

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Pravidla hry

Na Azerothu začíná nový den, stejný jako všechny před ním i ty, které budou následovat. Den nemilosrdných bojů o ovládnutí světa Warcraftu. Svět už všem připadá příliš malý a navíc se v něm odehrává nikdy nekončící svár mezi Aliancí a Hordou. Přichází úsvit a s ním i čas, kdy se do předních linií postavíte i vy.



DAYS OF
WONDER

Obsah hry

- ♦ 6 oboustranných, různě velkých herních map: 2 velké, 2 střední a 2 malé
- ♦ 16 zástav ras z *World of Warcraft*, barevné pro aktivní a šedé pro úpadek



Orkové, aktivní a během úpadku

- ♦ 20 odznaků unikátních zvláštních schopností



- ♦ 5 přehledových karet, jedna pro každého hráče

- ♦ Následující herní součásti:



12 Artefaktů a Legendárních míst



Hory Příznačné stěny Žetony Harmonie Pevnosti

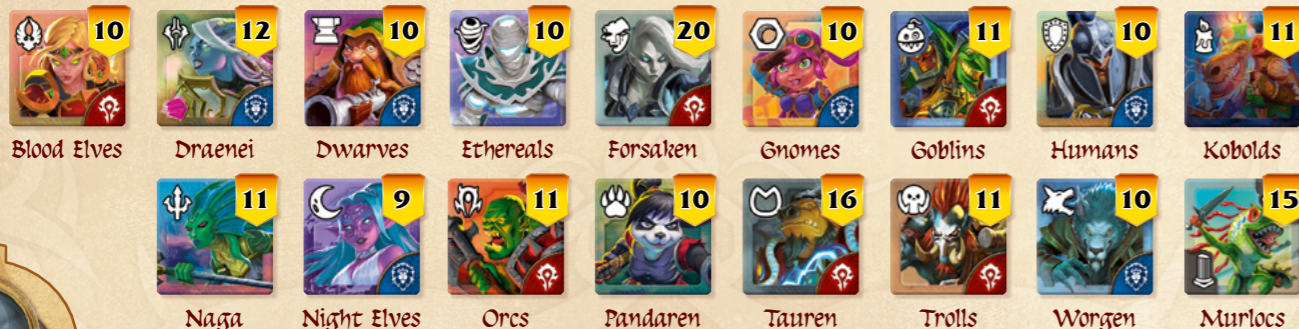


Hlídkové věže Vojenské cíle Šampion Šelmy



Bomby (6 vybuchujících + 6 vadných)

- ♦ 182 rasových žetonů a 15 žetonů rasy Murlocs:



Blood Elves Draenei Dwarves Ethereals Forsaken Gnomes Goblins Humans Kobolds Naga Night Elves Orcs Pandaren Tauren Trolls Worgen Murlocs

- ♦ 1 obecná kostka posil



- ♦ 1 dvoudílný Ukazatel herních kol

- ♦ 1 týmová varianta pravidel

- ♦ Kniha pravidel



Příprava hry

Pokud hru hrajete poprvé, vylopujte z desek všechny herní součásti. Roztřídte je a umístěte do příslušných zásobníků. Některé typy žetonů budou pasovat do vyjímatelného zásobníku, který je součástí hry. Další součásti uložte do příslušných přihrádek v hlavním zásobníku uvnitř krabice. Pro lepší představu, jak zorganizovat žetony, se poraďte s ilustrací v Příloze I. Na stránce 10.

Příprava hry pro 3 hráče



- ♦ Náhodně vyberte sadu herních map, jejich počet a typ bude záviset na počtu hráčů.

- ♦ 5 hráčů — 2 velké + 1 střední + 2 malé;
- ♦ 4 hráči — 1 velká + 2 střední + 1 malá;
- ♦ 3 hráči — 1 velká + 1 střední + 1 malá;
- ♦ 2 hráči — 1 velká + 1 střední.

Typ mapy poznáte podle ikon S (malá), M (střední) nebo L (velká) uvedených v jednom regionu na dané mapě. Umístěte je do středu stolu a nechte mezi nimi trochu volného prostoru. Tyto mapy jsou ostrovy a jejich rozmístění na stole nemá na hru žádný vliv.

- ✗ Položte Ukazatel herních kol vedle map a umístěte ukazatel na první políčko 1. Ukazatel sleduje postup hry. Hra končí v kole, kdy ukazatel dosáhne posledního políčka. Poslední kolo se určuje podle počtu hráčů (8 kol pro 5 hráčů, 9 kol pro 4 hráče, 10 kol pro 2-3 hráče.).

- ✗ Vytáhněte z krabice vyjímatelný zásobník se všemi rasovými žetony a otevřený ho umístěte vedle map tak, aby na něj všichni snadno dosáhli 2.

- ✗ Zamíchejte všechny standarty, pět náhodně vyberte a otočené lícem (barevnou stranou) nahoru je srovnějte do jednoho sloupce 3. Zbývající standarty umístěte otočené lícem jako balíček pod sloupec 4. Udělejte to samé s odznaky zvláštních schopností — zamíchejte je a umístěte po jednom nalevo vedle standarty každé rasy. Jejich kruhový okraj pěkně zapadne do výřezu na standartě. Zbytek odznaků umístěte jako balíček nalevo od seřazených standart 5. Nyní byste měli na stole vidět celkem šest kombinací standart ras a zvláštních schopností. Počítáme k nim i vrchní standartu a odznak na balíčcích.

- ✗ Umístěte žeton Murlocs do každého regionu mapy, kde je zobrazen tento symbol 6. Na zástupce této primitivní rasy můžete narazit v celém Azerothu a na začátku hry obývá několik regionů. Ve *Small World of Warcraft* jsou od začátku považováni za rasu v úpadku.

- ✗ Umístěte žeton Hory do každého regionu na mapě, kde je zobrazen symbol Hor 7.

- ✗ Zamíchejte dohromady Artefakty a Legendární místa. Náhodně jich vyberte tolik, kolik je hráčů, a umístěte je otočené lícem dolů na každou mapu do regionu s ikonou S, M nebo L 8.

