

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

Pro 2-5 hráčů • Věk 8 a více • 40-80 minut

Herní materiál

Ve **Small World™** naleznete:

- 4 mapy Small Worldu na dvou oboustranných herních plánech, každá pro jeden ze čtyř možných počtů hráčů



- 6 Souhrnných karet, jedna pro každého hráče a jedna, která slouží jako přehled tahu pro celou skupinu
- 14 Tabulek národů, barevných, když je národ Aktivní, a zašedlých, když je národ v Úpadku, plus jedna prázdná Tabulka pro národ, který sami navrhnete



Amazonky, Aktivní a v Úpadku

- 168 Žetonů národů & 18 Žetonů Zapomenutého kmene



- 20 Žetonů zvláštních schopností, plus jeden prázdný pro schopnost, kterou sami navrhnete



- Následující herní dílky:



10 Trolich doupat



6 Pevností



9 Pohoří



5 Polních táborů



2 Hobití nory



2 Hrdinové



1 Drak

- 109 Vítězných mincí (30x 10, 24x 5, 20x 3 a 35x 1)



- 1 Speciální Kostka posil

- 1 Žeton herního tahu



Žeton herního tahu

- Tato pravidla včetně přístupového kódu pro online hraní

Příprava hry

Pokud je to vaše první hra, vyłámejte všechny herní žetony z kartonů. Uspořádejte je dle typu a umístěte je do prohlubní určených pro každý typ herního dílku. Některé pasují do oddělitelného zásobníku, který naleznete v krabici hry. Ostatní dílky pasují do odpovídajících prohlubní v hlavním zásobníku. Více informací o tom, jak skládat herní prvky, pak naleznete v Příloze I na straně 8.

♦ Vezměte mapu *Small Worldu*, která odpovídá vašemu počtu hráčů, a umístěte ji do středu stolu. Pro kolik hráčů je mapa určena ukazuje symbol, který naleznete vedle Ukazatele herního tahu.

♦ Žeton herního tahu umístěte na první pole Ukazatele herního tahu 1. Tento ukazatel slouží k sledování průběhu hry. Hra totiž končí na konci tahu, ve kterém se Žeton herního tahu přesune

na poslední pole Ukazatele herního tahu (8., 9. nebo 10. tah podle použité mapy).

♦ Vyjměte oddělitelný zásobník včetně Žetonů národů z krabice a umístěte ho vedle herní mapy tak, aby na něj všichni snadno dosáhli 2.

♦ Zamíchejte Tabulky národů, náhodně z nich vylosujte pět a umístěte je lícem (tj. barevnou stranou) vzhůru do jedné řady 3. Zbývající Tabulky umístěte do jedné hromádky na konec této řady 4. Stejný postup zopakujte i s Žetony zvláštních schopností, zamíchejte je a po jednom je umístěte vlevo ke každé Tabulce národa tak, aby do sebe navzájem zapadly. Ze zbytku Žetonů schopností vytvořte hromádku a umístěte je nalevo k hromádce Tabulek národů 5. Nyní by mělo být na stole vidět šest kombinací Tabulky národů a Žetonu zvláštních schopností včetně té

vrchní na hromádkách na konci řady kombinací.

♦ Na každý Region mapy se symbolem Zapomenutého kmene umístěte Žeton Zapomenutého kmene 6. Tyto kmeny jsou pozůstatky dávných civilizací, které upadly v zapomnění, ale ještě na začátku hry obývají některé Regiony herní mapy.

♦ Na každý hornatý Region mapy položte žeton Pohoří 7.

♦ Každému hráči dejte celkem pět Vítězných mincí s hodnotou 1 8. Všechny zbývající mince včetně těch s hodnotou 3, 5 a 10 umístěte vedle herní mapy tak, aby na ně hráči snadno dosáhli. Tyto mince budou při hře sloužit jako platidlo a na konci hry pomohou určit vítěze.



Cíl hry

Ve *Small Worldu* začíná být těsně. Příliš mnoho národů obývá vaše území - území, které vám vaši předkové odkázali v pevné víře, že vybudujete mocnou říši. Říši, která si podrobí celý svět.

S využitím jedinečných vlastností svého národa v kombinaci se získanou zvláštní schopností musíte dosáhnout nadvlády nad přilehlými Regiony a nashromáždit Vítězné mince - často na úkor slabších sousedů. Vítězné mince získáváte za každý Region, který na konci svého tahu ovládáte pomocí vojsk představovaných Žetony národa. V určitém okamžiku se váš národ již příliš oslabí svým rozpínáním do různých Regionů a budete ho muset opustit a poohlédnout se po novém. Klíčem k vítězství je rozpoznat správnou chvíli, kdy uvrhnout svou pečlivě vybudovanou říši do Úpadku a za ovládnutím *Small Worldu* se vydat s novým národem.

Zahájení hry

Hru svým tahem začne hráč, který má nejšpičatější uši. Hra pak pokračuje po směru pohybu hodinových ručiček a hráči se pravidelně střídají. Poté, co všichni odehrají svůj tah, začíná další tah hry.

První hráč při tom posune Žeton herního tahu o jedno pole po Ukazatel herního tahu a následován ostatními pokračuje dalším svým tahem.

Když Žeton herního tahu dosáhne posledního pole Ukazatele herního tahu, odehrají všichni hráči svůj poslední tah a hra končí. Vítězem hry je vyhlášen hráč, který v jejím průběhu nashromáždil nejvíce Vítězných mincí.

