

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD UNDERGROUND

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



DAYS OF
WONDER



Zawartość

Wewnątrz Small World™ Underground, możemy znaleźć:

- 4 Mapy Small World Underground, umieszczone na dwóch dwustronnych planszach, po jednej dla każdej z czterech możliwych konfiguracji graczy



- 15 żetonów ras fantasy – z jednej strony kolorowych - Aktywne, z drugiej szarych - rasy chylące się ku upadkowi - Wymierające,



Jaszczury – aktywne i wymierające

- 179 odpowiadających im żetonów ras,



10 Kultystów 9 Drowów 9 Płomyczków 11 Gnomów



12 Błotniaków 15 Mumii 10 Ogrów 12 Mimów Cienia



12 Żelaznych Krasnoludów 10 Krakenek 10 Liczów 12 Jaszczurów



10 Grzybków 12 Pajęczatek 11 Świetlików 14 Bestii

- 5 kart pomocy gracza, po jednej dla każdego z nich i jeden egzemplarz skróconej wersji rozgrywki dla 5 graczy,

*Ważna uwaga !
Jeśli już grales w Small World powinienes szybko odnalezc sie w zasadach. Pomijajac fakt, ze rasy zamieszkujace Podmrok różnia sie od tych znanych nam z powierzchni, mechanika gry jest bardzo podobna. Wszystkie nowe zasady sa odróżnione poprzez ta ikonkę.*



Przygoto

Jeśli jest to pierwsza rozgrywka, wypchnij wszystkie żetony z wyprasek. Posortuj je i umieść w przeznaczonych do tego zagłębieniach w pudełku. Niektóre mieszczą się w przenośnym pudełeczku dołączonym do gry. Resztę żetonów rozmieść odpowiednio w pozostałych zagłębieniach odwołując się do ilustracji na stronie 9.

- ♦ Wybierz mapę Small World Underground, której symbol przy torze kolejnych tur odpowiada ilości graczy biorących udział w grze,
- ♦ Połóż znacznik tury na planszy, kładąc go na pierwszym polu toru kolejnych tur 1, jest on używany do zaznaczania postępu w grze. Gra kończy się wraz z końcem tury, w której znacznik osiągnie ostatnią pozycję na torze (8, 9 lub 10 z kolei, w zależności od mapy na której gramy),
- ♦ Wyciągnij przenośne pudełeczko z żetonami ras z pudełka i połóż je otwarte obok planszy, tak, aby każdy gracz miał do niego swobodny dostęp 2.



towanie do gry

Wymieszaj wszystkie żetony ras, wylosuj pięć i ułóż je aktywną (kolorową) stroną w kolumnę 3. Wszystkie pozostałe żetony ras uformuj w jeden stos umieszczając go pod ułożoną kolumną 4. To samo zrób ze znacznikami Zdolności, mieszając je, dokładając po jednej do już odkrytych ras, a resztę umieszczając obok stosu żetonów Ras 5. Powinieneś teraz mieć przed sobą widoczną kombinację 6 ras włączając w to tą widoczną na wierzchu stosu, wraz z dołożonymi do nich żetonami Zdolności.



♦ Połóż po dwa żetony Bestii na każdym z regionów mapy zawierającym symbol Bestii 6. Bronią one tych regionów Podziemi, o których wiadomo, że posiadają Pradawne Relikwie, albo są Popularnymi Miejskami. 7 Różnych typów Bestii zawartych w grze ma ten sam efekt, niezależnie od ikony na żetonie.



♦ Wymieszaj razem Popularne Miejsca i Pradawne Relikwie, wylosuj ich tyle, ile jest regionów na mapie zajmowanych przez Bestie i uformuj z nich pojedynczy stos, tak aby nie było widać efektów tych żetonów kładąc go obok mapy 7. Resztę żetonów odłóż do pudełka – nie będą brały udziału 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 gdzieś obok planszy, tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy 10. Te monety posłużą jako waluta podczas gry będąc jednocześnie punktami zwycięstwa i na jej koniec wskazując zwycięzcę.



21 Zdolności specjalnych



Następujące elementy gry:



1 Wulkan



9 Gór Czarnych



9 Popularnych Miejs



6 Pradawnych Relikwii



1 Wielki Przedwieczny



1 Balrog



1 Duch Tomb-Raidera



1 Królowna



8 Zgrzybiałych Pancerzy



4 znaczniki Zemsty



7 Srebrnych Młotów



1 Sakwa Wielu-rzeczy

106 Monet zwycięstwa (30 dziesiątek, 24 piątki, 18 trójek i 34 jedynki)



Monety Zwycięstwa



1 Kostka Wysyłania Posiłków

1 Znacznik Tury



Znacznik tury

Niniejsza instrukcja

Cel Gry

Okazuje się, że w **Small World Underground**, 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 ośmieliły się także kopać w naszej ziemi, drażyć skałę, którą nasi przodkowie powierzyli Tobie z nadzieją, że będziesz w stanie wykuć w niej podwaliny potężnego imperium, a Twoi podwładni wypełnią z nich i zdominują cały znany nam świat!

Wybierając Rasę i posiadaną przez nią Zdolność musisz starać się podbijać kolejne regiony; odwiedzać Popularne Miejsca i szukać Pradawnych Relikwii, często kosztem sąsiednich, słabszych sąsiadów. Dokładanie jednostek (żetonów Ras) w rozmaitych regionach i podbijanie wykutych w skałe okolic przynosi Ci dochód w postaci Monet (punktów zwycięstwa) w ilości kontrolowanych przez Ciebie regionów na zakończenie Twojej tury. Czasem zdarza się, że rozwój Twojej rasy zostanie zbyt przyhamowany przez bardziej agresywnych sąsiadów. Zmuszony wtedy będziesz do jej porzucenia 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 **Small World Underground**.

Rozpoczęcie gry

 Gracz, który ostatnio odwiedził jaskinię, albo lochy, rozpoczyna grę i wykonuje swoją pierwszą turę.

Następnie rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, od gracza do gracza. Gdy każdy z nich wykona swój ruch następuje nowa tura.

Pierwszy gracz przesuwając znacznik tury o jedno pole do przodu na torze. Następnie wykonuje swój ruch, a potem kolejni gracze ponownie wykonują swoje.

Gdy znacznik tury dotrze do ostatniego miejsca na torze rozpoczyna się ostatnia tura każdego z graczy. Ten, kto na koniec gry zgromadził najwięcej Monet Zwycięstwa zostaje zwycięzcą.