- ✗ Dejte každému hráči pět jednickových vítězných mincí 9. Umístěte všechny zbývající mince, včetně trojkových, pětikových a desítkových, do zásoby vítězných mincí vedle map tak, aby na ně snadno dosáhli všichni hráči. Tyto mince během hry poslouží jako měna a na konci hry se podle nich určí vítěz 10.

Důležitá poznámka

Pokud jste již hráli *Small World*, Azeroth vám bude připadat velmi povědomý. Rasy, které spolu ve světě Warcraftu válčí, se sice od těch v původní hře liší, ale herní mechaniky si jsou velmi podobné.

- ✗ Pravidla, která jsou nová nebo odlišná, lze snadno poznat podle této ikony.

Cíl hry

Azeroth je majestátní a rozlehlý svět, ale není dost velký pro všechny rasy, které ho neochotně sdílí a neustále se snaží rozšiřovat své území. Vše navíc komplikuje skutečnost, že většina těchto ras patří k válčícím frakcím zaklesnutým v nekončícím konfliktu. A rasy, které k nim nepatří, s radostí využívají tohoto prastarého sváru, aby ovládly nová území, na kterých by mohly vzkvétat.

Když si vyberete kombinaci rasy ze světa Warcraftu a zvláštní schopnosti, musíte využít jejich unikátní vlastnosti, abyste ovládli okolní regiony a nahromadili vítězné mince — často na úkor slabších sousedů. Umisťováním bojovníků (rasových žetonů) v různých regionech a dobýváním sousedních území získáte vítězné mince za každý region, který na konci kola ovládáte. Vaše rasa se časem stane příliš roztaženou (Stejně jako jiné, které jste už rozdrtili!) a bude třeba tuto civilizaci opustit a poohlédnout se po jiné. Klíčem k vítězství je vědět, kdy máte své staré impérium uvrhnout do úpadku a ujmout se o těžší nového, které ovládne svět Warcraftu!

Zahájení hry

Hráč, který jako poslední hrál počítačovou hru, začíná a zahraje svůj první tah. Hráči se pak postupně střídají po směru hodinových ručiček. Jakmile každý hráč odehraje svůj tah, začíná nové kolo.

Ukazatel herních kol posouvá první hráč. Pak odehraje svůj tah a po něm postupně hrají ostatní hráči.

Když Ukazatel herních kol dojde na poslední pole, každý hráč odehraje svůj poslední tah a hra končí. Vítězem hry je vyhlášen hráč, který nashromáždil nejvíce vítězných mincí.

I. PRVNÍ KOLO

Během prvního kola každý hráč provede následující:

1. Vybere kombinaci rasy a zvláštní schopnosti
2. Obsadí některé regiony
3. Získá několik vítězných mincí

1. Výběr rasy a zvláštní schopnosti

Hráč si vybere jednu kombinaci rasy a zvláštní schopnosti, která je odhalena na stole (včetně kombinace svrchních otočených karet navrchu balíčků ras a zvláštních schopností).

Cena jednotlivých kombinací je určena jejich pozicí ve sloupci. První kombinace, která se nachází na vrcholu sloupce, je zdarma. Každá další kombinace směrem dolů je o 1 vítěznou minci dražší než ta nad ní. Hráč cenu zaplatí tak, že na každou kombinaci nad tou, kterou si vybral, umístí jednu vítěznou minci.



Hráč si na začátku hry vybere kombinaci rasy Forsaken a zvláštní schopnosti Bylinkáři. Umístí tedy po jedné vítězné minci na každou kombinaci nad nimi a sadu si vezme.

Pokud na kombinaci, kterou si hráč vybral, leží vítězné mince (položené hráči, kteří kombinace přeskočili), hráč si mince vezme, ale nejprve musí položit své vítězné mince na každou kombinaci umístěnou nad tou, kterou si vybral.

Hráč před sebe položí lícem nahoru obrácenou kombinaci a vezme si ze zásoby tolik rasových žetonů, kolik činí součet hodnot uvedených na standartě rasy a odznaku příslušné zvláštní schopnosti.

Pokud není řečeno něco jiného (např. u Forsaken), tyto rasové žetony jsou jediné, které bude moct hráč za tuto rasu během hry umístit.

Pokud Legendární místo nebo vlastnost rasy hráči umožní získat ze zásobníku další rasové žetony, stále bude omezen počtem žetonů, které jsou fyzicky dostupné. Proto pokud už bude mít hráč na mapách 20 žetonů rasy Forsaken, nebude moct použít unikátní vlastnost této rasy, dokud se některé její žetony neuvolní.



Hráč si bere vybranou kombinaci rasy a zvláštní schopnosti a odpovídajících 4+6=10 rasových žetonů.

Nakonec hráč doplní sloupec kombinací, aby si mohli vybrat i ostatní. Toho docílí tak, že ve sloupci posune zbývající kombinace (včetně vítězných mincí na nich, pokud tam nějaké jsou) o jednu pozici výš, aby vyplnil vzniklou mezeru

a otočením svrchních žetonů balíčků odhalí novou kombinaci. Díky tomu budou vždy všichni hráči moct vybrat z 6 viditelných kombinací. Pokud dojdou standarty ras nebo odznaky zvláštních schopností, zamíchejte vyřazené žetony a sestavte z nich nové balíčky.



Doplňování sloupce kombinací ras a zvláštních schopností.

2. Dobývání regionů

Hráč používá rasové žetony k dobývání regionů na mapě, za jejichž ovládnání pak hráč dostává vítězné mince.

> První dobývání

Hráčova rasa se může na začátku svého prvního tahu usadit na libovolném ostrově, ale nejprve se tam musí vylodit dobytím jednoho z jeho **Vstupních regionů** (se zobrazenou ikonou kotvy). Aby se k tomuto regionu dostal, musí hráč překonat moře, a proto potřebuje nasadit nejméně 3 rasové žetony (viz níže).

