Philippe Keyaerts T. Alex Davis

Small World

Podniebne Wyspy

Dla 3–6 graczy • Od 8 lat • 40–80 minut

Był cudowny wiosenny poranek. Ptaszki śpiewały, kwiatki kwitły, olbrzymy robiły sobie nowe tatuaże, a reszta mieszkańców świata Small World szykowała się do kolejnego dnia podbojów. Wtem zapadła przedziwna cisza, a na góry i lasy padł ogromny cień. Czyżby czarodzieje znów obdarzyli swe stada owiec zdolnością latania?

Wszyscy spojrzeli w stronę horyzontu, po którym dryfował archipelag podniebnych wysp. Gdy wyspy znalazły się nad światem Small World, zasłaniając słońce, wszystkie rasy pomyślały o tym samym. Może w tej nowej krainie znalazłoby się trochę wolnej przestrzeni? Może kryją się tam bogactwa i nowe możliwości? W ciągu kilku godzin najbardziej przedsiębiorcze rasy dostały się na podniebne wyspy po gigantycznej magicznej fasoli i schodach do nieba. Niestety ze zdumieniem odkryły nowe rasy równie chętne podbić krainy leżące poniżej! Wojna o Podniebne Wyspy właśnie się rozpoczęła...

Zawartość

- 2 mapy Podniebnych Wysp (2 albo 3 wyspy) na dwustronnej planszy,
- 7 płytek Ras,
- 7 płytek Zdolności Specjalnych,
- 94 żetony Ras i 4 żetony Zaginionych Plemion,
- 5 żetonów Sterowców/Płonących Regionów,
- 5 żetonów Umów Handlowych,
- 3 żetony Przemienionych Smoczarzy,
- 2 żetony Piorunów,
- 2 żetony Dział,
- 2 żetony dostępu do Podniebnych Wysp (Schody do Nieba i Gigantyczna Magiczna Fasola),
- żeton końca gry (z napisem „The End"),
- arkusz pomocy,
- niniejsza instrukcja.

Gigantyczna Magiczna Fasola — Schody do Nieba

Rozgrywka z Podniebnymi Wyspami

Przygotowanie do gry

Grając w *Small World* z dodatkiem *Podniebne Wyspy*, należy przygotować jedną z map Podniebnych Wysp oraz mapę Small World z gry podstawowej dla liczby graczy mniejszej o 1 niż faktycznie bierze udział w rozgrywce (mapę z gry podstawowej określamy mianem „Ziemia"). Mapy należy umieścić obok siebie.

Na przykład podczas gry 4-osobowej gracze będą korzystać z mapy z gry podstawowej przeznaczonej dla 3 graczy i dowolnej mapy Podniebnych Wysp.

Żetony dostępu należy umieścić w 2 losowych regionach na Ziemi (radzimy unikać regionów przylegających do krawędzi planszy i pozostawić przynajmniej 2 puste regiony pomiędzy żetonami).

Regiony z żetonami dostępu uważa się od tej pory za sąsiadujące z regionami Podniebnych Wysp oznaczonymi odpowiadającymi im symbolami (Gigantyczną Magiczną Fasolą albo Schodami do Nieba).

W grze na 4 albo 5 graczy na ostatnim polu toru rund należy umieścić żeton końca gry. Dzięki niemu gracze będą pamiętać, że gra trwa o 1 rundę mniej (z uwagi na zmianę planszy). W grze na 3 albo 6 graczy rozgrywka toczy się do ostatniej wskazanej na torze rundy.

Przygotowanie do gry

Nie można rozpocząć Pierwszego Podboju nowej Rasy od Podniebnych Wysp (chyba że pozwala na to umiejętność rasowa albo Zdolność Specjalna) – trzeba się na nie dostać po Gigantycznej Fasoli albo Schodach do Nieba.

Uwaga! Latająca Rasa może dostać się na Podniebne Wyspy w swoim drugim Podboju. Niziołki w ramach Pierwszego Podboju muszą zająć region na Ziemi (umieszczając na nim żeton Norki). Jeśli w tym regionie znajduje się punkt dostępu do Podniebnych Wysp, drugi region może znajdować się na Podniebnych Wyspach (z tym samym punktem dostępu). Na obu regionach należy umieścić żeton Norki (tylko nie kopcie za głęboko!).

Gracz, którego rasy na koniec jego tury zajmują wszystkie regiony danej Podniebnej Wyspy (nie licząc Jeziora), otrzymuje 1 dodatkową monetę zwycięstwa.

Przykład. Gracie z mapą z 3 Podniebnymi Wyspami i właśnie kończy się Twoja tura. Twoi Waleczni Szczuroludzie zajmują obydwa regiony najmniejszej Wyspy, co daje Ci 1 dodatkową monetę zwycięstwa. Twoje Wymierające Trolle zajmują wszystkie 3 regiony drugiej Wyspy, co daje Ci kolejną dodatkową monetę. Szczuroludzie zajmują 3 z 4 regionów ostatniej Wyspy, której czwarty region należy do Trolli, więc nie otrzymujesz monety ze tę wyspę. W tej turze zarobiłeś 11 monet zwycięstwa – 5 za regiony Szczuroludzi, 4 za regiony kontrolowane przez Wymierające Trolle i 2 dodatkowe.