I. První tah

Během prvního tahu hry každý hráč:

1. Vybere kombinaci národa a zvláštní schopnosti
2. Dobude několik Regionů
3. Získá několik Vítězných mincí

1. Výběr kombinace národa a zvláštní schopnosti

Hráč si zvolí jednu kombinaci národa a zvláštní schopnosti z těch, které se nachází odkryté na stole (včetně kombinace tvořené Tabulkou národa a Žetonem zvláštní schopnosti, které se nachází na vrchu hromádek na konci řady).

Cenu každé kombinace určuje její poloha v řadě kombinací. První kombinace - nachází se na začátku řady - je zdarma. Další kombinace stojí o jednu Vítěznou minci více za každou kombinaci, kterou chcete v řadě přeskočit. Cena je zaplacená tak, že hráč umístí jednu Vítěznou minci na každou kombinaci, která se nachází před tou, kterou si chce vzít.



Pokud má na sobě hráčem vybraná kombinace Vítězné mince (zaplacené hráči, kteří kombinaci dříve přeskočili), tyto mince hráč získává. Ale i on musí položit po jedné své Vítězné minci na každou kombinaci, která se v řadě nachází před tou, kterou si vybral.

Hráč si získanou kombinaci přemístí před sebe a z oddělitelného zásobníku si vezme tolik Žetonů svého národa, kolik udává součet hodnot uvedených na získané Tabulce národa a Žetonu zvláštní schopnosti.

Pokud není uvedeno jinak (jako například u Kostlivců nebo u Mágů) jsou tyto Žetony národa jediné, které bude moci hráč za tento národ v průběhu hry vyložit.

Když vám ale zvláštní schopnost (nebo schopnost národa) umožní vzít si v průběhu hry další Žetony národa ze zásobníku, jste i nadále omezeni celkovým počtem žetonů, které

jsou fyzicky k dispozici. Takže hráč hrající za Mágy, který má na herní mapě 18 Žetonů národa, nemůže použít schopnost svého národa do doby, kdy se nějaké jeho žetony uvolní.



Nakonec hráč posune všechny odhalené kombinace (včetně Vítězných mincí, které se na nich nacházejí) o jednu pozici výše tak, aby se zaplnilo prázdné místo, a doplní tím řadu kombinací dostupných ostatním. Také tím odkryje novou kombinaci na vrchu hromádek na konci řady. Hráči by tedy měli na stole vidět vždy 6 odkrytých kombinací (s ohledem na množství Tabulek národů a Žetonů zvláštních schopností v hromádkách, které v případě potřeby znovu zamíchejte).



2. Dobývání Regionů

Žetony národů hráčům slouží k dobývání Regionů, za jejichž ovládnutí hráči získávají Vítězné mince.

> První dobytí území

Národ, který na mapu teprve přichází, musí do hry vstoupit dobytím jednoho z hraničních Regionů (tj. z Regionu, který se nachází na okraji herní mapy, nebo z Regionu na pobřeží Moře, které se nachází na okraji herní mapy).

> Dobytí Regionu

K dobytí Regionu musí mít hráč k dispozici 2 Žetony svého národa + 1 další Žeton národa za každý Polní tábor, Pevnost, Pohoří nebo Trolí doupě + 1 další Žeton národa za každý Žeton národa jiného hráče nebo Zapomenutého kmene, který se na Regionu nachází. Moře a Jezera nelze obvykle dobýt.



Polní tábory

Trolí doupata

Pevnosti

Pohoří



Aby hráč mohl na herní mapu vstoupit přes tyto Zapomenuté kmeny ovládané kopce, musí použít 3 drahocenné Žetony svého národa.

Po dobytí Regionu musí hráč na jeho území umístit všechny Žetony svého národa, které použil pro dobytí tohoto Regionu. Tyto žetony musí v Regionu zůstat až do konce tohoto tahu, kdy hráč přeskupí svá vojska (viz kapitola „Přeskupení vojsk“ na straně 5 těchto pravidel).

Důležitá poznámka: Nezávisle na zvláštní schopnosti a schopnosti národa musí mít hráč dostupný alespoň jeden Žeton národa, aby mohl zahájit nové dobývání.

> Porážka & ústup protivníka

Jestliže se na nově dobytém území nacházejí Žetony národa jiného hráče, musí si tento hráč vzít všechny tyto žetony zpět do ruky a:

- Musí natrvalo odhodit jeden Žeton národa a vrátit ho do zásobníku;
- Zbylé Žetony národa si ponechá v ruce a jako poslední akci v tahu aktivního hráče je přemístí na Region(y), které jeho národ ještě ovládá (pokud takové existují).

Regiony, do kterých se případně zbývající Žetony národa přemístí, nemusí s opuštěným Regionem vůbec sousedit. Jestliže v daném tahu byly napadeny všechny Regiony hráče, v ruce mu zbylo několik Žetonů jeho národa, ale nezůstal mu žádný Žeton národa na herní mapě, může si ve svém příštím tahu zbylé žetony rozmístit jako při Prvním dobytí území.

Když je dobyt Region chráněný pouze jedním žetonem, je žeton obránce odhozen. K tomu obvykle dochází, když žeton obránce patří Zapomenutému kmenu nebo když žeton obránce patří národu v Úpadku (viz „Přechod do Úpadku“, str. 6).

Poznámka: Hráč se může rozhodnout dobýt Region, který ovládá jeho Žeton národa v Úpadku: Tento žeton sice ztratí, ale může tím získat Region, který má větší přínos pro jeho nový aktivní národ.