> Dobývání regionu

Aby mohl hráč dobyt region, musí mít k dispozici:

- ◆ 2 rasové žetony
- ◆ +1 dodatečný rasový žeton za každou Přízračnou stěnu, Pevnost nebo Hory.
- ◆ +1 dodatečný rasový žeton za přepravu, pokud je region Vstupním regionem a nesousedí s žádným regionem, který daná rasa již ovládá (jedná se o výdaje na přepravu mezi vzdálenými ostrovy).
- ◆ +1 dodatečný rasový žeton za každý žeton rasy Murlocs nebo každý jiný rasový žeton, který se již v dobývaném regionu nachází.

Moře a Jezera obvykle dobývat nelze, ale pokud ano (např. unikátní vlastnost rasy Naga), náklady na dobývání budou 2 rasové žetony a region bude poskytovat standardní 1 vítěznou minci hráči, který ho ovládá.

Po dobytí regionu musí hráč do jeho hranic na mapu umístit rasové žetony, které ho dobývaly. Tyto žetony v regionu zůstávají, dokud nebude hráč na konci přesouvat své bojovníky (viz Přesun bojovníků, str. 6).



Při vylodění na této mapě je nutné nejprve dobyt Vstupní region. Aby se hráč mohl na těchto zamořených Polích usadit, bude muset použít 4 drahocenné rasové žetony.

Důležitá poznámka: Bez ohledu na unikátní vlastnosti rasy nebo zvláštní schopnosti, hráč musí mít vždy k dispozici nejméně jeden rasový žeton, aby mohl zahájit nové dobývání.

> Nepřátelské ztráty a ústup

Pokud se v dobytém regionu nacházely rasové žetony jiného hráče, všechny tyto žetony se okamžitě vrací do hráčovy ruky a:

- ◆ Jeden rasový žeton je permanentně vyřazen a vrací se do zásobníku
- ◆ Ostatní rasové žetony zůstávají v ruce a v rámci poslední akce v tahu právě hrajícího hráče jsou přemístěny do libovolného regionu(ů), které stále ovládá jejich rasa, pokud nějaké takové ještě jsou.

Region(y), do kterých se zbývající rasové žetony, pokud nějaké byly, přesunuly, nemusí sousedit s regionem, ze kterého se stáhly. Pokud byly v tomto tahu dobyté všechny regiony a hráči rasové žetony zůstanou pouze v ruce a na mapách už žádné nebudou, může je v následujícím tahu umístit stejným způsobem, jako kdyby provedl první dobývání.

Když je obsazen region bráněný jediným rasovým žetonem, je tento žeton vyřazen. K tomu obvykle dojde, když žeton obrátce patří rase Murlocs nebo rase v úpadku (viz Vyhlášení úpadku str. 8).

Poznámka: Hráč může napadnout i region ovládaný jeho vlastní starší rasou, která je nyní v úpadku. Ztratí tak žeton rasy v úpadku ale může získat region, který je výhodnější ovládat jeho současnou aktivní rasou.

Hory nelze přesouvat a zůstávají na místě, kde poskytují ochranu proti novým dobyvatelům.

➤ Následná dobývání

Aktivní hráč může tento proces zopakovat a napadnout tolik nových regionů, kolik si bude přát, pokud bude mít k dispozici dostatek rasových žetonů, aby mohl vyrovnat náklady na dobývání.

Nový region lze dobývat, pokud kombinace rasy a zvláštní schopnosti nedovolují něco jiného, pouze tehdy, když platí následující:

- ◆ Region sousedí (má společnou hranici) s regionem, kde se nachází žetony aktivní rasy útočníka.

NEBO

- ◆ Je to Vstupní region na libovolné mapě. Pokud Vstupní region nesousedí s regionem ovládaným útočníkem, je třeba zvýšit náklady o 1 rasový žeton. Tyto dodatečné náklady se nazývají přeprava.



➤ Pokus o poslední dobývání/ Hod kostkou posil

Během pokusu o poslední dobývání v rámci svého tahu se hráč může ocitnout v situaci, kdy nemá dost rasových žetonů k dobytí dalšího regionu. Pokud má stále alespoň jeden nepoužitý rasový žeton, hráč se může pokusit o poslední útok. Vybere si region, na jehož dobytí mu chybí 3 nebo méně rasových žetonů. Jakmile je region vybrán, hráč si jednou hodí kostkou posil. Je nezbytné, aby si hráč dobývaný region vybral dřív, než si touto kostkou hodí. Tento region ani nemusí být mezi dostupnými regiony tím nejslabším, stačí, když může být dobyt šťastným hodem kostkou.

Pokud je součet hodnoty na kostce a zbývajících rasových žetonů ve vlastnictví hráče dostatečně vysoký, aby byl region dobyt, hráč do něj umístí zbývající rasové žetony. V opačném případě zbývající rasové žetony umístí do regionu, který již ovládá. V každém případě dobovačná část jeho tahu tímto okamžitě končí.



➤ Přesun bojovníků

Když hráč v daném tahu skončí s dobýváním, může libovolně přesunout rasové žetony, které jsou umístěné na mapě, z jednoho ovládaného regionu do jiného, který ovládá stejná rasa, za předpokladu, že v každém ovládaném regionu zůstane minimálně jeden rasový žeton. Regiony spolu nemusí sousedit.



3. Získávání vítězných mincí

Když hráč dokončí svůj tah, obdrží ze zásoby 1 vítěznou minci za každý region, ve kterém se na mapě nachází jeho rasové žetony. Hráč může získat další bonusové vítězné mince díky vlastnostem své rasy, zvláštním schopnostem, Artefaktům a Legendárním místům.



➤ Frakční bonus Aliance a Hordy

Většina ras patří buď k Alianci, nebo k Hordě, dvěma frakcím, které spolu bojují, kam jen paměť sahá. Pokud rasa z jedné frakce zaútočí na rasu z druhé Frakce, hráč získává Frakční bo-



nus – na konci svého tahu dostane 1 bonusovou vítěznou minci za každou rasu z nepřátelské Frakce, kterou v daném tahu porazil

- ◆ Dobytí dvou a více regionů stejné rasy poskytuje jen 1 VM, pokud není řečeno jinak (např. u Legendárního místa Battleground, str. 14).
- ◆ Aktivní rasa a rasa v úpadku se počítají jako dvě různé rasy, i když patří stejnému hráči.



