzek (i odwrotnie).

- Czarne Góry i zwykłe Góry mają ten sam efekt w obu światach.
- Jeśli masz ochotę wprowadzić Popularne Miejsca oraz Pradawne Relikwie w *Small World*, to musisz ustalić najpierw liczbę wybranych Bestii (2 × liczba graczy + 2), a następnie położyć po 2 żetony Bestii w wybranych przez siebie regionach zawierających ilustrację Zaginionych Plemion. Należy się przy tym upewnić, że żadne 2 regiony zajmowane przez Bestie nie będą regionami sąsiadującymi. Następnie połóż po 1 znaczniku Zaginionych Plemion na polach niezajętych przez Bestie, kończąc tym samym przygotowanie planszy.
- Następujące regiony rozpatruj jako tożsame:
 - ◆ Czarne Góry/Góry
 - ◆ Mokradła/Bagna
 - ◆ Grzybowe Lasy/Lasy
 - ◆ Kopalnie/Region Górniczy
 - ◆ Mistyczne Kryształły/Magiczne Symbole

Po więcej szczegółowych danych dotyczących tego, w jaki sposób najlepiej przenosić Rasy i Zdolności pomiędzy grami, odwiedź stronę internetową www.smallworld-game.com.



Rasy

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



Błotniaki

Podczas fazy Przegrupowania w swojej turze dobierz 1 żeton Błotniaka z zasobnika za każdy region Mokradła zasiedlany przez Twoje Błotniaki i dołóż go na planszę, na jednym z już kontrolowanych przez nie regionów.

Gnomy



Podczas swoich tur inni gracze nie mogą używać swoich Zdolności, umiejętności ani efektów Miejsc i Relikwii, które kontrolują, aby podbić regiony zamieszkiwane przez Gnomy. Wlicza się w to efekty niebezpośrednie – gracz, którego jednostki nie znajdują się w bezpośrednim sąsiedztwie Twoich Gnomów, nie może ich atakować, nawet jeśli kontroluje Wielką Mosiężną Rurę (zob. *Wielka Mosiężna Rura*, str. 15). Balrog również nie może podbić regionu zajmowanego przez Gnomy. Gnomia odporność działa tylko podczas tur innych graczy, w trakcie swojej tury mogą one używać Relikwii, Miejsc itp. tak, jak zwykle.

Jaszczury



Kontrolowane przez Ciebie Jaszczury mogą przepływać przez Rzekę, zajęta bądź pustą, bez konieczności podbijania jej ani zostawiania na niej żetonu. Mogą jednak zdecydować się na Podbój (na przykład regionu zajmowanego przez Krakenki), ale muszą wtedy spełnić jego normalne wymagania. Nawet jeśli uda im się podbić region, nie mogą na nim pozostać w fazie Przegrupowania i muszą przemieścić swoje żetony z powrotem na ląd.

Krakenki



Na koniec swojej tury nie musisz opuszczać regionów Rzeki, na których znajdują się Twoje żetony Rasy. Możesz je tam pozostawić i zdobywać za nie monety (punkty) nawet wtedy, gdy Rasa jest na Wymarcu. Rasa, która chce przejść przez region zajmowany przez Krakenki, musi go najpierw podbić.

Kultyści



Położ znacznik Wielkiego Przedwiecznego na pierwszym z regionów, który podbiją Kultyści. Ten region jest nietykalny. Podbijanie regionów sąsiadujących z regionem zajmowanym przez Wielkiego Przedwiecznego (włączając w to rozpatrywane jako sąsiadujące w wyniku działania jakiejś Zdolności Specjalnej, umiejętności rasowej, Miejsca albo Relikwii) można podbić przy

użyciu 1 żetonu Kultysty mniej, niż jest to wymagane – w danym regionie trzeba jednak umieścić przynajmniej 1 Kultystę. Na początku swojej tury możesz przemieścić Wielkiego Przedwiecznego na wybrany przez Ciebie region zajmowany przez Kultystów.



Licze



Pobierz monetę zwycięstwa o wartości „1” od każdego przeciwnika, który podbije region, na którym znajdują się Twoje Wymierające Licze. Przeciwnik nieposiadający żadnych monet nie może podbijać regionów zajmowanych przez Licze.