Pohoří nelze přesouvat a zůstávají tedy na svém místě, kde poskytnou ochranu svému novému uchvatiteli.

Vítězné tažení

Ve svém tahu může aktivní hráč tento postup pro dobývání Regionů zopakovat kolikrát uzná za vhodné za předpokladu, že má dostatek Žetonů národa potřebných k tomuto vítěznému tažení.

Každý z nově dobytých Regionů musí sousedit (tj. sdílet hranici) s Regionem, který hráč svými Žetony národa ovládá. Výjimku z tohoto pravidla může hráči udělit jeho kombinace Tabulky národa a Žetonu zvláštní schopnosti.



Po úspěšném ovládnutí kopců se toto až na kost zkažené vojsko vydává na sousední elfy ovládanou rolnickou oblast.

> Poslední pokus o dobytí Regionu/Hod Kostkou posil

Při *posledním* pokusu o dobytí Regionu ve svém tahu, může hráč zjistit, že nemá dost Žetonů národa k přímému dobytí dalšího Regionu. *Pokud ale má alespoň jeden volný Žeton národa*, může se hráč v tomto tahu pokusit o dobytí posledního Regionu tím, že vybere Region, na jehož dobytí by mu normálně chyběly 3 nebo méně Žetonů národa. Když si cílový Region zvolí, hodí hráč Kostkou posil. Pamatuje si, že Region, který chce hráč zkusit takto dobyt, musí být vybrán *před* hodem kostkou. Tímto Regionem nemusí být nejslabší Region, na který může hráč zaútočit, za předpokladu, že ho hráč může dobyt šťastným hodem kostky.

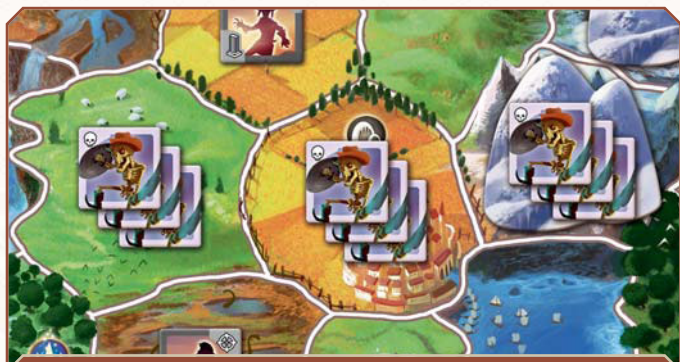
Když součet výsledku hodu kostkou a počtu Žetonů národa, které má hráč ještě k dispozici, dostačuje k dobytí Regionu, umístí hráč na jeho území své zbývající Žetony národa. V opačném případě své zbývající Žetony národa umístí na jeden z Regionů, které ovládá. V každém případě je dobovačné tažení hráče u konce.



Díky šťastnému hodu Kostkou Posil a navzdory velikosti útočící „armády“ dokázal hráč s Kostlivci dobyt toto Pohoří ve svém posledním pokusu o rozšíření svého území v tomto tahu.

> Přeskupení vojsk

Pokud hráč ve svém tahu ukončí dobovačné tažení, může ještě libovolně přeskupit své Žetony národa, které se nachází na herní mapě. Žetony lze přesouvat libovolně mezi Regiony, které ovládá hráčův národ (Regiony spolu ani nemusí sousedit), s jedinou podmínkou: v každém jím ovládaném Regionu musí zůstat *alespoň jeden* hráčův Žeton národa.



Hráč přeskupuje svá kostěná vojska mezi jím ovládanými Regiony. Díky schopnosti národa Kostlivců získá hráč v rámci tohoto přeskupení další jeden Žeton národa navíc (1 bonusový Žeton národa za dobytí každých 2 neprázdných Regionů v tomto tahu).

3. Získání Vítězných mincí

Hráčův tah nyní končí a za každý Region herní mapy, který ovládá, získává 1 Vítěznou minci ze zásobníku. Další Vítězná mince může hráč ještě získat díky schopnostem uvedeným na své Tabulce národa a/nebo Žetonu zvláštní schopnosti.



Se třemi ovládanými Regiony získávají Kostlivci 3 Vítězné mince, plus 3 bonusové Vítězné mince za svou zvláštní schopnost Obchodující (1 bonusová Vítězná mince za každý ovládaný Region).

Jak se hra rozvine, budou mít hráči na mapě nejspíš nějaké Žetony dalšího národa. Jedná se o pozůstatky předchozího národa, který hráč dříve ve hře nechal přejít do Úpadku (bližší informace viz kapitola „Přechod do Úpadku“, str. 6).

Regiony, které jsou ovládané Žetony národa v Úpadku, hráči také přinášejí po jedné Vítězné minci. Ale schopnosti uvedené na Tabulce tohoto národa ani na Žetonu zvláštní schopnosti mince nepřinášejí, pokud není u dané schopnosti uveden opak.

Hráči své Vítězné mince skladují pohromadě a po celou hru před ostatními *skrývají* jejich hodnotu; celkové součty jsou odhaleny až na úplném konci hry. Pokud potřebuje, může si hráč kdykoli rozměnit své mince za mince ze zásobníku.



Zvláštní schopnost Kopcových Tritonů je aktivní; hráč, který za ně hraje, získává jednu Vítěznou minci navíc, protože Tritoni ovládají jeden kopcovitý Region. Zvláštní schopnost Obchodujících Kostlivců aktivní není, protože jsou v Úpadku. Hráč tedy získává jednu Vítěznou minci za každý Region ovládaný Kostlivci, ale žádné bonusové.

