Philippe Keyaerts

SMALL WORLD™

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

Zawartość

W pudełku *Small World*™ znajdziecie:

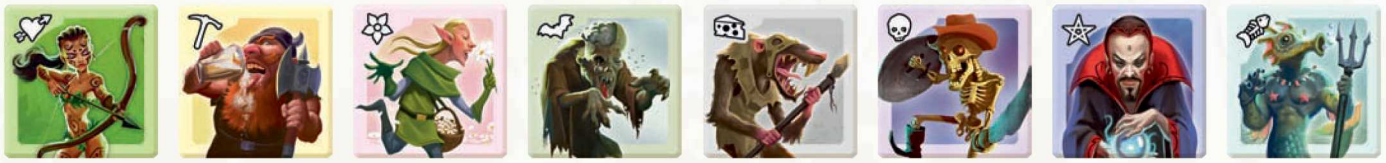
- 4 mapy baśniowego świata na dwóch dwustronnych planszach, każda przeznaczona dla innej liczby graczy

liczba graczy

- 6 arkuszy pomocy, po jednym dla każdego gracza i jeden służący jako skrót zasad
- 14 Sztandarów ras, kolorowych od strony Aktywnej i wyblakłych od strony Wymierającej oraz dodatkowy pusty Sztandar dla rasy własnego pomysłu

Amazonki, Aktywne i Wymierające

- 168 żetonów ras:



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 | oraz 18 Ginących Plemion

- 20 Odznak zdolności specjalnej oraz dodatkowa pusta Odznaka na realizację własnego pomysłu

- Pozostałe elementy gry:

10 Legowisk Trolli

6 Twierdz

9 Gór

5 Obozowisk

2 Norki

2 Bohaterów

1 Smok

- 109 monet zwycięstwa (30 x „10”, 24 x „5”, 20 x „3” oraz 35 x „1”)

monety zwycięstwa

- 1 kość posiłków
- 1 znacznik rundy

znacznik rundy

- niniejsza instrukcja wraz z numerem dostępu do strony Days of Wonder Online

Przygotowanie rozgrywki

Jeśli gracie po raz pierwszy, wypchnijcie ostrożnie tekturowe elementy z ramek. Następnie, rozmieśćcie je w zagłębieniach plastikowej wypraski. Żetony ras należy przechowywać w przenośnym zasobniku, który także znajduje się w pudełku. Pozostałe żetony należy rozmieścić w głównej wyprasce. Więcej szczegółów odnośnie ułożenia elementów znajdziecie w Załączniku I na str. 8.

- Przygotujcie mapę, która odpowiada liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce (symbol obok licznika rund) i rozłóżcie ją pośrodku stołu.
- Połóżcie znacznik rundy na pierwszym polu licznika rund **1**. Licznik informuje o postępie rozgrywki. Gra kończy się wraz z końcem rundy, podczas której znacznik znajdował się na ostatnim polu (po 8, 9 lub 10 rundzie, w zależności od mapy).
- Otwarty przenośny zasobnik z żetonami ras połóżcie obok planszy w zasięgu graczy **2**.
- Potasujcie wszystkie Sztandary ras, następnie losowo dobierzcie 5 z nich i ułóżcie w kolumnie (kolorową stroną ku górze) **3**. Pozostałe Sztandary ułożone w stos połóżcie na samym dole kolumny **4**. Teraz uczyńcie to samo z Odznakami, układając je w kolumnę na lewo od Sztandarów w taki sposób, aby powstałe pary płytek stykały się ze sobą wyprofilowanymi bokami. Pozostałe Odznaki ułożone w stos połóżcie po prawej od stosu Sztandarów **5**. W ten sposób powstało 6 odkrytych zestawów bitewnych (czyli par płytek), łącznie z tymi znajdującymi się na wierzchu stosów.
- Rozmieśćcie żetony Ginących Plemion na każdym regionie mapy z nadrukowanym symbolem **6**. Ginące Plemiona są pozostałościami po dawno zapomnianych cywilizacjach, które w zasadzie już wymarły, ale ich ostatni przedstawiciele nadal zaludniają niektóre regiony na początku gry.

- Połóżcie żeton Gór na każdym górzystym regionie mapy **7**.
- Każdy z graczy otrzymuje 5 monet zwycięstwa (najlepiej 5 monet o nominale „1") **8**. Pozostałe monety, zgrupowane wedle nominału, należy umieścić jako „bank" w zasięgu graczy. Monety stanowią w grze jednocześnie walutę jak i punkty zwycięstwa, które na koniec rozgrywki wyłonią zwycięzcę.

Cel gry

Świat jest mały. Za mały, aby pomieścić tak wiele ras, w dodatku na twoim terenie! To tobie przodkowie przekazali go w spadku i w nadziei, iż zbudujesz imperium, które zdominuje świat.

Poprzez wybór zestawu bitewnego oraz dzięki korzyściom płynącym z unikalnych cech i zdolności ras możesz podbijać kolejne obszary i gromadzić monety zwycięstwa, często kosztem słabszych sąsiadów. Rozmieszczając swoje oddziały (żetony ras) w różnych regionach i zajmując tereny przyległe, zdobywasz punkty za każdy region, który kontrolujesz na koniec swojej tury. W pewnym momencie twoja rasa wyczerpie jednak swój potencjał i będziesz zmuszony odesłać ją w mroki historii, a na jej miejsce poszukać nowej cywilizacji, którą zawojujesz świat. Kluczem do zwycięstwa jest wybranie odpowiedniego ku temu momentu!

Rozpoczęcie rozgrywki

Gracz o najbardziej spiczastych uszach rozpoczyna grę poprzez rozegranie swojej pierwszej tury. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Gdy każdy z graczy rozegra swoją pierwszą turę, pierwsza runda gry dobiega końca i rozpoczyna się runda druga.