I. Pierwsza tura

Podczas pierwszej tury, każdy gracz:

1. Wybiera Rasę i dołączoną do niej Zdolność
2. Podbija kilka regionów
3. Zbiera pewną ilość Monet Zwycięstwa

1. Wybór Rasy i specjalnej Zdolności

Gracz wybiera jedną Rasę i jej specjalną umiejętność do niej dołączoną spośród sześciu widocznych na stole (włączając w to żetony znajdujące się na wierzchu stosu).

Koszt każdego takiego zestawu jest determinowany przez jego pozycję w kolumnie. Pierwszy od góry jest darmowy. Każdy z kolejnych zestawów patrząc coraz niżej w kolejności

kosztuje jedną dodatkową Monetę. Gracz opłaca koszt poprzez położenie Monety na każdym zestawie znajdującym się powyżej kupowanego.



Gracz chcący wybrać Mistyczne Grzybki jako swoją początkową Rasę kładzie jedną ze swoich Monet o wartości „1” na każdym z zestawów znajdujących się powyżej wybranego. Kupuje go od razu z jego Zdolnością specjalną.

Jeśli zestaw, na który gracz się zdecydował posiada już na sobie jakieś monety, gracz zbiera je, jednak nadal musi położyć po jednej Monecie na każdy zestaw znajdujący się powyżej wybranego.

Wybrany zestaw gracz kładzie przed sobą i z zasobnika na żetony dobiera tyle żetonów wybranej Rasy, aby ich liczba była równa sumie żetonów Rasy i połączonej z nią Zdolności.



Gracz wybrał Rasę i Zdolność oraz dobrał odpowiadające im $4 + 5 = 9$ żetonów Rasy.

Jeśli nigdzie nie zapisano inaczej (dla przykładu Błotniaki, albo Srebrne Młoty Żelaznych Krasnoludów) żetony Rasy są jedynymi dobieranymi przez gracza.

Jeśli zdarzy się, że Zdolność lub umiejętność rasowa pozwoli dobrać Ci dodatkowe żetony z pudełka podczas gry to nadal jesteś ograniczony do liczby żetonów fizycznie dostępnych. 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 dostępnych.

Na końcu gracz uzupełnia kolumnę zestawów dostępną dla innych; robi się to poprzez przesunięcie wszystkich zestawów do góry (i znajdujących się na nich Monet) oraz zdjęcie jednego znajdującego się na szczycie stosu wkładając go w zwolnione miejsce. Zawsze powinno być widocznych 6 zestawów (gdy zajdzie tak potrzeba należy przetasować odrzucone Rasy i Zdolności tworząc nowy stos).



2. Zdobywanie regionów

Należące do gracza żetony Rasy są używane do podbijania regionów na planszy, gdyż zajęte gromadzą Monety Zwycięstwa dla tego gracza.

> Pierwszy Podbój

Rasa należąca do gracza wychodząc na planszę musi zacząć rozprzestrzenianie się od regionu **stykającego się z krawędzią planszy** (włączając w to dwa „końce” rzeki, które dotyczą krawędzi)

> Podbijanie Regionów

Aby podbić region, gracz musi mieć możliwe do wyłożenia: 2 żetony Rasy + 1 dodatkowy znacznik Rasy za żeton Czarnej Góry, za każdy z żetonów Zgrzybiałych Pancerzy i żeton Strażnicy Ziemi Ojczystej; + 1 dodatkowy żeton Rasy za każdy znacznik Bestii albo znacznik Rasy należący do innego gracza już znajdujące się na tym regionie.

> Wyjątki od powyższej zasady

- Koszt podbicia rzeki to tylko 1 znacznik Rasy, ale rzeka **MUSI** zostać opuszczona podczas fazy Przegrupowania (zobacz str. 7); tak więc, żaden z graczy nie będzie mógł zająć tych pól, do czasu, aż nie będzie posiadał Zdolności pozwalającej mu na to.

- G**
- Przepastne otchłanie są niedostępne, rozpoznaje się je po znaku zakazu wejścia. Muszą być obchodzone, nie da się ich bezpośrednio przekroczyć. Symbol wulkanu wskazuje, gdzie może on wybuchnąć (*patrz Płomyczki, str. 10*)



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

Te jednostki muszą tam pozostać do czasu, aż gracz nie zarządzi ich reorganizacji na koniec swojej tury (*patrz Reorganizacja jednostek, str. 7*).



Ważna uwaga: *Niezależnie od Rasy i / lub Zdolności gracz musi posiadać przynajmniej jeden wolny żeton, aby zainicjować nowy podbój.*

> Podbijanie Regionu zajmowanego przez Bestie

Kiedy gracz z powodzeniem podbija region zajmowany uprzednio przez Bestie, dociąga żeton ze stosu Popularnych Miejsc i Pradawnych Relikwii, kładąc go na właśnie podbitym regionie.

Gracz może również uzyskać kilka dodatkowych znaczników, albo żetonów w zależności od specjalnych mocy, lub przywilejów zapewnianych przez to Miejsce, czy Relikwie (*patrz Pradawne Relikwie i Popularne Miejsca, str. 13-15*).

Jeżeli nie podano 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 ilości 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, gracz ten musi 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 ruch.

Regiony te nie muszą bezpośrednio przylegać do pól, z których te jednostki zostały usunięte. Jeśli zaś wszystkie regiony gracza zostały w tej turze podbite, pozostawiając go z garstką żetonów na ręce, może on, wraz z początkiem swojej następnej tury, wejść na planszę tak, jakby był to jego „Pierwszy podbój”.

Kiedy region zajmowany przez pojedynczy znacznik Rasy jest podbijany, odrzuca się go do pudełka. Zwykle będzie się to działo w przypadku żetonów rasy Wymierającej (*patrz Wymieranie, str. 8*).

Uwaga: Gracz może zdecydować, jeśli tego chce, że podbija region zajmowany przez jego własną Wymierającą Rasę; straci jej żeton, ale być może uzyska dostęp do regionu, który jest bardziej zyskowny dla nowej prowadzonej przez niego rasy.

Góry Czarne 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. Do czasu, aż nie zaznaczono inaczej (n.p. 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.

> Ponawianie Podbojów

Aktywny gracz może powtórzyć ten proces, aby zdobyć tak wiele regionów podczas swojej tury na ile starczy mu żetonów Rasy.

