

# SMALLWORLD



Nie bój się...

RASY

W pajęczej sieci



## Barbarzyńcy



Barbarzyńcy nie mogą przegrupowywać oddziałów na koniec tury. Jeśli ostatni Podbój będzie nieudany, niewykorzystane żetony Barbarzyńców odłóż na bok. Możesz ich użyć dopiero w swojej następnej turze.



x14

## Homunkulusy



Za każdym razem, gdy zestaw Rasy i Zdolności Specjalnej Homunkulusów zostaje pominięty podczas wyboru nowej armii, oprócz wymaganej 1 monety należy na nim położyć również żeton Homunkulusów wzięty z zasobnika (jeśli znajdują się w nim jeszcze żetony).

Gracz, który wybierze zestaw z Homunkulusami, zabiera także wszystkie dodatkowe żetony.



x15

## Mrozianki



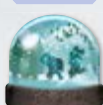
Mrozianki na koniec fazy Przegrupowania otrzymują po 1 znaczniku Zimy za każdy kontrolowany przez nie magiczny region (z niebieskim symbolem many).

Wraz z końcem fazy Przegrupowania mogą umieścić po 1 z otrzymanych znaczników na kontrolowanych przez siebie regionach albo sąsiadujących z nimi regionach.

Na każdym regionie może znaleźć się tylko 1 znacznik Zimy, a każdy z nich ulepsza obronę regionu o 1. Znaczniki Zimy pozostają na planszy tak długo, dopóki Mrozianki są Aktywną Rasą. Regiony posiadające na sobie znacznik Zimy, które nie są kontrolowane przez Mrozianki, zapewniają o 1 monetę zwycięstwa mniej niż zwykle.

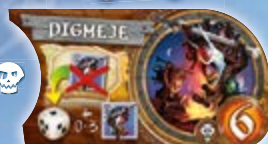


x10



x6

## Pigmeje



Za każdym razem, gdy utracisz żeton Pigmejów, rzuć kością Posiłków i weź z zasobnika tyle żetonów Pigmejów, ile wypadło oczek na kości (ale nie więcej, niż pozostało w zasobniku). Rozłóż je na planszy na koniec tury aktywnego gracza.



x11

## Skagowie



(zaprojektowani przez Randy'ego Pitchforda)



x10

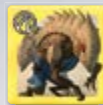
Skags (Skagowie) and Soul-Touch (Wkrzeszające) are licenses from Borderlands & Borderlands 2 - © 2009-2017 Gearbox Software, LLC. Borderlands & Borderlands 2 are published by 2K Games, Inc. All trademarks are property of their respective owners. All rights Reserved.

W każdym regionie, który podbijasz, umieszczasz 1 zakryty znacznik Łupów wybrany losowo z puli tych znaczników. Wolno Ci na niego spojrzeć dopiero wtedy, gdy zostanie już wylosowany i położony na planszy.

Kiedy przeciwnik podbija jeden z należących do Ciebie regionów, odsłoń znacznik Łupów. Jeśli na odwrocie znacznika znajduje się ikona Ataku Skagów, podbijanie regionu zostaje anulowane i przeciwnik traci jeden z atakujących żetonów.

Nie wolno mu ponownie zaatakować tego regionu podczas tej tury. W innym przypadku przeciwnik otrzymuje nagrodę pokazaną na odwrocie znacznika w postaci monet zwycięstwa. Gdy opuszczasz region zawierający znacznik Łupów, pozostaw go na miejscu.

Kiedy Skagowie stają się Wymierającą Rasą, a także na koniec Twojej ostatniej tury, jeśli są Rasą Aktywną, zdejmij z planszy wszystkie znaczniki Łupów z kontrolowanych przez Ciebie regionów i pobierz pokazane na nich monety zwycięstwa.



x11

## Skrzaty

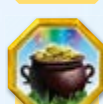


Podczas przegrupowania oddziałów połóż po 1 Garnku ze Złotem w dowolnych (albo nawet wszystkich) regionach zajmowanych przez Skrzaty.

Na początku swojej kolejnej tury zabierz wszystkie Garnki znajdujące się na planszy. Każdy Garnek wart jest 1 monetą. Jeśli przeciwnik podbije region, w którym znajduje się Garnek ze Złotem, to otrzymuje Garnek na własność. Możesz rozkładać pozostałe w zasobach Garnki ze Złotem podczas przegrupowania oddziałów w kolejnych turach do momentu, aż wszystkie zostaną wykorzystane.



x11



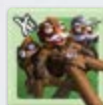
x16

## Procoludki



Procoludki mogą podbijać regiony znajdujące się o 2 pola dalej od regionu, który aktualnie zasiedlają, pod warunkiem, że podbijany region nie sąsiaduje z innym regionem zajmowanym przez żetony ich Rasy.

