

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Dla 2-5 graczy • od 8 lat • 40-80 minut

Zawartość

Wewnątrz pudełka **Small World** znajdują się:

- 4 mapy Small World na dwóch dwustronnych planszach, po jednej dla każdego z 4 możliwych układów liczby graczy



- 6 kart pomocy graczy, po jednej dla osoby i jedna dodatkowa.
- 14 kart Ras, z jednej strony kolorowych aktywne, z drugiej szarych - **rasy chylące się ku upadkowi - Wymierające**, oraz dodatkowa jedna pusta karta którą można wykorzystać tworząc własną Rasę



Amazonki - Aktywne i Wymierające

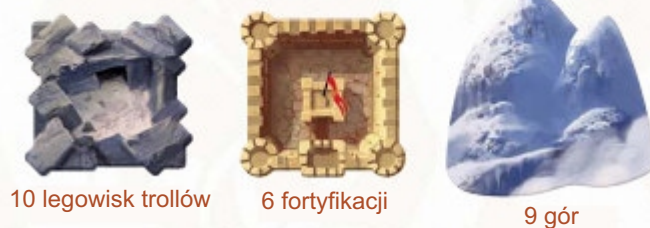
- 168 żetonów Ras oraz 18 żetonów Zagubionych Plemion



- 20 unikalnych kart Zdolności, oraz jedna dodatkowa pusta którą można wykorzystać tworząc własną Zdolność



- Następujące elementy gry:



- 109 Monet Zwycięstwa (30 dziesiątek, 24 piętki, 20 trójek, 35 jedynek)



Monety Zwycięstwa



- kość wysyłania posiłków

- znacznik tury



znacznik tury

- instrukcja wraz z kodem dostępowym do strony Days of Wonder

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką należy wypchnąć wszystkie żetony z wypraski. Posortowane należy umieścić w odpowiednie, przygotowane dla nich miejsca w pudełku. Niektóre z nich znajdują się w specjalnym wyjmowanym pudełku (**zasobnik żetonów**), pozostałe w wyprawce głównej pudełka. Załącznik I na stronie 8 przedstawia w jaki sposób należy poukładać elementy w pudełku.

◆ Spośród map Small World należy wybrać odpowiednią o numerze umiejscowionym w prawym górnym rogu planszy, odpowiadającym liczbie osób biorących udział w rozgrywce - a następnie umieścić ją pomiędzy graczami na środku stołu.

◆ Znacznik tury należy położyć na pierwszej pozycji listwy tur (**1**). Informuje on o postępie rozgrywki. Gdy znacznik osiągnie ostatnią pozycję na wspomnianej listwie, tura rozgrywana jest po raz ostatni i gra kończy się (w zależności od mapy może to być 8, 9 lub 10-ta tura).

◆ Z pudełka gry należy wyjąć przeźroczyste pudełko z wszystkimi żetonami Ras (zasobnik żetonów) i położyć je obok planszy, tak by wszyscy gracze mieli do niego łatwy dostęp (**2**).

◆ Karty Ras należy przetasować, wylosować spośród nich 5 i ułożyć odkryte (kolorową stroną do góry) w kolumnie (**3**). Na dole stworzonej kolumny należy umieścić stos pozostałych kart (również odkrytych) (**4**). W ten sam sposób należy postąpić z kartami Zdolności, należy je przetasować i dołożyć po jednej z lewej strony przy każdej karcie Rasy (okrągłe wybrzuszenie kart Zdolności ma przylegać do okrągłego wgłębienia karty Rasy). Pozostały stos kart Zdolności położyć obok stosu kart Ras (**5**). W ten sposób zostało stworzonych sześć zestawów: Ras i odpowiadających im zdolności, ostatni szósty zestaw znajduje się na stołach odpowiadających im kart.

◆ Żetony zaginionych plemion należy położyć na planszy w miejscach oznaczonych symbolem zaginionych plemion (**6**). Żetony przedstawiają pozostałości po zapomnianych cywilizacjach, które mimo upadku ciągle zaludniają niektóre obszary na początku gry.

◆ Żetony gór należy umieścić w regionach, na których przedstawione są góry (**7**).

◆ Każdy z graczy otrzymuje po pięć Monet Zwycięstwa o wartości 1 (**8**), pozostałe posortowane (3, 5 i 10-tki) należy umieścić obok planszy, tak by gracze mieli do nich dostęp. Będą one służyć jako waluta w trakcie gry, a na koniec pomogą wyłonić zwycięzcę.



Cel gry

Na **Small World** zaczyna brakować miejsca. Żyje na nim zbyt dużo ras. Twoi przodkowie pozostawili ten świat Tobie w nadziei, że uda Ci się zbudować imperium za pomocą którego zapanujesz nad wszystkimi.