Některé rasy nepatří ani k Alianci nebo k Hordě. Tyto rasy jsou neutrální. Pokud neutrální rasa dobyde alianční region nebo region Hordy, nezíská za to žádnou bonusovou VM. To samé platí i v případě, když Aliance nebo Horda dobyde region ovládaný neutrální rasou.



Příkladem neutrální rasy je rasa Naga.

Rasa Blood Elves je aktivní a hráč, který ji ovládá, díky její unikátní vlastnosti získává jednu bonusovou vítěznou minci, protože ovládá Magický region. Rasa Forsaken je naopak v úpadku a její zvláštní schopnost Bylinkáři už aktivní není. Hráč tedy získá 1 vítěznou minci za region, který rasa Forsaken ovládá, ale nedostane už žádnou bonusovou vítěznou minci za Kopce.



› Získávání vítězných mincí během úpadku

Jak bude hra postupovat, hráč bude mít pravděpodobně na mapě i několik žetonů jiné rasy. Budou to pozůstatky předchozí rasy, u které se rozhodl vyhlásit úpadek (viz *Vyhlášení úpadku*, str. 8).

Každý region, ve kterém se nachází žetony vaší rasy v úpadku, také poskytuje 1 vítěznou minci. Vlastnosti ras, zvláštní schopnosti a jiné účinky již bonusové mince neposkytují, pokud není v jejich popisu výslovně uvedeno něco jiného.

Hráči svou zásobu vítězných mincí nechávají u sebe a po celou dobu hry před ostatními hráči skrývají jejich hodnoty. Výsledná suma se odkryje až na konci hry. Pokud hráč potřebuje mince rozměnit, může tak kdykoliv učinit v bance.

II. NÁSLEDNÁ KOLA

V následujícím kole první hráč posune Ukazatel herních kol o jedno pole a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Každý hráč musí během svého tahu provést jednu z následujících akcí:

- ◆ Rozšířit území dalším dobýváním.

NEBO

- ◆ Vyhlásit úpadek a vybrat si novou rasu.

Bez ohledu na to, jakou akci si vybere, hráč pak přejde do fáze získávání vítězných mincí (viz *Získávání vítězných mincí*, str. 7).

Rozšiřování území dalším dobýváním

› Příprava vašich bojovníků

Hráč v každém regionu, který ovládá, ponechá jeden rasový žeton. Všechny zbývající aktivní rasové žetony si může vzít zpět do ruky a použít je k dobývání nových regionů.

› Dobývání

Všechna pravidla související s dobýváním nových regionů (viz *Dobývání regionů*, str. 5) musí být respektována, s výjimkou pravidel souvisejících jen s prvním dobýváním – ta se vztahují pouze na nové rasy vstupující na mapu.

› Opuštění regionu

K dobývání nových regionů mohou být použity pouze rasové žetony, které se vrátili do ruky. Pokud hráč potřebuje víc rasových žetonů, může úplně opustit některé – nebo všechny – ovládané regiony, ve kterých pak nezůstane žádný rasový žeton. Takto opuštěné regiony již nejsou považovány za ovládané a nepřinášejí hráči žádné vítězné mince. Pokud se hráč rozhodne opustit všechny regiony, které ovládá, jeho následující dobývání se musí řídit pravidly prvního dobývání (viz *První dobývání*, str. 5).

Vyhlášení úpadku

Jakmile hráč dojde k závěru, že se jeho aktivní rasa příliš roztáhla a nemá již sílu k úspěšnému rozšiřování území nebo k obraně stávajícího území před soupeři, hráč může vyhlásit úpadek a vybrat si na začátku dalšího tahu z nabídky na stole novou kombinaci rasy a zvláštní schopnosti.

Hráč úpadek vyhlásí tím, že otočí standartu své současné rasy, aby všichni viděli šedou úpadkovou stranu, a odstraní její odznak zvláštní schopnosti, která už nemá žádné účinky, pokud není výslovně uvedeno něco jiného (např. u zvláštních vlastností Ženisté nebo Obyvatelé mokřin).

Pak v každém ovládaném regionu otočí jeden rasový žeton na úpadkovou stranu, odstraní všechny nadbytečné rasové žetony z mapy a uklidí je do zásobníku.

Poznámka: v některých případech (unikátní vlastnost rasy Tauren nebo po použití zvláštní schopnosti Zuřivci) se může v jednom regionu nacházet víc žetonů rasy v úpadku, které posílí obranu regionu. Když je takový region dobyt, jsou odstraněny všechny rasové žetony v úpadku.

Každý hráč může mít v jednu chvíli na mapě v úpadku jen jednu rasu. Pokud na mapě stále zůstávají zbytky žetonů hráčovy předchozí rasy v úpadku, jsou všechny okamžitě odstraněny z mapy a uklizeny do zásobníku, než budou na úpadkovou stranu otočeny nové rasové žetony.

Standarta nyní zaniklé rasy je zastrčena do spod balíčku, nebo na spodní pozici ve sloupci otočených standart, pokud už žádný balíček není. K tomu stejnému dojde, pokud je z mapy odstraněn poslední žeton rasy v úpadku, když je dobyt poslední region, který ovládala.



Hráč se rozhodl vyhlásit úpadek rasy Blood Elves. Měl už však na mapě v úpadku rasu Forsaken, které tím vypršel její čas! Její zbývající rasové žetony jsou odstraněny z mapy a její standartu je zastrčena do spod balíčku.

Hráč během tahu, kdy vyhláší úpadek, nemůže dobývat další regiony a jeho tah končí okamžitě po získání vítězných mincí! Za každý region, který jeho rasa v úpadku ovládá, dostane 1 vítěznou minci, a pokud není výslovně řečeno něco jiného, nedostane žádné bonusové vítězné mince, které by poskytovala standartu této rasy nebo její vyřazená zvláštní schopnost.