II. Další tahy

V následujících tazích první hráč posune Žeton herního tahu vždy o jedno pole a hra pokračuje ve směru pohybu hodinových ručiček. Ve svém tahu pak musí hráč buď:

- Rozšířit vliv svého národa dobýváním nových území

NEBO

- Nechat svůj národ přejít do Úpadku a vybrat si nový.

Hráč poté opět obdrží Vítězné mince (viz kapitola „Získání Vítězných mincí“ na straně 5).

Rozšiřování dobýváním Regionů

> Příprava vojsk

Pokud ponechá na každém Regionu, který ovládá, jeden Žeton národa, může si vzít zbývající Žetony svého aktivního národa hráč do ruky a použít je k dobývání dalších Regionů.

> Dobývání

Všechna pravidla vztahující se k dobývání nového Regionu (viz kapitola „Dobývání Regionů“ na straně 4) stále platí s výjimkou pravidla pro První dobytí území - to se vztahuje pouze na vstup nového národa na herní mapu.

> Opuštění Regionu

K dobytí nových Regionů lze použít pouze ty Žetony národa, které si hráč vzal zpět do ruky. Pokud si chce hráč uvolnit nějaké další Žetony národa, může se rozhodnout vzít z některých (nebo i všech) svých Regionů všechny Žetony svého národa. Takto opuštěné Regiony mu již ale nepatří a ani mu již nepřinesou žádné další Vítězné mince. Když hráč opustí všechny Regiony, které dosud ovládal, musí při dobytí příštího Regionu postupovat podle pravidel pro První dobytí území (viz kapitola „První dobytí území“ na straně 4).

Přechod do Úpadku



Když si hráč myslí, že je jeho aktivní národ již příliš rozšířený a postrádá sílu potřebnou k dalším dobovacím výbojům nebo obraně svého území před sousedy, může svůj národ nechat přejít do Úpadku tím, že si na začátku svého příštího tahu vybere novou kombinaci národa a zvláštní schopnosti z těch, které jsou dostupné.

To hráč provede otočením Tabulky svého aktivního národa jeho zašedlou stranou vzhůru tak, aby ji všichni viděli. Žeton zvláštní schopnosti patřící tomuto národu odhodte, protože pokud není uvedeno jinak, nemá již na hru žádný vliv (např. zvláštní schopnost Přízrační).

Hráč také otočí po jednom Žetonu tohoto národa zašedlou stranou vzhůru na každém Regionu, který tento národ ovládá, a ostatní Žetony tohoto národa odstraní z herní mapy a vrátí je zpět do zásobníku.



V každém okamžiku může mít hráč na herní mapě pouze jeden národ v Úpadku. Pokud má hráč na mapě ještě nějaké Žetony národa, který přešel do Úpadku již dříve, jsou tyto žetony ihned odstraněny z mapy a vráceny zpět do zásobníku. Až poté jsou otočeny žetony nové.

Tabulka zaniklého národa je vrácena dospodu hromádky Tabulek národů nebo na poslední volné místo v řadě Tabulek, pokud takové existuje. To samé se stane i v případě, když je z mapy odstraněn poslední Žeton národa v Úpadku v důsledku dobytí posledního Regionu, který tento národ ovládá.



Tito Obchodující Kostlivci byli zlí až do morku svých kostí! Jejich pozůstatky jsou nyní odstraněny z herní mapy a jejich Tabulka národa je vrácena zpět dospodu hromádky těchto tabulek.

Hráč nemůže v tahu, kdy jeho národ přechází do Úpadku dobývat další Regiony; jeho tah skončí ihned po získání Vítězných mincí. Za každý Region ovládaný národem, který je nový v Úpadku, hráč získá 1 Vítěznou minci. Pokud ale není uvedeno jinak, nezíská žádné bonusové mince za schopnost tohoto národa ani za zvláštní schopnost, jejíž žeton právě odhodil.

Ve svém příštím tahu si hráč vybere novou kombinaci Tabulky národa a Žetonu zvláštní schopnosti z těch, které jsou dostupné. Poté postupuje podle stejných pravidel jako v prvním tahu hry. Jediným, ale důležitým, rozdílem je, že v závěru svého tahu hráč Vítězné mince nejenom za Regiony ovládané jeho novým národem, ale i za Regiony, které ovládá jeho národ v Úpadku.



Čas úpadku přišel i na Kopcové Tritony. Z mapy jsou odstraněny žetony jejich národa s výjimkou jednoho žetonu v každém jimi ovládaném Regionu. Ten je otočen zašedlou stranou vzhůru. Tabulka národa je otočena také a Žeton zvláštní schopnosti je odhozen.

V případě, že v hromádce Žetonů zvláštních schopností není dost žetonů potřebných k doplnění nových kombinací národů a zvláštních schopností na stole, zamíchejte dříve odhozené Žetony zvláštních schopností a vytvořte tak hromádku novou.

Konec hry

Jakmile se Žeton herního tahu dostane na poslední pole Ukazatele herního tahu a všichni hráči odehrají svůj poslední tah, odhalí všichni nashromážděné Vítězné mince a spočítají je. Hráč s nejvyšší hodnotou těchto mincí vítězí. V případě nerozhodného výsledku vítězí hráč, který má na herní mapě nejvíce Žetonů svých národů (aktivních i v Úpadku).



