

Small World

Autor hry: Philippe Keyaerts
Ilustrace: Miguel Coimbra
Překlad pravidel: Jan Macošek
Korektura: Petr Šmerák

Počet hráčů: 2-5
Doporučený věk: 8 a více let
Hrací doba: 40-80 minut

Obsah balení

Uvnitř **Small Worldu** naleznete:

- 4 mapy Small Worldu rozložené na dvou oboustranných deskách, každá mapa slouží pro jiný počet hráčů
- 6 karet souhrnů pravidel, jeden pro každého hráče a jeden pro celou skupinu jako rychlý přehled průběhu herního kola
- 14 velkých žetonů reprezentujících Standarty fantasy ras. Z jedné strany jsou barevné pro označení Aktivní rasy, z druhé strany jsou zešedivělé pro označení rasy v Úpadku. Navíc je v krabici 1 prázdná standarta pro vámi vytvořenou rasu
- 168 odpovídajících žetonů ras a 18 žetonů Ztracených Kmenů:
 - 15 Amazonek
 - 8 Trpaslíků
 - 11 Elfů
 - 10 Ghúlů
 - 13 Krysích mužů
 - 20 Kostlivců
 - 18 Černokněžníků
 - 11 Tritonů
 - 11 Obrů
 - 11 Půlčiků
 - 10 Lidí
 - 10 Orků
 - 10 Zlobrů
 - 10 Kouzelníků
 - 18 Ztracených Kmenů
- 20 unikátních žetonů Speciálních Schopností a 1 prázdný žeton pro vytvoření vaší vlastní Speciální Schopnosti

WWW.BLACKFIRE.CZ

- Následující herní díly:
 - 10 Zlobřích Doupat
 - 6 Pevností
 - 9 Hor
 - 5 Tábořišť
 - 2 Zapadlé Díry
 - 2 Hrdinové
 - 1 Drak
- 109 Vítězných Mincí (30 desítek, 24 pětek, 20 trojek a 35 jedniček)
- 1 Kostka Posil
- 1 žeton označení herního kola
- Tato pravidla, včetně 1 přístupového kódu pro internetové stránky pro Days of Wonder Online

Příprava hry

Před první hrou vymáčkněte všechny herní díly z kartonu, rozřídte je a umístěte na místa, která jsou pro ně vyhrazena v herní krabici. Některé z nich patří do speciální vyjímatelné krabičky, která je součástí konstrukce krabice, ostatní vložte do úložných prostorů v plastovém vnitřku krabice. Umístění jednotlivých dílů si můžete prohlédnout na obrázku v Dodatku I.

- Vezměte mapu **Small Worldu** odpovídající vašemu počtu hráčů (ten je vyznačen v jednom z rohů každé mapy) a položte ji doprostřed stolu.
- Položte žeton označení herního kola na první z polí označujících jednotlivá herní kola (1). Tato pole jsou určena k zaznamenání běhu hry. Hra končí na konci kola, ve kterém se žeton označení herního kola posune na poslední možnou pozici (tedy na osmé, deváté nebo desáté pole, záleží na mapě).
- Vyndejte z krabice vyjímatelnou krabičku se všemi žetony ras, otevřete ji a položte ji vedle herní mapy tak, aby na ni všichni hráči pohodlně dosáhli (2).
- Zamíchejte všechny Standarty Ras, náhodně jich pět vytáhněte a položte je barevnou stranou nahoru jednu vedle druhé do jednoho sloupce (3). Na konec tohoto sloupce položte hromádku všech zbylých Standart položených na sebe s barevnou stranou směřující nahoru (4). To samé udělejte s žetony Speciálních Schopností: Zamíchejte je a jeden položte lícem vzhůru těsně vedle každé odkryté Standarty Ras tak, aby jeho kulatý konec zapadl do odpovídajícího vyříznutí Standarty. Zbylé žetony Speciálních Schopností položte na sebe lícem vzhůru a takto vzniklou hromádku položte vedle hromádky Standart (5). Nyní byste měli mít odkryto celkem 6 Standart Ras spojených s 6 žetony Speciálních Schopností (mezi těchto 6 se počítá i dvojice na vrchu obou hromádek).
- Položte žeton Ztraceného Kmenu na každé území na mapě, na kterém je nakreslen symbol Ztraceného Kmenu (6). Ztracené Kmeny jsou pozůstatkem dlouho zapomenutých civilizací, které se dostaly do úpadku, ale na začátku hry stále obývají některá území.
- Položte horu na každé území s horami na mapě (7).
- Dejte každému hráči pět jedničkových Vítězných Mincí (8). Ze všech ostatních Mincí (včetně trojek, pětek a desítek) udělejte hromádky poblíž herní mapy tak, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli. Tyto Mince budou sloužit jako měna v průběhu hry a na jejím konci

s jejich pomocí určíte vítěze.

Cíl hry

Ve Small Worldu je málo místa. Příliš mnoho ras se snaží žít z tvojí půdy – půdy, kterou ti tví předci odkázali v naději, že vybuduješ velkolepou říši, se kterou ovládneš svět.