Gracze w swojej turze wybierają zestawy: Ras i powiązanych z nimi kart Zdolności. Odpowiednio używając je, podbijają obszary – często kosztem słabszych sąsiadów – i w ten sposób gromadzą Monety Zwycięstwa. Gracz wykładając grupy żetonów Ras na obszary podbija je, a na koniec swojej tury zdobywa punkty zwycięstwa za każdy obszar znajdujący się w jego posiadaniu. Z czasem Rasa będzie się coraz bardziej rozprzestrzeniać – a co za tym idzie osłabiać (podobnie jak te, które przed chwilą jej uległy), w pewnym momencie gracz powinien ją porzucić i poszukać innej. Kluczem do zwycięstwa jest w odpowiednim momencie pchnąć swoją cywilizację ku upadkowi (porzucić ją), a następnie przejąć nową by dzięki niej zdobyć przewagę w **Small World!**

Rozpoczęcie gry

Grę rozpoczyna osoba o najbardziej spiczastych uszach - zaczyna swoją pierwszą turę. Po niej kolejni gracze wykonują swoje ruchy - zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy wszyscy wykonają swoją turę, rozpoczyna się nowa.

Gracz pierwszy przesuwa znacznik tury na kolejne miejsce na listwie tur, rozpoczyna swoją następną turę, po nim ruchy wykonują kolejni gracze.

Gdy znacznik tury osiągnie ostatnie pole na listwie, rozgrywana jest ostatnia finałowa tura i gra kończy się. Gracz który zgromadził najwięcej Monet zwycięstwa – wygrywa grę.

I. Pierwsza tura

Podczas pierwszej tury każdy z graczy:

1. Wybiera zestaw - Rasę i przynależącą jej kartę Zdolności
2. Podbija obszary
3. Zdobywa Monety zwycięstwa

1. Wybór zestawu – karty Rasy i karty Zdolności

Gracz wybiera jeden z zestawów: **karta Rasy** wraz z **kartą Zdolności** spośród sześciu wyłożonych na stole (dotyczy to również Rasy i Zdolności znajdujących się na szczycie odpowiednich stosów).

Koszt danego zestawu zależy od pozycji jaką zajmuje w kolumnie. Pierwszy zestaw – u góry kolumny – jest za darmo. Każdy następny zestaw – kierując się w dół kolumny – kosztuje jedną dodatkową monetę zwycięstwa. Opłata wygląda następująco: na każdy zestaw znajdujący się powyżej wybranego należy położyć jedną monetę.



Gracz chce wziąć zestaw składający się ze Zdolności - Handlujący i Rasy - Szkieletów. Płaci na każdy zestaw znajdujący się wyżej po jednej monecie.

Jeśli na zestawie, który wybrał gracz znajduje się już kilka monet (położonych wcześniej przez graczy, którzy wybrali inne zestawy znajdujące się poniżej), otrzymuje je osoba wybierająca ten zestaw, ale w dalszym ciągu musi opłacić monetami zestawy znajdujące się powyżej wybranego.

Wybrany zestaw gracz wyklada przed sobą (kolorem do góry) i pobiera odpowiednią liczbę żetonów Rasy – równą sumie żetonów oznaczonych na karcie Rasy i dopasowanej do niej karcie Zdolności – z zasobnika żetonów.

O ile nie jest to określone inaczej (jak w przypadku Szkieletów czy Czarnoksiężników) otrzymane jak opisano powyżej żetony są jedynymi, które gracz może używać w trakcie gry.

Z drugiej strony, jeśli karta Zdolności lub zdolności Rasy pozwalają Ci wziąć dodatkowe żetony Rasy z **zasobnika** w trakcie rozgrywki, to nadal jesteś ograniczony do maksymalnej liczby fizycznych żetonów załączonych do gry.

A więc gracz z 18 żetonami Czarnoksiężników na planszy nie będzie mógł użyć ich zdolności, do momentu gdy część żetonów nie będzie znowu dostępna.



Gracz wybrał zestaw pozwalający mu na zabranie 6 + 2 = 8 żetonów Rasy.

Na koniec gracz uzupełnia kolumnę dostępnych zestawów; dokonuje tego przesuwając zestawy (razem ze znajdującymi się na nich Monetami, o ile takie są) do góry by zapełnić powstałą po wyjęciu wybranego zestawu przestrzeń. Odkrywa również nowy zestaw z góry przeznaczonego do tego stosu. Na stole zawsze powinno być 6 zestawów dostępnych dla graczy (razem z tym znajdującym się na stosach kart Ras i Zdolności).



Uzupełnienie kolumny Ras i Specjalnych Zdolności.

2. Podbijanie obszarów

Żetony które są w posiadaniu gracza służą do podbijania obszarów na mapie, a te przynoszą graczowi Monety Zwycięstwa.

>Pierwszy podbój

Przy pierwszym wprowadzaniu żetonów na planszę, gracz musi podbić obszar graniczny (to znaczy obszar sąsiadujący z brzegiem planszy lub morzem znajdującym się na brzegu planszy).

>Podbijanie obszaru

By podbić dany obszar gracz musi mieć w posiadaniu: 2 żetony Rasy + 1 dodatkowy żeton za każdy znacznik Biwaku, Fortyfikacji, Góry i Legowiska Trolla + 1 dodatkowy żeton za każde Zaginione Plemię lub żeton Rasy innego gracza znajdujący się na danym obszarze. Morza i jeziora nie mogą zazwyczaj być podbijane.



Biwak

Legowisko Trolla

Fortyfikacja

Góry



By dostać się na planszę przez wzgórze okupowane przez Zaginione Plemię, gracz musi zużyć 3 żetony Rasy.

Po zdobyciu obszaru, gracz musi pozostawić na nim żetony Rasy jakie wykorzystał do jego podbicia. Muszą one tam pozostać do momentu gdy gracz przegrupuje je na końcu swojej tury (patrz Przegrupowanie jednostek, strona 5).

