

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Instrukcja

Nadchodzi nowy dzień w Azeroth – dzień, jakich było już wiele i jakich wiele jeszcze nadejdzie. Dzień bezlitosnej walki o kontrolę nad krainami World of Warcraft. Świat Small World jest nie tylko za mały, by pomieścić wszystkich, ale to także świadek niekończącej się walki między Przymierzem a Hordą. Nadszedł świt, a to czas, by zająć swoje miejsca na linii frontu.

DAYS OF
WONDER

Zawartość pudełka

- 6 dwustronnych plansz w różnych rozmiarach (2 duże, 2 średnie i 2 małe)
- 16 płytek Ras World of Warcraft z kolorowym awersem (Rasa Aktywna) i szarym rewersem (Rasa Wymierająca)



Orkowie – Aktywni i Wymierający

- 20 płytek Zdolności Specjalnych

- 5 kart pomocy gracza (po 1 dla każdego z nich)
- Następujące elementy gry:



Gór 10 Ścian Ognikół 9 Żetony Harmonii 4 Twierdz 10



Wież 6 Cele Militarne 2 Czempion 1 Bestii 5 Strażniczych

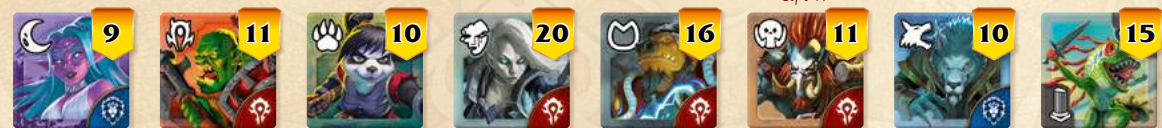
- 110 monet zwycięstwa:



- 182 żetony Ras i 15 żetonów Murloków:



Draenei 12 Eterycznych 10 Gnomów 10 Goblinów 11 Koboldów 11 Krasnoludów 10 Krwawych Elfów 10 Nag 11 Ludzi 10



Nocnych Elfów 9 Orków 11 Pandarenów 10 Porzuconych 20 Taurenów 16 Trolli 11 Worgenów 10 Murloków 15

- kość Posiłków
- planszетка z torem rund i znacznik rundy
- instrukcja do gry w wariantcie drużynowym
- niniejsza instrukcja



Przygotowanie do gry

Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka, wypchnij wszystkie żetony z wyprasek. Posortuj je i umieść w przeznaczonych do tego zagłębieniach w pudełku. Niektóre mieszczą się w zasobniku dołączonym do gry. Resztę żetonów rozmieść odpowiednio w pozostałych zagłębieniach. W aneksie na stronie 10 znajduje się szczegółowa instrukcja, jak uporządkować wszystkie elementy gry.



przygotowanie gry dla 3 graczy

- Przed grą wylosuj zestaw plansz odpowiadający liczbie graczy.
 - 5 graczy: 2 duże + 1 średnia + 2 małe.
 - 4 graczy: 1 duża + 2 średnie + 1 mała.
 - 3 graczy: 1 duża + 1 średnia + 1 mała.
 - 2 graczy: 1 duża + 1 mała.



Rozmiar planszy oznaczono ikonami S, M i L. Plansze połóż na środku stołu i lekko rozsuń – w ten sposób utworzą wyspy. Ich rozmieszczenie nie ma wpływu na rozgrywkę.

✘ Połóż tor rund obok plansz, a znacznik rundy na polu „1” toru rund 1. Wykorzystuje się go do zaznaczania postępu w grze. Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której znacznik osiągnie ostatnie pole na torze (w zależności od liczby graczy: 8 rund przy 5 graczach, 9 rund przy 4 graczach, 10 rund przy 2–3 graczach).

✘ Wyciągnij zasobnik z żetonami Ras i połóż go obok plansz tak, aby każdy gracz miał do niego swobodny dostęp 2.

✘ Wymieszaj wszystkie płytki Ras, wylosuj 5 i ułóż je w 1 kolumnie Aktywną (kolorową) stroną do góry 3. Wszystkie pozostałe płytki Ras uformuj w 1 stos kolorową stroną do góry i umieść go pod kolumną 4. To samo zrób z płytkami Zdolności – losowo dodaj po 1 do już odkrytych Ras, a resztę umieść po lewej stronie stosu płytek Ras i Zdolności Specjalnych (wliczając te z wierzchu stosów).

✘ Połóż po 1 żetonie Murloka na każdym z regionów mapy zawierającym symbol Murloka 6. Murloki to prymitywna Rasa, którą można spotkać w całym Azeroth. Na początku gry mogą zamieszkiwać różne regiony. W grze Small World of Warcraft Murloki są traktowane jak Rasa Wymierająca.



✘ Połóż po 1 znaczniku Góry na każdym regionie, na którym znajduje się ich symbol 7.



✘ Wymieszaj razem znaczniki Artefaktów i Legendarnych Miejsc. Wylosuj ich tyle, ilu jest graczy, a następnie połóż po 1 zakrytym znaczniku na każdym regionie z ikoną S, M albo L 8.

✘ Przydziel każdemu z graczy po 5 monet zwycięstwa o wartości „1” 9. Wszystkie pozostałe monety umieść obok planszy tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy. Monety posłużą jako waluta podczas gry, a na jej koniec zapewnią graczom punkty zwycięstwa 10.

Ważna uwaga!

Jeśli znasz już grę Small World, to świat Azeroth powinien wydać Ci się znajomy.

Rasy walczące ze sobą w World of Warcraft mogą różnić się od tych, które znasz z klasycznej wersji gry, ale mechanika rozgrywki jest podobna.

✘ Wszystkie nowe zasady są wyróżnione tą ikonką.



Cel gry

Azeroth to rozległy świat, nie jest jednak wystarczająco duży dla wszystkich Ras, które niechętnie się nim dzielą i stale starają się go podbić. Sprawy nieco się komplikują, gdy okazuje się, że większość z tych Ras należy do wrogich frakcji, które toczą ze sobą niekończącą się wojnę. Niezaangażowane w konflikt Rasy starają się zyskać na odwiecznej niezgodzie, podbijając nowe tereny i rozwijając swoje imperium.