Vybereš si kombinaci Rasy a Speciální Schopnosti a následně využiješ jejich vlastností k dobytí okolních území a zisku Vítězných Mincí – často na úkor slabších sousedů. Pokládáním vojáků (žetonů ras) na různá území a dobýváním okolních zemí získáváš Vítězné Mince za každé území, které je pod tvou nadvládou na konci tvého kola. Postupem času se ale tvá rasa stane přehnaně roztaženou (jako ty, které už jsi rozdrtil), a tak ji budeš muset opustit a poohlédnout se po jiné. Klíčem ke tvému vítězství je vědět, kdy uvrhnout svou říši do úpadku a dovést k nadvládě nad zeměmi Small Worldu nějakou jinou!

Začátek hry

Hráč s nejspícatějšíma ušima hraje první a odehraje své první kolo. Následně hráči hrají po směru hodinových ručiček. Když odehrají všichni, začíná nové kolo.

První hráč posune žeton označení herního kola na další pole a pokračuje odehráním svého dalšího kola. Poté odehrají další hráči opět po směru hodinových ručiček.

Ve chvíli, kdy žeton označení herního kola dosáhne posledního pole, nastává poslední kolo a po něm hra končí. Hráč, kterému se podařilo získat nejvíce Vítězných Mincí, se stává vítězem celé hry.

I. První kolo

Během svého prvního kola každý hráč provede následující akce:

- 1. Vybere si jednu kombinaci Rasy a Speciální Schopnosti**
- 2. Dobude nějaká území**
- 3. Získá Vítězné Mince**

1. Vybrání kombinace Rasy a Speciální Schopnosti

Hráč si vybere jednu kombinaci Rasy a Speciální Schopnosti ze šesti odkrytých kombinací (včetně kombinace z vrchu hromádek Ras a Speciálních Schopností).

Cena každé kombinace je určena její pozicí ve sloupečku kombinací. První kombinace – nacházející se na vrcholku sloupečku – je zadarmo. Každá následující kombinace (ve směru od té první až po tu ležící na hromádkách) stojí jednu Vítěznou Minci za každou předešlou kombinaci. Takto zaplacenou cenu hráč rozdělí mezi přeskočené kombinace, na každou z nich dá jednu minci.

Příkladový obrázek: Hráč si chce jako svou Rasu a Speciální Schopnost zvolit Obchodnické Kostlivce (Merchant Skeletons), a tak položí jednu Vítěznou Minci na každou kombinaci ležící nad nimi a Obchodnické Kostlivce si vezme.

Pokud na hráčem vybrané kombinaci již leží nějaké Vítězné Mince (dodané hráči, kteří tuto kombinaci přeskočili), může si hráč tyto mince vzít, ale stále musí položit jednu minci na každou kombinaci, kterou sám přeskočil.

Hráč položí svou vybranou kombinaci před sebe lícem vzhůru a vezme si z vyjímatelné krabičky tolik žetonů vybrané Rasy, kolik je součet hodnot na Standartě této Rasy a její Speciální Schopnosti.

Pokud není uvedeno jinak (např. u Kostlivců nebo Černokněžníků), jsou tyto žetony Ras jedinými, které hráč může v průběhu hry pro tuto Rasu použít.

Pokud vám naopak nějaká Speciální Schopnost (nebo schopnost Rasy) umožňuje získání dalších žetonů Rasy v průběhu hry, jste stále omezeni celkovým počtem žetonů pro danou Rasu. Hráč s 18 žetony Černokněžníků na hrací desce tak nemůže znovu použít Černokněžnickou schopnost až do chvíle, kdy jsou nějaké jeho žetony z desky odebrány.

Příkladový obrázek: Hráčem zvolená kombinace Rasy a Speciální Schopnosti a jim odpovídajících 6+2=8 žetonů Rasy.

Nakonec hráč doplní sloupec dostupných kombinací tak, že posune všechny kombinace ležící ve sloupci pod jím vybranou kombinací o jednu pozici nahoru tak, aby se vyplnila vzniklá mezera (kombinace jsou takto posouvány i s Vítěznými Mincemi, které na nich leží) a odkryje tak novou kombinaci z vrchu hromádek (pokud ji neodkryl již tím, že si vybral přímo kombinaci na vrchu hromádek ležící). Díky tomu by na stole vždy mělo být 6 odkrytých kombinací.

Příkladový obrázek: Obnova sloupce kombinací Ras a Speciálních Schopností.

2. Dobývání území

Hráč používá své žetony Ras k dobývání území na mapě, jejichž okupace mu pak přinese Vítězné Mince.

> První Dobytí

Hráčova rasa, která ještě nemá na mapě žádné území, musí na mapu vstoupit dobytím jednoho z **hraničních** území (tedy území přímo přilehlým k nějakému okraji desky nebo s pobřežím u Moře, které je přilehlé k okraji desky).