Mimowie Cienia

Jeśli podczas wybierania zestawu Ras i Zdolności (str. 4) wybierzesz Mimów Cienia, możesz natychmiast zamienić posiadaną przez nich Zdolność Specjalną na 1 spośród 5 innych dostępnych. Nie dobierasz ani nie zamieniasz monet (jeśli takowe znajdują się na płycie Zdolności), jedynie Zdolność Specjalną.



Mroczne Elfy

Mroczne Elfy lubią żyć jako samotnicy. Na koniec tury zbierz dodatkową 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez nie region, który nie sąsiaduje bezpośrednio z regionem zawierającym inną Rasę (wliczając w to także inne Rasy, które Ty sam możesz posiadać; wszystkie Rasy przeciwników, nawet te na Wymarciu, oraz Bestie).



Mumie

Mumie są wszędzie, ale mają tendencję do potykania się, a to wszystko przez te luźne bandażę! Na wszystkie Podboje potrzebują 1 żetonu Mumii więcej, niż jest to normalnie wymagane.



Ogry

Twoje Ogry podbijają dowolny region, używając do tego 1 żetonu Ogra mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton).



Pajęczatki

Podczas Podboju Twoje Pajęczatki rozpatrują wszystkie regiony sąsiadujące z Przepaściami jako sąsiadujące do regionów, które już zajmują. Podczas Pierwszego Podboju mogą wejść na planszę na dowolny region sąsiadujący z Przepaścią.



Pieczariusze

Każdy region Grzybowego Lasu, który zajmują Twoi Pieczariusze, jest wart 1 dodatkową monetę zwycięstwa na koniec tury.



Płomyczki

Po wybraniu tej Rasy połóż znacznik Wulkanu na jednym z pól planszy zawierającym Przepaść oraz symbol Wulkanu. Każdy region stykający się z Wulkanem oraz każdy region łączący się z Wulkanem za pomocą regionów zajmowanych przez Twoje Płomyczki może być atakowany takim kosztem żetonów, jakby był pusty.



Świetliki

Możesz użyć kości Posiłków przed dokonaniem Podboju pola zawierającego Mistyczne Kryształy albo pola z nimi sąsiadującego, pod warunkiem że Kryształy są już zajęte przez Twoje Świetliki. Przed rzutem kostką wyznacz region, który chcesz podbijać. Jeśli posiadasz wystarczającą liczbę żetonów Świetlików na ręce (niezależnie od wyniku rzutu), musisz podbić wybrany rejon.



Żelazne Krasnoludy i ich Srebrne Młoty

Podczas fazy Przegrupowania grający Krasnoludami w każdej turze dobiera i kładzie przed sobą 1 dodatkowy żeton Srebrnego Młota z pudełka za każdy region z Kopalnią, który zajmują jego Krasnoludy. Od tego momentu do czasu, aż ogłoszone zostanie ich Wymarcie, Krasnoludy mogą używać tych Srebrnych Młotów do podbijania terytoriów podczas fazy Podboju, jednak nie do obrony podczas tur innych graczy. Na koniec fazy Przegrupowania (zob. *Przegrupowanie jednostek*, str. 7) w każdej ze swoich tur usuń wszystkie żetony Młotów z planszy, upewniając się, aby na każdym z zajmowanych regionów został przynajmniej 1 Krasnolud. Połóż Srebrne Młoty przed sobą, gdzie będą czekać do następnej fazy Podboju.



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 Wymarcu.

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.



Awanturnicze

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez Ciebie na koniec tury region zawierający Popularne Miejsce.



Błotne

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez Ciebie na koniec tury region Mokradeł, nawet jeśli jest on zajmowany przez Rasę Wymierającą.



Górnice

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



Grobowe

Ogłaszając Wymarcie Rasy Grobowej, należy zachować wszystkie jej żetony znajdujące się na planszy – możesz je przegrupować jeden ostatni raz przed punktowaniem w tej turze. Jeśli region zawierający jednostki Grobowe na Wymarcu zostanie podbity, to zniszczone żetony traktuje się tak, jakby nadal należały do Aktywnej Rasy (zob. *Przebrane przeciwników i wycofywanie się*, str. 6). Wraz z końcem tury gracza atakującego można je przegrupować. Jeśli Twoim Grobowym żetonom nie został już żaden kontrolowany region na planszy, nie możesz ich przegrupowywać. W tym wypadku wszystkie żetony zostają bezpowrotnie utracone.