Přílohy

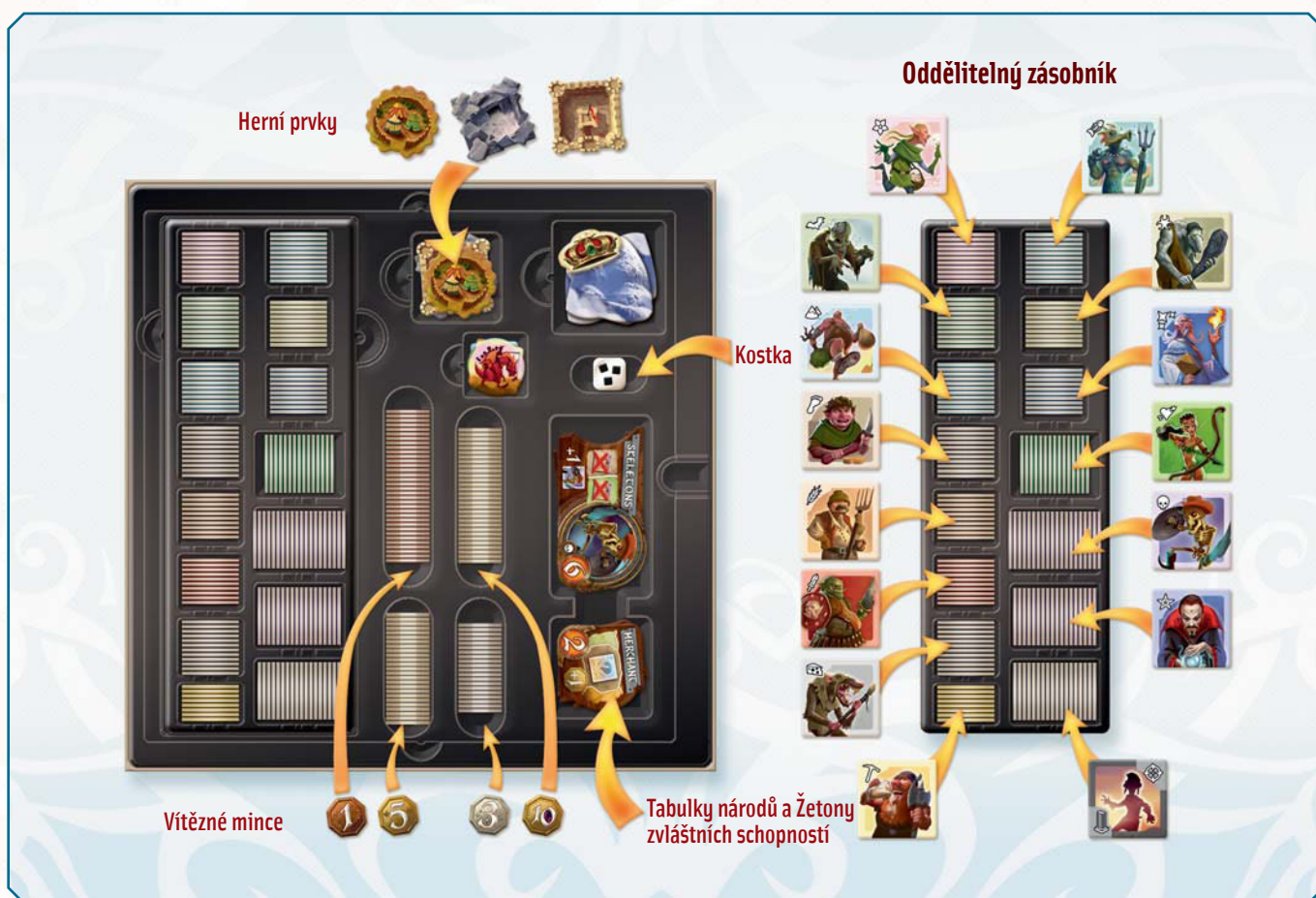
I. Uspořádání zásobníku

Protože krabice *Small Worldu* obsahuje mnoho kartonů, zůstane vám po vylámaní všech žetonů a mincí velká mezera mezi vrškem plastového zásobníku, na kterém leží herní mapy, a víkem krabice. Pokud své hry skladujete ve svislé poloze, tato mezera velice pravděpodobně způsobí, že se herní mapy posunou a pod nimi uložené žetony se vysypou ze svých míst a navzájem se smíchají.

Abyste tomu zabránili, doporučujeme provést následující: Poté, co vylámete z kartonů všechny dílky a žetony, vezměte nyní již prázdné rámečky a místo toho, abyste je vyhodili, odložte je na stůl. Opatrně vyjměte plastový zásobník, který spočívá na dně krabice, a odložte ho stranou. Dospodu krabi-

ce narovnejte připravené kartonové rámečky a poté do krabice vraťte plastový zásobník, který zůstane na vrchu rámečků. Zásobník je díky tomu přesně o tolik výše, kolik je třeba, aby herní mapy na něj umístěné po zavření krabice dokonale přiléhaly k jejímu víku. Po této úpravě můžete krabici s hrou bez problémů skladovat svisle, aniž byste se museli obávat, že se vám herní dílky a žetony vysypou ze zásobníku a navzájem se promíchají.

Obrázek níže ukazuje, kam v zásobníku patří různé herní žetony, dílky a mince. Oddělitelný zásobník je používán pouze pro skladování žetonů národů, přičemž každý národ má vlastní oddělení. Velikost některých vylišovaných prohlubní byla uzpůsobena tak, aby pojaly odlišný počet žetonů různých národů. Všechny ostatní žetony, mince a herní dílky mají svá místa v hlavním plastovém zásobníku. Herní mapy, souhrnné karty a pravidla přijdou úplně na vrch.