> Dobytí území

Pokud chce hráč dobýt nějaké území, musí mít k dispozici: 2 žetony Rasy + 1 další žeton Rasy za každé Tábořiště, Pevnost, Horu nebo Zlobíř Doupě + 1 další žeton Rasy za každý Ztracený Kmen nebo každý žeton Rasy jiného hráče, které na daném území již leží. Moře a Jezera obvykle nelze dobýt.

Příkladový obrázek: Pokud chce hráč vstoupit na herní desku skrz tyto Kopce obývané Ztraceným Kmenem, musí použít 3 své drahocenné žetony Rasy.

Po dobytí území musí hráč na toto území položit všechny žetony Rasy, které k jeho dobytí použil. Tyto žetony zde musí zůstat až do chvíle, kdy hráč bude na konci kola své vojáky přeskupovat (viz. *Přeskupování vojsk* níže).

Důležitá poznámka: Aby mohl hráč započít nové dobývání, musí mít k dispozici alespoň jeden žeton Rasy (a to i v případě, že mu schopnost jeho Rasy nebo Speciální Schopnost snižuje počet žetonů Rasy potřebných k dobytí nového území).

> Nepřátelské ztráty & Ústupy

Pokud dané území před jeho dobytím okupovaly žetony Ras jiného hráče, tento hráč si je okamžitě musí vzít do ruky a:

- **Natrvalo odhodit jeden žeton Rasy** zpět do vyjímatelné krabičky.
- **Nechat si ostatní žetony Ras v ruce** a rozmístit je do svých ostatních území (pokud nějaká taková budou) jako poslední akci v kole právě hrajícího hráče.

Území, do nichž jsou zbylé žetony ras přesunuty, nemusí sousedit s územím(i), ze kterých tyto žetony prchly. Pokud byla v jednom kole napadena všechna území daného hráče, díky čemuž mu zbývají nějaké žetony Ras na ruce, ale nemá žádné na stole, může tyto žetony umístit na stůl ve svém dalším kole, jako kdyby prováděl První Dobytí.

Pokud je dobyto území obývané jediným žetonem, je tento bránící žeton zahozen. To se často stane

v případě, že bránící žeton je Ztracený Kmen nebo patří Rase v Úpadku (viz. Vstup do Úpadku níže).

Poznámka: Pokud hráč chce, může se rozhodnout dobýt i území okupované svým vlastním žetonem Rasy v Úpadku. O tento žeton tím sice přijde, ale může tak získat území, které je mnohem výhodnější pro jeho novou Aktivní Rasu.

Horami nelze hýbat, a tak neustále zůstávají na stejném území a poskytují obranu svému novému vlastníkovi.

> Další Dobývání

Aktivní hráč může ve svém kole opakovat tento proces k dobytí tolika regionů, kolik jich dobýt chce, pokud mu na to zbývá dostatek žetonů Rasy.

Každé nově dobývané území **musí sousedit** (sdílet hranici) s nějakým územím, na kterém už aktivní hráč má nějaké své žetony Rasy, pokud mu tedy nedovolí dobývání jiných území schopnost jeho Rasy nebo Speciální Schopnost.

Příkladový obrázek: Po úspěšném dobytí kopců se Kostlivci rozhodli proniknout do sousedních polí Elfů.

> Poslední pokus o dobytí/Hod Kostkou Posil

Během posledního pokusu o dobytí v daném kole může hráč zjistit, že nemá dostatek žetonů Rasy k tomu, aby mohl vůbec nějaké území dobýt. **Pokud má v takovou chvíli alespoň jeden nepoužitý žeton Rasy**, může se pokusit o své poslední dobytí zvolením území, k jehož dobytí by normálně potřeboval maximálně tři další žetony Ras. Po zvolení takového území jednou hodí Kostkou Posil. Všimněte si, že území musí být zvoleno **před** hodem kostkou. Toto území ale nemusí být nejslabším územím dostupným pro daný útok, jen ho musí být možné dobýt za pomoci šťastného hodu.

Pokud je součet hodnoty padlé na kostce s počtem hráčových zbylých žetonů Rasy dostatečný pro dobytí vybraného území, hráč toto území úspěšně dobývá a položí na něj všechny své zbývající žetony. Jinak musí všechny své zbývající žetony rozmístit do území, která kontroloval již před tímto pokusem o dobytí. V obou případech pak jeho pokusy o dobytí v tomto kole končí.

> Přeskupování vojsk

Po skončení všeho dobývání může hráč volně přeskupit všechny žetony Rasy, které má na herní desce: Může pohybovat libovolnými počty žetonů Rasy z jednoho území na jiné (tato území nemusí sousedit ani být propojena souvislým pásem hráčem kontrolovaných území) s tím, že na každém jeho území musí nakonec zůstat alespoň jeden žeton Rasy.

Příkladový obrázek: Hráč přeskupuje svá kostlivá vojska mezi svými územími. Toto přeskupení zahrnuje 1 žeton kostlivce navíc, který hráč získal díky schopnosti rasy Kostlivců (zisk jednoho žetonu Rasy za každá dvě neprázdná území, která hráč v daném kole dobyl).