Kamienne

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



Kłótlive

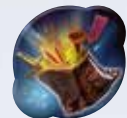
Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy odrębny zestaw regionów (np. grupa regionów nieposiadająca wspólnej granicy z inną grupą regionów), który Twoja Kłótlwa Rasa zajmuje na koniec tury.

Jeśli tworzy 1 połączony ze sobą zestaw regionów, otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa, jeśli jest rozdzielona na 2 regiony, otrzymujesz 2 monety itd...



Magiczne

Otrzymujesz żeton Torby Wielu Rzeczy, który duplikuje działanie jednej z Relikwii znajdujących się aktualnie w grze. Wybierasz spośród dostępnych Relikwii tę, którą wykorzystasz w tej turze, używając Torby do jej reprezentowania. Torba nie może zostać skradziona. Jeśli zawierający ją region zostanie opuszczony, nie zostawiasz jej na nim, tylko wraca do Ciebie.



Męczeńskie

Dobierz 1 monetę zwycięstwa z banku za każdym razem, gdy jeden z zasiedlanych przez Ciebie regionów jest podbijany przez przeciwnika.



Mistyczne

Dobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy zajmowany przez Ciebie na koniec tury region zawierający Mistyczne Kryształy.



Mściwe

Przełącz 1 znacznik Zemsty każdemu z graczy, który zaatakował podczas swojej tury dowolną z kontrolowanych przez Ciebie Ras. W trakcie Twojej następnej tury możesz zaatakować każdy region zasiedlany przez Rasy tego gracza (Aktywne lub Wymierające), używając 1 żetonu mniej niż normalnie. Minimalna liczba atakujących żetonów to nadal 1. Na koniec swojej tury odbierz znaczniki Zemsty graczom, którym je wcześniej rozdałeś.



Nieśmiertelne

Gdy wróg zdobywa jeden z zajmowanych przez Ciebie regionów, zamiast odrzucać 1 żeton z powrotem do zasobnika, zachowaj wszystkie wycofane w wyniku tego Podboju żetony na ręce, by na koniec tury tego gracza dołożyć je do Twoich pozostałych regionów (zob. *Przebrane przeciwników i wycofywanie się*, str. 6).



Odradzające się

Gdy Twoja Odradzająca się Rasa stanie się Wymierająca, na początku swojej tury możesz nią opuścić 1 albo 2 regiony i wstawić w te miejsca 1 żeton Twojej Aktywnej Rasy, dobierając go z pudełka albo wykładając z puli posiadanych żetonów (jeśli w pudełku już ich nie ma).



Rybackie

Na koniec Twojej tury dobierz 1 monetę zwycięstwa z banku za każdą pełną parę zajętych regionów przybrzeżnych. Regiony przybrzeżne to wszystkie te, które dzielą granicę z regionem posiadającym Rzekę (Uwaga! Region Rzeki nie jest regionem przybrzeżnym).



Stadne

Na koniec Twojej tury dobierz 2 dodatkowe monety zwycięstwa z banku, jeśli wszystkie Twoje regiony są ze sobą połączone i tworzą jeden wielki region. Tego typu region można stworzyć również za pomocą Zdolności (np. Pajęczatki, mimo że rozproszone pomiędzy oddzielnymi regionami otaczającymi Przepaście, nadal będą rozpatrywane jako sąsiadujące ze sobą i będą korzystać z tego przywileju).



Strachliwe

Na koniec Twojej tury dobierz 1 monetę zwycięstwa z banku za każdy zajmowany region, na którym znajdują się przynajmniej 3 żetony Twojej Aktywnej Rasy.



Szlacheckie

Na koniec Twojej tury umieść znacznik Królowny na jednym z regionów zajmowanych przez żeton Twojej Szlacheckiej Rasy, aby uczynić go nietykalnym. W momencie gdy Twoja Rasa stanie się Wymierająca, pozostawiasz Królownę na zajmowanym przez nią polu, sprawiając, że nadal będzie ono nietykalne, ale nie będzie można już więcej jej przenosić.