Pierwszy gracz przesuwa znacznik rundy na kolejne pole i rozgrywa swoją drugą turę, a po nim kolejno wszyscy pozostali gracze.

Gdy znacznik dotrze na ostatnie pole licznika rund rozpoczyna się ostatnia runda gry. Po jej zakończeniu rozgrywka dobiega końca. Gracz posiadający najwięcej monet zwycięstwa zostaje zwycięzcą.

I. Pierwsza runda

Podczas pierwszej rundy każdy z graczy:

1. **Wybiera zestaw bitewny (para Sztandar – Odznaka)**
2. **Podbija kilka regionów**
3. **Zdobywa monety zwycięstwa**

1. Wybór zestawu bitewnego

Gracz wybiera jeden z sześciu wyłożonych w kolumnach zestawów bitewnych (włączając zestaw powstały z płytek na wierzchu stosów).

Koszt zestawu jest określony przez jego pozycję w kolumnie. Zestaw położony najwyżej jest darmowy. Każdy kolejny, posuwając się w dół kolumny, kosztuje 1 monetę za każdy zestaw powyżej. Koszt opłaca się kładąc na każdym zestawie powyżej wybranego 1 monetę zwycięstwa.

Gracz na swoją pierwszą armię wybiera Handlujące Szkielety. Kładzie więc po jednej monecie na każdym zestawie powyżej swojej nowej armii.

Jeśli na zestawie, który wybiera gracz leżą monety (z wcześniejszych opłat złożonych przez graczy), gracz zabiera również te monety. Niemniej, nadal musi zapłacić za każdy zestaw znajdujący się wyżej w kolumnie.

Gracz kładzie wybrany zestaw przed sobą i dobiera z zasobnika liczbę żetonów wybranej rasy odpowiadającą sumie liczb na Sztandarze i Odznace.

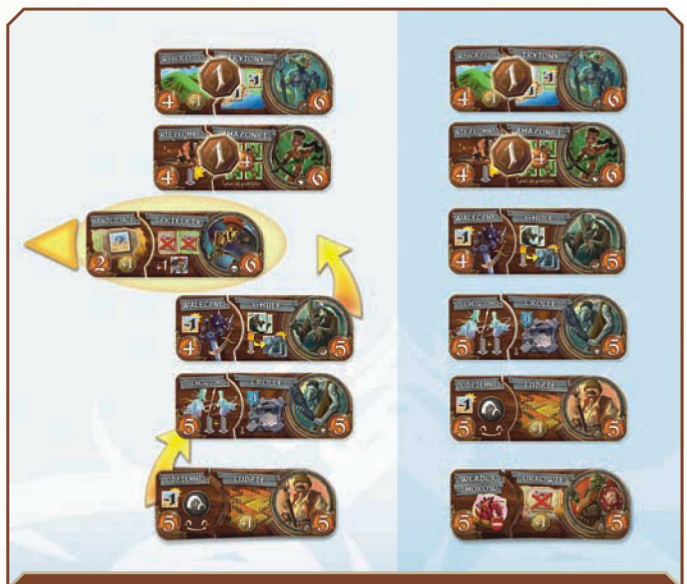
Jeśli nie zaznaczono inaczej (np. w przypadku Szkieletów i Czarnoksiężników), dobrane w tym momencie żetony będą jedynymi żetonami wybranej rasy, jakimi gracz będzie dysponował w trakcie gry.

Jeśli jednak cecha rasy lub zdolność specjalna z jej Odznaki pozwalają graczowi dobrać w trakcie gry dodatkowe żetony, nadal jest on ograniczony ich faktyczną liczbą dostępną w zasobniku. Na przykład, gracz posiadający już na planszy 18

Zestaw bitewny gracza i odpowiadających mu 2+6=8 żetonów rasy.

Czarnoksiężników nie będzie mógł skorzystać z ich wyjątkowej umiejętności dopóki w zasobniku nie będą ponownie dostępne żetony tej rasy.

Po wzięciu zestawu bitewnego gracz uzupełnia kolumnę poprzez przesunięcie dostępnych zestawów (wraz z leżącymi na nich monetami) w górę, tak aby zakryć powstałą lukę, a następnie odkrywa nową parę płytek z wierzchu stosów. W ten sposób każdy z graczy zawsze dokonuje wyboru spośród 6 zestawów (chyba, że w stosach zabrakło płytek).



Uzupełnienie kolumny zestawów bitewnych.

2. Podbijanie regionów

Gracz używa żetonów ras, aby podbić jak najwięcej regionów baśniowego świata, gdyż ich kontrola jest kluczowym aspektem gry prowadzącym do zwycięstwa.

> Pierwszy podbój

Gdy rasa wybrana przez gracza wkracza na planszę po raz pierwszy musi rozpocząć swój marsz od jej skraju (tj. jako pierwszy podbija region przylegający do brzegu planszy lub do Morza, które przylega do brzegu planszy; nawet jeśli samo Morze jest zajęte przez rasę ze zdolnością Żeglugi).

> Podbicie regionu

Aby podbić region gracz musi dysponować odpowiednią liczbą żetonów swojej rasy. Na tę liczbę składają się: 2 żetony + 1 dodatkowy żeton za każdy żeton znajdujący się w regionie (tj. za każde Obozowisko, Twierdzę, Górę, Legowisko Trolli) + 1 dodatkowy żeton za każdy żeton Ginącego Plemienia lub rasy należącej do innego gracza. Morza i Jeziora nie mogą być podbijane.