3. Získávání Vítěznych Mincí

Na úplném konci svého kola hráč získává 1 Vítěznou Minci za každé území, které jeho žetony Rasy ovládají. Navíc může získat i další Vítězné Mince díky schopnosti své Rasy anebo Speciální Schopnosti.

Příkladový obrázek: S třemi zabranými územími Obchodníci Kostlivci získávají 3 Vítězné Mince a navíc dostanou ještě 3 vítězné mince díky své Speciální Schopnosti Obchodník (1 bonusová Vítězná Mince za každé území, které ovládají).

V pokročilé hře hráč pravděpodobně bude mít na stole i nějaké žetony jiné rasy. Tyto žetony budou pozůstatkem dřívější rasy, kterou se hráč dříve rozhodl nechat přejít do Úpadku (viz. *Vstup do*

Úpadku níže).

Území zabraná žetony Rasy v Úpadku dávají hráči také každé po jedné Minci, ale hráč nezískává žádné Mince za její schopnosti Rasy ani Speciální Schopnost, pokud není uvedeno jinak přímo v rámci dané schopnosti Rasy nebo Speciální Schopnosti.

Hráči uschovávají své Vítězné Mince pohromadě tak, že jejich hodnoty jsou neustále **skryté** ostatním hráčům; konečné součty bodů se odkrývají až na konci hry. Pokud je to potřeba, hráč si může kdykoli rozměnit své Mince (nebo vyměnit za větší) za mince z krabice.

Příkladový obrázek: Speciální Schopnost Kopcových Tritonů (Hill Tritons) je aktivní, a tak jejich hráč dostává jednu Vítěznou Minci navíc, protože Kopcoví Tritoni okupují jedno území Kopců. Stejněmu hráči patří i Obchodníci Kostlivci, jejichž Speciální Schopnost již ale není aktivní, protože Kostlivci vstoupili do Úpadku. Hráč tak získává jednu Vítěznou Minci za každé území, které Kostlivci zabírají, ale žádné další Vítězné Mince navíc.

II. Další kola

V následujících kolech první hráč vždy posune žeton označení herního kola o jedno políčko a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Během svého kola každý hráč musí buď:

- **Rozšířit říši své Rasy novým dobýváním**
NEBO
- **Nechat svou Rasu vstoupit do Úpadku, aby si mohl vybrat novou.**

Poté hráč opět získává Vítězné Mince (viz. *Získávání Vítězných Mincí* výše).

Rozšiřování říše novým dobýváním

> **Příprava vojsk**

Hráč ponechá na každém území kontrolovaném svou Aktivní Rasou jeden její žeton, všechny ostatní si vezme do ruky a může je použít při dalším dobývání.

> **Dobývání**

Musí být dodržena všechna pravidla týkající se dobývání nových území (viz. *Dobývání území* výše), s výjimkou pravidla o Prvním Dobytí, které se vztahuje pouze na Rasy nově vstupující na herní mapu.

> **Opuštění území**

Hráč může k dobývání nových území použít pouze ty žetony, které odebral ze svých území. Pokud jich chce mít k dispozici více, může se rozhodnout z nějakého (případně více nebo všech) území vzít všechny své žetony a tím dané území zcela opustit. Takto opuštěné území už ale nadále nebude pokládáno za jeho a nepřinese mu žádné vítězné body. Pokud se hráč rozhodne opustit všechna svá území, jeho další Dobytí se musí řídit pravidly pro *První Dobytí* (viz. výše).

Vstup do Úpadku

Jakmile si hráč začne myslet, že se jeho Rasa na herní mapě přehnaně rozšířila a nemůže tak do dalšího rozmachu vložit dostatečné nasazení nebo se alespoň ubránit nájezdům nepřátel, může se hráč rozhodnout tuto rasu poslat do Úpadku a na začátku dalšího kola si vybrat novou kombinaci Rasy a Speciální Schopnosti z šestice odkrytých kombinací.

Pokud se to hráč rozhodne udělat, otočí svou současnou Standartu Rasy lícem dolů (tedy šedivou stranou V Úpadku nahoru) a zahodí k ní příslušný žeton Speciální Schopnosti – tato Speciální Schopnost již totiž nemá žádný efekt, pokud není uvedeno jinak (jako např. u schopnosti Duchů

(Spirit)).

Následně otočí na každém svém území jeden žeton Rasy šedivou stranou Úpadku nahoru a všechny ostatní žetony této Rasy vyřadí z mapy a zařadí je zpět do vyjímatelné krabičky.

Každý hráč může mít v jednu chvíli v Úpadku pouze jednu Rasu. Pokud hráč posílá do Úpadku další rasu ve chvíli, kdy má na stole nějaké žetony jiné rasy v Úpadku, musí všechny tyto žetony odstranit z mapy a uložit je zpět do vyjímatelné krabičky ještě předtím, než otočí do Úpadku nové žetony.