II. Národy a zvláštní schopnosti Small Worldu

Ve *Small Worldu* je 14 národů a 20 zvláštních schopností.

Každý národ má vlastní Tabulku národa a dostatek Žetonů národa pro kombinaci s jakoukoli zvláštní schopností.

Každý Žeton zvláštní schopnosti přináší národu, ke kterému patří, unikátní výhodu.

Žetony národa jsou na herní mapu pokládány barevnou

stranou vzhůru, když je národ aktivní, a stejnou stranou dolů, když je národ v Úpadku.

Pokud není uvedeno jinak, schopnosti popsané na Tabulce aktivního národa a na Žetonu zvláštní schopnosti se kumulují a obě přestávají platit při přechodu národa do Úpadku.

Region je považován za **neprázdný**, pouze pokud obsahuje alespoň jeden Žeton národa jednoho z hráčů (ať již aktivního nebo i v Úpadku) nebo alespoň jeden Žeton Zapomenutého národa. Region, který obsahuje žeton Pohoří, ale žádný Žeton národa, je považován za prázdný.

> Národy

Následující seznam podrobně popisuje schopnosti každého národa. Počet žetonů národa, které hráč dostane, když si daný národ vybere pro hru, určuje číslo uvedené na Tabulce tohoto národa.



Amazonky

Čtyři žetony Amazonek můžete použít pouze pro dobývání a ne pro obranu, jak ukazuje +4 na Tabulce národa. Každý tah tedy začínáte s 10 žetony Amazonek (plus případné další, které vám může přidat žeton zvláštní schopnosti, který jste v kombinaci s Amazonkami získali). Na konci každého vašeho Přeskupení vojsk (viz kapitola „Přeskupení vojsk“ na straně 5) odstraňte z mapy 4 žetony Amazonek tak, aby vám v každém Regionu zůstal alespoň jeden žeton národa (pokud je to možné). Tyto žetony si vezmete zpět do ruky, abyste je na začátku svého příštího tahu mohl na mapu vrátit při Přípravě vojsk (viz kapitola „Příprava vojsk“ na straně 6).



Trpaslíci

Regiony s dolem ovládané vašimi Trpaslíky vám na konci vašeho tahu přinesou jednu Vítěznou minci navíc. Tato schopnost platí i v Úpadku.



Elfové

Když protivník dobude jeden z vašich Regionů, místo abyste jeden žeton národa odhazovali do zásobníku (kapitola „Porážka & ústup protivníka“ na straně 4 těchto pravidel), vezměte si zpět do ruky všechny žetony svých elfů z dobytého Regionu.



Ghúlové

Když přejdou do Úpadku, zůstanou místo jednoho žetonu národa v každém Regionu **všechny** žetony Ghúlů. Kromě toho mohou Ghúlové i v Úpadku pokračovat v dobývání Regionů, jako kdyby byly i nadále aktivním národem. Toto dobývání ale musí proběhnout na začátku vašeho tahu předtím, než začnete území dobývat se svým aktivním národem. Se svými Ghúly v Úpadku můžete dokonce zaútočit na území ovládané vaším aktivním národem.



Obři

Vaši Obři mohou dobývat Regiony, které sousedí s Regiony s Pohořím, které ovládají, s použitím o 1 méně žetonů národa, než je normálně zapotřebí. Vždy je ale potřeba aspoň 1 žeton národa.



Hobiti

Vaši Hobiti mohou na mapu vstoupit skrz **jakýkoli** Region (nejenom skrz hraniční). Na první dva dobyté Regiony umístěte Hobití nory, které tyto Regiony činí imunní vůči dobytí jiným národem stejně jako vůči zvláštním schopnostem i schopnostem národa. Hobití nory odstraňte, pokud Hobiti přejdou do Úpadku nebo když se rozhodnete Region s norami opustit. S odstraněním Hobitích nor tyto Regiony ztrácí ochranu, kterou jim nory poskytovaly.



Lidé

Každý rolnický Region, který ovládají vaši Lidé, vám na konci tahu přinese 1 Vítěznou minci navíc.



Orkové

Každý neprázdný Region, který v tomto tahu vaši Orkové dobyli, vám na konci tahu přinese 1 Vítěznou minci navíc.



Krysáci

Bez schopnosti národa; množství jejich žetonů národa je dostatečnou výhodou!



Kostlivci

V průběhu Přeskupení vojsk (strana 5) si vezměte 1 nový žeton Kostlivce ze zásobníku za každé 2 neprázdné Regiony, které jste v tomto tahu dobyli, a přidejte je mezi žetony národa k přeskupení na konci tahu. Když v zásobníku žádné dostupné žetony nejsou, žádné žetony nezískáváte.



Mágové

Jednou za tah mohou vaši Mágové dobýt po jednom Regionu každého vašeho protivníka výměnou jednoho žetonu jeho aktivního národa za jeden žeton Mága, který vezmete ze zásobníku. Když v zásobníku nejsou žádné žetony Mágů, nemůžete tímto způsobem nové Regiony dobývat. Žeton, který Mágové nahradí, musí být v daném Regionu jediným žetonem národa (jeden žeton Trola s Trolím doupětem je pro tyto účely považován za osamocený; stejně jako žetony Pevností a Pohoří neposkytují osamocenému žetonu národa žádnou ochranu před tímto útokem Mágů) a takto dobývaný Region musí sousedit s Regionem, který vaši Mágové ovládají. Nahrazený žeton protivníkového národa vrátíte zpět do zásobníku.