Obozowiska | Legowiska Trolli | Twierdze | Góry

Aby wkroczyć na planszę poprzez Wzgórza zajęte przez Ginące Plemię gracz musi poświęcić 3 cenne żetony swojej rasy.

Po podbiciu regionu gracz pozostawia w nim żetony, których użył do podboju. Żetony pozostają tam do fazy Przegrupowania (zobacz: *Przegrupowanie oddziałów* na str. 5).

Uwaga: *Bez względu na cechy ras oraz zdolności specjalne gracz zawsze musi dysponować co najmniej 1 żetonem, aby zainicjować nowy podbój.*

> Straty i wycofanie oddziałów

Jeśli przed podbojem regionu znajdowały się w nim żetony rasy należącej do innego gracza, gracz ten zabiera wszystkie swoje żetony i:

- jeden z żetonów odrzuca z gry (odkłada do zasobnika);
- pozostałe żetony trzyma w ręku, aby na końcu tury gracza aktywnego rozmieścić je w dowolny sposób na regionach nadal zajętych przez swoją rasę (jeśli takie istnieją).

Regiony, do których gracz dokłada wycofywane żetony nie muszą sąsiadować z regionem, z którego zostały wyparte. Jeśli w danej turze wszystkie regiony gracza zostały zaatakowane i na planszy nie kontroluje on już żadnego regionu, rozmieszcza wycofane żetony wedle zasad Pierwszego Podboju, ale dopiero w swojej przyszłej turze.

Jeśli podbity zostaje region broniony przez pojedynczy żeton rasy, żeton ten odkładany jest do zasobnika. Zazwyczaj ma to miejsce w przypadku Ginących Plemion i ras Wymierających (zobacz *Schyłek cywilizacji* na str. 6).

Uwaga: *Gracz może podbić region zajęty przez należącą do siebie rasę Wymierającą. Straci wtedy żeton tej rasy, ale być może zyska dostęp do intratnych obszarów dla swojej rasy Aktywnej.*

Żetony Gór zawsze pozostają na miejscu oferując dodatkową obronę każdemu nowemu zdobywcy górzystego regionu.

> Kolejne podboje

Aktywny gracz może dokonywać dalszych podbojów dopóki chce i dysponuje wystarczającą liczbą żetonów swojej rasy.

Każdy z podbijanych regionów musi sąsiadować (posiadać wspólną granicę) z regionem już zajmowanym przez daną rasę gracza, chyba że cecha rasy lub zdolność specjalna z jej Odznaki pozwalają inaczej.

Po udanym podboju Wzgórz ta niecna klekocząca ekipa zmierza w kierunku sąsiednich Pól zajętych przez Elfy.

> Próba ostatniego podboju / wezwanie posiłków

Podczas ostatniego w turze podboju może się zdarzyć, że gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów, aby przeprowadzić atak wedle standardowych zasad. *Jeśli jednak posiada w ręku co najmniej 1 żeton swojej Aktywnej rasy*, może podjąć próbę podboju wzywając posiłki w postaci rzutu kością posiłków. Gracz wybiera najpierw region, którego podbój wymaga co najwyżej 3 żetonów więcej niż faktycznie ma do dyspozycji, a następnie rzuca kością. Pamiętajcie, że region należy wybrać *przed* rzutem! Wybrany region nie musi być najsłabszym z dostępnych, ale musi być możliwy do podbicia w przypadku udanego rzutu.

Jeśli suma posiadanych żetonów rasy i wyrzuconych oczek na kości posiłków wystarcza do podbicia wybranego regionu, wtedy gracz kładzie w nim posiadane żetony. W przeciwnym razie umieszcza żetony w jednym z już kontrolowanych przez tę rasę regionów. W obu przypadkach podboje gracza w tej turze dobiegają końca.

Dzięki szczęśliwemu rzutowi kością posiłków i pomimo niedostatków w kadrach graczowi udaje się podbić górzysty region i tym samym zakończyć triumfalne podboje w tej turze.

> Przegrupowanie oddziałów

Po zakończeniu podbojów gracz może przeprowadzić przegrupowanie swoich oddziałów. W tym celu **dowolnie** rozkłada żetony swojej Aktywnej rasy w regionach przez nią kontrolowanych (podczas przegrupowania nie obowiązuje reguła sąsiedztwa), pod warunkiem jednak, iż w każdym zajmowanym przed przegrupowaniem regionie pozostawi *co najmniej jeden* żeton.

Gracz przegrupowuje swoją armię Szkieletów. Przed przystąpieniem do tej fazy dobiera dodatkowy żeton z zasobnika jako zdobycz wojenną wynikającą z unikalnej cechy tej rasy (dającej dodatkowy żeton za podbicie w turze 2 niepustych regionów).

3. Zdobywanie monet zwycięstwa

Na koniec swojej tury gracz otrzymuje 1 monetę zwycięstwa za każdy region na mapie zajęty przez swoje oddziały. Ponadto, może zdobyć dodatkowe monety wynikające z cech swoich ras oraz zdolności specjalnych z ich Odznak.

Handlujące Szkielety otrzymują 3 monety zwycięstwa za kontrolowanie 3 regionów oraz kolejne 3 monety wynikające z ich zdolności specjalnej („handlujące" pobierają dodatkową monetę za każdy zajmowany region).

Wraz z upływem czasu gracz będzie kontrolować na mapie także regiony zajęte przez swoją rasę Wymierającą, która stanowi pozostałość po poprzedniej Aktywnej rasie gracza (zobacz *Schyłek cywilizacji* na str. 6).