Standartu Rasy, která byla tímto způsobem vyřazena ze hry, položte na spodek hromádky Standart Ras, případně na nejnižší místo ve sloupci ras. To samé učiňte s rasou v Úpadku, jejíž poslední žeton Rasy je vyřazen z mapy poté, co bylo dobyt její poslední území.

Příkladový obrázek: Tito Obchodníci Kostlivci byli špatní až do morku kostí! Jejich zbytky jsou nyní smeteny z mapy a jejich Standarta Rasy je položena na spodní pozici sloupce Ras.

V kole, kdy poslal svou rasu do úpadku, nesmí hráč provádět žádná dobytí - jeho kolo skončí okamžitě poté, co získá Vítězné Mince za rasu v Úpadku: Získává jednu Vítěznou Minci za každé území, které jeho rasa v Úpadku obývá, ale pokud není uvedeno jinak, nezískává žádné Mince navíc za její schopnost nebo Speciální Schopnost.

Ve svém dalším kole si hráč zvolí novou kombinaci Rasy a Speciální Schopnosti ze všech dostupných kombinací. Poté postupuje podle stejných pravidel jako během svého prvního kola. Jediný, ale velmi podstatný rozdíl je v tom, že nyní během fáze Získávání Vítězných Mincí dostane Vítězné Mince nejen za svou novou rasu, ale také všechny zbývající žetony své rasy v Úpadku.

Příkladový obrázek: Čas Úpadku našich Kopcových Tritonů nadešel. Všechny jejich žetony jsou vyřazeny, až na jeden žeton za každé území, které obývali. Tyto žetony jsou na jednotlivá území položeny úpadkovou stranou nahoru. Tritonská Standarta Rasy je pak otočena šedivou stranou nahoru a jejich Speciální Schopnost je odhozena.

Pokud se náhodou stane, že dojdou všechny žetony Speciálních Schopností z hromádky určené k jejich přidávání do kombinací k dostupným rasám, zamíchejte všechny odhozené žetony Speciálních Schopností a vytvořte z nich novou hromádku.

Konec hry

Ve chvíli, kdy se žeton označení herního kola dostane na políčko označující poslední kolo a všichni hráči následně toto kolo odehrají, hra končí. Všichni odkryjí své Vítězné Mince a spočítají je. Hráč s nejvyšším počtem Vítězných Mincí vyhrává. V případě remízy vyhrává hráč s nejvyšším počtem žetonů Rasy (tedy součtem Aktivních žetonů a žetonů v Úpadku), které stále má na herní mapě.

WWW.BLACKFIRE.CZ

Dodatky

I. Organizace obsahu krabice

Small World obsahuje mnoho kartonů, z nichž vymáčknete jednotlivé žetony, ale poté vám zbude velká mezera mezi plastovým vnitřkem krabice a jejím horním okrajem. Tato mezera může způsobit promíchání obsahu krabice, zejména pokud své hry rádi ukládáte v pozici „na stojato“.

Pokud se chcete nepatřičnému promíchání žetonů vyhnout, doporučujeme vám podniknout následující jednorázové opatření: Poté, co z nich vymáčknete všechny žetony, vezměte všechny dřevěné kartony a položte je na sebe na stůl místo toho, abyste je vyhodili. Nyní z krabice opatrně vyjměte plastový vnitřek a dávejte přitom pozor, abyste tenký plast nepoškodili. Poté vložte všechny na sebe naskládané kartony do spodní části krabice a následně do ní vraťte plastový vnitřek tak, aby stál na jejich vršku. Tím jej pozvednete právě natolik, aby se po položení herních desek na jejich místa a následném zavření víka krabice herní desky a víko přímo dotýkaly. Nyní můžete svou hru ukládat na stojato bez starosti, že se vám její součásti promíchají.

Velký obrázek níže pak názorně ukazuje, kam v rámci krabice uložit jednotlivé žetony, kostku a mince. Vyjímatelná krabička slouží výhradně k ukládání žetonů Ras, přičemž každé rase je přímo vyhrazen speciální prostor odpovídající její velikosti. Všechny ostatní mince a žetony patří na místa jim určená uvnitř hlavního plastového vnitřku krabice. Herní desky, karty souhrnů pravidel a pravidla samotná pak položte přes ně do vršku krabice.

II. Rasy a Speciální Schopnosti Small Worldu

Ve *Small Worldu* je 14 Ras a 20 Speciálních Schopností.

Každá Rasa má svou vlastní Standartu Rasy a žetony v dostatečném množství pro použití v kombinaci s libovolnou Speciální Schopností.

Každá Speciální Schopnost dává unikátní výhodu rase, se kterou je právě spojena.

Žetony Ras jsou na herní mapu pokládány barevnou stranou nahoru, pokud je rasa Aktivní, a šedivou stranou nahoru, pokud je rasa v Úpadku.

Jestliže není uvedeno jinak, tak se výhody poskytované Standartou Aktivní Rasy a s ní spojené Speciální Schopnosti vždy počítají, ale zároveň se neužívají ve chvíli, kdy je rasa v Úpadku.