V dalším tahu si hráč vybere z dostupných kombinací novou kombinaci rasy a zvláštní schopnosti. Pak se řídí stejnými pravidly jako při prvním tahu hry. Jediným, ale důležitým

rozdílem je, že ve fázi získávání vítězných mincí vybere vítězné mince jak od své nové rasy, tak od zbytků staré rasy v úpadku.

Poznámka: Rasa Murlocs jsou vždy považována za rasu v úpadku, která nepatří žádnému hráči.



Nastal čas úpadku rasy Blood Elves. Její žetony jsou všechny odstraněny s výjimkou těch, které jsou otočeny na úpadkovou stranu, a její odznak zvláštní schopnosti je odstraněn ze hry.

V nepravděpodobném případě, že v balíčku odznaků zvláštních schopností nezůstal žádný odznak, který by se spároval s novou rasou a umístil do nabídky na stole, vezměte ze zásobníku odstraněné odznaky, zamíchejte je a vytvořte nový balíček zvláštních schopností.

Konec hry

Jakmile Ukazatel herních kol dosáhne posledního pole (v závislosti na počtu hráčů) a všichni hráči měli možnost odehrát svůj poslední tah, každý hráč ukáže a spočítá své vítězné mince. Vyhrává hráč s nejvyšší sumou. Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč, který má na mapách nejvíc rasových žetonů (aktivních i v úpadku).

Přílohy

I. ZORGANIZOVÁNÍ ZÁSOBNÍKU

Protože krabice hry *Small World of Warcraft* obsahuje velké množství desek, po vyloupaní všech žetonů a mincí zůstane velká mezera mezi zásobníkem, na kterém desky ležely, a víkem krabice. Pokud své hry ukládáte na stojato, tato mezera pravděpodobně způsobí, že se herní součásti vysypou a pomíchají.

Abyste se tomu vyhnuli, doporučujeme provést následující – jakmile jsou z desek vyloupany všechny součásti, prázdné

rámy nevyhazujte a naskládejte je na sebe na stole. Opatrně vytáhněte zásobník, který sedí na dně vaší krabice. Dejte si pozor, abyste tenký plast nepoškodili. Prázdné rámy desek naskládejte do krabice a pak na ně postavte zásobník. Ten teď bude vyvýšený tak akorát, aby se po uložení map ze zásobníku nic nevysypalo. Nyní můžete krabici klidně postavit na bok a nemusíte se se bát, že se vám její obsah vysype a pomíchá.

Na ilustraci dole vidíte, kam patří jednotlivé herní žetony a mince. Vyjímatelny zásobník se používá pouze k uložení rasových žetonů, kde má každá rasa své oddělení. Velikost oddělení je stejná, aby se v nich mohly ukládat žetony i jiných ras. Žetony rasy Murlocs se ukládají v hlavním zásobníku. Všechny žetony a mince mají v zásobníku své určené místo. Mapy, přehled pravidel a kniha pravidel se ukládají nahoru.



II. RASY A ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Ve *Small World of Warcraft* je 16 ras a 20 zvláštních schopností.

Každá rasa má svou unikátní standartu a dostatečný počet rasových žetonů, aby ji šlo kombinovat se všemi odznaky zvláštních schopností.

Každý odznak zvláštní schopnosti poskytuje unikátní výhodu rase, se kterou je spojen.

Rasové žetony se na mapu umísťují barevnou stranou nahoru, pokud je rasa aktivní, a šedou stranou nahoru, pokud je rasa v úpadku.

Pokud není řečeno jinak, výhody poskytované standartou aktivní rasy a přiložené zvláštní schopnosti se sčítají a přestávají platit, když rasa vyhlásí úpadek.

Region **není** považován za prázdný jen a pouze tehdy, když se v něm nachází nejméně jeden žeton rasy Murlocs nebo jeden jiný rasový žeton (aktivní nebo v úpadku). Region, který obsahuje žeton Hor, Artefaktu nebo Legendárního místa, ale nenachází se tam žeton rasy Murlocs nebo nepřátelské rasy, je považován za prázdný.

Rasy

BLOOD ELVES

Tento elfský národ žijí po magii. Získávají 1 bonusovou vítěznou minci za každý Magický region, který na konci tahu ovládají.

DRAENEI

Tato rasa může během každého soupeřova tahu poslat kouzlo Holy Light. První rasový žeton, který měl být odstraněn (kvůli dobývání nebo nějaké schopnosti), se vrací hráči a může být opět normálně umístěn. Všechny následující ztracené žetony jsou vyřazeny jako obvykle.

DWARVES

Když tato rasa dobývá region Hory, její náklady na dobývání jsou o 2 žetony nižší než obvykle, ale stále je nutno použít nejméně 1 žeton.

ETHEREALS

Tito sběratelé mocných relikvií mohou jednou za tah ukrást Artefakt z regionu sousedícího s ovládaným regionem tak, že přesunou žeton Artefaktu do tohoto regionu (a mohou okamžitě použít účinky Artefaktu) **NEBO** mohou dobýt libovolný sousední region, kde se nachází Legendární místo, a náklady na dobývání budou o 2 žetony nižší než obvykle, ale stále je nutno použít nejméně 1 žeton.

FORSAKEN

Nemrtvá armáda může do svých řad verbovat i mrtvá těla svých nepřátel. Pokaždé, když někoho přinutí odstranit rasový žeton (aktivní i v úpadku), může utratit 1 vítěznou minci, aby získala dodatečný žeton své vlastní rasy. Dodatečné rasové žetony hráč získá po skončení posledního dobývání svého tahu a před umístováním bojovníků (s dodatečně získanými žetony lze dobývat až v následujícím kole).

GNOMES

Tito neohrožení letci mohou jednou za tah provést letecký útok na libovolný region na libovolné mapě. Mohou se k tomuto regionu chovat, jako by byl sousední. Navíc

si po výběru regionu hodí před útokem kostkou posil, která může snížit náklady dobývání. Pokud je letecký útok posledním dobýváním, mohou si kostkou hodit dvakrát – jednou díky unikátní vlastnosti své rasy a podruhé za obvyklý pokus o poslední dobývání.