Tarczowe

Na koniec fazy Podboju za każdy kontrolowany region z Grzybowym Lasem weź z pudełka do ręki 1 znacznik Zgrzybiałego Pancernia. Podczas fazy Przegrupowania możesz umieścić te Pancernie na dowolnych regionach. Każdy Pancerni położony na jakimś regionie zwiększa jego obronę o 1, nawet jeśli Rasa zajmująca to pole jest na Wymarcium. Te znaczniki nie są traktowane jak żetony Rasy (na przykład pojedynczy żeton Rasy, nawet z kilkoma Pancerniami, nadal może zostać przemieniony w wampira). Możesz mieć kilka Pancerni w 1 regionie. Kiedy zostanie on podbity lub opuszczony, wszystkie Pancernie należy odrzucić. W innym wypadku pozostają w grze tak długo, jak długo na polu z nimi znajdują się jednostki.



Wampiryczne

Raz na turę Twoje Wampiryczne jednostki mogą podbić wybrany region należący do przeciwnika, zastępując żeton Aktywnej Rasy przeciwnika własnym, pobranym z zasobnika na żetony (lub z ręki, jeśli nie ma ich już w zasobniku). Żeton, który zostanie zastąpiony, musi być jedynym żetonem Rasy na danym polu. 1 żeton znajdujący się w Czarnych Górach albo w regionie ze Strażnicą Ziemi Ojczystej oraz żeton chroniony przez Zgrzybiały Pancerni jest nadal rozpatrywany jako pojedynczy i może zostać przemieniony w wampira. Region, w którym znajduje się pojedynczy Gnom, jest chroniony przed atakiem. Zastępowany żeton przeciwnika odłóż do pudełka, nawet jeśli jest to żeton Rasy posiadającej Nieśmiertelność.



Zaradne

Dobierz 2 dodatkowe monety zwycięstwa na koniec każdej tury, w której Twoje będące na Wymarcium żetony Zaradnej Rasy nadal zajmują co najmniej 1 region na planszy (wliczając w to turę, w której zadeklarowałeś Wymarcie).



Znikające

Deklarując Wymarcie Rasy z tą zdolnością, pobierz z banku po 2 monety zwycięstwa za każdy zajmowany przez nie region (zamiast po 1), a następnie odrzuć wszystkie żetony tej Rasy z planszy.



Złodziejskie

Zabierz 1 monetę zwycięstwa każdemu graczowi, którego jakkolwiek zasiedlony przez aktywne jednostki region sąsiaduje z regionem, który na koniec tury zasiedlają Twoje jednostki.



III. Pradawne Relikwie i Popularne Miejsca

W grze znajduje się 6 Pradawnych Relikwii oraz 9 Popularnych Miejsc. Każde z nich posiada unikalny, reprezentujący je znacznik. Gdy gracz podbija region zajmowany przez Bestie, natychmiast losuje 1 znacznik ze stosu Miejsc i Relikwii i kładzie go na tym polu.

Relikwie i Miejsca zapewniają unikalne moce każdemu, kto zajmuje region, na którym się znajdują. Mogą one zostać utracone na rzecz innych graczy, gdy region z Relikwią lub Miejscem zostanie podbity. Wtedy kontrolę nad nimi przejmuje najeźdźca, co w trakcie gry będzie zdarzać się wielokrotnie.

Miejsca są stacjonarne – zawsze pozostają w regionie, w którym zostały odkryte, oferując bonusy graczowi, którego jednostki aktualnie zajmują dany region. Relikwie zaś są mobilne – przemieszczają się tam, gdzie ich moc została użyta po raz ostatni, zaraz po tym, gdy to nastąpi.

Kiedy region zawierający Pradawną Relikwię albo Popularne Miejsce zostanie opuszczony, to pozostają one na miejscu – na planszy. Kiedy zostaną podbite, ich moce natychmiast przypadają w udziale nowemu właścicielowi regionu.

Relikwie i Miejsca nigdy nie zwiększają wartości obrony regionu, na którym się znajdują, z wyjątkiem Strażnicy Ziemi Ojczystej.

Działanie Miejsca albo Relikwii odwołujące się do

dodatkowych żetonów Rasy odnosi się do żetonów dobieranych z zasobnika, a dopiero gdy już ich tam nie ma, z ręki gracza, jeśli jakieś pozostały.

