

# SMALL OF WORLD WARCRAFT

Philippe Keyaerts

## Zemsta Murloków

Przez dziesięciolecia były przez wszystkich pogardzane i wykorzystywane. Prześladowane zarówno przez Przymierze, jak i Hordę, zniewolone przez Nagi lub wyparte ze swoich terenów przez inne rasy, Murloki w końcu nie wytrzymały. Zebrały wszystkie swoje siły i obrały jeden jedyny cel – zemstę. Czy przetrwasz tę gigantyczną, luskowatą falę, która zaleje całe Azeroth?

W tym wariancie solo mierzysz się z wirtualnym przeciwnikiem (Murloki), obsługiwany przez ciebie według prostych reguł.

**Mini rozszerzenie do gry solo oraz na 2 graczy**

## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wylosuj zestaw plansz jak do gry 2-osobowej (1 duża + 1 mała).
- 2 Gra trwa 9 rund, więc zakryj pole z numerem 10 na torze rund np. monetą.
- 3 Dobierz 14 żetonów Murloków. Pozostałe żetony zestaw w pudełku – nie będą używane w pierwszej grze.

**Uwaga:** W kolejnych rozgrywkach możesz podnieść/obniżyć poziom trudności poprzez zwiększanie/zmniejszanie liczby Murloków.

- 4 Przygotuj grę w standardowy sposób, włącznie z umieszczeniem na planszy kilku z dobranych żetonów Murloków w rejonach z ich symbolem. Pozostałe żetony umieść obok planszy. Weź 5 monet zwycięstwa o wartości „1”. Murloki zaczynają bez monet.
- 5 Umieść Artefakty i Legendarne miejsca w standardowy sposób. Jednakże, jeśli umieścisz taki znacznik w regionie z Murlokiem, natychmiast odwróć go awerssem do góry.

W tym wariancie Murloki są traktowane jako neutralna aktywna rasa. Nie posiadają jednak żadnej zdolności rasowej ani specjalnej.



## PRZEBIEG GRY

Jesteś pierwszym graczem. Twoje tury są rozgrywane w standardowy sposób z jednym wyjątkiem: żetony Murloków nigdy nie są odrzucane. Jeśli podbijasz region należący do nich, odłóż ich żeton obok planszy.

Gdy zakończysz swoją turę, rozegraj turę Murloków:

- ◆ Pozostaw po 1 żetonie Murloków w każdym regionie, który kontrolują, pozostałe dołączając do reszty ich żetonów leżących obok planszy. Murloki nigdy nie porzucają regionów na początku swojej tury.
- ◆ Dokonaj podboju Murlokami według poniższych zasad:
  - ◆ Murloki podbijają regiony zgodnie ze zwykłymi zasadami sąsiedztwa i kosztu, dopóki nie wyczerpią im się żetony.
  - ◆ Zawsze podbijają region o najniższym koszcie. Gdy kilka regionów posiada taki sam koszt (co zdarza się często), Murloki zawsze wybiorą region cenniejszy dla siebie. W przypadku remisu, wybiorą region zawierający Artefakt lub Legendarne miejsce. Jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, priorytetem będzie twoja aktywna rasa. Dalszy remis rozstrzygnij wedle uznania.
  - ◆ Murloki wzywają posiłki według standardowych zasad. Jeśli taki podbój się nie powiedzie, nieużyte żetony połóż obok planszy.
- ◆ Murloki zdobywają 1 monetę zwycięstwa za każdy region, który zajmują.
- ◆ Murloki nie przegrupowują się na koniec swojej tury.

Murloki rozpoczynają swoją turę. Region, który mogą podbić najniższym kosztem to Pola ❶ i Las ❷, oba zajmowane przez pojedyncze żetony wymierającej rasy Krasnoludów, lub Góry bez żetonów ❸; wszystkie wymagają użycia 3 żetonów. Murloki nastawiają się na dwa regiony zajmowane przez Krasnoludy, gdyż każdy z nich daje ci 1 monetę zwycięstwa. Nie jesteś w stanie rozstrzygnąć tego remisu, więc wybierasz, że Murloki podbijają Pola ❶

Na początku kolejnej tury Murloków, regiony do podbicia w pierwszej kolejności to 2 regiony Gór zajmowane przez wymierającą rasę Krasnoludów ❶ i ❷. Góry zajmowane przez pojedynczy żeton Krwawego Elfa ❸ oraz bagna bronione przez 2 Krwawych Elfów ❹; wszystkie wymagają użycia 4 żetonów. W związku ze zdolnością rasową Krwawych Elfów (+1 moneta zwycięstwa za kontrolowany region magiczny), Bagna dają ci 2 monety, co sprawia, że Murloki będą chciały podbić je najpierw. Jeśli ten region byłby lepiej broniony, Murloki podbiłyby region Gór ❸, ponieważ skupiają się na twojej aktywnej rasie.