GOBLINS

Zákeřní záškodníci mohou na konci svého tahu do sousedních regionů, kde se nachází aktivní jednotky soupeře, umístit Bomby. Když si poprvé vyberete tuto rasu, zamíchejte 12 žetonů Bomb a umístěte balíček lícem dolů u otočených žetonů na stůl vedle sebe. Když chcete do sousedního regionu ovládaného soupeřem umístit Bombu, vezměte svrchní žeton (v jednom regionu nesmí být víc než jeden žeton Bomby) a položte ho do vybraného regionu, aniž byste se na něj podívali.

Na začátku vašeho dalšího tahu, pokud je region stále ovládaný soupeřem (i kdyby rasa mezitím vyhlásila úpadek), žeton otočte. Výbuch znamená úspěšné dobytí (soupeř ztrácí 1 rasový žeton a případně další si vezme k dalšímu umístění jako obvykle) a region je nyní prázdný. Vadná bomba nemá žádný účinek. V obou případech je žeton Bomby odstraněn a uložen do krabice.

Pokud je region před vaším dalším tahem opuštěn, položte žeton Bomby zpátky na balíček, aniž byste se na něj podívali.


Když tato rasa vyhlásí úpadek, žetony Bomby umístěné na konci jejich předchozího kola jsou otočeny a jejich účinek se aplikuje jako obvykle. Pokud je balíček Bomb dobrán, nové Bomby na mapy už přidávat nelze.

HUMANS

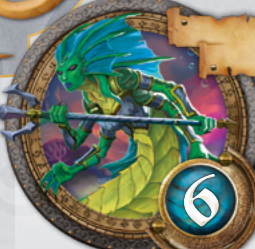
Lidé mohou pro rasu, kteří nejsou součástí Hordy, označit strategické regiony. Na konci každého tahu umístí své 2 žetony Vojenských cílů (pokud je to nutné, vezmou je z mapy) do dvou různých regionů, které neovládá Aliance. Pokud hráč, který nepatří k Hordě (včetně samotných lidí) úspěšně obsadí region s Vojenským cílem, získá 2 vítězné mince a vrátí žeton jeho majiteli, který také získá 2 bonusové vítězné mince. Pokud region dobydou samotní lidé, druhý bonus nezískají. Pokud region s Vojenským cílem obsadí hráč Hordy, nic se nestane a žeton v regionu zůstává.

KOBOLDS

Na tuto v podzemí žijící rasu můžete narazit v každé větší jeskyni, a proto může zaútočit na libovolný region s Jeskyní, jako by byl sousední. Při prvním dobýváním může použít region s Jeskyní jako Vstupní region, a pokud tak učiní, nemusí platit 1 rasový žeton navíc za přepravu.

NAGA 


Tato rasa obvykle žije na dně oceánu, a proto může, na rozdíl od ostatních ras, dobývat i region Moře. Cílem jejího prvního dobývání může být i Moře (vyžaduje 2 rasové žetony), odkud mohou dále expandovat. V regionech Moře zůstává i během úpadku.



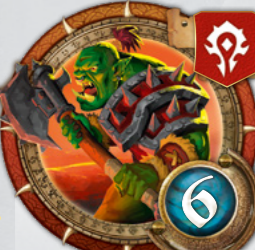
NIGHT ELVES 


Když tato rasa dobývá region Lesy, její náklady na dobývání jsou o 1 žeton nižší než obvykle, ale stále je nutno použít nejméně 1 žeton. Pokaždé, když nějaký Les obsadí, umístí na něj žeton Přízračné stěny. Přízračná stěna se počítá jako 1 obranný žeton a zůstává na místě i během úpadku, ale je odstraněna, když je region dobyt nebo opuštěn.




ORCS 

Pokaždé, když tito rození válečníci dojdou region ovládaný Aliancí, získají za něj 1 bonusovou vítěznou minci. Tento bonus se sčítá s Frakčním bonusem.



PANDAREN 

Tato rasa dá na konci každého tahu každému soupeři, na jehož aktivní rasu v tomto tahu neútočili, jeden žeton Harmonie. To platí i pro první kolo a hrá-



če, kteří zatím nevlastní žádnou rasu. Hráč s žetonek Harmonie pak musí zaplatit 2 vítězné mince, než na tuto rasu bude moci zaútočit. To zahrnuje pokus o dobytí regionu nebo jakékoli přinucení hráče, aby ze svého území odstranil rasový žeton. Tyto vítězné mince se platí jen jednou, i kdyby soupeř napadl několik regionů této rasy. Žetony se na začátku každého tahu Pandarenů vrací zpět.

TAUREN 


Tito mohutní houževnatí válečníci nikdy neokupují (a nedobývají) region méně než se 2 rasovými žetony. Když je však jejich region dobyt, jeden rasový žeton ztrácí i oni. Jejich rasový žeton nemůže být za žádných okolností ponechán sám a to včetně fáze „Příprava bojovníků“. Pokud by rasový žeton zůstal z jakéhokoli důvodu sám, jeho majitel ho musí přesunout do jiného regionu, který ovládá. Když tato rasa vyhlásí úpadek, ponechají v každém regionu 2 rasové žetony místo jednoho.




TROLLS 

Když tito mazaní válečníci dobývají region, který není prázdný, jejich náklady na dobývání jsou o 1 žeton nižší než obvykle, ale stále je nutno použít nejméně 1 žeton.



WORGEN 


Tato rasa si na začátku každého svého tahu musí vybrat mezi lidskou podobou (okamžitě získává 2 bonusové vítězné mince) a worgení podobou (zaplatí 1 vítěznou minci a náklady na veškerá dobývání budou o 1 žeton nižší než obvykle, ale stále bude nutno použít nejméně 1 žeton).



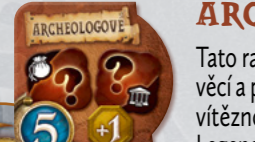
Zvláštní schopnosti


Níže popsané zvláštní schopnosti se vztahují jen na rasu, se kterou jsou spárované. Pokud není výslovně řečeno něco jiného, obvykle se nevztahují na žetony vaší předchozí rasy, která je nyní v úpadku.