Regiony zajęte przez żetony rasy Wymierającej także przynoszą graczowi po jednej monecie zwycięstwa. Jednakże zdolności specjalne i cechy tych oddziałów przestały działać, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Zdolność specjalna Wzgórzystych Trytonów działa. Gracz kontrolujący tę rasę otrzymuje więc dodatkową monetę za zajęty obszar Wzgórz. Wymierające Szkielety tego samego gracza nie generują już dodatkowych punktów ze zdolności swej Odznaki i przynoszą monety jedynie za zajmowane przez siebie regiony.

Gracze zachowują swój stan posiadanych monet zwycięstwa ***w tajemnicy*** przed innymi graczami. Ostateczne wyniki zostaną ujawnione dopiero na końcu gry. W dowolnym momencie gracze mogą rozmieniać posiadane monety w „banku".

II. Kolejne rundy

Na początku każdej kolejnej rundy pierwszy gracz przesuwa znacznik rundy na następne pole licznika, po czym gracze rozgrywają swoje tury w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara. Każdy z graczy ma możliwość:

- **powiększyć swoje terytorium** poprzez nowe podboje Aktywną rasą

LUB

- **ogłosić schyłek cywilizacji** i skazać swoją Aktywną rasę na wymarcie.

Na koniec każdej swojej tury gracz zdobywa monety zwycięstwa (zobacz *Zdobywanie monet zwycięstwa* na str. 5).

Powiększanie terytorium

> Przygotowanie oddziałów

Gracz zbiera żetony swojej Aktywnej rasy ze wszystkich kontrolowanych przez nią regionów pozostawiając w każdym regionie po jednym żetonie.

> Podbój

Podczas nowego podboju gracz musi przestrzegać zasad kierujących podbojami (zobacz *Podbijanie regionów* na str. 4), za wyjątkiem zasady Pierwszego Podboju, która znajduje zastosowanie jedynie w przypadku nowej rasy wkraczającej na planszę.

> Opuszczenie regionu

Gracz dokonuje nowych podbojów żetonami, które zebrał z mapy w fazie Przygotowania oddziałów. Gracz może powiększyć tę liczbę całkowicie opuszczając jakiś region/regiony uprzednio zajęte zabierając wszystkie obecne w nim/nich żetony. W takim przypadku opuszczony region/regiony nie są już traktowane jako kontrolowane przez gracza i nie przyniosą mu monet zwycięstwa na koniec tury. Jeśli gracz zdecyduje się opuścić wszystkie zajmowane regiony, jego podbój musi kierować się zasadami Pierwszego Podboju (zobacz *Pierwszy podbój* na str. 4).

Schyłek cywilizacji

W pewnym momencie gry gracz może dojść do wniosku, że jego Aktywna rasa wykorzystała wszystkie możliwości rozwoju i nie może już udanie poszerzać terytorium ani bronić się przed zakusami przeciwników. Gracz może wtedy zadecydować o **Wymarciu rasy**, aby w nowej turze zapoczątkować nową cywilizację poprzez wybór nowego zestawu bitewnego.

Jeśli gracz decyduje się na Wymarcie obraca Sztandar rasy na drugą – wyblakłą stronę, a Odznakę specjalnej zdolności odrzuca, chyba że sama zdolność mówi inaczej (np. „uduchowione").

Gracz ponadto odwraca na drugą stronę po jednym żetonie Wymierającej rasy w każdym zajmowanym przez nią regionie, a pozostałe żetony zdejmuje z mapy i odkłada do zasobnika.

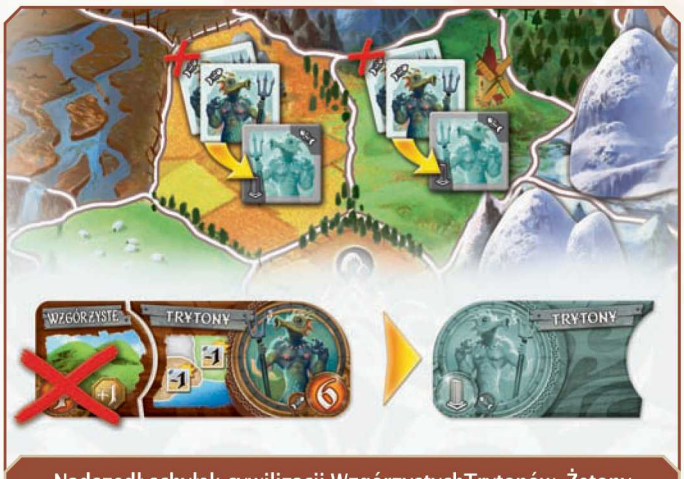
W każdym momencie gry każdy gracz może posiadać tylko jedną Wymierającą rasę na mapie. Jeśli w chwili Wymierania na mapie znajdują się żetony poprzedniej Wymierającej rasy gracza, musi on je natychmiast usunąć z planszy i odłożyć do zasobnika.

Gracz odkłada Sztandar usuniętej rasy na spód stosu Sztandarów lub na ostatnie puste miejsce w kolumnie. Podobnie się dzieje, jeśli Wymierająca rasa gracza została całkowicie pokonana i zniknęła z mapy baśniowego świata.

Niedobitki złych Handlujących Szkieletów zostały właśnie zmiecione z powierzchni ziemi, a ich Sztandar umieszczony z powrotem na spodzie stosu

Podczas tury poświęconej na Wymarcie swojej rasy gracz nie może dokonywać żadnych podbojów. Natychmiast po przeprowadzeniu procesu wymierania zdobywa 1 monetę zwycięstwa za każdy region zajęty przez nową Wymierającą rasę. I, jeśli nie napisano inaczej, nie otrzymuje dodatkowych monet przysługujących z cechy tej rasy ani jej zdolności specjalnej.