Tritoni

Dobytí pobřežních Regionů (sousedící s Mořem nebo Jezerem) stojí Tritony o 1 Žeton národa méně než ostatní národy. Stále je ale potřeba alespoň 1 žeton.



Trolové

Na každý Region ovládaný vašimi Troly umístíte Trolí doupě, které o 1 zvyšuje obranu Regionu (jako kdyby se na Regionu nacházel další žeton Trola), a zůstane v něm dokonce i poté co Trolové přejdou do Úpadku. Trolí doupě odstraňte v případě, že Region opustíte nebo ho dobude protivník.



Kouzelníci

Každý magický Region, který vaši Kouzelníci ovládají vám na konci tahu přinese 1 Vítěznou minci navíc.



Prázdná Tabulka národa

Součástí balení hry je i jedna prázdná Tabulka národa, kterou můžete použít pro vytvoření vlastního originálního národa. Při jeho návrhu a volbě množství Žetonů národa, které bude mít k dispozici, pamatujte, že může skončit v kombinaci s jakoukoli zvláštní schopností. Nikdy národu nedávejte více než 10 žetonů, jinak riskujete, že v zásobníku nebude dost Žetonů národa, které byste měli v průběhu hry dostat.

Pokud si chcete zahrát se svým nově vytvořeným národem, použijte Žetony jiného národa (který má stejný nebo vyšší počet Žetonů národa) jako náhradu nových. Před začátkem hry se ujistěte, že jste Tabulku původního národa odstranili ze hry!



> Zvláštní schopnosti

Když je v následujícím popisu zvláštních schopností použito „vy“ nebo „vaše“, jsou tím myšleny Žetony vašeho národa, který patří k popisované zvláštní schopnosti. Pokud není uvedeno jinak, neplatí popis pro žádné žetony, které patří vašemu předešlému národu, který je již v Úpadku.

Seznam, který následuje, podrobně popisuje výhody, které schopnosti národu poskytují. Dodatečné množství Žetonů národa, které schopnosti národu, se kterým jsou v kombinaci, přináší, je uvedeno v kruhu na Žetonu zvláštní schopnosti.



Alchymističtí

Na konci každého tahu, kdy je váš národ stále aktivní, získáte 2 Vítězné mince navíc.



Zuřiví

Před každým svým pokusem o dobytí Regionu můžete použít Kostku Posil. Nejprve hodte kostkou; pak zvolte Region, který chcete dobýt; pak na něj položte potřebný počet Žetonů národa (mínus výsledek hodu kostkou). Pokud nemáte dostatek žetonů, byl to váš poslední pokus o dobytí v tomto tahu. I v tomto případě je jako obvykle potřeba alespoň 1 Žeton národa.



Kočovní

V průběhu fáze Přeskupení vojsk svého tahu umístíte do svých Regionů 5 žetonů Polních táborů. Každý tábor se při obraně Regionu, ve kterém se nachází, počítá jako 1 Žeton národa (tj. může chránit i jeden osamocený Žeton národa proti schopnosti Mágů). Můžete umístit i více táborů do jednoho Regionu, čímž ještě zvýšíte jeho obranu. V každém tahu můžete tábory strhnout a přesunout je do nových Regionů, které ovládáte. Při dobytí Regionu, ve kterém se tábor(y) nachází, o ně národ nepřichází. Všechny ale zmizí v okamžiku, kdy národ mající tuto zvláštní schopnost přejde do Úpadku.



Útoční

Jakýkoli sousední Region můžete dobýt s o 1 menším počtem Žetonů národa. I tak je ale potřeba alespoň 1 tento žeton.



Diplomatičtí

Na konci svého tahu si můžete vybrat jednoho protivníka, na jehož aktivní národ jste nezaútočili, jako spojence. Nyní s ním máte příměří a až do vašeho příštího tahu nemůže napadnout váš aktivní národ. Své spojence můžete (ale nemusíte) každý svůj tah střídát. Žetony národa v Úpadku nejsou ovlivněny (Ghůlové v Úpadku jsou tedy vůči této schopnosti imunní a mohou vás napadnout).



Vládci draků

Jednou za tah můžete dobýt Region použitím jediného Žetonu národa, nezávisle na množství žetonů obránců. Po jeho dobytí na Region umístíte draka. Region je nyní imunní vůči útokům protivníků stejně jako vůči jejich zvláštním schopnostem až do doby, kdy draka přemístíte. Během každého nového tahu můžete svého draka přesunout do jiného Regionu, který chcete dobýt. Když váš národ přejde do Úpadku, drak zmizí; odstraňte ho z herní mapy a vraťte ho do zásobníku.



Obchodující

Na konci svého tahu získáte 1 Vítěznou minci navíc za každý Region, který ovládáte.



Jezdečtí

Pro dobývání farmářských a kopcovitých Regionů vám stačí o 1 Žeton národa méně než je obvyklé. Stále je ale potřeba alespoň 1 žeton.



Létající

Můžete dobýt jakýkoli Region na herní mapě kromě Moří. Tyto Regiony nemusí nutně sousedit s Regiony, které váš národ ovládá.



Loupeživí

Na konci svého tahu získáte 1 Vítěznou minci navíc za každý neprázdný Region, který jste v tomto tahu dobyli.



Lesní

Na konci svého tahu získáte za každý váš lesnatý Region 1 Vítěznou minci navíc.