Każdy z nowo podbijanych regionów **musi sąsiadować z regionem już zasiedlanym przez jego aktywną Rasę**, chyba, że zaznaczono inaczej w jej umiejętności, albo na posiadanej przez nią Zdolności specjalnej.



Po udanym podbiciu Bagiennych Stawów, ta groźna grupa wlewa się na sąsiedni zamieszkały przez Grzybki region.

> Ostatni Podbój / Wezwanie Posiłków

Podczas ostatniej próby podboju w swojej turze, graczowi może nie starczyć żetonów Rasy, aby podbić wybrany region. Mimo to nadal ma szansę to zrobić pod warunkiem, że ma przynajmniej jeden wolny żeton Rasy.

Wskazuje on region, który ma zamiar podbić, rzuca kostką posiłków i dodaje do jej wyniku żetony, które zostały mu na ręce.

Jeśli suma oczek jest wystarczająca (*patrz Podbijanie regionów, str.5*), aby podbić region gracz zajmuje go i umieszcza pozostałe żetony na podbitym polu. Wybrany region nie musi być najsłabszym regionem spośród regionów dostępnych do podboju.

Jeśli rzut się nie powiedzie to żetony dokładane są do innych już znajdujących się na planszy. Niezależnie od wyniku jego podboje w tej turze się kończą.



Pomijając ciężki początek dzięki szczęśliwemu rzutowi kostką gracz grający Błotniakami podbija ten region jako ostatni w swojej turze.

> Przegrupowanie Jednostek

Gdy gracz zakończył na daną turę podboje, może dowolnie poprzeszawiać żetony swojej Rasy na planszy, przemieszczając je z jednego regionu, na drugi (nie koniecznie sąsiadujące ze sobą, ani nawet przylegające), pamiętając jedynie o tym, aby na każdym zajmowanym przez niego regionie pozostał przynajmniej jeden znacznik Rasy.



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



Jeśli gracz podbił w tej turze jakiegokolwiek regiony z rzeką, w pierwszej kolejności musi usunąć z nich żetony i umieścić na innych nie posiadających rzeki polach.

Z końcem tury gracza wszystkie pola z rzeką muszą być puste, chyba, że gracz posiada umiejętność, która neguje tę zasadę (n.p. Krakenki, str. 11)

3. Podliczanie Monet Zwycięstwa

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

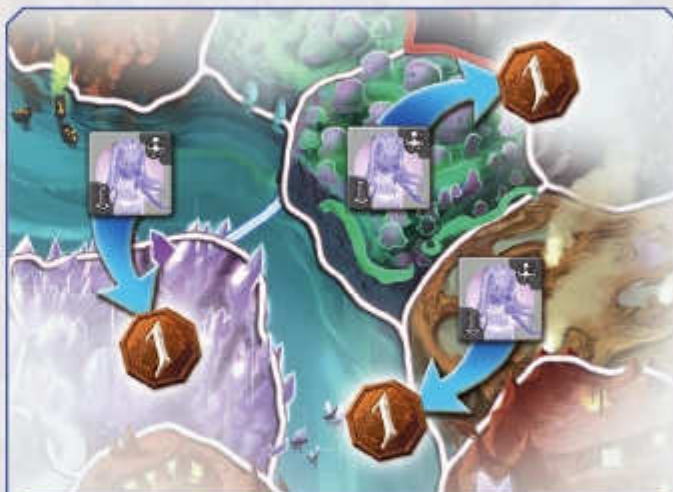


Zasiedlając 3 Regiony, Mistyczne Grzybki otrzymują 3 Punkty Zwycięstwa oraz 1 dodatkowy punkt wynikający z ich Zdolności specjalnej (1 punkt za zajmowany region z Mistycznymi Kryształami)

W trakcie rozgrywki, gracz może posiadać na planszy żetony innych Ras. Będą to pozostałości wcześniej wybranych Ras które chył się ku upadkowi – będziemy je nazywać Wymierającymi (*patrz Wymieranie, str.8*).

Obszary na których znajdują się żetony chyłące się ku upadkowi również przynoszą graczowi po 1 Monecie Zwycięstwa; jednak umiejętność Rasy, Zdolność specjalna, Popularne Miejsca i Pradawne Relikwie nie zapewniają więcej dodatkowych monet, chyba, że zaznaczono inaczej w zasadach ich dotyczących.

Gracze przechowują swoje Monety Zwycięstwa w jednym miejscu, ich wartość cały czas ukrywając 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 mogąca pozostać na rzecze i zdobywać z niej Monety.

II. Następne tury

W kolejnych turach gracz rozpoczynający przemieszcza znacznik tury o jedno pole na torze, a dalej kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury każdy z graczy musi teraz:

- **Rozszerzyć panowanie swojej rasy** poprzez nowe zdobycze terytorialne

ALBO

- **Porzucić swoją rasę** ogłaszając jej Wymarcie i wybrać nową.

Po jej porzuceniu gracz również zbiera Monety Zwycięstwa.

Rozszerzanie panowania przez nowe Podboje

> Przygotowanie jednostek

Gracz może zebrać wszystkie swoje znaczniki z każdego terytorium pozostawiając przynajmniej jeden na każdym z nich. Zostaną one użyte do podboju nowych regionów.

> Podbój

Podczas podboju należy przestrzegać wszystkich zasad go dotyczących (*patrz Podbijanie Regionów, str. 5*), z wyjątkiem zasady Pierwszego Podboju, która dotyczy tylko ras po raz pierwszy wchodzących na planszę.

> Porzucenie Regionu

Tylko te żetony Rasy, które zostały zebrane na rękę mogą zostać użyte do podboju nowych terytoriów. Jeśli gracz sobie tego życzy to może opuścić, kilka, albo nawet wszystkie zajmowane regiony, zabierając z nich wszystkie żetony Rasy (**nie można** zebrać Pradawnych Relikwii oraz Popularnych Miejsc).

W tym wypadku, te opuszczone Regiony nie są już więcej rozpatrywane jako należące do niego, ani nie przynoszą mu Monet Zwycięstwa. Jeśli dojdzie do sytuacji, że gracz zechce porzucić wszystkie zajmowane przez jego Rasę regiony, jego kolejny podbój traktowany jest jako „Pierwszy” (patrz „Pierwszy Podbój, str. 5)

Wymieranie



Jeśli gracz uważa, że jego rasa jest zbyt rozwinięta i już nie posiada impetu potrzebnego, aby kontynuować podboje, lub bronić się przed ciągle jej zagrażającymi sąsiadami, może zdecydować, że ją porzuca i ogłosić jej Wymarcie.