Po wyborze Rasy World of Warcraft i jej Zdolności Specjalnej twoim celem jest podbój kolejnych regionów i zdobywanie jak największej ilości monet zwycięstwa – często kosztem słabszych sąsiadów. Dokładanie jednostek (żetonów Ras) w rozmaitych regionach i podbijanie sąsiednich ziem przynosi na zakończenie tury dochód w postaci monet zwycięstwa (punktów) równy liczbie kontrolowanych przez Ciebie regionów. Czasem zdarza się, że rozwój Rasy zostanie mocno ograniczony przez bardziej agresywnych sąsiadów. Wtedy nadejdzie czas, by porzucić obecną cywilizację oraz poszukać nowej. Kluczem do zwycięstwa jest wyczucie, kiedy ogłosić wymieranie Rasy i stworzyć nowe potężniejsze imperium zdolne do podbicia świata World of Warcraft!

Rozpoczęcie gry

Osoba, która jako ostatnia grała w grę wideo, rozpoczyna grę. Następnie rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy każdy z graczy rozegra swoją turę, następuje nowa runda.

Pierwszy gracz przesuwając znacznik rundy o 1 pole do przodu na torze. Następnie rozgrywa swoją turę, a po nim kolejni gracze wykonują swoje.

Gdy znacznik rundy dotrze do ostatniego miejsca na torze, rozpoczyna się ostatnia tura każdego z graczy. Gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej monet zwycięstwa, wygra!

I. PIERWSZA RUNDA

Podczas swojej 1. tury każdy gracz:

1. Wybiera zestaw Rasy i Zdolności Specjalnej
2. Podbija regiony
3. Zdobywa monety zwycięstwa

1. Wybór zestawu Rasy i Zdolności Specjalnej

Wybierz 1 spośród 6 widocznych na stole Ras i dołączoną do niej Zdolność Specjalną (wliczając w to płytki Rasy i Zdolności Specjalnej znajdujące się na wierzchu stosu).

Koszt każdego takiego zestawu jest determinowany przez jego pozycję w kolumnie. Pierwszy od

góry jest darmowy. Każdy kolejny zestaw, patrząc coraz niżej, kosztuje 1 dodatkową monetę. Opłać koszt poprzez położenie monety na każdym zestawie znajdującym się powyżej kupowanego.



Gracz, który wybrał Porzuconych ze Zdolnością Specjalną „Zielarze” jako swoją początkową Rasę, kładzie 1 monetę zwycięstwa na każdym zestawie znajdującym się powyżej kupowanego.

Jeśli wybrany przez Ciebie zestaw ma już na sobie jakieś monety, zabierz je, jednak nadal musisz położyć po 1 monecie na każdym zestawie znajdującym się powyżej wybranego.

Położony zestaw przed sobą stroną Aktywną do góry i z zasobnika na żetony dobierz tyle żetonów wybranej Rasy, ile wynosi suma liczb wskazanych przez ikonę na płytce Rasy i ikonę na połączonej z nią płytce Zdolności.

Jeśli nigdzie nie zapisano inaczej (jak w przypadku Porzuconych), żetony Rasy wskazane przez te ikony są jedynymi, które dobierzesz podczas gry.

Jeśli zdarzy się, że Legendarne Miejsce lub umiejętność rasowa pozwoli Ci dobrać dodatkowe żetony z zasobnika podczas gry, to ograniczeniem nadal pozostanie dostępna liczba żetonów. Na przykład gracz z 20 żetonami Porzuconych na planszach nie będzie mógł użyć dodatkowych żetonów do czasu, aż kilka żetonów nie stanie się ponownie dostępnych.



Gracz wybrał zestaw, dzięki któremu powinien dobrać 4 + 6 = 10 żetonów Rasy.

Po wyborze Rasy i powiązanej z nią Zdolności uzupełnij kolumnę dostępnych zestawów poprzez przesunięcie wszystkich zestawów w górę (i znajdujących się na nich monet) oraz zdjęcie 1 znajdującego się na wierzchu stosu i włożenie go w powstałe po przesunięciu miejsce. Zawsze powinno być widocznych 6 zestawów (gdy zajdzie taka potrzeba, należy przetasować odrzucone płytki i stworzyć nowy stos).



Uzupełnianie kolumny o nowy zestaw Rasy i Zdolności.

2. Podbijanie regionów

Użyj żetonów Rasy, by podbijać regiony. Ich zajmowanie daje monety zwycięstwa.

▶ Pierwszy Podbój

Możesz rozpocząć rozprzestrzenianie się swojej Rasy na planszach od dowolnej wyspy, ale pierwszy Podbój musi odbyć się w **regionie startowym** (oznaczonym ikonką kotwicy). Aby podbić region startowy, musisz przepłynąć przez Morze, a więc zużywasz co najmniej 3 żetony Rasy (zob. poniżej).

▶ Podbój regionu

Aby podbić region, musisz wyłożyć:

- ◆ 2 żetony Rasy,
- ◆ +1 dodatkowy żeton Rasy za każdy znacznik Ściany Ogników, Twierdzy albo Góry,
- ◆ +1 dodatkowy żeton Rasy, jeśli podbijany region początkowy nie sąsiaduje z jakimkolwiek regionem zajmowanym przez tę samą Rasę (koszt podróży wynikające z trudności w żeglowaniu między odległymi krainami),
- ◆ +1 dodatkowy żeton Rasy za każdy żeton Murloka lub każdy żeton Rasy innego gracza znajdujący się w podbijanym regionie.

Morza i Jeziora zazwyczaj nie mogą zostać podbite, ale gdy mogą (np. przez Nagi), musisz wyłożyć 2 żetony Rasy (+ dodatkowe żetony wynikające z powyższych zasad), a po Podboju jak zwykle otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdy region, który kontrolujesz.

Po podbiciu regionu musisz umieścić żetony Rasy użyte do jego przejścia wewnątrz jego granic.

Te jednostki muszą pozostać tam aż do czasu, gdy zarządzisz ich przegrupowanie na koniec swojej tury. (zob. „Przegrupowanie jednostek”, str. 6).



Uwaga! Niezależnie od posiadanej Rasy lub Zdolności musisz posiadać przynajmniej 1 wolny żeton, aby zainicjować nowy Podbój.