Území je považováno za **neprázdné** právě tehdy, když na něm leží alespoň jeden žeton Ztraceného Kmene nebo Rasy (ať už Aktivní nebo v Úpadku). Území obsahující Horu, ale žádný žeton Ztraceného Kmene nebo Rasy, je považováno za prázdné.

> Rasy

Následující seznam uvádí podrobnosti o výhodách jednotlivých ras. Počet žetonů Rasy, které si můžete po jejím vybrání vzít, je vyjádřen číselnou hodnotou znázorněnou na její Standartě.

Amazonky (Amazons)

Jak naznačuje značka +4 na Standartě Amazonek, čtyři jejich žetony mohou být použity pouze pro dobývání, nikoli pro obranu. Své první kolo tak začíná s 10 žetony Amazonek (a samozřejmě několika dalšími poskytnutými Speciální Schopností s Amazonkami spojenou do kombinace). Na konci své fáze *Přeskupování vojsk* (viz. výše) ale musíš čtyři žetony vyřadit z mapy, přičemž ti stále musí na každém území zůstat alespoň jeden žeton, pokud je to možné. Takto odebrané žetony si můžeš opět vzít zpět do ruky až ve fázi *Přípravy vojsk* (viz. výše) na začátku svého dalšího kola.

Trpaslíci (Dwarves)

Každé území se znakem Dolů, které Trpaslíci obývají, jim dává 1 Vítěznou Minci na konci každého kola. Tato schopnost působí i po vstupu Trpaslíků do Úpadku.

Elfové (Elves)

Když někdo ze soupeřů dobude tvé území, ponecháš si v ruce všechny žetony Elfů, které na tomto území ležely, místo toho, abys 1 z nich zahodil. Všechny své žetony pak můžeš rozmístit mezi svá zbývající území na konci kola právě hrajícího hráče.

Ghúlové (Ghouls)

Všechny tvé žetony Ghúlů zůstávají na mapě i poté, co Ghúlové přejdou do Úpadku, místo toho, aby sis na každém území nechal jen 1 žeton. Navíc mohou Ghúlové na rozdíl od ostatních ras i v Úpadku nadále dobývat další území – hrají naprosto stejně, jako kdyby byli stále Aktivní. Tato dobytí ale musí být provedena přímo na začátku tvého kola, tedy předtím, než provedeš jakékoli dobytí se svou Aktivní rasou. Pokud chceš, můžeš dokonce napadnout svou Aktivní Rasu svými Ghúly v Úpadku.

Obři (Giants)

Tví Obři potřebují k dobytí území, které sousedí s jimi obývaným územím s Horou, o jeden žeton Obra méně než normálně. Stále ale musí na toto Dobytí použít alespoň jeden žeton Obra.

Půlčící (Halflings)

Tvoje žetony Půlčíků mohou během Prvního Dobytí vstoupit na mapu skrz libovolné území, tedy nejen skrz území okrajová. Polož žeton Zapadlé Díry na první dvě území, která s nimi dobudeš, čímž tato území uděláš imunními proti nepřátelskému dobývání, schopnostem Ras i Speciálním Schopnostem. Zapadlé Díry jsou ze hry odstraněny (a přestávají poskytovat ochranu) ve chvíli, kdy tví Půlčící přejdou do Úpadku nebo když se rozhodneš území se Zapadlou Dírou opustit.

Lidé (Humans)

Každé území Polí, které tví lidé obývají, ti dává 1 Vítěznou Minci navíc na konci každého kola.

Orkové (Orcs)

Každé neprázdné území, které tví Orkové v daném kole dobyli, ti na konci tohoto kola dá 1 Vítěznou Minci navíc.

Kryší muži (Ratmen)

Nemají žádnou speciální výhodu Rasy, stačí jim jejich počet!

Kostlivci (Skeletons)

Během fáze *Přeskupování vojsk* (viz. výše) si vezmi 1 nový žeton Kostlivců za každá dvě neprázdná území, která jsi v tomto kole dobyl, a rozmísti je na svá území v rámci daného přeskupování. Pokud v krabičce už nejsou žádné další žetony Kostlivců k dispozici, žádné žetony navíc nedostáváš.

Černokněžníci (Sorcerers)

Každému ze svých soupeřů můžeš jednou za kolo dobyt jedno jeho území tím, že nahradíš jediný (poslední) **aktivní** žeton Rasy ležící na tomto území žetonem Černokněžníka z vyjímatelné krabičky. Pokud v krabičce už žádné žetony Černokněžníků nejsou, nemůžeš tuto schopnost použít. Žeton, který takto svými Černokněžníky nahradíš, musí být jediným žetonem na daném území (jeden Zlobr se Zlobřím Doupětem je považován za samotného, stejně jako libovolný jeden žeton Rasy na území s Pevností nebo Horou, které samotnému žetonu neposkytnou proti schopnosti Černokněžníků žádnou ochranu) a toto území musí sousedit s územím, které obývají tví Černokněžníci. Soupeřův nahrazený žeton vrať zpět do vyjímatelné krabičky.