V následujícím seznamu jsou uvedeny detaily výhod, které jednotlivé zvláštní schopnosti poskytují. Dodatečný počet rasových žetonů, které obdržíte při spojení zvláštní schopnosti se standartou rasy, je uveden v kruhu na odznaku zvláštní schopnosti.


ARCHEOLOGOVÉ 


Tato rasa učenců miluje studium prastarých věcí a podivných míst a získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý Artefakt a každé Legendární místo, které ovládá na konci tahu.




BYLINKÁŘI 


Rasa bylinkářů, která zná moc bylin a získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý region Kopce, který ovládá na konci tahu.




FARMÁŘI 


Farmářská rasa získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý region Pole, který ovládá na konci tahu.




HORALOVÉ 


Rasa horalů získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý region Hory, který ovládá na konci tahu.




HORNÍCI 


Rasa horníků, která prahne po vzácných drahokamech a získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý region Jeskyně, který ovládá na konci tahu.




Hraničáři 


Tato rasa miluje hluboké hvozdy a získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý region Lesy, který ovládá na konci tahu.




KOVÁŘI 


Rasa s touto schopností dokáže ukovat mocné zbraně a náklady na dobývání budou u všech regionů o 1 žeton nižší než obvykle, ale stále je nutno použít nejméně 1 žeton.




KROTITELÉ 


Zkrocení šelmy se v bitvě vždy hodí. Tato rasa na začátku každého svého tahu odstraní všechny své žetony Šelem. Poté zkontroluje, kolik ovládá regionů Kopce, a vezme si odpovídající počet žetonů Šelem. Žetony Šelem jsou ve všech ohledech stejné jako rasové žetony a lze je využít při dobývání regionů a přesouvání na konci tahu. Avšak když je dobyt region, kde je nejméně jeden žeton Šelmy, jeden žeton Šelmy je odstraněn, zatímco ostatní mohou být znovu nasazeny jako obvykle.




MOŘEPLAVCI 


Tito zkušení mořeplavci neplatí +1 rasový žeton navíc za přepravu, když dobývají nesousedící Vstupní region na mapě.




OBŘÁNCI 


Tato rasa na konci svého tahu umístí Hlídkovou věž do každého svého regionu Pole, u kterého ovládá většinu sousedících regionů (kontroluje jich víc než kterákoliv jiná rasa, ať už aktivní, nebo v úpadku), a odstraní všechny Hlídkové věže z regionů Pole, kde už většinu sousedních regionů neovládá. Žeton Hlídková věž zajišťuje, že region bude imunní vůči všem schopnostem a pokusům o dobytí.




OBYVATELÉ MOKŘIN 


Soupeři musí těmto obyvatelům mokřin zaplatit 1 vítěznou minci, než začnou dobývat region Bažiny, který tato rasa ovládá. Tato schopnost zůstává aktivní i během úpadku.




PORTÁLOVÍ MÁGOVÉ 


Mistři portálové magie mohou dvakrát za tah vyměnit všechny žetony (s výjimkou žetonů Hora a Legendárních míst) mezi dvěma Magickými regiony.




PRŮZKUMNÍCI 


Rasa průzkumníků získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý ostrov, na kterém na konci svého tahu ovládá alespoň jeden region.




RAŠELINÁŘI 

Tato rasa získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý region Bažiny, který ovládá na konci tahu.



RYBÁŘI 


Rybářská rasa získává 1 bonusovou vítěznou minci za každý ovládaný region, který sousedí s Jezerem nebo Mořem.




ŠAMPIONI 


Tato rasa si hýčká 1 mocného Šampiona. Jednou za tah může zdarma dobyt libovolný sousední region bez ohledu na to, kolik je v něm nepřátelských rasových žetonů a obran. Jakmile je region dobyt, umístíte do něj svého Šampiona. Šampion se při obraně počítá jako 1 rasový žeton. Pokud nepřítel tento region dojde, Šampion se stane jeho zajatcem. Žádný další žeton obránců není odstraněn. Majitel Šampiona musí nepříteli okamžitě zaplatit výkupné 1 vítěznou minci a vzít si Šampiona zpět. Znovu nasazen bude stejně jako obvyklý rasový žeton a znovu ho půjde použít až v dalším tahu.



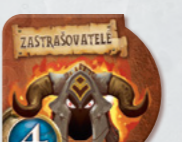
VOJEVŮDCI 

Nic nepotěší rasu s touto schopností víc než vítězství v bitvě. Pokaždé, když dojde region, který nebyl prázdný, získává 1 bonusovou vítěznou minci.




ZASTRAŠOVATELÉ 


Tito mistrovští manipulátoři mohou během svého tahu třikrát přesunout 1 rasový žeton ze soupeřova sousedního regionu, ať už je daná rasa aktivní nebo v úpadku, do libovolného jiného regionu ovládaného stejnou rasou (pokud nějaký je, jinak je žeton odstraněn). Toto lze provést ve 3 různých regionech, nebo několikrát ve stejném regionu.




- žetony rasy Murlocs jsou odstraněny vždy.
- Pokud je v regionu Přízračná stěna nebo Pevnost, je odstraněna před rasovými žetony. Její odstranění se počítá jako jedno použití zvláštní schopnosti.
- Tato schopnost musí být použita před posledním dobýváním hráčova tahu.


ZUŘIVCI 

Po dobytí regionu, který bránily nejméně dva žetony obránců, tato rasa získá tolik bonusových vítězných mincí, kolik bylo v regionu rasových žetonů obránců.



ŽENISTÉ 

Vyhlášení stavitelé mohou umístit 1 Pevnost do každého regionu, který ovládají. Pevnost posiluje obranu regionu o 1 (stejně jako kdyby tu byl ještě jeden rasový žeton) a zůstává zde i během úpadku. Pevnost odstraní, pokud je region dobyt nebo opuštěn. V regionu může být pouze 1 Pevnost a na všech mapách může být maximálně 10 Pevností.





III. ARTEFAKTY A LEGENDÁRNÍ MÍSTA

Ve *Small World of Warcraft* je 5 Artefaktů a 7 Legendárních míst. Každý Artefakt a Legendární místo mají svůj unikátní žeton.