W swojej następnej turze gracz wybierze nowy zestaw bitewny spośród dostępnych w kolumnie i zapoczątkuje nową cywilizację kierując się zasadami jak przy rozpoczęciu rozgrywki. Jedyna różnica, ale za to spora, jest taka, że na koniec



Nadszedł schyłek cywilizacji WzgórzystychTrytonów. Żetony ich rasy zostają usunięte z mapy za wyjątkiem jednego żetonu w każdym zajętym regionie, który zostaje obrócony na wyblakłą stronę. Ich Sztandar także zostaje odwrócony, a Odznaka zdolności specjalnej odrzucona z gry.

nowej tury gracz zbierze monety zwycięstwa zarówno za regiony podbite nową Aktywną rasą jak i za te nadal okupowane przez swoją rasę Wymierającą.

W mało prawdopodobnej sytuacji, gdy zabraknie Odznak, aby utworzyć nowe zestawy bitewne, należy potasować odrzucone Odznaki i uformować z nich nowy stos.

Koniec gry

Gdy znacznik rundy dotrze na ostatnie pole licznika i wszyscy gracze rozegrają swoją ostatnią turę, ujawnione zostają zebrane w trakcie gry monety zwycięstwa. Wygrywa gracz posiadający najwięcej monet. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących , który posiada najwięcej żetonów swoich ras na planszy (Aktywnych i Wymarłych).

Załączniki

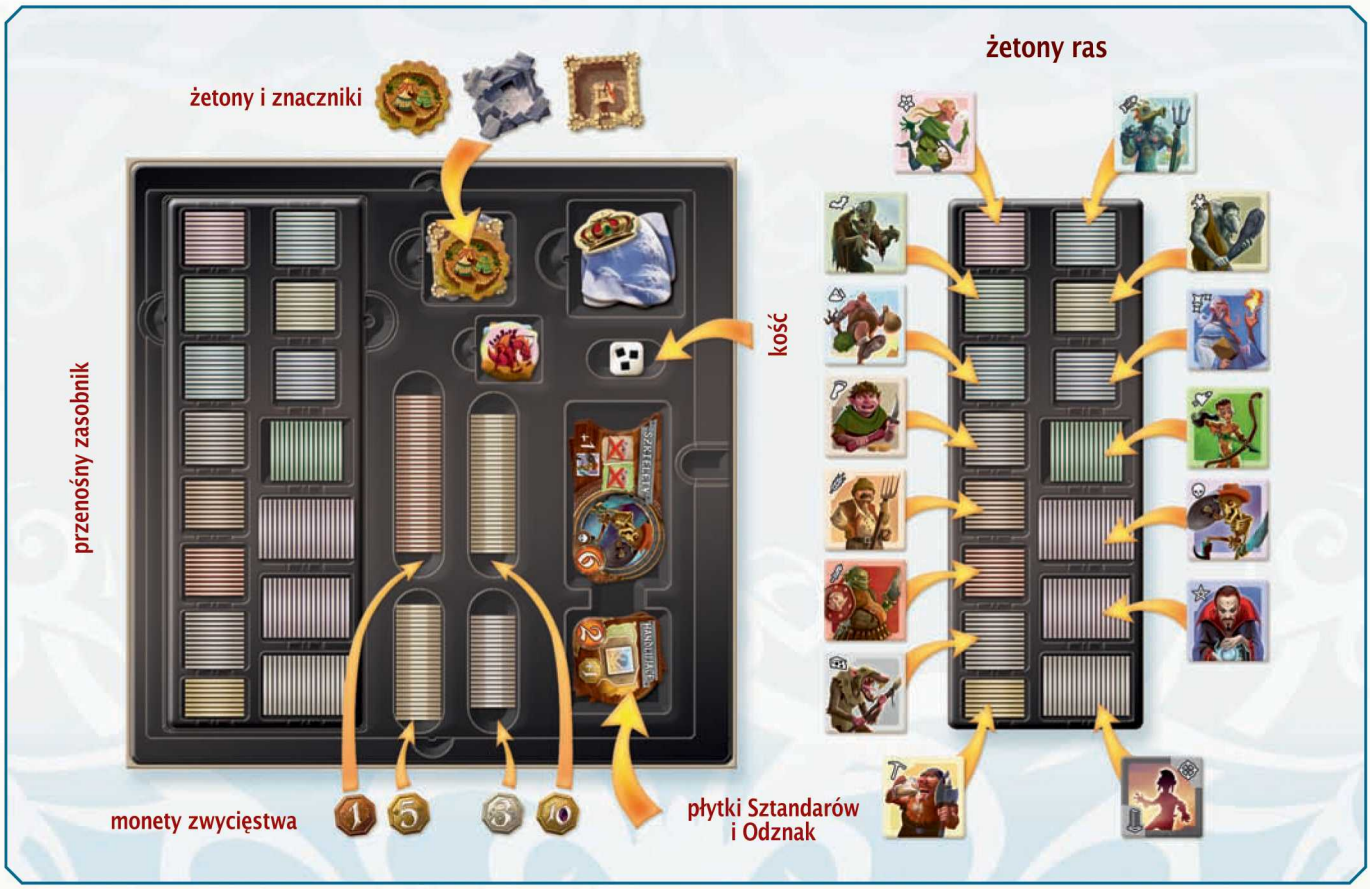
I. Organizacja elementów w pudełku

Jako że w świeżo zakupionym pudełku *Small World* znajduje się wiele ramek z tekturowymi elementami, po ich wypchnięciu i usunięciu ramek powstanie spora luka między planszami ułożonymi na wyprasce a wieczkiem zamkniętego pudełka. Z tego względu, jeśli chcielibyście ułożyć grę pionowo na półce wszystkie małe elementy prawdopodobnie poprzesuwają się i wymieszają ze sobą.