Uwaga: Bez względu na korzyści jakie dają karty Rasy i Zdolności, gracz musi mieć zawsze przynajmniej jeden dostępny żeton Rasy, by zainicjować Podbijanie obszarów.

>Straty przeciwnika i wycofywanie

Jeśli na podbitym obszarze znajdowały się wcześniej żetony Rasy innego gracza, ten bierze je z powrotem na rękę a następnie:

- **Odrzuca na stałe jeden żeton Rasy** do zasobnika żetonów;
- **Zatrzymuje pozostałe żetony Rasy na ręce** i rozdziela je na inne Obszary(Obszar) zajęte przez jego Rasy (o ile takie są) na koniec tury aktualnego gracza.

Region, w którym przegrupowują się pozostałe żetony Rasy nie musi przylegać do regionów z których one uciekły. Jeśli wszystkie obszary gracza zostaną zaatakowane w danej turze i pozostanie on z żetonami Ras na rękę, ale nie na planszy, w następnej swojej turze może je wykorzystać na zasadach takich jak przy pierwszym podboju.

Jeśli obszar broniony przez pojedynczy żeton Rasy zostanie podbity, zostaje odrzucony. Tak dzieje się często w przypadku gdy broniącym żetonem jest Zaginione Plemię, lub gdy broniący żeton należy do rasy chylącej się ku upadkowi – Wymierającej (zobacz Upadek cywilizacji, strona 6).

Uwaga: Gracz jeśli chce może podbić obszar na którym znajduje się jego żeton Wymierającej Rasy. Straci go, ale może zyskać dostęp do obszaru którego zajęcie będzie dużo bardziej opłacalne dla nowej, aktywnej Rasy.

Góry nie mogą być ruszane, pozostają na miejscu, zapewniają ochronę nowym zdobywcom.

>Następne podboje

Aktywny gracz może powtarzać proces podboju nowych regionów w swojej turze tak długo jak chce, uwzględniając fakt że ma odpowiednią liczbę żetonów Ras by z sukcesem zakończyć podbój.

Każdy kolejny podbijany obszar musi sąsiadować (mieć wspólną granicę) z obszarem zajęty przez żetony wykonującej ruch Rasy, chyba że karta Zdolności lub karta Rasy pozwalają na coś innego.



Sytuacja po podbiciu przez Szkielety wzgórze z farmą zajmowanego przez Elfy

>Ostatnia próba podboju/ Kość wysyłania posiłków

Podczas **ostatniej** próby podboju w swojej, turze gracze może pozostać na ręce za mało żetonów Rasy, by zdobyć region na normalnych zasadach. **Zakładając że na ręku ma przynajmniej jeden nie użyty żeton**, gracz może po raz ostatni spróbować podbić obszar do którego zdobycia brakuje mu 3 lub mniej żetonów. Wybiera obszar i rzuca kością posiłków. Uwaga, obszar musi być wybrany przed rzutem kością! Region ten nie musi być najszabszy spośród dostępnych dla ataku, a dzięki szczęśliwemu rzutowi kością gracz ma możliwość go zdobyć.

Jeśli suma rzutu kością i żetonów (żetonu) Ras jakie gracz posiada jeszcze na ręce jest wystarczająco duża by podbić obszar, gracz zostawia żeton(y) na podbitym obszarze. W przeciwnym wypadku musi zostawić żeton(y) na jednym z obszarów które podbił wcześniej. Zaraz po tym kończy się faza podboju.



>Rozmieszczenie jednostek - przegrupowanie

Gdy gracz zakończy fazę podboju może w dowolny sposób rozlokować żetony Rasy które ma na planszy, przenosząc je z jednego obszaru na drugi zajęty przez siebie (nie muszą to być obszary sąsiadujące czy stykające się), tak by na każdym obszarze okupowanym pozostał przynajmniej jeden żeton Rasy.



3. Podliczanie Monet Zwycięstwa

Tura gracza została zakończona, otrzymuje on po 1 monecie ze stosu Monet Zwycięstwa, za każdy region na mapie zajęty przez swoją Rasę. Gracz może dodatkowo otrzymać monety w wyniku bonusów opisanych na kartach Zdolności i Rasy.



W trakcie rozgrywki, gracz może mieć na planszy żetony różnych Ras. Będą to pozostałości wcześniej wybranych Ras które chylą się ku upadkowi – Wymierającej Rasy (patrz Upadek cywilizacji, strona 6)

Obszary na których znajdują się żetony chylące się ku upadkowi również przynoszą graczowi po 1 Monecie Zwycięstwa; aczkolwiek bonusy z kart Zdolności i kart Ras Wymierającej Rasy nie przynoszą więcej dodatkowych Monet, chyba że jest to inaczej określone na karcie Zdolności lub Rasy.

Gracze trzymają swoje Monety Zwycięstwa zakryte przed innymi graczami przez całą rozgrywkę; nie są one wyjawiane aż do końca gry. Jeśli jest taka potrzeba gracz może w dowolnym momencie gry rozmiąć swoje monety korzystając ze stosu Monet Zwycięstwa.