▶ Przegrane przeciwników i wycofywanie się

Jeśli żetony Rasy innego gracza okupowały region podczas jego podbijania, musi on natychmiast wziąć je wszystkie z powrotem na rękę oraz:

- ◆ na stałe odrzucić 1 z tych żetonów Rasy z powrotem do zasobnika,
- ◆ resztę z nich dołożyć do pozostałych zajmowanych przez jego rasę regionów na planszy (jeśli takie zostały) na koniec tury gracza, który aktualnie wykonuje swój ruch.

Regiony te nie muszą bezpośrednio przylegać do pól, z których te jednostki zostały usunięte. Jeśli zaś wszystkie Twoje regiony zostały w tej turze podbite i pozostała Ci garść żetonów na ręce, możesz, wraz z początkiem swojej następnej tury, wprowadzić je na planszę tak, jakby to był Twój pierwszy Podbój.

Gdy region, w którym znajduje się pojedynczy żeton Rasy, jest podbijany, żeton Rasy należy odrzucić do pudełka. Zwykle będzie się to działo w przypadku, gdy żetonem obronnym jest Murlok albo gdy broniąca się Raza jest Wymierająca (zob. „Wymieranie”, str. 8).

Uwaga! Możesz zdecydować, że podbijesz region zajmowany przez swoją własną Wymierającą Rasę. Stracisz wtedy jej żeton, ale być może uzyskasz dostęp do regionu, który jest bardziej zyskowny dla nowej prowadzonej przez Ciebie Rasy.

Góry są nieusuwalne i zostają na miejscu, aby dawać ochronę swojemu nowemu zdobywcy.

🎲 > Kolejne Podboje

Aktywny gracz może powtórzyć Podbój, aby zdobyć tyle regionów podczas swojej tury, na ile starczy mu żetonów Rasy.

O ile umiejętność rasowa lub Zdolność Specjalna nie stawi inaczej, każdy kolejny podbijany region musi:

- ♦ sąsiadować (tzn. mieć wspólną granicę) z regionem zajmowanym przez gracza

ALBO

- ♦ być dowolnym regionem startowym na którejkolwiek z plansz. Wówczas gracz wyklada dodatkowy żeton Rasy, jeśli region startowy nie sąsiaduje z 1 z jego regionów, traktując to jako **koszty podróży**.



> Ostatni Podbój/Wezwanie Posiłków

Podczas **ostatniej** próby podboju w Twojej turze może Ci nie starczyć żetonów Rasy, aby podbić wybrany region. **Jeśli masz przynajmniej 1 wolny żeton Rasy**, możesz spróbować dokonać ostatniego Podboju regionu, do którego zajęcia normalnie potrzebowałbyś 3 albo mniej żetonów Rasy. Wskazujesz region, który masz zamiar podbić, rzucasz kością Posiłków i dodajesz do wyniku rzutu liczbę żetonów, które zostały Ci na ręce.

Uwaga! Musisz wybrać ostatni podbijany region, zanim wykonasz rzut.

Wybrany region nie musi być najlżejszym dostępnym, pod warunkiem że dzięki rzutowi kością masz możliwość go podbić.

Jeśli suma oczek na kości dodana do liczby dostępnych żetonów Rasy będzie wystarczająca do podbicia wybranego regionu, umieszczasz pozostałe żetony na podbitym polu. Jeśli rzut się nie powiedzie, to żetony Rasy, które miały służyć do dokonania Podboju, należy dołożyć do Twoich pozostałych żetonów Rasy znajdujących się na planszy. Niezależnie od wyniku Twoje Podboje w tej turze się kończą.



> Przegrupowanie jednostek

Gdy zakończysz Podboje w danej turze, możesz dowolnie poprzestawiać żetony swojej Rasy, przemieszczając je z jednego regionu na drugi (niekoniecznie sąsiadujące ze sobą). Musisz jedynie pamiętać o tym, aby na każdym zajmowanym regionie pozostał przynajmniej 1 żeton Rasy.



3. Podliczanie monet zwycięstwa

🎲 Gdy Twoja tura dobiegnie końca, otrzymujesz po 1 monetę zwycięstwa ze stosu monet za każdy region na mapie zajęty przez Twoją Rasę. Możesz dodatkowo otrzymać monety w wyniku działania umiejętności rasowej, Zdolności Specjalnej, Legendarnego Miejsca i Artefaktów.



🎲 > Bonus frakcji Przymierza i Hordy

Większość Ras należy do Przymierza albo Hordy – 2 frakcji walczących ze sobą od niepamiętnych czasów. Gdy gracz kontrolujący Rasę należącą do jednej frakcji podbija region zajmowany przez Rasę frakcji przeciwnej, korzysta z **bonusu frakcji**: na koniec swojej tury otrzymuje 1 monetę zwycięstwa za

każdą Rasę frakcji przeciwnej, której region podbił.

- ♦ Podbicie 2 albo więcej regionów tej samej Rasy wciąż daje tylko 1 monetę zwycięstwa, chyba że określono inaczej (zob. „Pola Bitew”, str. 14).
- ♦ Rasy Aktywne i Rasy Wymierające są liczone jako 2 osobne Rasy, nawet jeśli należą do tego samego gracza.



Niektóre Rasy nie należą ani do Przymierza, ani do Hordy. Te rasy są neutralne. Podbicie regionów Rasy Przymierza albo Hordy nie daje im dodatkowych monet zwycięstwa, podobnie jak podbicie regionów Rasy neutralnej, gdy gracz kontroluje Rasę Przymierza albo Hordy.



Nagi należą do Ras neutralnych.



Umiejętność rasowa Krwawych Elfów jest Aktywna. Gracz, który je kontroluje, otrzymuje dodatkowe monety zwycięstwa, dopóki Krwawe Elfy będą okupowały region magiczny. Zdolność Specjalna Porzucenych – „Zielarze” – nie jest już Aktywna, odkąd gracz ogłosił wymarcie tej Rasy. Gracz otrzymuje 1 monetę zwycięstwa za każdy region, który zajmują Porzuceni, ale nie otrzymuje dodatkowych monet.



Podliczanie wymierających Ras

W trakcie rozgrywki gracze mogą mieć na planszy żetony 2 różnych Ras. Pierwsze to żetony Ras Aktywnych, drugie to pozostałości wcześniej wybranych Ras, które chylą się ku upadkowi – będziemy je nazywać Wymierającymi (zob. „Wymieranie”, str. 8).