Aby tego uniknąć sugerujemy jednorazową operację: po wypchnięciu wszystkich elementów puste ramki umieśćcie na dnie pudełka jedna na drugiej, pod plastikową wypraską. Należy przy tym postępować bardzo ostrożnie, aby nie zniszczyć wypraski.

Dzięki temu, zawartość pudełka podniesie się i zniknie luka między planszami a wiekiem. Możecie teraz przechowywać grę pionowo bez obawy, że zawartość ulegnie przemieszczeniu.

Ilustracja poniżej pokazuje, jak rozmieścić poszczególne żetony, znaczniki i monety. Przenośny zasobnik służy jedynie do przechowywania żetonów ras. Rozmiar przedziałów został dopasowany do liczby żetonów danej rasy, dlatego zalecamy



stosowanie opisanego schematu ułożenia. Pozostałe elementy należy rozmieścić w głównej wyprasce, w przeznaczonych dla nich wgłębieniach. Plansze, arkusze pomocy oraz instrukcję połóżcie na wierzchu wypraski.

II. Rasy i zdolności specjalne

W grze występuje 14 ras i 20 zdolności specjalnych.

Każda rasa posiada swój indywidualny Sztandar określający jej wyjątkową cechę oraz żetony w liczbie wystarczającej do każdego zestawu bitewnego.

Każda Odznaka daje rasie znajdującej się w tym samym zestawie bitewnym dodatkową unikalną zdolność.

Żetony ras umieszcza się na mapie kolorową stroną ku górze, kiedy rasa jest Aktywna i wyblakłą stroną ku górze, gdy rasa jest Wymierająca.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, korzyści wynikające z cechy Aktywnej rasy (Sztandar) i jej zdolności specjalnej (Odznaka) kumulują się, ale przestają działać w momencie, gdy rasa staje się Wymierająca.

Region jest uważany za **niepusty**, jeśli zawiera co najmniej jeden żeton Ginących Plemion lub dowolnej rasy (Aktywnej lub Wymierającej). Region z żetonem Gór, ale bez żetonów Plemion lub ras jest uważany za pusty.

Rasy

Poniższa lista opisuje cechy poszczególnych ras i wynikające z nich bonusy. Liczba żetonów przysługujących graczowi z wyboru danej rasy jest określona przez liczbę na Sztandarze.

Amazonki

Symbol „+4” na Sztandarze Amazonek oznacza, iż do celów podboju możesz użyć dodatkowo 4 żetonów. Tak więc, rozpoczynasz pierwszą turę walk tą rasą z 10 żetonami Amazonek (plus tyle żetonów, ile widnieje na Odznace w tym samym zestawie bitewnym). Na koniec fazy Przegrupowania (zobacz *Przegrupowanie oddziałów* na str. 5) musisz jednak usunąć 4 żetony z mapy pamiętając, aby zachować po jednym żetonie na każdym kontrolowanym regionie (jeśli to możliwe). Będziesz mógł ponownie skorzystać z dodatkowych 4 żetonów w fazie Przygotowania Oddziałów (zobacz *Przygotowanie oddziałów* na str. 6) na początku swojej przyszłej tury.

Czarnoksiężnicy

Raz na turę możesz podbić po jednym regionie każdego innego gracza w następujący sposób: jeśli w sąsiedztwie regionu zajmowanego przez twoich Czarnoksiężników znajduje się region chroniony jedynie przez pojedynczy żeton ***Aktywnej*** rasy innego gracza, możesz go podbić używając jednego żetonu Czarnoksiężnika wziętego z zasobnika. Jeśli w zasobniku nie ma już dostępnych żetonów, taki podbój nie jest możliwy. Za pojedynczy żeton rasy uważany jest także żeton Trolla na Legowisku lub jakikolwiek żeton rasy leżący na Twierdzy lub w Górach. Te żetony zwiększają obronność regionu, ale nie chronią osamotnionych żetonów przed Czarnoksiężnikiem. Samotny żeton rasy należy odłożyć do zasobnika, nawet jeśli jest to żeton Elfa. Został on przemieniony w Czarnoksiężnika magiczną mocą tej rasy.

Czarodzieje

Na koniec tury zdobywasz dodatkowo 1 monetę zwycięstwa za każdy magiczny region, jaki zajmują twoi Czarodzieje.

Elfy

Gdy przeciwnik podbije region zajmowany przez twoje Elfy, zachowujesz wszystkie wycofane oddziały z tego regionu zamiast usunąć jeden z nich z gry i na koniec tury aktywnego gracza rozmieszczasz wszystkie żetony w swoich regionach. (zobacz *Straty i wycofanie oddziałów* na str. 4).

Ghule

Gdy Ghule stają się rasą Wymierającą pozostaw na mapie ***wszystkie*** żetony tej rasy, a nie tylko po jednym w regionie. Dodatkowo, w przeciwieństwie do innych ras, Wymierające Ghule nadal mogą dokonywać podbojów postępując wedle standardowych zasad. Musisz jednak ich dokonać na początku tury zanim wykonasz ruch swoją Aktywną rasą. Jeśli chcesz, możesz Wymierającymi Ghulami zaatakować swoją Aktywną rasę.

Krasnoludy

Każdy górniczy region zajęty przez twoje Krasnoludy przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa. Krasnoludy posiadają tę cechę, nawet gdy są rasą Wymierającą.

Ludzie

Na koniec tury każdy region Pól zajmowany przez twoich Ludzi przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.

