

SMALLWORLD®

Przebieg gry

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, a rozpoczyna ją osoba o najbardziej szpiczastych uszach. Gdy znacznik dotrze na ostatnie pole licznika rund rozpoczyna się ostatnia runda gry. Gracz posiadający najwięcej monet zwycięstwa (i żetonów na planszy, w przypadku remisu) zostaje zwycięzcą.

I. Pierwsza runda

1. Wybór zestawu bitewnego (Sztandar – Odznaka) (str.3)

- Wybierz zestaw i zapłać 1 monetę za każdy zestaw znajdujący się powyżej.
- Zabierz zestaw razem z leżącymi na nim monetami z wcześniejszych opłat.
- Weź liczbę żetonów rasy odpowiadającą sumie liczb na Sztandarze i Odznace.

2. Podbój regionu (str.4)

- **Pierwszy podbój:** Jeśli nie grasz Niziołkami ani rasą ze zdolnością "latające", pierwszym regionem, jaki możesz podbić jest region przy brzegu planszy lub sąsiadujący z jednym z Mórz.
- **Dokonanie podboju:** Podbijane regiony muszą (zazwyczaj) ze sobą sąsiadować. Do podboju potrzebujesz: 2 żetonów rasy + 1 dodatkowego żetonu za każdy obecny w regionie żeton innej rasy, Ginącego Plemienia, Obozowiska, Twierdzy, Góry lub Legowiska Trolli. *Jeśli w regionie obecna jest rasa przeciwnika, traci on jeden z żetonów, a resztę zatrzymuje w ręku do końca twojej tury.*
- **Ostatni podbój:** Podczas ostatniego podboju w turze możesz wykonać rzut kością posiłków po uprzednim wybraniu regionu. Każde wyrzucone oczko liczy się jak dodatkowy żeton rasy.

Zasada 1 żetonu: bez względu na wybraną rasę, zdolność specjalną lub wyrzuconą liczbę oczek, podbój wymaga zawsze co najmniej 1 żetonu rasy.

- **Przegrupowanie oddziałów:** Po zakończeniu podbojów dowolnie rozłóż swoje oddziały pozostawiając w każdym regionie co najmniej jeden żeton. Przeciwnicy mogą teraz przegrupować wycofane oddziały do regionów pozostających pod ich kontrolą.

3. Zdobywanie monet zwycięstwa (str.5)

- Pobierz 1 monetę zwycięstwa za każdy region zajmowany przez swoją rasę (Aktywną i Wymarłą).
- Pobierz dodatkowe monety za cechy rasy i/lub jej zdolności specjalne (zazwyczaj dotyczy tylko rasy Aktywnej).
- Trzymaj swoje monety zwycięstwa zakryte przed innymi graczami.

II. Kolejne rundy

Powiększanie terytorium poprzez nowe podboje (str.6)

- **Przygotuj oddziały:** Zbierz z zajmowanych regionów wszystkie żetony oprócz jednego. Możesz opuścić jakieś regiony, ale nie otrzymasz za nie monet zwycięstwa. Jeśli opuścisz wszystkie, postępuj wedle zasad Pierwszego Podboju.
- **Podboje:** Podbijaj kolejne (zazwyczaj sąsiednie) regiony zgodnie ze standardowymi zasadami (sekcja I.2).

LUB

Schyłek cywilizacji (str.6)

- Odwróć Sztandar rasy na wyblakłą stronę i odrzuć Odznakę zdolności specjalnej.
- Odwróć na wyblakłą stronę po jednym żetonie rasy w każdym regionie, a pozostałe odrzuć.
- Jeśli posiadasz już inną Wymierającą rasę, usuń jej żetony z planszy, a Sztandar odłóż na spód stosu.
- Kolejną turę rozgrywasz jak turę pierwszą (I.1).

Bez względu na to, co zrobiłeś w turze, na jej koniec pobierasz monety zwycięstwa (I.3).

Rodzaje terenu



Pola



Lasy



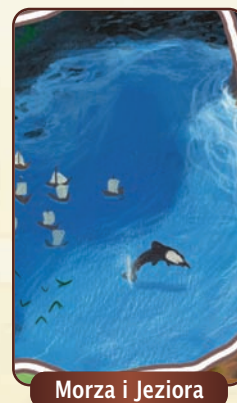
Wzgórza



Bagna



Góry



Morza i Jeziora

Symbole na mapie

Jaskinia



Magiczne źródło



Kopalnia



Rasy w świecie Small World



AMAZONKI

Do podbojów możesz użyć dodatkowo 4 żetonów.



KRASNOLUDY

Każdy górniczy region przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa, nawet gdy Krasnoludy są rasą Wymierającą.



SZCZUROLUDZIE

Sama ich liczebność jest wystarczającym atutem.