Tritoni (Tritons)

Tvoji Tritoni potřebují k dobytí jakéhokoli pobřežního území (tedy území sousedícího s Mořem nebo Jezerem) o jeden žeton méně než normálně. Stále ale na každé dobytí potřebují alespoň jeden žeton Tritona.

Zlobři (Trolls)

Polož Zlobři Doupě na každé území, které tvoji Zlobři obývají. Zlobři Doupě zvyšuje obranu tohoto území o 1 (jako kdybys tam měl o jednoho Zlobra méně) a zůstává na daném území i poté, co tví Zlobři přejdou do Úpadku. Zlobři Doupě je vyřazeno ve chvíli, kdy dané území opustiš nebo kdy ho dobude nepřátelská rasa.

Kouzelníci (Wizards)

Každé Magické území, které tví Kouzelníci obývají, ti přidá jednu Vítěznou Minci na konci každého kola.

Prázdna Standarta Rasy

V balení se *Small Worldem* jsme pro vás připravili i jednu prázdnou Standartu Rasy, kterou můžete použít k vytvoření vlastní, zcela unikátní, rasy. Při tvorbě takové rasy a volbě počtu žetonů, které by měla dostat na začátku hry, byste neměli zapomenout na to, že nová rasa k sobě může dostat libovolnou Speciální Schopnost. Nikdy nové rase nedávejte více jak 10 žetonů Rasy, jinak byste nemuseli mít dostatek žetonů Rasy ve chvíli, kdy byste je mít měli.

Pokud chcete hrát s vámi nově vytvořenou rasou, použijte pro ni jako zástupce žetony jiné rasy (s podobným nebo větším počtem žetonů) – a vyřadte Standartu této rasy ze hry před tím, než začnete hrát!

> Speciální Schopnosti

Následuje seznam Speciálních Schopností, které na začátku i v průběhu hry získáváš společně v kombinaci s nějakou rasou. Pokud v popisu dané Speciální Schopnosti není uvedeno jinak, vztahuje se právě na tu Rasu, se kterou je v kombinaci.

V seznamu najdeš u každé Speciální Schopnosti popis výhody, kterou ti daná Schopnost poskytuje. Počet žetonů Rasy, které díky této schopnosti získáš k žetonům získaným díky Standartě Rasy, je uveden v kroužku přímo na žetonu Speciální Schopnosti.

Alchymista (Alchemist)

Získáš 2 Vítězné Mince na konci každého kola, ve kterém tvá rasa ještě není nebo právě nepřešla do Úpadku.

Berserk (Berserk)

Můžeš hodit Kostkou Posil před každým svým dobýváním, nejen před posledním dobýváním v daném kole. Nejprve hod kostkou, pak si vyber dobývané území a polož na něj požadovaný počet žetonů (minus výsledek hodu). Pokud ti na to už nezbyvá dost žetonů, tak to byl tvůj poslední pokus o dobytí v daném kole. Jako vždy ale musíš použít alespoň jeden žeton Rasy, aby ses o dobytí vůbec mohl pokusit.

Bivakující (Bivouacking)

Ve své fázi Přeskupování vojsk můžeš na svá území kromě žetonů Rasy rozmístit také 5 Tábořišť. Každé Tábořiště se při obraně počítá jako 1 žeton Rasy (a tedy se pomocí Tábořiště dá ubránit území s jediným žetonem Rasy před schopností Černokněžníků). Na stejné území můžeš postavit více tábořišť, díky čemuž získáš vyšší obranný bonus. Každé kolo můžeš svá tábořiště přemístit na jiná území. O Tábořiště nepřijdeš po útoku na území, na kterém se nachází, ale všechna jsou vyřazena ze hry ve chvíli, kdy s nimi spojená rasa přejde do Úpadku.

Komando (Commando)

K dobytí sousedních území potřebuješ o jeden žeton Rasy méně než obvykle. Stále však potřebuješ alespoň 1 žeton Rasy.

Diplomat (Diplomat)

Na konci svého kola si můžeš za spojence vybrat jednoho soupeře, jehož Aktivní rasu jsi v daném kole nenapadl. S tímto soupeřem vyhlásíte mír a on tě do tvého dalšího kola nemůže napadnout. Vybraného spojence si vybíráš každé kolo znovu (ale samozřejmě můžeš nadále zůstat v míru s tím

samým hráčem). Žetony v Úpadku nejsou touto schopností nijak ovlivněny (a tedy jsou vůči ní imunní Ghúlové v Úpadku, kteří tě stále můžou napadnout, i když s jejich hráčem uzavřeš spojení).