Obszary, na których znajdują się żetony Wymierającej Rasy, również przynoszą Ci po 1 monecie zwycięstwa, jednak umiejętność Wymierającej Rasy, Zdolność Specjalna ani inne dodatkowe efekty nie zapewniają więcej dodatkowych monet, chyba że zaznaczono inaczej w dotyczących ich zasadach.

Przechowuj swoje monety zwycięstwa w jednym miejscu, cały czas ukrywając ich wartość przed innymi graczami. Posiadana suma nie jest ujawniana aż do zakończenia partii. Jeśli zaistnieje taka potrzeba, gracz może zwrócić się o rozmienienie pieniędzy ze stosu monet.

II. NASTĘPNE RUNDY

W kolejnych rundach gracz rozpoczynający przemieszcza znacznik rundy o 1 pole na torze, a kolejka przebiega dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury każdy z graczy musi:

- ◆ rozszerzyć panowanie swojej Rasy poprzez nowe Podboje
- ALBO
- ◆ ogłosić Wymarcie swojej Rasy i wybrać nową.

Niezależnie od tego, którą akcję wybierze, gracz otrzymuje monety zwycięstwa na koniec tury (zob. „Podliczanie monet zwycięstwa”, str. 7).

Rozszerzenie panowania przez nowe Podboje

Przygotowanie jednostek

Możesz zebrać wszystkie swoje żetony Aktywnej

Rasy z każdego regionu, pozostawiając przynajmniej 1 żeton na każdym z nich. Zebrane żetony zostaną użyte do Podboju nowych regionów.

Podbój

Podczas Podboju musisz przestrzegać wszystkich dotyczących go zasad (zob. „Podbijanie regionów”, str. 5). Jedynie podczas pierwszego Podboju stosuje się inne zasady odnoszące się do nowych Ras, które pojawiają się na planszy.

Porzucenie regionu

Tylko te żetony Rasy, które zostały zebrane na rękę, mogą zostać użyte do Podboju nowych regionów. Jeśli tylko chcesz, możesz opuścić kilka albo nawet wszystkie z zajmowanych regionów, zabierając z nich wszystkie żetony Rasy. W tym wypadku te opuszczone regiony nie są już więcej rozpatrywane jako należące do Ciebie ani nie przynoszą Ci monet zwycięstwa. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której zechcesz porzucić wszystkie zajmowane przez swoją Rasę regiony, to Twój kolejny Podbój traktowany będzie jako pierwszy (zob. „Pierwszy Podbój”, str. 5).

Wymieranie

Jeśli uważasz, że Twoja Rasa jest zbyt rozwinięta i nie posiada już impetu potrzebnego, aby kontynuować Podboje lub bronić się przed ciągle zagrażającymi jej sąsiadami, możesz zdecydować, że ją porzucasz, i ogłosić jej Wymarcie. W swojej następnej turze wybierz nowy zestaw Rasy i Zdolności spośród 6 dostępnych.

Deklarując wymarcie Rasy, odwróć posiadaną płytkę Rasy na szarą stronę, tak aby była ona widoczna dla pozostałych graczy. Odrzuć jej Zdolność Specjalną, chyba że na jej rewersie znajduje się ikona, oznacza to, że dalej działa (np. Zdolności Specjalne „Wartownicy” albo „Mokradłowcy”).

Usuń także wszystkie żetony Rasy z każdego zajmowanego regionu, pozostawiając na każdym z nich po 1, który należy obrócić na szarą stronę. Odrzucone żetony wracają do zasobnika.

Uwaga! W niektórych przypadkach (umiejętność rasowa Taurenów i Zdolność Specjalna „Siłacze”) żetony Rasy Wymierającej mogą zajmować region, wzmacniając jego obronę. Gdy ten region zostanie podbity, wszystkie znajdujące się na nim żetony Rasy Wymierającej muszą zostać odrzucone.

Płytkę Rasy, której żetony zniknęły z planszy, dołóż na spód stosu płytek albo w najniższe dostępne miejsce w kolumnie (jeśli nie ma już stosu). Dotyczy to także tej Rasy Wymierającej gracza, który już posiadał Rasę na Wymarcu, a właśnie ogłosił upadek kolejnej.



Gracz ogłosił wymarcie Krwawych Elfów. Ma już Rasę Wymierającą na planszy, więc czas Porzucenych ze Zdolnością „Zielarze” dobiegł końca! Pozostałe żetony Rasy znajdujące się na planszy zostają usunięte, a płytkę Rasy trafia na spód stosu.

Podczas tury, w której ogłaszasz Wymarcie swojej Rasy, nie możesz dokonywać żadnych Podbojów. Twoja tura kończy się zaraz po punktowaniu! Otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdy region zajmowany przez Twoją Wymierającą Rasę. Nie otrzymujesz żadnych monet zwycięstwa za dołączoną do niej Zdolność Specjalną ani za jej umiejętność rasową, chyba że ich opis mówi inaczej.

W swojej następnej turze wybierz nową Rasę wraz z dołączoną do niej Zdolnością Specjalną spośród dostępnych w kolumnie. Następnie zastosuj się do tych samych zasad co podczas pierwszej rundy rozgrywki. Jedyną dość istotną

różnicą jest fakt, że podczas podliczania monet (punktów) będziesz otrzymywać monety zwycięstwa ze swojej nowej Rasy, jak również z posiadanej Rasy Wymierającej.

Uwaga! Murłoki zawsze są rozpatrywane jako Rasa Wymierająca, która nie należy do żadnego z graczy.



Nadszedł kres dla Krwawych Elfów ze Zdolnością „Archeolodzy”. Wszystkie ich żetony poza 1 zostały usunięte w każdym z regionów, które zajmowały. Płytkę Rasy zostaje obrócona na szarą stronę, a dołączona do niej płytkę Zdolności Specjalnych odrzucona.

W wyjątkowych sytuacjach może zabraknąć płytek Zdolności Specjalnych, aby móc wystawiać kolejne Rasy. Należy wtedy potasować uprzednio odrzucone płytki i uformować z nich nowy stos Zdolności.