CZARNOKSIĘŻNICY

Raz na turę możesz podbić po jednym regionie każdego innego gracza bronionym przez pojedynczy żeton jego Aktywnej rasy używając dodatkowego żetonu Czarnoksiężnika z zasobnika.



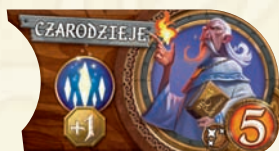
LUDZIE

Na koniec tury każdy kontrolowany region Pół przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.



SZKIELETY

Podczas Przegrupowania dobierz 1 dodatkowy żeton rasy z zasobnika za każde 2 niepełne regiony, jakie podbiłeś w tej turze.



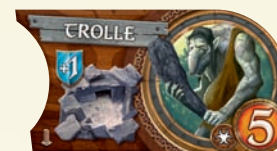
CZARODZIEJE

Na koniec tury zdobywasz dodatkowo 1 monetę zwycięstwa za każdy magiczny region, jaki zajmujesz.



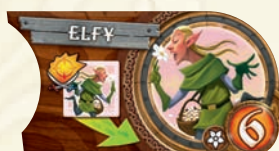
NIZIOŁKI

Możesz rozpocząć podboje od dowolnego regionu. W pierwszych dwóch zajętych regionach umieść Norki, które czynią je nietykalnymi.



TROLLE

W każdym regionie umieść Legowisko, które zwiększa jego obronność o 1, nawet gdy Trolle staną się rasą Wymierającą.



ELFY

Zachowujesz wszystkie wycofane oddziały i na koniec tury aktywnego gracza rozmieszczasz je w swoich regionach.



OLBRZYMY

Atakujesz regiony sąsiadujące z Górami, które już zajmujesz liczbą żetonów o jeden mniejszą niż wymagana. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.



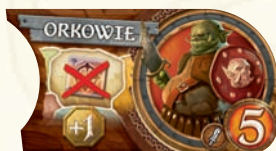
TRYTONY

Możesz podbijać regiony nadbrzeżne liczbą żetonów o jeden mniejszą niż wymagana. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.



GHULE

Gdy Ghule stają się rasą Wymierającą, wszystkie pozostają na mapie i nadal mogą dokonywać podbojów wedle standardowych zasad.



ORKOWIE

Na koniec tury zdobywasz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy niepełny region, jaki podbiłeś w tej turze.

Zdolności specjalne



ALCHEMICY

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



KONNE

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



OSZAŁALE

Możesz użyć kości posiłków przed każdym swoim podbojem.



WAROWNE

Raz na turę umieść w swoich regionach 1 Twierdzę, która przynosi 1 dodatkową monetę zwycięstwa (rasa Aktywna) i zwiększa obronność regionu o 1 (także Wymierającą).



BAGIENNE

Na koniec tury każdy bagieny region, jaki zajmujesz przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.



LATAJĄCE

Możesz podbijać jakiegokolwiek regiony mapy, nie tylko sąsiadujące ze sobą.



PŁADRUJĄCE

Na koniec tury każdy niepełny region, jaki w tej turze podbiłeś przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.



WŁADCY SMOKÓW

Raz na turę możesz podbić sąsiedni region używając pojedynczego żetonu rasy i umieścić w nim Smoka, który czyni go nietykalnym. W każdej turze możesz użyć Smoka do podboju nowego regionu.



BOHATERSKIE

Na koniec tury rozmieść Bohaterów w dwóch różnych swoich regionach, które stają się tym samym nietykalne.



LEŚNE

Na koniec tury każdy leśny region, jaki zajmujesz 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. Regiony z jaskiniami są traktowane jak sąsiadujące ze sobą.



WZGÓRZyste

Na koniec tury każdy region Wzgórz, jaki zajmujesz przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.



DYPLMATYCZNE

Na koniec tury możesz wybrać jednego z graczy, którego Aktywnej rasy nie atakowałeś w tej turze, a gracz ten nie może atakować twojej Aktywnej rasy aż do twojej następnej tury.



NIEZŁOMNE

Możesz przeprowadzić akcję Wymierania na koniec swojej normalnej tury, po fazie Zdobywanie monet zwycięstwa.



UDUCHOWIONE

Gdy Uduchowiona rasa staje się Wymierającą, nie liczy się do limitu posiadania jednej Wymierającej rasy.



ZAMOŻNE

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



HANDLUJĄCE

Na koniec tury każdy region, jaki zajmujesz przynosi ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa.



OBOZUJĄCE

W kontrolowanych regionach rozmieść w dowolny sposób 5 Obozowisk, które zwiększają obronność regionu o 1.



WALECZNE

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



ŻEGLUJĄCE

Dopóki twoja Żeglująca rasa jest Aktywna możesz podbijać Morza i Jeziora. Gdy rasa jest Wymierającą nadal zdobywasz za nie monety zwycięstwa.