Niziołki

Niziołki mogą rozpocząć podboje od dowolnego regionu, niekoniecznie przy brzegu planszy. W pierwszych dwóch regionach, jakie zajmą umieszczają swoje Norki, które sprawiają, iż regiony te stają się nietykalne. Tzn. rasy innych graczy nie mogą ich atakować, nie działają też na nie żadne cechy ani zdolności specjalne. Norki należy zdjąć z planszy, gdy Niziołki stają się rasą Wymierającą lub, gdy gracz zdecyduje się opuścić region z Norką.

Olbrzymy

Olbrzymy mogą zaatakować każdy region sąsiadujący z regionem górzystym, który już zajmują liczbą żetonów o jeden mniejszą niż wymagana. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.

Orkowie

Na koniec tury zdobywasz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy niepusty region, jaki twoi Orkowie podbili w tej turze.

Szczuroludzie

Nie cechuje ich żadna dodatkowa umiejętność. Ich liczebność jest atutem sama w sobie.

Szkielety

Podczas fazy Przegrupowania (str. 5) dobierz 1 dodatkowy żeton rasy z zasobnika za każde 2 niepuste regiony, jakie twoje Szkielety podbiły w tej turze. Jeśli w zasobniku nie ma już żetonów, nie dobierasz dodatkowego żetonu.

Trolle

W każdym regionie zajmowanym 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 opuścisz region, lub gdy zostanie on podbity przez innego gracza.

Trytony

Twoje Trytony mogą podbijać wszystkie nadbrzeżne regiony (tj. sąsiadujące z Morzem lub Jeziorem) liczbą żetonów o jeden mniejszą niż wymagana. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.

Pusty sztandar:

W pudełku znajdziecie dodatkowo jeden pusty Sztandar, który możecie wykorzystać do zaprojektowania swojej własnej rasy. Decydując, ile żetonów nowej rasy będzie dostępnych z przydziału na Sztandarze weźcie pod uwagę fakt, iż może on znaleźć się w zestawie z dowolną Odznaką. Dlatego nie przekraczajcie liczby 10 żetonów, jeśli chcecie mieć pewność, że ich nigdy nie zabraknie.

Jeśli zechcecie zagrać swoją nową rasą użyjcie żetonów innej rasy w zastępstwie (o takiej samej lub większej liczbie żetonów) i przed rozgrywką usuńcie Sztandar zastępowanej rasy!

Zdolności specjalne

W poniższym opisie zwroty "twoja / twoje" odnoszą się do żetonów rasy gracza powiązanej w zestawie bitewnym z opisywaną zdolnością specjalną (Odznaka). Zazwyczaj odnosi się to jedynie do rasy Aktywnej, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Poniższa lista opisuje korzyści płynące ze zdolności specjalnych. Dodatkowa liczba żetonów rasy przysługująca graczowi posługującemu się danym zestawem bitewnym została oznaczona liczbą w kółku na Odznace.

Alchemicy

Zdobywasz 2 dodatkowe monety zwycięstwa na koniec każdej tury, w której twoja rasa pozostała Aktywna.

Bagienne

Na koniec tury każdy bagienny region zajmowany przez twoją rasę przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.

Bohaterskie

Na koniec swojej tury umieść obu Bohaterów w dwóch różnych kontrolowanych przez rasę regionach. Do czasu gdy Bohaterowie się w nich znajdują regiony te są nietykalne, tzn. rasy innych graczy nie mogą ich podbić, nie działają też na nie żadne cechy ani zdolności specjalne. Gdy rasa staje się Wymierająca, należy odłożyć Bohaterów do pudełka.

Dyplomatyczne

Na koniec swojej tury możesz wybrać jednego z graczy, którego Aktywnej rasy nie atakowałeś w tej turze i zawrzeć z nim pokój. Oznacza to, iż gracz ten nie może atakować twojej Aktywnej rasy aż do twojej następnej tury. Co turę możesz zawrzeć pokój z innym graczem lub z tym samym. Pokój jednak nie wpływa na żetony ras Wymierających (tak więc, Wymierające Ghule nadal mogą cię zaatakować).

Handlujące

Na koniec tury każdy region zajmowany przez twoją rasę przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.

Konne

Możesz podbijać Wzgórza i Pola liczbą żetonów o 1 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.

Latające

Możesz podbijać jakiekolwiek regiony mapy za wyjątkiem Mórz i Jezior. Regiony nie muszą w żaden sposób sąsiadować z regionami już podbitymi.

Leśne

Na koniec tury każdy leśny region zajmowany przez twoją rasę przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.

Niezłomne

Możesz przeprowadzić akcję Wymierania Niezłomnej rasy na koniec swojej normalnej tury, po fazie *Zdobywanie monet zwycięstwa*, zamiast poświęcać na to osobną turę.

Obozujące

Podczas fazy Przegrupowania rozmieść 5 Obozowisk w dowolny sposób w regionach kontrolowanych przez twoją rasę. Obozowisko działa jak dodatkowy żeton rasy i zwiększa obronność regionu o 1, a także broni przed mocą Czarnoksiężników do przemieniania pojedynczych żetonów. W jednym regionie możesz umieścić więcej Obozowisk. Ponadto, w każdej turze możesz zmienić ich położenie. Obozowiska nigdy nie zostają utracone. Jeśli region, gdzie się znajdują zostanie podbity, rozmieszczasz Obozowiska z tego regionu na koniec tury gracza aktywnego wraz z wycofanymi oddziałami. Obozowiska znikają dopiero, gdy rasa, z którą były związane staje się Wymierająca.

Oszalałe

Możesz użyć kości posiłków przed każdym swoim podbojem, a nie tylko podczas ostatniego podboju w turze. Wpierw rzuć kością, następnie wybierz region i umieść w nim wymaganą liczbę żetonów pomniejszoną o wynik rzutu. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby żetonów, dana próba podboju jest próbą ostatnią. Tak jak zawsze, do podboju wymagany jest co najmniej jeden żeton.