II. Następne tury

W następnych turach gracz rozpoczynający przesuwając znacznik tur na kolejną pozycję, gra kontynuowana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W trakcie tury każdy z graczy musi:

- **Rozszerzać zasięg swojej Rasy poprzez podboje lub**
- **Skierować swoją Rasę ku upadkowi i wybrać nową**

Następnie, po wykonaniu jednej z powyższych akcji, gracz podlicza zdobyte Monety Zwycięstwa (zgodnie z opisem na stronie 5 – Podliczanie Monet Zwycięstwa).

Rozprzestrzenianie poprzez podboje

>Jednostki gotowe do podboju

Pozostawiając na każdym okupowanym obszarze po jednym żetonie Rasy, wszystkie pozostałe żetony Aktywnych Ras gracz może wziąć na rękę i wykorzystać je do podbojów nowych obszarów.

>Podbój

Wszystkie zasady opisane w sekcji opisującej Podbijanie Obszarów (patrz strona 4) muszą być również tu respektowane, z wyjątkiem zasady opisanej przy Pierwszym Podboju –która dotyczy tylko nowych Ras pojawiających się na planszy.

>Porzucanie obszarów

Tylko żetony które zostały wzięte z planszy na rękę mogą brać udział w podbijaniu nowych Regionów. Jeśli gracz chce wziąć więcej żetonów, może niektóre (lub wszystkie) obszary pozostawić bez żetonów, ale w wyniku tego opuszczone obszary nie będą należeć do niego, nie będą przynosić Monet Zwycięstwa. Jeśli gracz zdecyduje się opuścić **wszystkie** zajmowane przez siebie obszary, podbój jaki będzie prowadził musi być zgodny z zasadami Pierwszego Podboju (patrz strona 4).

Upadek cywilizacji

Gracz może dojść do wniosku że jego Aktywna Rasa jest maksymalnie wykorzystana, nie ma już możliwości by z sukcesem prowadzić nią podboje lub bronić się przed coraz bardziej zagrażającymi sąsiadami. W takim wypadku może zdecydować się i poprowadzić ją ku upadkowi wybierając nową kartę Rasy i Zdolności.

By to zrobić, gracz musi odwrócić aktywną kartę Rasy - tak by widoczna była szara strona karty pokazująca że rasa chyli się ku upadkowi – staje się Wymierająca, oraz odrzucić kartę Zdolności wchodzącą w zestaw z odwróconą kartą Rasy. Specjalna zdolność nie ma już efektu, chyba że jej opis mówi coś innego (np. specjalna zdolność duchów).

Dodatkowo należy na obszarach gdzie znajdowały się żetony Rasy pozostawić po jednym – odwróconym stroną wskazującą na upadek do góry – a pozostałe odłożyć do zasobnika żetonów.



Każdy z graczy może mieć w danej chwili tylko jedną Wymierającą Rasę na planszy. Jeśli gracz posiada na planszy żetony Wymierającej Rasy, a zdecydował się spowodować upadek kolejnej, musi poprzednie zdjąć i odłożyć do zasobnika.

Kartę zniszczonej Rasy (której żetony zostały odłożone) należy położyć na spód stosu kart Ras, lub na najniższą pozycję w kolumnie zestawów Ras i Zdolności o ile jest wolna. To samo należy zrobić z gdy ostatni żeton upadającej Rasy zniknie z mapy w wyniku podboja



Gracz nie może dokonywać podbojów w trakcie tury w której poprowadził rasę ku upadkowi; jego tura kończy się natychmiast po podliczaniu punktów! Otrzymuje on po 1 monecie za każdy obszar zajęty przez żetony Wymierającej Rasy, nie otrzymuje monet za bonusy na karcie Rasy i odrzuconej karcie Zdolności.

W następnej turze gracz wybiera nowy zestaw: Rasę i Zdolność z aktualnie dostępnych, a następnie postępuje zgodnie z zasadami jak przy pierwszej turze gry. Jedyna różnica – duża – polega na tym że gracz prawdopodobnie będzie otrzymywał monety za swoje nowe żetony Aktywnej Rasy, ale również za pozostawione, odwrócone żetony Wymierającej Rasy, podczas fazy podliczania monet.



Nadszedł czas upadku Górskich Trytonów. Żetony tej rasy zostają zdjęte – zostawione zostają po jednym na każdym z okupowanych obszarów, odwrócone szarą stroną do góry; podobnie odwrócona zostaje Karta Rasy, a wchodząca w skład zestawu karta Zdolności zostaje odrzucona.

Jeśli braknie kart Zdolności na stosie tych kart – co jest mało prawdopodobne – by stworzyć nowy zestaw, należy przetasować odrzucone wcześniej karty.

Koniec gry

Gdy znacznik tur dojdzie do ostatniej pozycji na liście tur i wszyscy gracze rozegrają ostatnią turę, Monety Zwycięstwa będące w posiadaniu graczy zostają odkryte i przeliczone. Gracz który zdobył ich najwięcej – wygrywa. W przypadku remisu gracz z największą liczbą żetonów Ras na planszy (aktywnych i chylących się ku upadkowi) wygrywa.