Mořští

Moře a Jezera můžete považovat za tři prázdné Regiony, které můžete dobýt. Tyto Regiony vám zůstanou i poté, co váš národ přejde do Úpadku a budou vám přinášet mince, dokud je budete ovládat.



Opevnění

Jednou za tah umístíte jednu Pevnost na Region, který ovládáte. Na konci tahu vám Pevnost přináší 1 Vítěznou minci navíc, dokud národ nevstupuje nebo již není v Úpadku. Pevnost ještě zvyšuje obranu Regionu o 1 (jako by byl v Regionu další Žeton národa) a to i když národ vstupuje nebo již je v Úpadku. Když Region opustíte nebo když ho dobude protivník, Pevnost odstraňte. Na mapě může být nejvýše 6 Pevností a v žádném Regionu nesmí být více než 1 Pevnost.



Přízrační

Když váš národ se zvláštní schopností Přízrační přechází do Úpadku, nepočítají se Žetony tohoto národa do limitu, který vám nedovolí mít na herní mapě více než jeden národ v Úpadku (viz „Přechod do Úpadku“ na straně 6). Můžete tedy skončit se dvěma různými národy v Úpadku, které jsou v jednu chvíli na mapě a přináší vám Vítězné mince. Když do Úpadku vstoupí třetí váš národ, zůstávají vaše Přízraky na mapě, ale druhý váš národ v Úpadku zmizí jako normálně. Jinými slovy, vaše Přízraky v Úpadku nikdy nemizí z mapy (s výjimkou porážek při dobovačných výpadech protivníků), ačkoli ostatní národy v Úpadku mohou zmizet, když do Úpadku přejde národ nový.



Hrdinní

Na konci svého tahu umístíte své dva Hrdiny do dvou ze svých Regionů, které se tím stanou imunní vůči útokům protivníků stejně jako proti zvláštním schopnostem až do okamžiku, kdy je Hrdinové opustí. Hrdinové zmizí, když váš národ přejde do Úpadku.



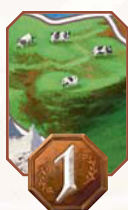
Udatní

Místo aby vás přechod do Úpadku stál celý tah, můžete do něj přejít na konci svého tahu po obdržení Vítězných mincí.



Kopcoví

Na konci svého tahu získáte za každý váš kopcovitý Region 1 Vítěznou minci navíc.



Bahenní

Na konci svého tahu získáte za každý váš bažinatý Region 1 Vítěznou minci navíc.





Podzemní

K dobytí Regionu s Jeskyní můžete použít o 1 Žeton méně než je obvyklé. Stále je ale potřeba alespoň 1 žeton.

Všechny Regiony s Jeskyní jsou pro účely dobývání považovány za navzájem sousedící.



Prázdný Žeton schopnosti

Součástí balení hry je i jeden prázdný žeton zvláštní schopnosti, který můžete použít pro vytvoření vlastní originální zvláštní schopnosti. Při jejím návrhu a volbě příslušného množství žetonů národa pamatujte, že může skončit v kombinaci s jakoukoli Tabulkou národa. Nikdy zvláštní schopnosti nedávejte více než 5 žetonů, jinak riskujete, že v zásobníku nebude dost žetonů národa, které byste měli v průběhu hry dostat.



Zámožní

Na konci svého prvního (a pouze prvního) tahu si vezmete 7 Vítězných mincí navíc.



Days of Wonder Online

Zde je kód pro online hraní na stránkách Days of Wonder:



Iste pyšní na vámi vytvořenou Tabulku národa nebo Žeton zvláštní schopnosti? Nebo jste zvědaví, jaké nové národy nebo Zvláštní schopnosti vytvořili ostatní hráči? Nebo si jen chcete s ostatními fanoušky hry vyměňovat tipy na vítězné strategie pro různé počty hráčů?

Přijměte naše pozvání mezi členy online komunity hráčů na stránkách Days of Wonder, kde mimo jiné naleznete i online verze některých našich her.

Kód pro online hraní na stránkách Days of Wonder můžete buď přidat ke svému stávajícímu účtu nebo si můžete účet vytvořit na www.smallworld-game.com tak, že kliknete na tlačítko New Player Signup a budete postupovat dle pokynů.

Informace o dalších hrách Days of Wonder naleznete na:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Poděkování

Návrh hry:
Philippe Keyaerts

Ilustrace:
Miguel Coimbra

Překlad do češtiny:
Ondřej Mysliveček
(ondrej@myslivecek.net)

Další šíření, úpravy a komerční využití překladu je zakázáno bez souhlasu autora překladu.

Především bychom chtěli poděkovat následujícím nadšeným testerům: Bernard Jorion, Thomas Laroche, Vincent Piedboeuf, Yves Dohogne, Stéphane Rimbert, Dom Vandaële, Fred Dieu, Benoît Kusters a Alexis Keyaerts.

Dále děkujeme: Cédric Caumont, Thomas Provoost, Benjamin Slinger, Jean-Pierre Ernotte, Stéphane Van Esbeek, Iris Fostiez, členům herních skupin Repos, Tripot, Gang of Our a Alpaludismes, a účastníkům herních veletrhů Rencontres Ludopathiques, Belgoluefpé WE a Rubrouckdique.

Zvláštní poděkování patří Xavieru Georgesovi a Alainovi Gotcheinerovi za jejich příspěví.

Days of Wonder by také rádo poděkovalo Bruno Cathalovi za upozornění na tento drahokam.



Days of Wonder, logo Days of Wonder a Small World - the boardgame jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky patřící Days of Wonder, Inc. © 2009 Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.