Koniec gry

Gdy znacznik rundy osiągnie ostatnie pole na torze, wszyscy rozgrywacie swoją ostatnią turę, następnie odkrywacie i liczyacie monety zwycięstwa. Gracz z monetami o najwyższej łącznej wartości wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który na planszy posiada większą liczbę żetonów Ras, wliczając w to zarówno żetony Rasy Aktywnej, jak i Wymierającej.

Aneks

I. ORGANIZOWANIE PLASTIKOWEJ WYTŁOCZKI I ZASOBNIKA

Z uwagi na fakt, że *Small World of Warcraft* zawiera wiele wyprasek, po wyciśnięciu wszystkich żetonów zostanie sporo miejsca pomiędzy plastikowym wypełnieniem pudełka a jego pokrywą. Jeśli preferujesz przechowywanie gier w pionowej pozycji, wszystkie żetony mogą się wysypać i pomieszać. Aby temu zapobiec, zalecamy wykonać następującą operację: gdy wyciśniesz wszystkie płytki i żetony z wyprasek, zamiast je wy-

rzucać, umieść je pod plastikową wytłoczką. Ostrożnie wyciągnij ją z pudełka, aby nie połamać plastiku, a następnie umieść wypraski na dnie pudełka i zakryj je wyciągniętą plastikową wytłoczką. Zostanie ono tym samym podwyższone do odpowiedniego poziomu, a przykrycie go planszami zapobiegnie przemieszczaniu się zawartości pudełka.

Ilustracja poniżej pokazuje, gdzie powinny znajdować się poszczególne żetony, płytki i monety. Wyjmowany zasobnik jest w całości przeznaczony do przechowywania żetonów Ras i posiada zagłębienia dopasowane dla każdej z nich. Niektóre mają standardowy rozmiar, aby ułatwić ich składowanie (żetony Murloków są przechowywane w głównym pudełku gry). Wszystkie inne żetony, płytki i monety mają przeznaczone dla siebie miejsce wewnątrz plastikowej wytłoczki w pudełku. Na wierzchu, na wytłoczce należy umieścić plansze, instrukcję i karty pomocy.



II. RASY I ZDOLNOŚCI SPECJALNE

W grze *Small World of Warcraft* masz do dyspozycji 16 Ras i 20 Zdolności Specjalnych.

Każda Rasa ma własną płytkę Rasy i dostateczną liczbę mniejszych żetonów jednostek, aby móc połączyć daną Rasę z każdą Zdolnością Specjalną.

Każda ze Zdolności zapewnia unikatowy przywilej Rasie, do której jest podłączona.

Żetony Rasy dokłada się na planszy kolorową stroną do góry, jeśli Rasa jest Aktywna, a do dołu, gdy jest Wymierająca.

Jeśli nie zapisano inaczej, przywileje zapewniane przez płytkę Aktywnej Rasy i połączonej z nią Zdolności zawsze się kumulują i nie działają, jeśli Rasa jest na Wymarcu.

Region jest uważany za **zajęty** wtedy i tylko wtedy, gdy zawiera przynajmniej 1 żeton Murloka albo Rasy (Aktywnej albo Wymierającej). Region, na którym leży znacznik Góry, znacznik Artefaktu lub Legendarnego Miejsca, a nie leży żeton Murloka albo wrogiej Rasy, jest uważany za pusty.

Rasy



DRAENEI

Podczas każdej tury przeciwnika Draenei mogą przywołać Świętą Światłość: pierwszy żeton Rasy, który powinien zostać odrzucony (podczas Podboju albo w wyniku użycia Zdolności Specjalnej lub umiejętności rasowej), zostaje Ci na ręce i możesz go normalnie przełożyć. Wszystkie kolejne żetony odrzucasz jak zwykle.



ETERYCZNI

Eteryczni są zbieraczami Artefaktów: raz na turę możesz zabrać Artefakt z regionu sąsiadującego z 1 z zajmowanych przez nich regionów. Wówczas przesuwasz znacznik Artefaktu do zajmowanego regionu (możesz natychmiast użyć efektu Artefaktu) **ALBO** możesz podbić jakikolwiek sąsiadujący region, na którym leży znacznik Legendarnego Miejsca, płacąc 2 żetony Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).



GNOMY

Maszyny latające Gnomów pozwalają raz na turę przeprowadzić atak powietrzny na jakikolwiek region na każdej z plansz. Podczas ataku traktujesz region jak sąsiadujący. Dodatkowo przed atakiem, ale już po wyborze regionu, możesz rzucić kością Posiłków, by (potencjalnie) zmniejszyć koszt Podboju. Jeśli atak powietrzny jest ostatnim możliwym atakiem, możesz skorzystać z rzutu kością Posiłków dwukrotnie: pierwszy raz dzięki umiejętności rasowej Gnomów, a drugi raz zgodnie z zasadami ostatniego Podboju.



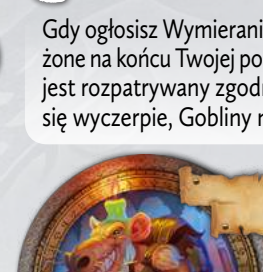
GOBLINY

Na końcu swojej tury Gobliny mogą podłożyć Bomby w sąsiadujących regionach zajętych przez **Aktywne** Rasy przeciwników.

W momencie wyboru Rasy Goblino, potasuj 12 żetonów Bomb i połóż je na stosie awersem do dołu. Aby podłożyć Bombę w sąsiadującym regionie należącym do przeciwnika, weź żeton z wierzchu stosu i połóż go na planszy bez odwracania (w każdym regionie może znajdować się tylko 1 żeton Bomby).

Na początku Twojej następnej tury, jeśli region z żetonem Bomby wciąż będzie zajęty przez przeciwnika (nawet jeśli w międzyczasie ogłosi Wymieranie Rasy), odkryj żeton Bomby: eksplozja oznacza udany Podbój (przeciwnik traci 1 żeton Rasy, reszta żetonów bierze na ręce, by je normalnie rozłożyć), a region uznaje się za pusty. Niewypały nie daje żadnych efektów. W każdym przypadku żeton Bomby odkładasz do pudełka.

Jeśli region zostanie porzucony przed następną turą, odłóż żeton Bomby na wierzch stosu bez sprawdzania awersu.