Załączniki

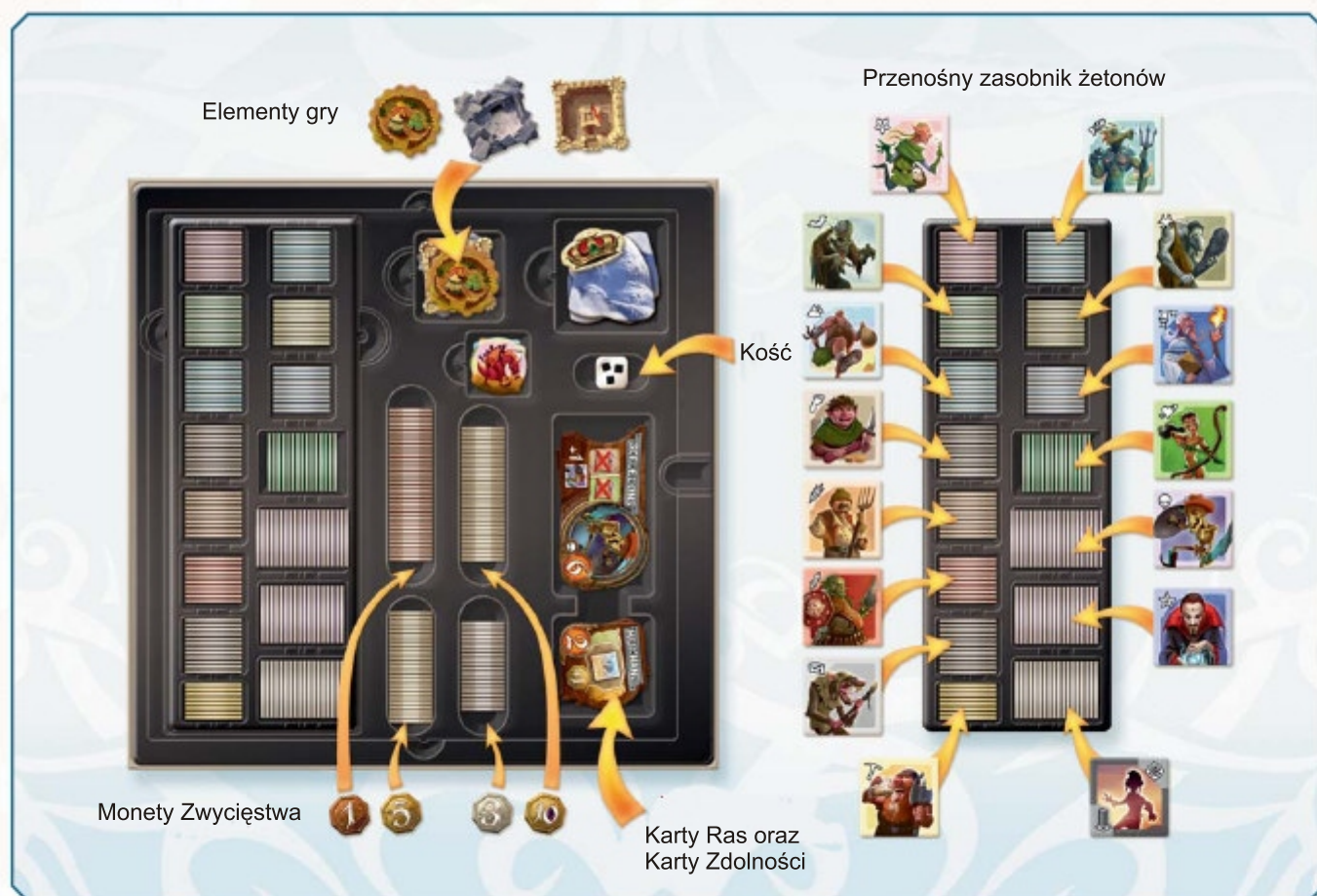
I. Układanie elementów w pudełku

Ponieważ pudełko Small World zawiera wiele wyprasek, po wypchnięciu z nich wszystkich żetonów i monet pozostanie spora luka między brzegiem pudełka a miejscem na żetony. Jeśli przechowujesz gry pionowo, to mimo uporządkowania elementów, po ustawieniu pudełka żetony się powysypują i pomieszają.

By temu zapobiec proponujemy wykonanie jednorazowo poniższej operacji. Gdy wszystkie elementy zostaną wypchnięte z wyprasek, te zamiast wyrzucić należy ułożyć w stos na stole. Z pudełka delikatnie wyjąć plastikową wkładkę na elementy, uważając by jej nie połamać.

Do pustego pudełka należy włożyć przygotowany stos wyprasek, a na nim wkładkę na żetony. Dzięki temu odległość między wkładką i brzegiem pudełka będzie odpowiednia, po włożeniu plansz do gry i ustawieniu pudełka pionowo nie trzeba się będzie obawiać o to, że elementy się wysypią i pomieszają.

Poniższa ilustracja przedstawia gdzie należy umieścić różnego rodzaju elementy: żetony, znaczniki, monety. Przenośny zasobnik żetonów przeznaczony jest do przechowywania żetonów Ras, każda ma przygotowane na to dedykowane miejsce. Niektóre z nich są podobnych wymiarów, można włożyć do nich żetony różnych Ras ułatwia to składowanie. Pozostałe elementy należy włożyć do przeznaczonych dla nich miejsc w wkładce, a na to wszystko ułożyć plansze, karty pomocy oraz instrukcję.



II. Karty Ras i Zdolności w Small World

W grze występuje 14 Ras i 20 Specjalnych Zdolności. Każda z Ras ma charakteryzującą ją kartę Rasy i zestaw żetonów w ilości wystarczającej by stosować je w zestawieniu z dowolną kartą Zdolności.