2 regiony Podniebnych Wysp połączone mostem chmurowym uważa się za sąsiadujące, co oznacza, że pomiędzy tymi wyspami można dokonywać Podbojów.

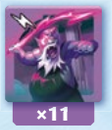
Jezioro na planszy Podniebnych Wysp działa według tych samych zasad co Jezioro na Ziemi. Może więc zostać podbite przez Żeglujące Rasy, wpływają na nie umiejętności rasowe i Zdolności Specjalne, takie jak Trytony albo Wodne... Z drugiej strony występujące na ilustracjach map rzeki i wodospady są elementami czysto dekoracyjnymi i w żaden sposób nie wpływają na rozgrywkę.

Na co czekasz?!

Sterowce Orków właśnie wzbijają się do lotu – a wiesz, jaki stosunek do dzielenia się mają te stwory... lepiej się pospiesz, jeśli chcesz coś uszczknąć z nowej krainy!

DAYS OF WONDER

Burzklopy

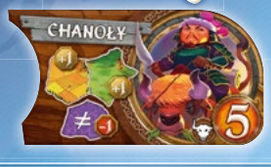


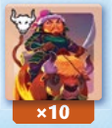
Pierwszy Podbój Burzklopów może się odbyć na Podniebnych Wyspach. Na początku każdej tury otrzymujesz 2 żetonyt Piorunów.

Każdy taki żeton pozwala Ci podbić region Gór przy użyciu 1 żetonu Rasy bez względu na liczbę broniących go żetonów wroga.

(zaprojektowane przez T. Alexa Davisa)

Chanoty

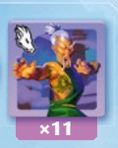




Gdy Chanoły są Rasą aktywną, zdobywają po 1 dodatkowej monecie zwycięstwa za każdy zajmowany region Wzgórz albo Pól.

Wszystkie pozostałe regiony są warte o 1 monetę zwycięstwa mniej. Żaden region nie może być wart mniej niż zero monet zwycięstwa.

Smoczarze

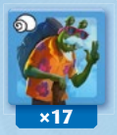


W każdej turze Smoczarze mogą zamienić do 3 żetonów swojej Rasy w Smoki (przemienione żetony Smoczarzy należy odrzucić).

Te Smoki działają w taki sam sposób jak zdolność „Władcy Smoków" z gry podstawowej. Na początku Twojej następnej tury żetony Smoków należy usunąć z planszy.

Możesz z nich ponownie skorzystać, zamieniając w Smoki kolejne żetony Smoczarzy.

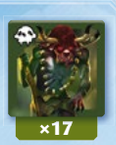
Śluzmaki



Monety zwycięstwa za regiony zajmowane przez Śluzmaki otrzymujesz na początku swojej tury, nie na jej końcu (więc podczas pierwszej tury Śluzmaków masz zero monet).

Monety zwycięstwa, które otrzymujesz w wyniku działania swojej Zdolności Specjalnej, nie podlegają tej zasadzie – te monety nadal otrzymujesz na koniec swojej tury.

Wendigo

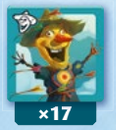


Raz na turę Wendigo mogą wybrać dowolny region Lasu na planszy (na Ziemi albo na Podniebnych Wyspach). Z tego regionu należy usunąć wszystkie żetony Ras, a Wendigo otrzymują 1 dodatkowy żeton Rasy z banku (jeśli jakieś są dostępne).

Gracz, który zajmował dany region Lasu, zabiera swoje żetony Rasy, odrzuca jeden z nich i przegrupowuje pozostałe na koniec tury Wendigo. Elfy nie są odporne na moc Wendigo. Jeśli w regionie Lasu znajdowały się żetony Wymierającej Rasy, należy je po prostu odrzucić.

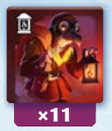
Opróżniony region Lasu może zostać ponownie podbity na normalnych zasadach.

Wróblostrachy



Wróblostrachy to typowe ofiary. Za każdym razem, gdy jeden z graczy podbija region zajmowany przez aktywne Wróblostrachy, otrzymuje z banku dodatkową monetę zwycięstwa.

Zbieracze



Gdy Zbieracze podbiją region zajmowany przez Rasę na Wymarciu, żetony Rasy, które należałoby normalnie usunąć, pozostają na planszy i wzmacniają obronę tego regionu.

Nawet gdy region jest zajęty przez Zbieraczy, właściciel żetonów Rasy na Wymarciu nadal otrzymuje za nie monety zwycięstwa na koniec swojej tury (dotyczy to również żetonów Wymierającej Rasy należących do gracza kontrolującego Zbieraczy, co pozwala mu dwukrotnie otrzymać monety zwycięstwa za dany region w 1 turze).