W swojej następnej turze wybiera wtedy nowy zestaw z Rasą i Zdolnością spośród 6 dostępnych.

Aby to zrobić, gracz odwraca posiadany żeton Rasy na drugą, bledszą stronę, tak, aby była ona widoczna dla pozostałych graczy i odrzuca specjalną Zdolność do niego dołączoną. Rasa na Wymarcu nie dysponuje dodatkowymi umiejętnościami, chyba, że na jej rewersie znajduje się jakaś ikona (n.p. Błotniste, Odradzające się, Szlacheckie, etc...).

Gracz usuwa także wszystkie znaczniki z każdego regionu pozostawiając na każdym z nich po jednym, który również obraca na drugą, bledszą stronę. Odrzucone żetony wracają do przenośnego pudełka.



Dla tych Wampirycznych Gnomów wybiła godzina Upadku. Ich żetony są usuwane z planszy, poza jednym w każdym regionie, który jest odwracany na drugą stronę, podobnie jak żeton Rasy od którego odrzucamy Zdolność specjalną.

Każdy z graczy może posiadać tylko jedną rasę na Wymarcu. Jeśli gracz posiada na planszy znaczniki z poprzednio wymierającej Rasy, są one natychmiast z niej usuwane i wracają do zasobnika na żetony jeszcze przed obróceniem żetonów nowej rasy na drugą stronę.

Żeton Rasy, której żetony zniknęły z planszy jest dokładany na spód stosu żetonów, albo w najniższe dostępne miejsce w kolumnie jeśli tylko takie zostało.

Dotyczy to także tej Rasy Wymierającej gracza, który już posiadał rasę na Wymarcu, a właśnie ogłosił upadek kolejnej.



Te Płomyczki nie tylko się wypaliły – zgasły całkiem i wymierają. Ich żeton Rasy jest umieszczany z powrotem na dole stosu, a wszystkie ich żetony są usuwane z planszy.

Gracz podczas tury, w której ogłosił Wymarcie swojej Rasy nie może robić żadnych podbojów; jego тура kończy się zaraz po punktowaniu! Otrzymuje 1 Monetę Zwycięstwa za każdy Region zajmowany przez jego wymierającą Rasę.

Nie otrzymuje żadnych punktów zwycięstwa za Zdolność specjalną do niej dołączoną, ani za jej rasową umiejętność, chyba, że ich opis mówi inaczej.

W swojej następnej turze ten gracz wybierze nową Rasę wraz z dołączoną do niej Zdolnością specjalną spośród tych dla niego dostępnych. Następnie gracz stosuje się do tych samych zasad co podczas pierwszej tury rozgrywki (patrz *Pierwszy Podbój, str. 5*). Jedyną, dość istotną różnicą jest fakt, że podczas podliczania punktów gracz będzie otrzymywał Monety Zwycięstwa ze swojej nowej Rasy jak również z posiadanej Rasy Wymierającej.

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

Koniec gry

Gdy znacznik tury osiągnie ostatnie pole na torze wszyscy gracze rozgrywają swoją ostatnią turę, następnie żetony Monet Zwycięstwa są odkrywane i liczone.

Gracz z największą wartością w tych żetonach wygrywa. W wypadku remisu wygrywa gracz, który na planszy posiada większą ilość żetonów Ras wliczając w to żetony aktywne i na wymarcu.

Aneks

I. Organizowanie wyłaczanki i zasobnika

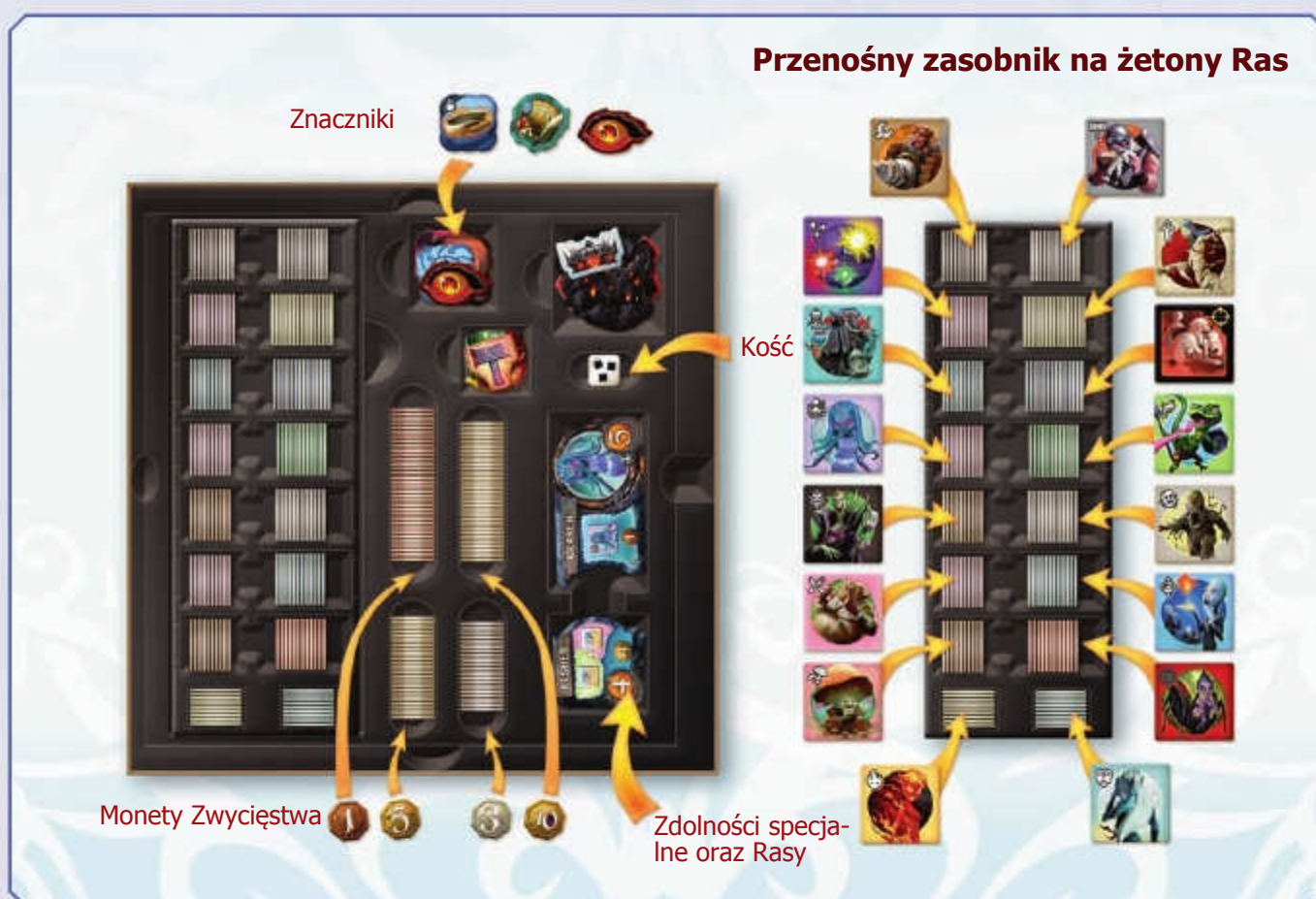
Z uwagi na fakt, że Small World Underground zawiera wiele wyprasek, po wyciśnięciu wszystkich żetonów zostanie sporo miejsca pomiędzy plastikowym wypełnieniem pudełka, a jego pokrywą. Jeśli preferujesz przechowywanie gier w pionowej pozycji wszystkie znaczniki mogą się wysypać i pomieszać.