Moc Relikwii lub Miejsca staje się aktywna i gotowa do wykorzystania od razu, gdy podbijesz zajmowany przez Bestie region.

1 żeton Rasy na polu z Relikwią lub Miejscem nadal jest traktowany jako pojedynczy żeton.

Region nietykalny, w którym znajduje się Balrog, Wielki Przedwieczny, Królowna albo Duch Lory Craft, nie może zostać podbity przez przeciwnika. Nie działają także na niego rasowe i Specjalne zdolności, podobnie jak Relikwie i Miejsca będące pod jego kontrolą, póki Balrog, Wielki Przedwieczny, Królowna albo Duch Lory Craft pozostają w tym regionie.



Pradawne Relikwie

Jeśli nigdzie nie napisano inaczej:

- Wykorzystanie mocy Relikwii zawsze jest opcjonalne.
- Relikwie nie mogą być używane przez Rasy Wymierające.
- Na koniec tury odłóż Relikwie w miejsce, w którym zostały ostatnio użyte.
- Każda moc Relikwii odnosząca się do dodatkowych żetonów Rasy w pierwszej kolejności dotyczy żetonów pobranych z zasobnika. Jeśli zasobnik jest już pusty, to w dalszej kolejności dotyczy żetonów znajdujących się na ręce gracza (jeśli jakieś pozostały).



Berło Zachłanności

Na koniec swojej tury, przed punktowaniem możesz położyć Berło Zachłanności na jednym z regionów zajmowanych przez

Twoje jednostki, aby podwoić przychód monet z danego pola. Krasnoludy nie lubią być postrzegane jako chciwe i nie pozwolą na umieszczenie Berła w ich Kopalniach – Berło Zachłanności nie będzie miało żadnego efektu, jeśli zostanie położone w regionie z Kopalnią. Zauważ, że Berło nigdy nie podwaja monet otrzymywanych od innych graczy (np. Licze, Zdolność „Złodziejskie” i Jodyny Pierścień).



Jodyny Pierścień

Jeśli Twoje wojska kontrolują Jodyny Pierścień, z końcem swojej tury możesz położyć go na regionie, w którym stacjonują Twoje jednostki. Dzięki Pierścieniowi zabie-

rasz 1 monetę zwycięstwa od każdego z graczy, który w regionie sąsiadującym z regionem z Pierścieniem ma przynajmniej 1 żeton Aktywnej Rasy. Jeśli przeciwnik nie dysponuje monetami, nadal możesz położyć Jodyny Pierścień na wybranym sąsiadującym regionie, ale moneta nie jest pobierana.



Latająca Wycieraczka

Jeśli Twoje wojska kontrolują Wycieraczkę, raz na turę możesz podbić 1 dowolny region, nawet taki, który nie sąsiaduje bezpośrednio z Twoimi regionami. Na tym regionie kładzie się Latającą Wycieraczkę. Jeśli próba podbicia go nie powiedzie się, Wycieraczka pozostaje w miejscu, w którym znajdowała się przed podjęciem próby Podboju.



Miecz Królikobójcy

Jeśli Twoje wojska kontrolują Miecz Królikobójcy, raz na turę możesz podbić region, zużywając 2 żetony mniej, niż jest to zwykle wymagane.



Śmierzące Skarpety Trolla

Jeśli Twoje wojska kontrolują Śmierzące Skarpety Trolla, raz na turę możesz podbić 1 region, jakby był pusty. Żetony przeciwnika, które znajdowały się na tym polu, z końcem tury muszą zostać przegrupowane (lub zwrócone na rękę, jeśli przeciwnikowi nie zostały żadne jednostki na planszy).



Święty Granat Ręczny

Jeśli Twoje wojska kontrolują Święty Granat Ręczny, raz na turę możesz zastąpić pojedynczy żeton przeciwnika własnym żetonem z zasobnika, aby podbić zajmowany przez niego region. Dla potrzeb tej Relikwii pojedynczy żeton jest definiowany tak samo jak Zdolność „Wampiryczne” (zob. str. 13). W wypadku braku żetonów w zasobniku można użyć żetonu z ręki.