Plądrujące

Na koniec tury każdy niepusty region, jaki w tej turze podbiła twoja rasa przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.

Podziemne

Możesz podbijać regiony z jaskiniami liczbą żetonów o 1 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.

Wszystkie regiony, w granicach których znajdują się jaskinie są dla celów podboju traktowane jako regiony sąsiadujące ze sobą.

Uduchowione

Gdy Uduchowiona rasa staje się Wymierająca, nie liczy się do limitu posiadania jednej rasy Wymierającej opisanego w sekcji *Schyłek cywilizacji* (str. 6). Możesz zatem posiadać dwie Wymierające rasy na mapie, a nie tylko jedną. Jeśli trzecia rasa staje się Wymierająca, rasa Uduchowiona pozostaje na mapie, podczas gdy druga Wymierająca rasa zostaje z planszy usunięta. Innymi słowy, Uduchowiona rasa nigdy nie opuszcza mapy (za wyjątkiem ponoszonych strat w wyniku podbojów przeciwników), a pozostałe Wymierające rasy zostają z niej usuwane wedle standardowych zasad.

Waleczne

Możesz podbić każdy region liczbą żetonów o 1 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.

Warowne

Raz na turę umieść 1 Twierdzę w kontrolowanym przez siebie regionie. Na koniec tury Twierdza przynosi 1 dodatkową monetę zwycięstwa dopóki twoja rasa pozostaje rasą Aktywną. Twierdza ponadto zwiększa obronność regionu o 1 (działa jak dodatkowy żeton rasy), nawet gdy rasa jest Wymierająca. Odłóż Twierdzę do pudełka, gdy opuścisz region lub gdy zostanie on podbity przez przeciwnika. W jednym regionie może się znajdować tylko jedna Twierdza, a na całej mapie maksymalnie sześć.

Władcy smoków

Raz na turę możesz podbić sąsiedni region używając pojedynczego żetonu rasy, bez względu na liczbę żetonów broniących tego regionu. Po podbiciu regionu umieść w nim żeton Smoka. Tak długo jak Smok pozostaje w regionie jest on nietykalny, tzn. rasy innych graczy nie mogą go podbić, nie działają też na niego żadne cechy ani zdolności specjalne. W każdej swojej turze możesz przenieść Smoka używając go do podboju nowego regionu. Gdy twoja rasa staje się Wymierająca, odłóż Smoka do pudełka.

Wzgórzyste

Na koniec tury każdy region Wzgórz zajmowany przez twoją rasę przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.

Zamożne

Na koniec pierwszej tury obecności Zamożnej rasy na mapie otrzymujesz jednorazowo dodatkowe 7 monet zwycięstwa.

Żeglujące

Dopóki twoja Żeglująca rasa jest Aktywna możesz podbijać Morza i Jeziora, traktując je jak trzy puste regiony. Gdy rasa jest Wymierająca nadal kontrolujesz te regiony i zdobywasz za nie monety zwycięstwa. Tylko rasy Żeglujące mogą zajmować wodne regiony.

Pusta odznaka zdolności specjalnej

W pudełku znajdziecie ponadto jedną pustą Odznakę, którą możecie wykorzystać do zaprojektowania własnej zdolności. Decydując, ile żetonów nowej rasy będzie dostępnych z przydziału na Odznace weźcie pod uwagę, że może ona znaleźć się w zestawie z dowolnym Sztandarem. Dlatego, nie należy raczej przekraczać liczby 5 żetonów, aby mieć pewność, że żetonów nigdy nie zabraknie.

Days of Wonder Online

DAYS OF WONDER

Oto twój numer dostępu do Days of Wonder Online:

Jeśli jesteś dumny ze Sztandaru lub Odznaki swojego pomysłu, jesteś ciekaw, co wymyślili inni, albo po prostu chcesz podzielić się uwagami z innymi graczami odnośnie najlepszych zestawów bitewnych, zapraszamy do naszej społeczności graczy na Days of Wonder Online, gdzie ponadto znajdziesz wersje online naszych gier.

Aby użyć swojego numeru Days of Wonder Online dodaj go do swojego istniejącego konta na Days of Wonder Online lub utwórz nowe konto na stronie: www.smallworld-game.com. Następnie kliknij na „New Player Signup" na stronie domowej i postępuj wedle instrukcji.

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

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Autorzy i podziękowania

Autor gry:
Philippe Keyaerts

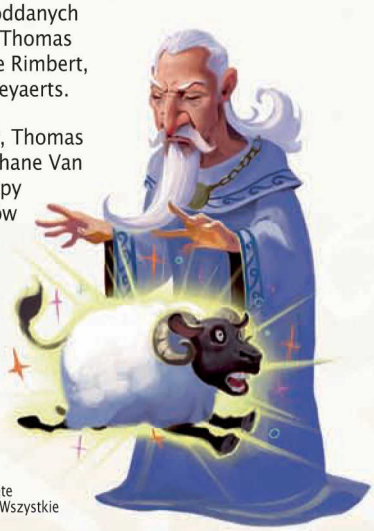
Ilustracje:
Miguel Coimbra

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 Kusters, Alexis Keyaerts.

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

Specjalne podziękowania dla Xavier'a Georges'a i Alain'a Gotcheiner'a za ich cenny wkład i sugestie.

Days of Wonders pragnie podziękować Bruno Cathali za zwrócenie nam uwagi na tę perełkę wśród gier.



DAYS OF WONDER

Days of Wonder™, the Days of Wonder logo i Small World™ - gra planszowa są zastrzeżonymi znakami towarowymi wydawnictwa Days of Wonder, Inc. i są objęte prawem autorskim (c) 2009-2011 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.