Aby temu zapobiec, zalecamy wykonać jednorazową operację: Gdy już wszystkie znaczniki zostaną wyciśnięte z wyprasek, zamiast je wyrzucać jak zwykle ma to miejsce, umieść je pod plastikowym wypełnieniem.

Ostrożnie wyciągnij je z pudełka, aby nie połamać plastiku, a następnie umieść wypraski na dnie pudełka zakrywając je tym uprzednio wyciągniętym plastikowym wypełnieniem. Zostanie ono tym samym podwyższone o odpowiedni poziom, a przykrycie go ponownie planszami zapobiegnie przemieszczaniu się zawartości pudełka.

Ilustracja poniżej pokazuje, gdzie powinny znajdować się poszczególne żetony, znaczniki i monety. Wyjmowany zasobnik jest przeznaczony w całości do przechowywania żetonów Ras, z zagłębieniami dopasowanymi dla każdej z nich. Niektóre mają standardowy rozmiar, aby ułatwić ich składowanie.

Wszystkie inne znaczniki i monety mają przeznaczone dla siebie miejsce wewnątrz plastikowej wypraski w pudełku. Na wierzchu, na wyłaczance należy umieścić plansze, instrukcję i karty pomocy.



II. Rasy i Zdolności Specjalne w Small World Underground

Każda Rasa posiada swój własny duży żeton oraz mniejsze żetony jednostek w różnej, ale dostatecznej ilości, aby móc połączyć ją z każdą Zdolnością specjalną.

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

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 zapewniane przez aktywny żeton Rasy i połączoną z nim zdolność zawsze się kumulują i nie działają jeśli rasa jest na Wymarciu.

Region jest uważany za zajęty zawsze gdy zawiera przynajmniej jeden znacznik Bestii, albo Rasy (aktywnej lub na wymarciu). Region, który zawiera Czarne Góry, Popularne Miejsce albo Pradawną Relikwię, ale nie zawiera Bestii, albo wrogiego żetonu Rasy uważany jest za pusty.

Region rozpatrywany jako nietykalny dzięki obecności Balroga, Wielkiego Przedwiecznego, Ducha Tomb-Raidera, czy Królowę nie może zostać podbity przez przeciwników; nie działają na niego ich specjalne Zdolności, ani umiejętności Rasowe, tak samo jak kontrolowane przez nich Popularne Miejsca, czy posiadane Pradawne Relikwie tak długo jak Balrog, Wielki Przedwieczny... są obecni w danym regionie.

Kompatybilność z Small World

Wszystkie rasy i Zdolności specjalne wprowadzone w Small World Underground są nowe, ale kilka z nich będzie znanych graczom już zaznajomionym z grą Small World. 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 Worlda i przenosząc je pod ziemię, albo wyciągając kilka z jaskiń na powierzchnię gdy już tylko zaznajomi się z podziemiami.

Gdy już będziesz gotów aby przedsięwziąć wyprawę z innymi Rasami i Zdolnościami na powierzchnię (lub pod ziemię) to miej 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, z którymi nie gramy) nie stosuje się i powinny one 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.
- Góry Czarne i zwykłe góry mają ten sam efekt w obu światach.
- Jeśli masz ochotę wprowadzić Popularne Miejsca oraz Pradawne Relikwie w Small World to dobierz liczbę Bestii w ilości dwukrotnie większej od ilości graczy dodając dwa ($2 \times \text{ilość graczy} + 2$); następnie połóż je w wybranych przez siebie regionach zawierających ilustrację zaginionych plemion. Należy się przy tym upewnić, że żadne dwa regiony zajmowane przez Bestie nie będą regionami sąsiadującymi. Następnie połóż po jednym znaczniku zaginionych plemion na polach nie zajętych przez bestie kończąc tym samym przygotowanie planszy.
- Następujące regiony rozpatruj jako tożsame:
 - ♦ Góry Czarne / Góry
 - ♦ Jeziora Błotne / Bagna
 - ♦ Las grzybów / Lasy
 - ♦ Wydobywanie / Kopalnie
 - ♦ Mistyczne Kryształy / Magiczne Symbole

Po więcej szczegółowych danych dotyczących tego, w jaki sposób najlepiej przenosić Rasy i Zdolności pomiędzy grammi odwiedź naszą stronę internetową:

www.smallworld-game.com



Rasy

Poniższa lista zawiera szczegółowy opis umiejętności rasowych; ilość żetonów Rasy otrzymywanych wraz z jej wyborem znajduje się na ilustracji rasy w lewym dolnym rogu jej obrazka.



Kulisty

Położ znacznik Wielkiego Przedwiecznego na pierwszym z regionów, który podbijają Kulisty. Ten region jest nietykalny. Podbijanie regionów sąsiadujących z regionem zajmowanym przez Wielkiego

Przedwiecznego (włączając w to regiony mogące być rozpatrywane jako sąsiadujące w wyniku działania jakiejś Zdolności specjalnej, umiejętności rasowej, Miejsca, albo Relikwii) wymaga 1 żetonu Kultysty mniej niż jest to wymagane. Na początku swojej tury możesz przemieścić Wielkiego Przedwiecznego na wybrany przez Ciebie region zajmowany przez Kultystów.