Popularne Miejsca



Popularne Miejsca nigdy się nie przemieszczają – pozostają w regionie, w którym po raz pierwszy zostały odkryte. Na dodatek, jeśli nigdzie nie napisano inaczej:

- Korzystanie z Popularnych Miejsc jest zawsze opcjonalne.
- Popularne Miejsca nie mogą być używane przez rasy Wymierające.
- Każda moc Popularnych Miejsc odnosząca się do dodatkowych żetonów Rasy w pierwszej kolejności dotyczy żetonów pobranych z zasobnika. Jeśli zasobnik jest już pusty, to w dalszej kolejności dotyczy żetonów znajdujących się na ręce gracza (jeśli jakieś mu pozostały).



Diamentowe Pola

Na koniec tury otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za region, na którym znajdują się Diamentowe Pola, oraz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy kontrolowany przez Ciebie region tego samego typu co ten, na którym znajdują się Diamentowe Pola. Działają one również wtedy, gdy kontrolujące je jednostki są na Wymarcu.



Fontanna Młodości

Jeśli Twoje jednostki zajmują Fontannę, na początku swojej tury otrzymujesz 1 dodatkowy żeton Rasy (pod warunkiem, że co najmniej 1 został w zasobniku na żetony).



Kamienny Krąg

Jeśli odkryjesz Kamienny Krąg, natychmiast dobierz losową Zdolność Specjalną ze stosu. Staje się ona Zdolnością połączoną z Kamiennym Kręgiem przez resztę gry. Zignoruj oznaczenie dodatkowych żetonów Ras zamieszczone na płytce wylosowanej Zdolności, w grze liczy się tylko jej efekt. Krąg nie dodaje żadnych dodatkowych żetonów Ras.

Podobnie jak w wypadku innych Popularnych Miejsc korzystanie z niego jest opcjonalne. Np. jeśli odkryjesz w Kręgu Zdolność „Znikające”, nie musisz od razu jej używać i ogłaszać Wymarcia Rasy. Jeśli Zdolność, którą posiada Krąg, ma działanie dotyczące tylko jednostek będących na Wymarcu („Zaradne”, „Odradzające się”), musisz takowe posiadać, aby z niej skorzystać. Jeśli została wylosowana zdolność „Grobowa”, to wcale nie oznacza, że gdy utracisz kontrolę nad Kręgiem, wszystkie Twoje jednostki będące na Wymarcu znikną z planszy.

Podobnie jak w wypadku innych Popularnych Miejsc korzystanie z niego jest opcjonalne. Np. jeśli odkryjesz w Kręgu Zdolność „Znikające”, nie musisz od razu jej używać i ogłaszać Wymarcia Rasy. Jeśli Zdolność, którą posiada Krąg, ma działanie dotyczące tylko jednostek będących na Wymarcu („Zaradne”, „Odradzające się”), musisz takowe posiadać, aby z niej skorzystać. Jeśli została wylosowana zdolność „Grobowa”, to wcale nie oznacza, że gdy utracisz kontrolę nad Kręgiem, wszystkie Twoje jednostki będące na Wymarcu znikną z planszy.



Krypta Lory Craft

Jeśli Twoje wojska kontrolują Kryptę, na koniec tury kładziesz na dowolnym regionie na planszy (poza regionem z Kryptą) znacznik Ducha Lory Craft, aby uczynić ten region nietykalnym. Gracz, którego jednostki znajdują się na Krypcie są na Wymarcu, nie może więcej przemieszczać Ducha, jednak region, na którym pozostaje znacznik, jest nadal nietykalny. Gdy inny gracz podbije Kryptę, Duch natychmiast opuszcza region, który chronił, i wraca do Krypty, stawiając się na wezwanie nowego pana.

Jeśli Twoje wojska kontrolują Kryptę, na koniec tury kładziesz na dowolnym regionie na planszy (poza regionem z Kryptą) znacznik Ducha Lory Craft, aby uczynić ten region nietykalnym. Gracz, którego jednostki znajdują się na Krypcie są na Wymarcu, nie może więcej przemieszczać Ducha, jednak region, na którym pozostaje znacznik, jest nadal nietykalny. Gdy inny gracz podbije Kryptę, Duch natychmiast opuszcza region, który chronił, i wraca do Krypty, stawiając się na wezwanie nowego pana.



