



Small World ♦ Świat Rzek



Zawartość

- 4 Mapy Świata Rzek umieszczone na 2 obustronnych planszach (po 1 dla każdej z 4 możliwych konfiguracji graczy)



- 11 znaczników Wydarzeń



- 1 Karavela



- 12 Statków Pirackich

Do rozgrywki z tym rozszerzeniem będziesz również potrzebować poniższych elementów z podstawowej gry *Small World* Sztandarów ras, Oznak zdolności specjalnych, znaczników, monet zwycięstwa i kości posiłków.

Uwaga! Przed rozpoczęciem rozgrywki z tym rozszerzeniem zalecamy usunąć z gry Oznakę zdolności specjalnej Latające (Small World).

Przygotowanie do gry

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania do gry w *Small World*, ale wzbogać je o poniższe kroki:

- ♦ Po umieszczeniu na planszy Ginących Plemion umieść po 1 Statku Pirackim w każdym regionie Rzeki oznaczonym symbolem piratów.
- ♦ Przygotuj znaczniki Wydarzeń. W grze wykorzystuje się tyle znaczników, ile tur trwać będzie rozgrywka: 8 w grze na 5 graczy, 9 w grze na 4 graczy i 10 w grze na 2-3 graczy (pozostałe znaczniki odłóż do pudełka).
- ♦ Znaczniki Wydarzeń umieść obok planszy, tworząc rząd znaczników odwróconych rewersami do góry. Odwróć pierwszy znacznik – to wydarzenie dla pierwszej tury. Podczas każdej kolejnej tury musisz odwracać następny znacznik w rzędzie. W ten sposób będziecie mogli również śledzić numer bieżącej tury.

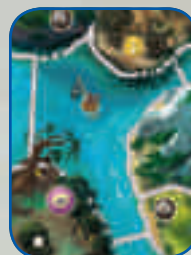


Plansza

Zasady podstawowej gry *Small World* nie ulegają zmianie, ale na mapie pojawiają się nowe regiony i symbole.

Rzeki

Podbój Rzeki kosztuje tylko 1 żeton (zamiast 2). Pozostałe zasady Podboju pozostają bez zmian. Regiony Rzek **muszą zostać opuszczone** podczas przegrupowania jednostek (gracz musi przenieść z nich żetony swojej rasy). Innymi słowy, jeśli gracz nie posiada zdolności specjalnej, która mu na to pozwala, nie będzie mógł zajmować żadnych regionów Rzek.



Uwaga! Umiejętności rasowe i zdolności specjalne powiązane z Morzami lub Rzekami pozwalają graczom pozostać na Rzekach (np. Żeglujące itd.).

Port handlowy

Im więcej portów gracz będzie kontrolował, tym więcej monet zwycięstwa otrzyma. Pierwszy kontrolowany port zapewnia 1 monetę zwycięstwa, tak jak normalny region, ale drugi zapewnia już 2 monety, trzeci 3 monety i tak dalej. Innymi słowy, gracz, który kontroluje 3 regiony z symbolem Portu (rasą aktywną, wymierającą lub oboma naraz), otrzyma 6 punktów (1 + 2 + 3 monety).



Stocznia

Gracz kontrolujący stocznnię może raz na turę umieścić Karawelę na dowolnym, pustym albo zajęтым regionie Rzeki. Od tego momentu Karavela stanowi dla tego gracza nowy punkt startowy do prowadzenia Podbojów – oprócz normalnych Podbojów gracz może przeprowadzać Podboje regionów prosto z Karaweli. Na koniec tury tego gracza Karawelę należy usunąć z planszy aż do początku jego kolejnej tury.



Świątynia Wieszca

Gracz kontrolujący Świątynię Wieszca może w dowolnym momencie tury podejrzeć następny znacznik Wydarzenia. Gracz może też podzielić się zdobytymi informacjami z innymi graczami, jeśli zechce (nie może jednak pokazywać znacznika).



Wydarzenia

Na początku każdej tury dochodzi do jakiegoś Wydarzenia. Należy odkryć znacznik Wydarzenia danej tury i rozpatrzyć jego efekt.

Sztorm (x2)

Podbój regionu Rzeki kosztuje teraz 3 żetony (zamiast 1). Pozostałe zasady Podboju pozostają niezmiennione.



Spokojne wody (x3)

Nic się nie dzieje. Cisza na rzece...



Ostra zima (x2)

Regiony Rzek zamarzają i stają się normalnymi regionami (ich podbój kosztuje teraz 2 żetony zamiast 1). Pozostałe zasady Podboju pozostają niezmiennione. Podczas przegrupowania jednostek gracz podbijający albo zajmujący zamarznięty region Rzeki musi pozostawić w nim jeden ze swoich żetonów ras. Ten region zapewnia 1 monetę zwycięstwa. Podczas następnej tury regiony Rzek muszą zostać opuszczone albo na początku tury gracza, albo podczas przegrupowania jednostek (chyba że w tej turze rozpoczęła się kolejna Ostra Zima).



Piraci (x4)

Umieście po 1 Statku Pirackim w **każdym** pustym regionie Rzeki. Regiony, które sąsiadują z przynajmniej 1 Statkiem Pirackim, będą zapewniać o 1 monetę zwycięstwa mniej. Statki Pirackie nie zachowują się ani jak rasy aktywne, ani jak wymierające. Gracze mogą podbić zajmowane przez nie regiony zgodnie z normalnymi zasadami. W walce Statek Piracki traktuje się jak 1 żeton rasy. Statki Pirackie pozostaną w regionach Rzek, dopóki nie zostaną podbite, nawet jeśli w międzyczasie dojdzie do Sztormu lub Ostrej zimy (nadal będą zwiększać koszt Podboju regionów, w których się znajdują, oraz obniżać dochód z sąsiadujących regionów).