Drowy

Drowy lubią żyć jako samotnicy: Na koniec tury zbierają dodatkową 1 Monetę za każdy region zajmowany przez nie, 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).



Płomyczki

Po wybraniu tej rasy, połóż znacznik wulkanu na jednym z pól planszy zawierającym przepaść oraz symbol wulkanu. Każdy region stykający się z wulkanem, albo łączący się z nim regionami zajętymi przez Twoje Płomyczki może być atakowany takim kosztem żetonów jakby był pusty.



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 Miedzianą Rurę (*patrz Wielka Miedziana 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, etc, tak jak zwykle.



Żelazne Krasnoludy i ich Srebrne Młoty

Podczas fazy Przegrupowania w każdej turze, grający Krasnoludami dobiera 1 dodatkowy znacznik Srebrnego Młota z pudełka za każdy region z Kopalnią, który jego krasnoludy zajmują i kładzie je przed sobą. 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 bronięcia się podczas tur innych graczy. Na koniec fazy Przegrupowania (*patrz Przegrupowanie jednostek, str. 7*) w każdej ze swoich tur, usuń wszystkie znaczniki Młotów z planszy, upewniając się, aby na każdym z zajmowanych regionów został przynajmniej jeden Krasnolud. Zabierz Srebrne Młoty z powrotem na rękę i połóż je przed sobą, gdzie będą czekać do następnej fazy podboju.



Krakenki

Na koniec swojej tury nie musisz opuszczać regionów Rzecznych, na których znajdują się Twoje znaczniki Rasy. Możesz je tam pozostawić i zdobywać za nie punkty, nawet jeśli Rasa jest na Wymarcu! No i oczywiście, rasa chcąc przejść przez region zajmowany przez Krakenki musi go najpierw podbić.



Licze

Pobierz Monetę Zwycięstwa o wartości „1” od każdego przeciwnika, który podbija region, na którym znajdują się Twoje Wymierające Licze. Przeciwnik nie posiadający żadnych Monet nie może podbijać regionów zajmowanych przez Licze.



Jaszczury

Kontrolowane przez Ciebie Jaszczury mogą przepływać się 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) muszą wtedy jednak spełnić jego normalne wymagania; nawet jeśli uda im się podbić region, w fazie Przegrupowania nie mogą jednak na nim pozostać, muszą przemieścić swoje żetony z powrotem na ląd.



Błotniaki

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



Mumie

Mumie są wszędzie, ale mają tendencję do potykania się, a to wszystko przez te luźne bandaże! Wszystkie podboje potrzebują 1 Mumii więcej niż jest to normalnie wymagane.



Ogry

Twoje Ogry podbijają dowolny region używając do tego 1 Ogra mniej niż jest to wymagane. Minimalnie to jednak nadal 1 Ogr.



Mimowie Cienia

Podczas wybierania zestawu Ras i Zdolności (str. 4), jeśli wybierzesz Mimów Cienia możesz natychmiast zamienić posiadaną przez nich Zdolność specjalną z jedną z pośród 5 innych dostępnych. Nie dobierasz, ani nie zamieniasz Monet (jeśli takowe się znajdują na żetonie Zdolności), jedynie Zdolność specjalną.



Grzybki

Każdy region Grzybowego Lasu, który zajmują Twoje Grzybki jest wart 1 dodatkową Monetę Zwycięstwa na koniec tury.



Pajęczatki

Dla celów 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.



Świetliki

Możesz użyć kości Posiłków przed wykonaniem podboju pola zawierającego Mistyczne Kryształ, albo pola z nimi sąsiadującego, pod warunkiem, że Kryształ są już zajęte przez Twoje Świetliki. Wyznacz region, który chcesz podbić przed rzutem kostką. Niezależnie od wyniku na niej, jeśli posiadasz wystarczającą ilość żetonów Świetlików na ręce musisz go podbić gdy rzut już został wykonany.



Zdolności specjalne

W poniższych opisach Zdolności specjalnych używamy terminów „Ty”, lub „Twoje” mając na myśli żetony Rasy połączone z daną Zdolnością. Do momentu aż nie zostanie to zaznaczone dotyczy to także żetonów Twojej rasy na Wymarcu.

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



Awanturnicze

Dobierz 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za każdy region zawierający Popularne Miejsce, zajmowany przez Ciebie na koniec tury.



Rybackie

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą pełną parę regionów przybrzeżnych zajętych na koniec Twojej tury. Regiony przybrzeżne to wszystkie te, które dzielą granicę z regionem posiadającym rzekę, wyłączając te regiony (gdyż sama rzeka nie jest regionem przybrzeżnym).



Stadne

Dobierz 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa jeśli wszystkie Twoje regiony są ze sobą połączone tworząc jeden wielki region na koniec tury. Jeden region jest tworzony również przy udziale Zdolności (na przykład Pajęczatki mimo, że rozproszone pomiędzy oddzielnymi regionami otaczającymi Przepaście nadal będą rozpatrywane jako sąsiadujące ze sobą i będą korzystać z tego przywileju).



Strachliwe

Dobierz 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za każdy zajmowany region, na którym znajdują się przynajmniej 3 znaczki Twojej aktywnej Rasy na koniec tury.



Nieśmiertelne

Kiedy wróg zdobywa jeden z zajmowanych przez Ciebie regionów, zachowaj wszystkie swoje nieśmiertelne żetony w rękę na koniec tury, zamiast odrzucać 1 z powrotem do zasobnika na żetony (patrz *Straty Przeciwników i Wycofywanie się*, str. 6).



Magiczne

Torba-Wielu-Rzeczy duplikuje działanie jednej z Relikwii znajdujących się aktualnie w grze. Ty decydujesz, działanie której spośród dostępnych wykorzystasz w tej turze używając Torby do jej reprezentowania.



Torba nie może zostać skradziona. Jeśli region ją zawierający zostanie opuszczony, nie zostawiasz jej na nim, wraca ona na rękę.



Męczennicze

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa z banku za każdym razem gdy jeden z zasiedlanych przez Ciebie regionów jest podbijany przez przeciwnika.



Górnice

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy region z kopalnią zajmowany na koniec tury.



Błotniste

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy region Błotnistych Stawów zajmowany na koniec tury.