Żetony Wymierających Ras należy odrzucić, gdy region zostanie podbity przez inną Rasę albo gdy sami Zbieracze staną się Rasą Wymierającą.

Uwaga! Żetony Ras na Wymarciu należy odrzucić również wtedy, gdy aktywna Rasa kontrolującego je gracza zostanie Wymierająca.

(zaprojektowani przez Sama Iama Lassetera)

Artyleryjskie

Na koniec Twojej pierwszej tury umieść oba żetony Dział w 2 regionach swojej Artyleryskiej Rasy nieaktywną stroną ku górze. W późniejszych turach każde Działo może **albo** strzelić (odwróć je na stronę z wystrzałem), **albo** przesunąć się do innego regionu Twojej Artyleryjskiej Rasy (nieaktywną stroną ku górze).

Regiony, w których znajdują się Działa, są odporne na Podboje, umiejętności rasowe i Zdolności Specjalne. Działo znajdujące się w regionie stroną z wystrzałem ku górze sprawia, że Podbój sąsiedniego regionu przez Twoją Rasę kosztuje Cię 2 żetony Rasy mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton). Efekty obu dział kumulują się.

Negocjatorskie

Otrzymujesz 5 żetonów Umów Handlowych. Podczas swojej tury możesz je dowolnie rozdzielić pomiędzy pozostałych graczy. Nie możesz jednak rozdać większej liczby Umów Handlowych, niż posiadasz monet zwycięstwa. Jeśli gracz posiadający żeton Umowy Handlowej podbije chociaż jeden z regionów Twojej Negocjatorskiej Rasy, musi Ci oddać po 1 monecie zwycięstwa za każdy posiadany żeton Umowy Handlowej. (Jeśli nie ma dość monet, oddaje wszystko, co ma). Z drugiej strony, jeśli gracz posiadający żeton Umowy Handlowej nie podbije w swojej turze żadnego regionu Negocjatorskiej Rasy, to Ty będziesz musiał mu oddać po 1 monecie zwycięstwa za każdy posiadany przez niego żeton Umowy Handlowej. Gracz posiadający żetony Umów Handlowych musi Ci je oddać na koniec swojej tury.

Odkrywcze *(zaprojektowane przez T. Alexa Davisa)*

Na koniec każdej z Twoich tur otrzymujesz tyle monet zwycięstwa, ile zajmujesz regionów na Ziemi albo Podniebnych Wyspach (musisz wybrać niższą wartość).

Uwaga! Z tej Zdolności nie można korzystać podczas rozgrywek bez planszy Podniebnych Wysp.

Powietrzne

W trakcie Pierwszego Podboju Powietrzną Rasą podbicie każdego regionu wymaga 2 żetonów Rasy mniej, niż jest to wymagane (ale nadal musi to być przynajmniej 1 żeton).

Sterowcowe

Możesz skorzystać ze swoich żetonów Sterowców, aby dokonać do 5 Specjalnych Podbojów na turę. Aby dokonać Podboju Sterowcem, wybierz dowolny region na planszy (na Ziemi albo na Podniebnych Wyspach) i rzuć kością Posiłków.

Każde oczko na kości liczy się jak 1 żeton Rasy. Jeśli nie masz w ręce odpowiedniej liczby żetonów Rasy, aby pokonać obronę regionu (zawsze musisz umieścić przynajmniej 1 żeton Rasy w regionie), Twoja tura dobiega końca i musisz przegrupować pozostałe żetony na podbitych regionach.

Jeśli na kości wypadnie ścianka bez oczek, Sterowiec się rozbił – obrońca odrzuca jeden ze swoich żetonów znajdujących się w regionie, a resztę bierze do ręki, tak jak w przypadku zwykłego Podboju. Atakujący Sterowcem gracz również musi odrzucić 1 żeton Rasy i nie udaje się mu się zająć Regionu. W tym regionie należy umieścić żeton Płonącego Regionu. Do początku Twojej następnej tury ten region jest odporny na Podboje, umiejętności rasowe i Zdolności Specjalne. Na początku swojej następnej tury usuń ten żeton z planszy.

Uwaga! Aby dokonać Podboju Sterowcem, musisz mieć w ręce przynajmniej 1 żeton Rasy.

Władcze

Za każdym razem, gdy inny gracz wybiera nową rasę, otrzymujesz (z banku) tyle monet zwycięstwa, ile zestawów gracz pominął podczas swojego wyboru. Gdy Twoja Władcza Rasa stanie się Wymierająca, swoją następną rasę wybierzesz za darmo – bez względu na jej pozycję w kolumnie.

Złotnicze

Dopóki Złotnicza Rasa jest aktywna, otrzymuje po 2 dodatkowe monety zwycięstwa za każdy zajmowany region z Kopalnią. Wszystkie pozostałe regiony są warte o 1 monetę zwycięstwa mniej. Żaden region nie może być wart mniej niż zero monet zwycięstwa.