Když hráč vstoupí do regionu s neodkrytým Artefaktem nebo Legendárním místem, žeton otočí. Jakmile je žeton jednou odhalen, zůstává otočený po celou hru. Hráč, který ovládá region s Legendárním místem nebo Artefaktem, může okamžitě využít jejich účinky.


 Žetony s touto ikonou jsou Artefakty. Artefakt zůstává v regionu, kde byl naposledy použit.


 Žetony s touto ikonou jsou Legendární místa. Žetony míst nelze přesouvat. Výjimkou je legendární místo Well of Eternity, které musí být po odhalení umístěno do regionu Jezero nebo Moře.


Když je region s Artefaktem nebo Legendárním místem dobyt, žeton změní majitele a ten ho může okamžitě použít. Když je region obsahující Artefakt opuštěn, Artefakt v regionu zůstává.


Poznámka: Rasy v úpadku nemohou využívat výhody Artefaktů a účinků Legendárních míst, pokud není výslovně uvedeno opak.


Artefakty

 **AEGIS OF AGGRAMAR**
Majitel tento Artefakt na konci svého tahu umístí do jednoho regionu, který ovládá. Tento region je imunní vůči všem schopnostem a pokusům o dobytí, dokud soupeř majiteli nezaplatí 2 vítězné mince.


 **ASHES OF AL'AR**
Tento artefakt umožňuje majiteli jednou za tah dobyt libovolný region na libovolné mapě. Vlastník stále musí vyrovnat náklady na dobývání, jako by byl vybraný region sousední.

 **DOOMHAMMER**
Hráč, který třímá tuto mocnou zbraň, může jednou za tah dobyt libovolný 1 region, kde se nachází jen jeden žeton, ale musí nejdříve předchozímu vlastníkovi zaplatit 2 vítězné mince. Pokud žádný předchozí vlastník není, mince se vrací do zásoby vítězných mincí.


 **FROSTMOURNE**
Majitel může tento obávaný meč jednou za tah použít a o 2 žetony snížit náklady na dobývání jednoho regionu, ale stále je nutno použít nejméně 1 žeton.


 **HEART OF AZEROTH**
Vlastník tento Artefakt na konci svého tahu umístí do jednoho regionu, který ovládá. Každý hráč, který se svou aktivní rasou ovládá alespoň jeden region sousedící s Heart of Azeroth mu musí zaplatit 1 vítěznou minci.


Legendární místa


 **BATTLEGROUND**
Rasa ovládající toto Legendární místo získává dvojnásobný Frakční bonus za každou napadenou rasu – pokud jsou během jednoho tahu dobyty dva a více regiony patřící stejné rase z nepřátelské frakce, hráč získá 2 bonusové vítězné mince.


Pokud toto Legendární místo ovládá neutrální rasa, může se rozhodnout, jestli bude po dobu trvání svého tahu bojovat za Alianci nebo za Hordu a dočasně využívat Frakční bonus včetně bonusu popsáné výše. Na konci svého tahu je tato rasa znovu považována za neutrální. Pokud je v dalším tahu Legendární místo stále pod její kontrolou, majitel neutrální rasy si může znovu bez ohledu na předchozí volbu vybrat mezi Alianci a Hordou.


 **DARK PORTAL**
Rasa, která ovládá region s tímto Legendárním místem, získává na konci tahu 2 bonusové vítězné mince.

 **KARAZHAN**
Rasa, která ovládá toto Legendární místo, získává na konci tahu 1 bonusovou vítěznou minci za každý DALŠÍ kontrolovaný region stejného terénního typu jako ten, kde se nachází Karazhan.

 **LIGHT'S HOPE CHAPEL**
Rasa, která ovládá toto Legendární místo, neztrácí žádné rasové žetony, když je napadena.
Když je region s tímto Legendárním místem dobyt jiným hráčem, bývalý majitel ještě jednou profituje z jeho účinků a nemusí odhazovat rasové žetony, které se mu po tomto útoku vrátily do ruky.

 **MEETING STONE**
Rasa ovládající toto Legendární místo neplatí +1 rasový žeton za přepravu, když dobývá nesousedící Vstupní region.

 **SPIRIT HEALER**
Aktivní rasa, která ovládá toto Legendární místo, získává během přesunu bojovníků jeden bonusový rasový žeton (za předpokladu, že se v zásobníku nějaký stále nachází).

 **WELL OF ETERNITY**
Když je tento žeton otočen, přesuňte ho na region Jezero na stejné mapě. Pokud na mapě Jezero není, vezměte si jiný žeton Legendárního místa. Rasa, která na konci tahu ovládá nejvíce regionů sousedících s tímto Jezerem, získává 2 vítězné mince, i kdyby se nacházela v úpadku. V případě remízy tento bonus nezískává nikdo.

Zásluhy

Návrh hry
Philippe Keyaerts

Ilustrace
Miguel Coimbra

Grafický design: **Cyrille Daujean**

*“Sebovi a Adrienovi.
Díky vám je *Small World of Warcraft* lepším místem”*

– Philippe Keyaerts

Days of Wonder, Days of Wonder logo a Small World - desková hra jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami Days of Wonder, Inc. (c) 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft a logo Blizzard Entertainment jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami společnosti Blizzard Entertainment, Inc. v USA a ostatních zemích.

Navštivte nás na stránce gear.blizzard.com.

Všechny ostatní obchodní známky patří jejich vlastníkům.



Days of Wonder Online

Zaregistruj si svou deskovou hru:

Zveme tě do komunity hráčů Days of Wonder Online, kde najdeš spoustu online verzí našich her. Použij Days of Wonder Online číslo, přidej ho ke svému existujícímu Days of Wonder Online účtu nebo si vytvoř nový účet na: www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft a klikni na tlačítko „New Player Signup“ na titulní stránce. Pak následuj instrukce. Více o hrách od Days of Wonder se dozvíš také na:

www.daysofwonder.com

Neustále se rozrůstající svět Azeroth plný magie a nekonečných dobrodružství prozkoumej na:

www.worldofwarcraft.com