KOBOLDY

Mieszkające w podziemiach Koboldy mogą dostać się do dowolnej Jaskini i zaatakować dowolny region Jaskiń tak, jakby był sąsiadujący. Podczas pierwszego Podboju możesz traktować region Jaskiń jako region startowy i jeśli to zrobisz, nie płacisz dodatkowego żetonu Rasy (kosztów podróży).



KRASNOLUDY

Krasnoludy mogą podbijać regiony Gór, płacąc 2 żetony Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).



KRWAWY ELFY

Krwawe Elfy są spragnione magii. Otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region magiczny, który Krwawe Elfy zajmują na koniec swojej tury.



LUDZIE

Ludzie mogą wyznaczyć strategiczne regiony dla graczy nienależących do Hordy. Na koniec każdej swojej tury połóż 2 żetony Celów Militarynych (zebrane z planszy, jeśli to konieczne) w 2 różnych regionach nienależących do Ras Przymierza. Jeśli 1 z graczy nienależących do Hordy (wliczając w to Ludzi) podbije region z żetonem Celu Militarynego, otrzymuje 2 dodatkowe monety zwycięstwa i oddaje Ci żeton z powrotem. Otrzymujesz także 2 dodatkowe monety zwycięstwa, jeśli to nie Ty podbiłeś ten region. Jeśli gracz z Hordy podbije region z żetonem Celu Militarynego, nic się nie dzieje, a żeton zostaje na miejscu.



NAGI

Nagi zwykle żyją pod wodą, więc w przeciwieństwie do innych Ras mogą podbijać regiony Mórz i Jezior. Podczas pierwszego Podboju możesz podbić region Mórz albo Jezior (wymaga 2 żetonów Rasy) i z niego rozpocząć ekspansję. Nagi pozostają w regionach Mórz i Jezior podczas Wymierania.

NOCNE ELFY

Nocne Elfy mogą podbijać regiony Lasów, płacąc 1 żeton Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton). Za każdym razem, gdy podbijesz region Lasów, połóż na nim żeton Ściany Ogników. Ściana Ogników jest traktowana jako 1 żeton obronny i pozostaje w regionie nawet wtedy, gdy Rasa jest Wymierająca, ale odkłada się go, gdy region zostanie podbity albo zostanie uznany za pusty.

ORKOWIE

Orkowie są urodzonymi zdobywcami. Każdy Podbój regionu zajmowanego przez Przymierze jest wart 1 dodatkową monetę zwycięstwa. Ta zdolność łączy się z bonusem frakcji.

PANDARENI

Na koniec każdej swojej tury Pandareni wręczają żeton Harmonii każdemu przeciwnikowi, którego Aktywna Rasa nie została przez nich zaatakowana w tej rundzie (także w 1. rundzie tym, którzy jeszcze nie mają swoich własnych Ras). Gracz, który otrzymał żeton Harmonii, musi zapłacić Pandarenom 2 monety zwycięstwa, zanim będzie mógł ich zaatakować (tzn. gdy ich region jest podbijany albo jakiś efekt powoduje usunięcie żetonów Rasy z zajmowanego regionu). Gracz płaci 2 monety zwycięstwa raz, nawet jeśli atakuje kilka regionów Pandarenów. Żetony Harmonii wracają do Pandarenów na początku każdej Twojej tury.

Zdolności Specjalne

Efekty Zdolności Specjalnych przedstawione poniżej mają zastosowanie tylko z dołączoną do nich płytką Rasy. O ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej, Zdolności Specjalne nie mogą być stosowane wraz z Wymierającą Rasą.

Następująca lista wyszczególnia profity otrzymywane dzięki poszczególnym Zdolnościom. Dodatkowa liczba żetonów Rasy, która jest otrzymywana, gdy Zdolność zostanie połączona z Rasą, jest umieszczona w kółku w lewym dolnym rogu ilustracji z płytki Zdolności Specjalnej.

ARCHEOLODZY

Ta Rasa uczonych uwielbia badać stare rzeczy i dziwne miejsca: otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy Artefakt i każde Legendarne Miejsce w regionach, które kontrolują Archeolodzy na koniec Twojej tury.

PORZUCENI

Porzuceni mogą rekrutować martwe jednostki wroga: za każdym razem, gdy wymuszają stratę żetonu Rasy (Aktywnej albo Wymierającej), możesz zapłacić 1 monetę zwycięstwa, żeby otrzymać dodatkowy żeton Rasy Porzuczonych. Otrzymujesz dodatkowe żetony po ostatnim Podboju w turze przed fazą Przegrupowania (można ich użyć do Podboju dopiero w następnej rundzie).

TAURENI

Ci wojownicy nie mogą zajmować (ani podbijać) regionów z użyciem mniej niż 2 żetonów Rasy. Jednak wciąż tracą 1 żeton, gdy ich region zostanie podbity. W regionie zajmowanym przez Taurenów muszą znajdować się przynajmniej 2 żetony Rasy i to nawet w fazie Przygotowania jednostek. Jeśli w danym regionie pozostanie tylko 1 żeton Rasy Taurenów, musisz go przenieść do innego regionu, który zajmują Taureni. Gdy ogłaszasz Wymieranie Taurenów, w każdym regionie możesz zostawić 2 żetony Rasy (zamiast 1).

TROLLE

Trolle to przebiegli wojownicy, dlatego możesz podbić dowolny zajęty region, płacąc 1 żeton Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).

WORGENI

Na początku każdej swojej tury Worgenie muszą wybrać między ludzką postacią (natychmiast zdobywasz 2 dodatkowe monety zwycięstwa) albo postacią Worgenów (zapłać 1 monetę zwycięstwa, by wszystkie Podboje w tej turze kosztowały 1 żeton Rasy mniej niż normalnie, ale wciąż musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).

BAGNOŁAZY

Bagnolazy dają 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Bagien, który kontrolują na koniec Twojej tury.

CZEMPIONI

Rasa kontroluje 1 potężnego Czempiona. Raz na turę możesz podbić jakiegokolwiek sąsiadujący z nią region za darmo niezależnie od liczby żetonów przeciwnika i żetonów obronnych znajdujących się na nim. Po Podboju umieść żeton Czempiona w tym regionie. Czempion liczy się jak 1 żeton Rasy podczas obrony. Jeśli inny gracz podbije region z Czempionem, bierze go do niewoli. Nie odrzucasz żetonu Rasy. Musisz natychmiast zapłacić przeciwnikowi 1 monetę zwycięstwa okupu, by odzyskać żeton Czempiona. Przełóż go jak normalne żetony Rasy. Możesz użyć go ponownie w następnej turze.