Pán Draků (Dragon Master)

Jednou za kolo můžeš dobýt jedno území jediným žetonem Rasy i přesto, že na něm bude ležet libovolný počet obránců. Jakmile ho dobudeš, polož na něj žeton Draka, díky čemuž se toto území stane imunní vůči nepřátelskému dobývání i schopnostem Rasy a Speciálním Schopnostem až do chvíle, kdy jej Drak zase opustí. Během každého kola můžeš Draka přesunout na jiné území, které chceš dobýt. Drak zmizí ve chvíli, kdy tvoje rasa přejde do Úpadku. V takovém případě ho vyřad' ze hry a vrať zpět do krabice.

Létající (Flying)

Můžeš dobývat libovolné území na mapě kromě území mořských. Tato území nemusí nijak sousedit s územími, která už tvá rasa okupuje.

Lesní (Forest)

Na konci každého kola získáváš 1 Vítěznu Minci za každé lesní území, které tvá rasa obývá.

Opevněný (Fortified)

Jednou za kolo můžeš položit 1 Pevnost na nějaké území, které tvá Rasa obývá. Každá Pevnost ti na konci kola dává 1 Vítěznu Minci, pokud dané území neopustíš nebo pokud nejsi v Úpadku. Pevnost také zvyšuje obranu daného území o 1 (jako kdybys tam měl jeden žeton Rasy navíc), dokonce i když přecházíš nebo už jsi přešel do Úpadku. Pevnost vyřad' ve chvíli, kdy dané území opustíš nebo když dané území dobude nepřátelská rasa. Na každém území smí být vždy nejvýše 1 Pevnost a celkově jich nesmí být na mapě více než 6.

Hrdinský (Heroic)

Máš k dispozici 2 Hrdiny, které na konci kola polož na 2 svá různá území. Tato 2 území jsou imunní vůči nepřátelským útokům i schopnostem Rasy a Speciálním Schopnostem až do chvíle, kdy se tví Hrdinové znovu pohnou. Tvoji Hrdinové zmizí ve chvíli, kdy přejdeš do Úpadku.

Kopcový (Hill)

Na konci každého kola získáváš 1 Vítěznu Minci za každé kopcovité území, které tvá rasa obývá.

Obchodník (Merchant)

Na konci každého kola získáváš 1 Vítěznu Minci za každé území, které tvá rasa obývá.

Jezdec (Mounted)

Na dobytí kopcovitých území nebo území polí potřebuješ o jeden žeton Rasy méně. Stále však potřebuješ alespoň 1 žeton Rasy.

Drancování (Pillaging)

Na konci každého kola dostáváš 1 Vítěznu Minci za každé neprázdné území, které jsi v daném kole dobyl.

Námořnictví (Seafaring)

Považuj Moře a Jezera za 3 další území, která můžeš dobývat. Tato území si ponecháváš i poté, co přejdeš do Úpadku, a získáváš za ně Vítězné Mince tak dlouho, jak dlouho tam budeš mít nějaký žeton Rasy.

Duchové (Spirit)

Pokud rasa spojená s touto Speciální Schopností přejde do Úpadku, nepočítá se do limitu Ras v Úpadku popsaneho v části *Vstup do Úpadku* výše (běžně platí, že můžeš mít v Úpadku pouze jednu rasu). Díky tomu můžeš mít v jednu chvíli na mapě dvě rasy v Úpadku a získávat Vítězné Mince za obě. Pokud pak pošleš do Úpadku třetí rasu, tvoji Duchové zůstávají i nadále ve hře, ze které ale stále musíš odstranit svou druhou rasu, která již byla v Úpadku. Jinak řečeno, tvoji Duchové v Úpadku nikdy neopouští mapu (až na chvíli, kdy je jejich území dobyt nepřáteli) i přesto, že tvé ostatní rasy v Úpadku musí odejít ve chvíli, kdy jiná tvá rasa přejde do Úpadku.

Bojovnost (Stout)

Můžeš přejít do Úpadku na konci kola, ve kterém jsi dobýval, poté, co získáš Vítězné Mince za toto kolo. Nemusíš tak přechodem do Úpadku strávit celé kolo.

Bažinář (Swamp)

Na konci každého kola získáváš 1 Vítěznou Minci za každé území bažin, které tvá rasa obývá.

Jeskynní (Underworld)

Na dobytí území s Jeskyní potřebuješ o jeden žeton Rasy méně. Stále však potřebuješ alespoň 1 žeton Rasy.

Všechna území s Jeskyní navíc můžeš při svém dobývání považovat za sousedící.

Boháč (Wealthy)

Na konci svého prvního (a jenom prvního) kola získáváš 7 Vítězných Mincí.

Prázdny žeton Speciální Schopnosti

V balení se *Small Worldem* jsme pro vás připravili i jeden prázdný žeton Speciální Schopnosti, který můžete použít k vytvoření vlastní Speciální Schopnosti. Při tvorbě takové schopnosti a volbě počtu žetonů, které by měla dostat na začátku hry, byste neměli zapomenout na to, že nová schopnost k sobě může dostat libovolnou Rasu. Nikdy nové rase nedávejte více jak 5 žetonů Rasy, jinak byste nemuseli mít dostatek žetonů Rasy ve chvíli, kdy byste je mít měli.



WWW.BLACKFIRE.CZ