Mogą podbijać regiony przez Jeziora, ale nie przez Morza. Za każdy region podbijany w ten sposób natychmiast otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa.



x10

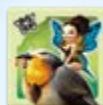
(zaprojektowane przez Billa Gurskiego)

## Wróżki



Podczas przegrupowania zestaw tylko po 1 żetonie Wrózek w każdym regionie, jaki zajmują.

Pozostałe żetony trzymaj obok planszy aż do swojej kolejnej tury.



x16

# SMALLWORLD



Nie bój się...

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

W pajęczej sieci



## Imperialne



Jeśli na koniec Twojej tury Twoje Imperialne oddziały zajmują więcej niż 3 regiony, otrzymujesz 1 dodatkową monetę za każdy region powyżej tej liczby.

Na przykład, jeśli Imperialne oddziały zajmują na koniec tury 5 regionów, otrzymujesz 2 monety

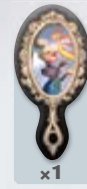
## Naśladowcze



(zaprojektowane przez Andrew Capela)

Na początku każdej swojej tury możesz umieścić znacznik Naśladowania przy 1 z 6 odkrytych Zdolności wchodzących w skład dostępnych zestawów Ras i Zdolności Specjalnych. Twoja Aktywna Rasa otrzymuje Zdolność wskazaną przez znacznik. Będzie działać do początku Twojej następnej tury albo do momentu, aż któryś z przeciwników wybierze zestaw z tą Zdolnością.

Kiedy Zdolność Specjalna przestaje działać, tracisz wszystkie znaczniki specjalne, które Ci dzięki niej przysługiwały. Zwróć uwagę na to, że niektóre Zdolności działają wyłącznie w pewnym momencie tury (na przykład „Zamożne” tylko na początku pierwszej tury, „Niezlomne” tylko podczas Wymierania Rasy itd.).



x1

## Katapulta



Raz na turę możesz umieścić Katapultę w zajmowanym przez tę Rasę regionie, aby podbić region oddalony o 1 region (ale nie sąsiedni) kosztem 1 żetonu mniej niż zazwyczaj.

Katapulta może zostać wykorzystana do ataku na region znajdujący się za Jeziorem, ale nie za Morzem. Region, w którym znajduje się Katapulta, jest odporny na Podboje wrogich oddziałów, jak i na ich Zdolności Specjalne i umiejętności rasowe. Gdy Twoja Rasa staje się Wymierająca, zdejmij Katapultę z planszy.



x1

## Skorumpowane



Gdy któryś z przeciwników podbije region zajęty przez Twoją Aktywną Skorumpowaną Rasę, otrzymujesz od niego 1 monetę zwycięstwa.

## Lawotwórcze



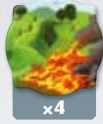
(zaprojektowane przez Alexa Gurskiego)

Z końcem Twojej tury za każdy zajmowany przez Ciebie region Gór możesz położyć 1 żeton Lawy w regionie sąsiadującym z tymi Górami (wyłączając regiony chronione przez Zdolności Specjalne albo umiejętności rasowe).

Wszystkie żetony z tego regionu wracają na rękę kontrolującego je gracza i traktuje się je tak, jakby region został właśnie podbity (z tym wyjątkiem, że gracz nie traci żadnych żetonów).

Żaden z graczy nie może podbijać regionu zalanego Lawą aż do Twojej następnej tury.

Na początku swojej następnej tury usuń wszystkie żetony Lawy z planszy.



x4

## Wskrzeszające



(zaprojektowane przez Randy'ego Pitchforda)

Kiedy Twoja Aktywna Rasa z tą Zdolnością staje się Rasą Wymierającą, to ożywia posiadaną przez Ciebie poprzednią Wymierającą Rasę. W trakcie swojej następnej tury zamiast wybierać nowy zestaw Rasy i Zdolności Specjalnej aktywujesz swoją poprzednią Wymierającą Rasę.

Możesz zatrzymać wszystkie znajdujące się na planszy żetony tej Rasy, obracając je na aktywną stronę, albo zabrać je z powrotem do ręki.

Otrzymujesz pozostałe żetony tej Rasy (jeśli jakieś Ci przysługują) oraz znaczniki wymykające z posiadanej przez nią Zdolności, tak jakbyś wybrał tę Rasę spośród innych zestawów.

Natychmiast rozgrywasz nią całą turę.

## Najemne



Za każdym razem, gdy podbijasz region, możesz wydać 1 monetę, aby obniżyć koszt podboju o 2 żetony.

Nadal potrzebujesz co najmniej 1 żetonu. Podczas ostatniego Podboju możesz skorzystać z tej Zdolności po rzucie kością Posizków.

## Zabarykadowane



Weź 3 monety za każdym razem, gdy na koniec Twojej tury należące do Ciebie Zabarykadowane oddziały zajmują 4 lub mniej regionów.