Każda z kart Zdolności daje Rasie, z którą wchodzi w zestaw, unikalne korzyści.

Żetony Ras wykładane są na planszy kolorową stroną do góry - oznaczają że Rasy jest Aktywna, a także kolorową stroną w dół – Rasy Wymarła.

O ile nie jest opisane inaczej na karcie Rasy lub Zdolności, to korzyści jakie dają obie karty są sumowane i przestają działać gdy Rasy chyli się ku upadkowi.

Gdy w dalszej części instrukcji jest mowa o **zajętym** obszarze, dotyczy to obszaru gdzie znajduje się przynajmniej jeden żeton Zaginionego Plemienia, lub żeton Rasy (Aktywnej lub Wymierającej). Obszar na którym znajduje się żeton Góry, a nie ma na nim żetonu Zaginionego Plemienia lub żetonu(ów) Rasy przeciwnika uważany jest za pusty.

>Rasy

Poniższa lista przedstawia korzyści jakie otrzymuje gracz wykorzystujący daną Rasę. Liczba żetonów Rasy jakie gracz otrzymuje za wzięcie karty Rasy jest taka sama jak na poniższych rysunkach.



Amazonki

Cztery żetony Amazonek mogą być wykorzystywane tylko w trakcie podbojów, nie do obrony – oznaczone jest to opisem +4 na karcie. Oznacza to że gracz rozpoczyna turę z 10 żetonami Amazonek (plus jeden dodatkowy wynikający z karty Zdolności – jeśli znajdowała się taka w wybranym zestawie). Na koniec tury w fazie przegrupowania (patrz strona 5), należy zdjąć 4 żetony Amazonek z planszy na rękę – pamiętając by zostawić o ile to możliwe przynajmniej jeden żeton na każdym z podbitych obszarów – będą one wykorzystane jako *jednostki gotowe do podboju* (strona 6) na początku kolejnej tury.



Krasnoludy

Każdy obszar z kopalnią zajęty przez krasnoludów przynosi dodatkową Monetę w fazie podliczania. Zdolność działa nawet wtedy, gdy rasa chyli się ku upadkowi.



Elfy

Gdy przeciwnik podbije Twój obszar zachowaj wszystkie żetony na rękę, a następnie możesz je wykorzystać do przegrupowania na koniec swojej tury – nie musisz odrzucić jednego żetonu do zasobnika (patrz straty przeciwnika i wycofanie, strona 4).



Ghule

Gdy rasa chyli się ku upadkowi, wszystkie żetony Ghuli pozostają na planszy (a nie 1 na obszar, jak w przypadku innych ras). Dodatkowo, w przeciwieństwie do innych Wymierających Ras, Ghule mogą kontynuować podboje w kolejnych turach, tak jak Aktywne Rasy. Jedyna różnica polega na tym, że podboje muszą być wykonywane na początku tury gracza, nim będzie wykonywał akcje aktywnymi żetonami. Gracz jeśli chce może Ghulami atakować swoje Aktywne Rasy.



Olbrzymy

Jeśli żetony Olbrzymów zajęły obszar z górami, mogą podbijać tereny sąsiadujące wykorzystując 1 żeton Olbrzymów mniej niż jest to zwykle potrzebne – nie mniej niż jeden żeton.



Niziołki

Żetony Niziołków mogą pojawić się na mapie planszy w dowolnym miejscu, nie tylko na sąsiadujących z brzegiem planszy. Na pierwszych dwóch podbitych przez nie obszarach należy położyć żetony nora-w-ziemi, dzięki którym tereny te są dodatkowo chronione przed podbojami. Żetony te należy zdjąć gdy obszar zostaje porzucony, lub rasa chyli się ku upadkowi (dodatkowa ochrona przestaje wtedy działać).



Ludzie

Każdy obszar rolny zajęty przez ludzi przynosi dodatkową Monetę Zwycięstwa w fazie podliczania.



Orkowie

Każdy podbity obszar który podczas podboju był zajęty przez inne jednostki, przynosi w danej turze graczowi w fazie podliczania dodatkową Monetę Zwycięstw.



Szczuroludzie

Nie mają dodatkowych zdolności, wystarczającym bonusem jest liczba żetonów.



Szkielety

W fazie przegrupowania (patrz strona 5), gracz otrzymuje jeden żeton Rasy za każde dwa podbite w tej turze obszary (które były zajęte przez inne jednostki), i dodaje je do jednostek które mają być przegrupowane.

Jeśli w zasobniku brakuje dodatkowych żetonów, gracz nie otrzymuje premii.



Czarnoksiężnicy

Raz w trakcie tury i względem jednego przeciwnika Czarnoksiężnicy mogą podbić obszar zamieniając jeden z **Aktywnych** żetonów przeciwnika swoim, wziętym z zasobnika. Jeśli w zasobniku nie ma więcej żetonów, nie można robić podboju w ten sposób. Żeton który Czarnoksiężnik wymienia musi być jedynym żetonem w atakowanym regionie (samotny żeton Trolla wraz z legowiskiem uważany jest za pojedynczy; podobnie jak żeton Rasy w fortecy, górach – te znaczki nie chronią samotnego żetonu) i obszar musi sąsiadować z obszarem Czarnoksiężnika. Wymieniony żeton przeciwnika należy umieścić w zasobniku żetonów.