Mistyczne

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy region zawierający Mistyczne Kryształy zajmowany na koniec tury.



Kłótniwe

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy odrębny zestaw regionów (n.p. grupa regionów nie posiadająca wspólnej granicy z inną grupą regionów), który Twoja Kłótniwa Rasa zajmuje na koniec tury. Jeśli tworzy 1 połączony ze sobą zestaw regionów otrzymujesz 1 Punkt, jeśli jest rozdzielona między 2 regiony, otrzymujesz 2 punkty; etc...



Odradzające się

Kiedy Twoja Rasa mająca Odradzanie jest Wymierająca, na początku swojej tury możesz nią opuścić 1, albo 2 regiony i wstawić w te miejsca jeden żeton Twojej aktywnej Rasy dobierając go z pudełka, albo wykładając z ręki, jeśli w pudełku już ich nie ma.



Szlacheckie

Na koniec swojej tury połóż znaczki Królowej na jednym z regionów zajmowanych przez żeton Twojej Szlacheckiej Rasy, aby stał się nietykalny. W momencie gdy Twoja Rasa będzie Wymierająca Królowa zostaje na polu, na którym się znajdowała sprawiając nadal, że jest nietykalna, ale nie może już więcej być poruszana.





Tarczowe

Za każdy Grzybowy Las zajęty przez Ciebie i posiadany na koniec fazy Podboju weź 1 znacznik Zgrzybiałego Pancerza z pudełka do ręki. Możesz umieścić te Pancerze na dowolnych regionach podczas fazy przegrupowania. Każdy Pancerz położony na jakimś regionie zwiększa jego obronę o 1, nawet jeśli Rasa zajmująca te pole jest na Wymarcu. Te znaczniki nie są traktowane jako żetony Rasy (na przykład pojedynczy żeton nawet z kilkoma tarczami nadal może zostać zwampirzony). Możliwe jest posiadanie kilku pancerzy w jednym regionie. Kiedy zostanie on podbity, lub opuszczony wszystkie pancerze należy odrzucić. W innym wypadku pozostają w grze tak długo jak na polu z nimi znajdują się jednostki.



Kamienne

Dobierz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy region z Czarnymi Górą, który posiadasz na koniec tury.



Złodziejskie

Zabierz 1 Punkt Zwycięstwa każdemu graczowi, którego przynajmniej jeden aktywny żeton sąsiaduje z jednym z regionów, który na koniec tury zasiedlają Twoje jednostki.



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 (patrz *Przegrane 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 są bezpowrotnie tracone.



Wampiryczne

Raz na turę wybierając jednego z przeciwników Twoje Wampiryczne jednostki mogą podbić jego region zastępując aktywny żeton przeciwnika własnym, pobranym z zasobnika na żetony (lub z ręki, jeśli nie ma już w zasobniku). Żeton, który zostanie zastąpiony musi być jedynym żetonem Rasy na danym polu. Jeden żeton znajdujący się w Górach Czarnych, w regionie ze Strażnicą Ziemi Ojczyściej i żeton chroniony przez Zgrzybiały pancerz są nadal rozpatrywane jako pojedyncze żetony i mogą zostać zwampirzone. 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.

Znikające

Deklarując Wymarcie Rasy z tą zdolnością, usuwa się wszystkie jej żetony z planszy, otrzymując za to 2 Punkty Zwycięstwa za każdy zajmowany przez nie region, zamiast 1.



Mściwe

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



Zaradne

Na koniec każdej tury, w której Twoje Zaradne żetony będąc na wymarcu posiadają co najmniej jeden region na planszy dobierz 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa (wliczając w to turę, w której zadeklarowałeś Wymarcie)



III. Pradawne Relikwie i Popularne Miejsca

W grze znajduje się 6 Pradawnych Relikwii oraz 9 Popularnych Miejsc. Każde z nich posiada unikalny znacznik je reprezentujący.

Gdy gracz podbija region zajmowany przez Bestie, to natychmiast losuje jeden znacznik ze stosu Miejsc i Relikwii i kładzie go na tym polu.

Relikwie i Miejsca zapewniają unikalne moce dla każdego, kto je kontroluje / zajmuje pole, na którym się znajdują.

Mogą one zostać skradzione / utracone na rzecz innych graczy, gdy region z Relikwią lub Miejscem zostanie podbity. Przepadają one wtedy i przejmuje nad nimi kontrolę najeźdźca, co w trakcie gry będzie zdarzać się wielokrotnie.

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

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

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

Każde miejsce, albo Relikwia odwołujące się do dodatkowych żetonów Rasy ma na myśli żetony dobierane 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 gracz podbije zainfekowany przez Bestie region.

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

Region nietykalny, w którym znajduje się Balrog, Wielki Przedwieczny, Królowa albo Duch Tomb-Raidera nie może zostać podbity przez przeciwnika. Nie działają także na niego rasowe i specjalne zdolności, podobnie jak Relikwie i Miejsca będące pod jego kontrolą. Ma to miejsce tak długo jak Balrog, Wielki Przedwieczny, Królowa lub Duch Tomb-Raidera 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 Relikwie kładzie się w miejscu, w którym zostały ostatnio użyte;
- Każda moc relikwii odnosząca się do dodatkowych żetonów Rasy ma w pierwszej kolejności na myśli żetony znajdujące się w zasobniku, jeśli nie ma tam już żadnych to na ręce gracza jeśli jakieś mu zostały.

Latająca Wycieraczka

Raz na turę, gracz, którego wojska kontrolują Wycieraczkę



może podbić jeden dowolny region, nawet taki, który nie sąsiaduje bezpośrednio z jego regionami. Latającą wycieraczkę kładzie się na tym regionie. Jeśli próba podbicia go się nie powiedzie wycieraczka pozostaje w miejscu, w którym była przed podjęciem próby podboju.

Pierścień Frogga

Z końcem swojej tury, gracz, którego wojska kontrolują Pierścień Frogg`a może położyć go na regionie, w którym stacjonują jego jednostki. Zbiera wtedy 1 Punkt Zwycięstwa od każdego z graczy, który w regionie sąsiednim do regionu z Pierścieniem ma przynajmniej jeden żeton aktywnej rasy. W wypadku kiedy przeciwnik nie dysponuje żadnym złotem, Pierścień Frogg`a nadal może być dołożony w wybrany region z nim sąsiadujący, ale Moneta nie jest pobierana.