GÓRALE

Górale dają 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Gór, który kontrolują na koniec Twojej tury.

GÓRNICZY

Górnicy pragną kamieni szlachetnych: otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Jaskiń, który kontrolują Górnicy na koniec Twojej tury.

KOWALE

Kowale potrafią wykuć potężną broń: możesz podbić każdy region, płacąc 1 żeton Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).

MAGOWIE PORTALI

Dwa razy na turę Magowie Portali mogą wymienić wszystkie żetony (z wyjątkiem znaczników Gór i Legendarnych Miejsz) pomiędzy 2 regionami magicznymi.

MISTRZOWIE BITEW

Mistrzowie Bitew żyją, by zwyciężać. Za każdym razem, gdy podbijesz zajęty region, otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa.

MOKRADŁOWCY

Przed Podbojem regionu Bagien kontrolowanego przez Mokradłowców przeciwnik musi Ci zapłacić 1 monetę zwycięstwa. Ta zdolność pozostaje Aktywna, gdy ogłoszisz Wymieranie Rasy.

OBROŃCY

Na koniec swojej tury połóż znacznik Wieży Strażniczej na każdym regionie Pól Obrońców, wokół których kontrolują najwięcej regionów sąsiadujących (tzn. kontrolujesz więcej regionów sąsiadujących niż jakiegokolwiek Aktywna albo Wymierająca Rasa), i usuń każdą Wieżę Strażniczą z regionów Pól, gdy ten warunek nie będzie już spełniony. Wieża Strażnicza sprawia, że region jest odporny na Podboje i efekty Zdolności Specjalnych i umiejętności rasowych.

ODKRYWCY

Odkrywcy dają 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdą planszę, na której zajmują przynajmniej 1 region na koniec Twojej tury.

ROLNICY

Rolnicy dają 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Pól, który kontrolują na koniec Twojej tury.

RYBACY

Rybaczy dają 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region sąsiadujący z Morzem albo Jeziorem, który kontrolują na koniec Twojej tury.

SILACZE

Silacze to mistrzowie manipulacji: 3 razy na turę możesz przesunąć 1 żeton Rasy przeciwnika (Aktywnej albo Wymierającej) z regionów sąsiadujących z Silaczami do jakiegokolwiek innego regionu kontrolowanego przez tę samą Rasę (jeśli nie ma takich, odrzuć ten żeton do zasobnika). Możesz to zrobić w 3 różnych regionach albo kilka razy w tym samym regionie.

- żetony Murloków są zawsze odrzucane;
- Ściany Ogników i Twierdze (jeśli jakieś się tam znajdują) są odrzucane (liczy się to jako użycie Zdolności) przed żetonami Rasy;
- z tej Zdolności Specjalnej trzeba skorzystać przed ostatnim Podbojem w turze.

TROPICIELE

Tropiciele to miłośnicy lasów: otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Lasów, który kontrolują Tropiciele na koniec Twojej tury.

WARTOWNICY

Wartownicy to doskonali budowniczowie fortyfikacji: połóż 1 znacznik Twierdzy w każdym regionie, który zajmują Wartownicy. Twierdza wzmacnia obronę regionu o 1 (jakby był tam dodatkowy żeton Rasy) i zostaje w regionie z Rasą Wymierającą. Odrzuć znacznik Twierdzy, jeśli region został podbity albo jest pusty.

Na planszach może znajdować się maksymalnie 10 znaczników Twierdzy, ale tylko 1 znacznik w każdym regionie.

WŁADCY BESTII

Oswojone bestie mogą być użyteczne w walce. Na początku każdej swojej tury odrzucasz wszystkie żetony Bestii. Po sprawdzeniu, jak wiele regionów Wzgórz kontrolują Władcy Bestii, weź odpowiednią liczbę żetonów Bestii. Możesz używać ich jak żetonów Rasy do Podbojów i przegrupowania na koniec tury. Gdy region Władców Bestii z przynajmniej 1 żetonem Bestii zostanie podbity, musisz odrzucić 1 żeton Bestii, a pozostałe w nim żetony Rasy (w tym Bestii) wziąć na rękę i rozłożyć zgodnie z zasadami.

ZDOBYWCY

Za każdym razem, gdy podbijasz region z przynajmniej 2 żetonami Rasy broniącymi regionu, otrzymujesz taką liczbę dodatkowych monet zwycięstwa, ile wynosi liczba tych żetonów Rasy.

ZIELARZE

Zielarze wykorzystują moc roślin i dają 1 dodatkową monetę zwycięstwa za każdy region Wzgórz, który kontrolują na koniec tury.

ŻEGLARZE


Żeglarze to eksperci od podróżowania. Nie płacisz dodatkowego żetonu Rasy jako kosztów podróży, gdy podbijasz region startowy, który nie sąsiaduje z zajmowanymi przez Żeglarzy regionami.


III. ARTEFAKTY I LEGENDARNE MIEJSCA

W grze *Small World of Warcraft* znajduje się 5 Artefaktów i 7 Legendarnych Miejsc. Każdy Artefakt i każde Legendarne Miejsce ma swój unikatowy znaczek.



Gdy gracz podbije region ze znacznikiem Artefaktu albo Miejsca awerssem do dołu, odkrywa go. Raz odkryty znaczek już zawsze będzie leżał awerssem do góry. Gracz, który zajmuje region ze znacznikiem Legendarnego Miejsca lub Artefaktu, natychmiast wykorzystuje jego efekt.


 Znacznik z tą ikoną to Artefakt. Artefakt pozostaje w regionie, w którym był ostatnio używany.


 Znacznik z tą ikoną to Legendarne Miejsce. Znacznik Legendarnego Miejsca nie może być przeniesiony (z wyjątkiem Studni Wieczności, która musi znajdować się na Jeziorze albo Morzu, gdy zostanie odkryta).


Gdy region ze znacznikiem Artefaktu lub Legendarnego Miejsca zostanie podbity, znaczek zmienia właściciela i może być użyty natychmiast. Gdy region ze znacznikiem Artefaktu zostanie opuszczony, znaczek zostaje w regionie.