Trytoni

Podbijając obszary na brzegach jezior i mórz, Trytoni używają jeden żeton Rasy mniej niż normalnie – nie mniej niż jeden.



Trolle

Na każdym obszarze zajęтым przez Trolle należy położyć legowisko Trolli. Legowisko wzmacnia zajęty obszar w trakcie obrony o 1 (tak jakby znajdował się tam dodatkowy żeton Trolla) i zostaje na tym obszarze nawet wtedy, gdy Rasy Trolli chyli się ku upadkowi. Należy zdjąć legowisko z danego obszaru gdy zostaje porzucone przez gracza, lub podbite przez przeciwnika.



Czarodzieje

Każdy podbity przez Czarodziejów Magiczny Obszar dodaje 1 Monetę Zwycięstwa podczas fazy punktacji.



Pusta karta Rasy

Do gry dołączyliśmy dodatkową pustą kartę Rasy, którą możesz użyć by stworzyć dodatkową Rasę wedle swojego pomysłu. Gdy ją wymyślisz, ustalisz liczbę żetonów Rasy jakie do niej należą, pamiętaj że karta będzie w zestawie z dowolną kartą Zdolności. Sumaryczna liczba żetonów nie powinna przekroczyć 10, w przeciwnym wypadku jest niebezpieczeństwo że może braknąć żetonów Rasy w trakcie rozgrywki.

Jeśli chcesz zagrać z nowo stworzoną Rasą, użyj żetonów innej rasy (z podobną lub większą liczbą elementów), które będą zastępować żetony Twojej. Pamiętaj by przed grą z tali kart Rasy usunąć kartę, której żetony użyłeś w zastępstwie.



>Specjalne Zdolności

W poniższych opisach gdy mowa jest o żetonach, domyślnie chodzi o żetony aktywnej Rasy które powiązane są z opisywaną kartą Zdolności. O ile nie jest to opisane inaczej, nie dotyczy to żetonów wcześniejszych Ras obecnie chylących się ku upadkowi.

Poniższa lista przedstawia bonusy jakie dają karty Zdolności; w kółku na karcie jest informacja ile dodatkowych żetonów Rasy – takich jak na karcie Rasy wybranej w zestawie – otrzymuje gracz.



Biwakujący

W trakcie fazy przegrupowania, rozłóż 5 żetonów obozów na dowolnych z Twoich obszarów. Każdy z obozów dodaje 1 do obrony terenu na którym się znajduje (tym samym pomaga ochronić pojedynczy żeton przed specjalną zdolnością Czarnoksiężników). Na jednym obszarze może znajdować się kilka obozów - większa siła obrony. W każdej turze możesz przenieść obóz na inny podbity przez siebie obszar. Obozy nie giną w trakcie ataku na region na którym się znajdują, ale wszystkie są odrzucane w momencie gdy Rasy chyli się ku upadkowi.



Alchemicy

Na koniec tury, o ile twoja Rasy nie chyli się ku upadkowi, otrzymujesz 2 dodatkowe Monety Zwycięstwa.



Szaleni

Możesz użyć kości posłków przed każdym ze swoich podbojów, nie tylko ostatnim. Najpierw rzuć kością, następnie wybierz Region który chcesz zaatakować, a na koniec wyłóż odpowiednią liczbę żetonów Rasy (pomniejszoną o wynik rzutu kością) na dany obszar. Jeśli nie masz odpowiedniej liczby żetonów, wtedy próba podboju staje się Twoją ostatnią w tej turze. Oczywiście wymagany jest przynajmniej jeden żeton by próbować podbić region.



Waleczni

Możesz podbić sąsiadujący obszar wykorzystując o jeden żeton Rasy mniej niż jest to wymagane – nie mniej niż jeden.



Dyplomatyczni

Na koniec swojej tury możesz wskazać jednego przeciwnika – którego Aktywnej Rasy nie zaatakowałeś w tej turze – jako swojego sprzymierzeńca. Od tej pory między wami zawarty jest sojusz, gracz ten nie może atakować twojej Aktywnej Rasy, aż do twojej kolejnej tury. W każdej turze możesz zmienić sojusznika, lub utrzymywać pokój z tym samym. Rozejm nie dotyczy Wymierających Ras (np. Ghule chylące się ku upadkowi są z niego zwolnione, mogą atakować).



Władcy smoków

Raz na turę możesz podbić obszar używając pojedynczego żetonu, bez względu na liczbę żetonów przeciwnika broniących go. Po podbiciu, połóż na tym obszarze żeton Smoka. Od tego momentu obszar ten jest niedostępny dla przeciwników, również dla zdolności kart Rasy i Zdolności, do momentu gdy smok się nie ruszy. Żeton smoka można w kolejnych turach przestawiać na inny obszar, które chcesz podbić. Smok znika gdy rasa chyli się ku upadkowi, należy zdjąć go z planszy i odłożyć do pudełka.



Handlujący

Otrzymujesz dodatkową Monetę Zwycięstwa za każdy kontrolowany obszar na koniec tury.



Konni

Atakując obszar ze wzgórzem lub rolniczy potrzebujesz o jeden żeton rasy mniej niż jest to wymagane – ale nie mniej niż jeden.