Śmierdzące Skarpety Trolla



Raz na turę, gracz, którego wojska kontrolują Śmierdzące Skarpety Trolla może podbić 1 region tak, jakby był pusty. Żetony przeciwnika, które stacjonowały na tym polu z końcem tury muszą zostać zgrupowane

(lub zwrócone na rękę, jeśli przeciwnikowi nie zostały żadne jednostki na planszy).

Berło Zachłanności



Na koniec swojej tury, przed punktowaniem, gracz kontrolujący Berło Zachłanności, kładzie je na jednym z regionów, zajmowanym przez jego jednostki, aby podwoić przychód Monet z danego pola. Krasnoludy nie lubią być spostrzegane jako chciwe i nie pozwolą na zatknięcie Berła w ich kopalniach: Berło Zachłanności nie będzie miało żadnego efektu jeśli zostanie położone w regionie z Krasnoludzką Zaginioną Kopalnią. Zauważ, że Berło nigdy nie podwaja przychodu Monet otrzymywanych od innych graczy (n.p. Licze, Złodziejskość i Pierścień Frogg`ego).

Świecący Graal



Raz na turę, gracz, którego wojska kontrolują Świecący Graal może zastąpić pojedynczy żeton przeciwnika własnym żetonem dodatkowym, aby podbić zajmowany przez niego region. Dla potrzeb tej relikwii pojedynczy żeton jest definiowany tak samo jak Zdolność „Wampiryczne” (patrz str. 13)



Miecz Króliczego Zabójcy

Raz na turę, gracz, którego wojska kontrolują Miecz Króliczego Zabójcy może podbić region zużywając 2 żetony mniej niż jest to zwykle wymagane.



Popularne Miejsca

Popularne miejsce nigdy się nie przemieszcza; pozostają w regionie, gdzie po raz pierwszy zostały odkryte. W dodatku, 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 ma w pierwszej kolejności na myśli żetony znajdujące się w zasobniku, jeśli nie ma tam już żadnych to na ręce gracza jeśli jakieś mu zostały.

Ołtarz Ofiarny



Pod koniec każdej ze swoich tur, gracz, którego jednostki kontrolują region zawierający Ołtarz może odrzucić jeden z żetonów własnej Rasy Wymierającej z dowolnego regionu na planszy, aby otrzymać 3 Punkty Zwycięstwa na koniec tury. Ołtarz funkcjonuje nawet, gdy jednostki go kontrolujące są Wymierające.

Krypta Tomb-Raidera



Pod koniec tury, gracz, którego jednostki kontrolują Kryptę kładzie na dowolnym regionie na planszy znacznik Ducha Tomb-Raidera, aby uczynić ten region nietykalnym. Gracz, którego jednostki w Krypcie są na Wymarcu nie może więcej przemieszczać Ducha, jednak region, na którym on pozostaje nadal jest nietykalny.

Gdy inny gracz podbije Kryptę, Duch natychmiast opuszcza region, którego chronił i wraca do Krypty stawiając się na wezwanie nowego pana.



Diamantowe Pola



Wraz z końcem tury, gracz otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za region, na którym znajdują się Diamantowe Pola, oraz 1 dodatkowy za każdy region tego samego typu na planszy, który kontroluje

Rasa mająca kontrolę nad Diamantowymi Polami. Działają one również gdy kontrolujące je jednostki są na Wymarcu.

Wielka Miedziana Rura



Wszystkie regiony tego samego typu jak teren, na którym znajduje się Wielka Miedziana Rura rozpatrywane są jako sąsiadujące, dla graczy, którzy je kontrolują.

Fontanna Młodości



Na początku swojej tury gracz, którego wojska zajmują Fontannę otrzymuje 1 dodatkowy żeton Rasy (pod warunkiem, że co najmniej jeden został w zasobniku na żetony)

Strażnica Ziemi Ojczystej



Strażnica generuje 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa na koniec tury, dla gracza, który ją kontroluje. Zwiększa także wartość obrony o 1. Oba bonusy są aktywne cały czas, nawet jeśli Rasa jest na Wymarcu.

Krasnoludzka Zaginiona Kopalnia



Na koniec tury, gracz, którego jednostki kontrolują region z Zaginioną Kopalnią otrzymuje dwa dodatkowe Punkty Zwycięstwa. Kopalnia nadal działa, nawet jeśli jednostki zajmujące ten region są na Wymarcu. Berło Zachłanności traci swą moc w Kopalni i przestaje działać.

Kamienny Krąg



Gracz, który odkrywa Kamienny Krąg natychmiast dobiera losową Zdolność specjalną ze stosu. Staje się ona Zdolnością połączoną z Kamiennym Kręgiem przez resztę gry. Zignoruj oznaczenia dodatkowych żetonów Ras na nim zamieszczone, w grze liczy się tylko jego działanie, Krąg nie dodaje żadnych dodatkowych żetonów Ras.

Podobnie jak inne Popularne Miejsca, korzystanie z niego jest opcjonalne; dla przykładu, gracz, który odkryje w Kręgu Zdolność „Znikające” nie musi od razu jej używać i ogłaszać Wymarcie Rasy.

Jeśli Zdolność, którą posiada Krąg ma działanie tylko dla jednostek będących na Wymarcu, gracz musi takowe posiadać, aby z niej skorzystać. Jeśli została wylosowana zdolność „Grobowe” wcale to nie oznacza, że gdy gracz utraci kontrolę nad Kręgiem wszystkie jego jednostki będące na Wymarcu znikną z planszy.

Najdziwniejszy Pacyfgram

Gracz, który odkryje Najdziwniejszy Pacyfgram natychmiast wysłał Balroga do jednego z wybranych, sąsiednich regionów (n.p. posiadającego wspólną granicę). Jeśli ten region jest kontrolowany, zostaje natychmiast podbity przez Balroga, a okupujący traci 2, a nie jak dotychczas 1 żeton odkładany do zasobnika w rezultacie tego podboju.

Od tego momentu region zawierający Balroga jest nietykany dla wszystkich graczy i nie generuje Punktów Zwycięstwa dla nikogo (włączając w to gracza kontrolującego Balroga).

W kolejnych turach, gracz, którego jednostki przejmą kontrolę nad Pacyfgramem może przenieść Balroga do wybranego sąsiedniego regionu, ale tylko raz podczas tury i powtórzyć proces opisany powyżej. Balrog może podbijać i okupować pola z rzeką.



Instrukcję dla Rebel.pl przetłumaczył
Hubert Bartos