Najdziwniejszy Pacyfagram

Jeśli odkryjesz Najdziwniejszy Pacyfagram, natychmiast wyślij Balroga do wybranego sąsiadującego regionu. Jeśli ten region jest

kontrolowany, to zostaje natychmiast podbity przez Balroga, a okupujący traci w wyniku tego Podboju 2 żetony zamiast 1 i odkłada je do zasobnika. Od tego momentu region zawierający Balroga jest nietykalny dla wszystkich graczy i nie generuje monet zwycięstwa dla nikogo (włączając w to gracza kontrolującego Pacyfagram).

Jeśli w kolejnych turach Twoje jednostki utrzymają kontrolę nad Pacyfagramem, możesz raz na turę przemieścić Balroga do wybranego sąsiedniego regionu i powtórzyć proces opisany powyżej. Balrog może podbijać i okupować pola z Rzeką.



Ołtarz Ofiarny

Jeśli Twoje jednostki kontrolują region zawierający Ołtarz, na koniec każdej ze swoich tur możesz odrzucić jeden z żetonów własnej Wymierającej

Rasy z dowolnego regionu na planszy, aby otrzymać 3 monety zwycięstwa. Ołtarz funkcjonuje nawet wtedy, gdy kontrolujące go jednostki są Wymierające.



Strażnica Ziemi Ojczyste

Strażnica zapewnia kontrolującemu ją graczowi 1 monetę zwycięstwa na koniec tury. Zwiększa także wartość obrony danego regionu o 1. Oba bonusy są aktywne cały czas, nawet jeśli Rasa kontrolująca Strażnicę jest na Wymarcu.



Wielka Mosiężna Rura

Wszystkie regiony tego samego typu co teren, na którym znajduje się Wielka Mosiężna Rura, rozpatrywane są jako sąsiadujące z graczem, który kontroluje Wielką Mosiężną Rurę.



Zaginiona Krasnoludzka Kopalnia

Jeśli Twoje wojska kontrolują region z Zaginioną Krasnoludzką Kopalnią, na koniec tury otrzymujesz 2 monety zwycięstwa. Kopalnia działa, nawet jeśli jednostki zajmujące ten region są na Wymarcu. Berło Zachanności traci swą moc i przestaje działać w regionie z Kopalnią.



Days of Wonder Online



Zarejestruj swoją grę planszową:

Zarejestruj swoją grę na www.daysof wonder.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 będziesz stosować się do wskazówek instrukcji.

Jeśli posiadasz iPada, koniecznie sprawdź wersję *Small World* na iPady, zwycięzcę nagrody Pocket Gamer w kategorii Najlepsza Adaptacja Gry Planszowej 2011!



WWW.DAYSOFWONDER.COM



Podziękowania

Projekt gry:
Philippe Keyaerts

Ilustracje:
Miguel Coimbra

Podziękowania należą się przede wszystkim naszej oddanej drużynie testerów, w skład której wchodzi: Alexis Keyaerts, Benoît Kusters, Bernard Jorion, Dom Vandaële, Eric Hanuise, Iris Fostiez, Jean-Paul Reginster, Joachim Thome, Johan Javaux, Laurent Demilie, Michaël Cukuer, Nathan Clesse, Nico Dehove, Stéphane Rimbart, Stéphane Van Eesbeeck, Timothée Piedboeuf, Thomas Laroche, Valérie-Anne Delvaux, Vincent Piedboeuf, Xavier Benout, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Yves Dohogne oraz uczestnicy Belgoludique.

Autorzy pragną również złożyć specjalne podziękowania niezwykle energicznej społeczności Small World na portalu BoardGameGeek. Niektórzy jej członkowie, przede wszystkim Chris Mellenberg, Eric Bridge i Nathan Taylor, zasługują na szczególne wyróżnienie z powodu inspiracji, jaką stanowiły dla mnie niektóre ich pomysły.

Na koniec Days of Wonder pragnie podziękować niezwykle aktywnej społeczności graczy w *Small World* z całego świata. Dzięki Wam pragniemy kopać coraz głębiej i głębiej w *Podziemiach!*

Days of Wonder, logo Days of Wonder oraz gra planszowa *Small World* to zarejestrowane znaki towarowe Days of Wonder Inc., do której należą również prawa autorskie © 2009-2011.