Latający

Możesz podbić dowolny obszar na mapie, za wyjątkiem mórz. Podbijany region nie musi sąsiadować, stanowić ciągłości, z pozostałymi podbitymi.



Plądrujący

Każdy **zajęty** obszar jaki udało Ci się podbić w tej turze jest wart dodatkową Monetę Zwycięstwa w fazie podliczania.



Leśni

Za każdy opanowany przez Ciebie obszar z lasem na koniec tury otrzymujesz dodatkową jedną Monetę.



Żeglujący

Obszary jezior i mórz możesz uważać za trzy puste regiony, które możesz podbić. Zostają one pod twoim wpływem i punktuja nawet wtedy, gdy Raza chyli się ku upadkowi - tak długo jak długo znajdują się na nich żetony.



Ufortyfikowani

Raz na turę połóż jedną Fortecę na zajętych przez Ciebie obszarze. Forteca warta jest jedną Monetę zwycięstwa w fazie podliczania, dopóki Twoja Raza nie stanie się Wymierającą. Dodatkowo Forteca wzmacnia Twoją obronę o 1 (tak jakby znajdował się tam dodatkowy żeton Rasy), nawet wtedy gdy Twoja rasa chyli się ku upadkowi. Fortecę należy zdjąć z planszy gdy obszar na którym się znajdowała zostanie podbity, lub porzucisz ten obszar. Na obszarze może znajdować się maksymalnie jedna Forteca, a na mapie maksymalnie 6.



Uduchowieni

Jeśli żetony Rasy wchodzącej w zestaw z kartą Zdolności – Duch chyli się ku upadkowi, nie stosują się względem nich ograniczenia opisane w Upadku Cywilizacji (strona 6) dotyczące pojedynczych żetonów Wymierającej Rasy na danym obszarze w dalszej części gry. Dzięki tej Zdolności możesz również mieć do dwóch Ras chyłących się ku upadkowi w tym samym momencie na planszy, Monety otrzymujesz za obie. Jeśli kolejną (trzecią) Rasę poprowadzisz ku upadkowi, Raza związana z Duchem pozostaje dalej na planszy, a znika z niej druga rasa. Inaczej mówiąc Wymierająca Raza związana ze Zdolnością Duch, nigdy nie jest zdejmowana z planszy (chyba że została pokonana w trakcie podboju przez inną), w tym samym czasie inne Wymierające Rasy mogą być z planszy zdejmowane, a kolejne mogą się pojawiać.



Bohaterscy

Na koniec swojej tury rozłóż dwóch bohaterów na dwa różne obszary jakie masz pod kontrolą. Te dwa obszary nie mogą być atakowane, również za pomocą specjalnych zdolności, dopóki bohaterowie się nie przemieszczą. Bohaterowie giną gdy Raza chyli się ku upadkowi.



Twardzi

Możesz poprowadzić swoją rasę ku upadkowi na koniec normalnej tury (po fazie punktacji), w trakcie której robiłeś podboje. Nie musisz na to poświęcać dodatkowej tury.



Górcy

Każdy kontrolowany przez Ciebie obszar ze wzgórzem, na koniec tury przynosi Ci dodatkową Monetę Zwycięstwa.



Bagienni

Każdy zajęty przez Ciebie na koniec tury obszar z bagnem przynosi Ci dodatkową Monetę Zwycięstwa.





Podziemni

Potrzebujesz 1 żeton Rasy mniej by podbić obszar na którym znajduje się jaskinia. Najmniejsza liczba żetonów wynosi jeden. Wszystkie obszary z jaskiniami uważane są za sąsiadujące ze sobą.



Pusta karta Zdolności

Do gry dołączyliśmy dodatkową pustą kartę Zdolności, którą możesz użyć by stworzyć Zdolność wedle swego pomysłu. Gdy ją wymyślisz, ustalisz liczbę żetonów Rasy jakie do niej należą, pamiętaj że karta będzie w zestawie z dowolną kartą Rasy. Liczba żetonów nie powinna przekroczyć 5, w przeciwnym wypadku jest niebezpieczeństwo że może braknąć żetonów Rasy w trakcie rozgrywki.



Zamożni

Jednorazowo na koniec pierwszej tury otrzymujesz 7 Monet zwycięstwa.



Days of Wonder Online

Here is your Days of Wonder Online Access number:

Are you particularly proud of the Race banner or Special Power badge you have created? Or curious to see what new Races and Special Powers fellow gamers have come up with? Or just wanting to share tips with fellow players about how to best play certain combos in different player configurations?

We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games.

To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at: www.smallworld-game.com and click on the New Player Signup button on the home page. Then just follow the instructions.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

WWW.DAYSOFWONDER.COM



Thanks first and foremost to the very dedicated play-testing crew of Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaele, Fred Dieu, Benoit Kusters, Alexis Keyaerts.

Additional thanks to Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinge, Jean-Pierre Emotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, the members of the Repos, Tripot, Gang of Our and Alpaludismes play groups, and the attendees of the Rencontres Ludopathiques, Belgoludique, Efpé WE and Rubrouck game conventions.

And a special thanks to Xavier Georges and Alain Gotcheiner for their suggestions and contributions.

Last, but not least, Days of Wonder wishes to thank Bruno Cathala for calling our attention to this gem.

Credits

Game Design:
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra



Tłumaczenie dla rebel.pl Adam Kaluza
v.02



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.