Uwaga! Rasy *Wymierające* nie mogą korzystać z efektów i korzyści płynących z Artefaktów i Legendarnych Miejsc, chyba że zaznaczono inaczej.


Artefakty

 **EGIDA AGGRAMARA**
Na koniec swojej tury połóż żeton Egidy Aggramara w 1 z zajmowanych przez siebie regionów. Region jest odporny na Podboje i efekty Zdolności Specjalnych i umiejętności rasowych, dopóki przeciwnik nie zapłaci właścicielowi Egidy Aggramara 2 monet zwycięstwa.

 **OSTRZE MROZU**
Raz na turę możesz użyć Ostrza Mrozu, by podbić region, płacąc 2 żetony Rasy mniej niż normalnie (musisz zapłacić przynajmniej 1 żeton).


 **PROCHY AL'ARA**
Jeśli Twoje wojska kontrolują Prochy Al'ara, raz na turę możesz podbić jakikolwiek region na planszy. Dalej musisz zapłacić normalny koszt Podboju, tak jakby ten region był regionem sąsiadującym.


 **SERCE AZEROTH**
Na koniec swojej tury połóż Serce Azeroth na 1 z regionów, który zajmujesz. Każdy przeciwnik, który kontroluje Aktywną Rasę zajmującą co najmniej 1 region sąsiadujący z Sercem Azeroth, płaci Ci po 1 monecie zwycięstwa.


 **ZGLĄDZICIEL**
Jeśli Twoje wojska kontrolują Zgładziciela, raz na turę możesz podbić jakikolwiek 1 region za pomocą tylko 1 żetonu Rasy, ale musisz najpierw zapłacić 2 monety zwycięstwa podbijanemu. Jeśli podbijany jest region, który nie ma właściciela, należy dołożyć monety do stosu monet.


Legendarne Miejsca

 **KAMIEŃ SPOTKANIA**
Jeśli Twoje jednostki zajmują Kamień Spotkania, nie płacisz dodatkowego żetonu Rasy, gdy podbijasz niesąsiadujący region startowy.


 **KAPLICA ŚWIETLISTEJ NADZIEI**
Jeśli Twoje jednostki zajmują Kaplicę Świetlistej Nadziei, nie tracisz żadnego żetonu, gdy jesteś atakowany. Gdy region, w którym leży znaczek Kaplicy Świetlistej Nadziei, zostanie podbity przez inną Rasę, gracz, który go do tej pory zajmował, jeszcze raz korzysta z efektu, jaki dawało to Legendarne Miejsce, dlatego nie odrzuca po ataku 1 żetonu Rasy, tylko bierze go na rękę.


 **KARAZHAN**
Jeśli Twoje jednostki zajmują Karazhan, otrzymujesz 1 dodatkową monetę zwycięstwa za wszystkie INNE kontrolowane przez Ciebie regiony tego samego rodzaju co region, w którym znajduje się Karazhan.

 **MROCZNY PORTAL**
Jeśli Twoje jednostki zajmują Mroczny Portal, otrzymujesz 2 dodatkowe monety zwycięstwa na koniec tury.

 **POLE BITEW**
Jeśli Twoje jednostki zajmują Pole Bitew, możesz dwukrotnie skorzystać z bonusu frakcji po pokonaniu tej samej Rasy (tzn. podbijając 2 regiony – albo więcej – tej samej Rasy z przeciwnej frakcji w tej samej turze, możesz otrzymać 2 dodatkowe monety zwycięstwa).

Rasa neutralna zajmująca Pole Bitew może wybrać, czy w danej turze walczy po stronie Przymierza, czy Hordy, i skorzystać z bonusu frakcji i bonusu Pola Bitew (zob. wyżej). Na koniec tury ta Rasa znów staje się neutralna. W następnej turze, jeśli kontrolujący Rasę neutralną wciąż ma znaczek Pola Bitew, ponownie może dokonać wyboru pomiędzy 2 frakcjami niezależnie od wcześniejszego wyboru.

 **STUDNIA WIECZNOŚCI**
Po odkryciu należy przesunąć znaczek Studni Wieczności do regionu Jezior albo Mórz na tej samej planszy (jeśli nie ma takiego, losujesz inny znaczek Legendarnego Miejsca). Rasa, która na koniec swojej tury zajmuje więcej regionów sąsiadujących z regionem, w którym znajduje się Studnia Wieczności, niż pozostali gracze, otrzymuje 2 dodatkowe monety zwycięstwa, nawet jeśli jest to Rasa Wymierająca. W przypadku remisu nikt nie otrzymuje tej premii.

 **UZDROWICIELKA DUSZ**
Podczas przegrupowania Aktywna Rasa zajmująca region ze znacznikiem Uzdrowicielki Dusz otrzymuje 1 dodatkowy żeton Rasy (pod warunkiem, że co najmniej 1 został w zasobniku na żeton).

Opracowanie

Projekt gry:
Philippe Keyaerts

Ilustracje:
Miguel Coimbra

Opracowanie graficzne:
Cyrille Daujean

*Ze specjalną dedykacją dla Seba i Adriena.
Dzięki Wam „Small World of Warcraft” jest lepszym miejscem.*

– Philippe Keyaerts

Days of Wonder, logo Days of Wonder oraz gra planszowa *Small World* to zarejestrowane znaki towarowe Days of Wonder, Inc. ©2009–2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft oraz logo Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi spółki Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

Zapraszamy na naszą witrynę: gear.blizzard.com.
Wszelkie pozostałe znaki handlowe są zastrzeżone.

Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją grę planszową:

Przyłącz się do naszej internetowej społeczności graczy na portalu Days of Wonder Online, gdzie znajdziesz wersje online naszych gier. Aby wykorzystać swój numer Days of Wonder Online, dodaj go do swojego istniejącego konta Days of Wonder Online lub utwórz nowe konto na:

www.daysof wonder.com/small-world-of-warcraft i kliknij przycisk do **rejestracji nowego gracza** na stronie głównej.

Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami. Aby dowiedzieć się więcej o innych grach Days of Wonder, odwiedź nas na:

www.daysof wonder.com

Azeroth to świat mitów, magii i przygody, który wiecznie się zmienia i rozwija. Dowiedz się o nim więcej:

www.worldofwarcraft.com



DAYS OF
WONDER