## WYMIERANIE

Możesz przeprowadzić wymieranie swojej aktywnej rasy w standardowy sposób z jednym wyjątkiem: na początku kolejnej rundy, zanim wybierzesz nową rasę wraz ze specjalną zdolnością, rzuć kością posiłków. Dodaj 1 do wyniku. Liczba oczek (od 1 do 4) odpowiada kombinacji rasy i zdolności, którą odrzucasz, licząc od góry (najdalej stosu): pusta ścianka oznacza, że odrzucasz pierwszą rasę, 1 oczko oznacza odrzucenie drugiej itd. Jeśli na odrzucanej rasie leżą jakieś monety, daj je Murlokom.

Uzupelnij kolumnę i wybierz dla siebie nową rasę.

Murloki nigdy nie wymierają.

## KOŃIEC GRY

Gra kończy się po 9 rundach. Wygrywasz, jeśli zdobędziesz więcej punktów niż Murloki. W przypadku remisu, Murloki wygrywają.

Jeśli wygrasz, Murloki rozpoczną swoją kolejną rozgrywkę z 1 żetonem więcej. Analogicznie w przypadku twojej porażki, Murloki rozpoczną swoją kolejną rozgrywkę z 1 żetonem mniej.

## DODATKOWE UWAGI

◆ Jeśli na planszy znajduje się **żeton Czempiona**, to podczas podboju Murloków (i tylko wtedy, na potrzeby wyznaczenia priorytetów podboju), region z tym żetonem jest traktowany, jakby dawał ci dodatkowe 2 monety zwycięstwa. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami, jeśli Czempion trafi do niewoli Murloków.

◆ Murloki **nigdy nie tracą** (ani nie zyskują) żetonów rasy. Możesz użyć zdolności rasy Porzuconych, by zyskać dodatkowe żetony według standardowych zasad, ale żetony Murloków jak zwykle w tym wariantcie umieść obok planszy.

◆ **Legendarne miejsca i Artefakty.** Murloki nie przenoszą Artefaktów, korzystają jedynie z pasywnych zdolności następujących żetonów: Egida Aggramara, Serce Azeroth i każdego Legendarnego miejsca poza Polem Bitew i Uzdrawicielką Dusz.

W ramach rekompensaty, Murloki otrzymują dodatkową 1 monetę zwycięstwa za każde Legendarne miejsce i Artefakt, który kontrolują, a nie są w stanie go użyć.

◆ Jeśli grasz **Pandarenami**, wręczasz żeton Harmonii Murlokom według standardowych zasad (jeśli nie zaatakowałeś ich w tej turze). Priorytety Murloków się jednak nie zmieniają i wybierają pola do podboju jak zwykle. Zgodnie ze standardowymi zasadami, jeśli cię zaatakują, to dostajesz od nich 2 monety zwycięstwa.

◆ Korzystając ze zdolności specjalnej **Siłacze**, nie odrzucaj żetonów Murloków. Zamiast tego przenieś je do nowych regionów, tak jak w przypadku każdej innej rasy.

◆ Jeśli chcesz podnieść poziom trudności powyżej 15 żetonów Murloków, użyj innej niewykorzystywanej rasy, gdyż Murloków w pudełku jest dokładnie 15.

## WARIANT 2-OSOBOWY

Możesz także zagrać w Zemstę Murloków w 2 osoby. W tym wariantcie dwóch graczy walczy o regiony ze sobą nawzajem oraz z Murlokami.

Zasady są zbliżone do rozgrywki solo z poniższymi wyjątkami:

◆ Wylosuj zestaw plansz jak w grze 3-osobowej (1 duża + 1 średnia + 1 mała).

◆ Rozgrywka trwa 8 rund (zakryj pola 9 i 10 monetami).

Gracz, który ostatnio spacerował nad wodą, zostaje pierwszym graczem.

◆ Każdy gracz na zmianę kontroluje Murloki w każdej turze (użyj dowolnego znacznika, by określać, kto w danej turze jest za to odpowiedzialny).

◆ W pierwszej rundzie będzie to drugi gracz.

◆ Gracz kontrolujący Murloki, rozgrywa ich turę od razu po swojej.

◆ Do podboju Murloki wybierają regiony jak zwykle, z tym wyjątkiem, że rasy gracza kontrolującego Murloki, są odporne na ataki (zarówno aktywne, jak i wymierające).

◆ Na koniec rundy znacznik gracza kontrolującego Murloki jest przekazywany kolejnemu graczowi.

◆ Jeśli Murloki wygrają, kolejną rozgrywkę rozpoczynają z 1 żetonem mniej. Jeśli zakończą na 3 pozycji, kolejną rozgrywkę rozpoczynają z 1 żetonem więcej.



# Credits

**Game Design**  
**Philippe Keyaerts**

**Illustrations**  
**Miguel Coimbra**

**Editing:** Jesse Rasmussen

**Tłumaczenie i redakcja:**  
**Plansz Solo | [www.planszsolo.pl](http://www.planszsolo.pl)**

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2021 Days of Wonder, Inc.

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc in the U.S. and other countries.

Visit us at [gear.blizzard.com](http://gear.blizzard.com).

All other trademarks are the property of their respective owners.

