

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD UNDERGROUND

Magyar nyelvű kiegészítő táblázat



DAYS OF
WONDER

Chris

Fajok



5



Nagy Öreg jelző

Cultist

Az első körben, helyezd el a Nagy Öreg jelzőt arra a mezőre amit elsőként hódítasz meg.

Ez a régió immúnis lesz, és a mellette lévő területeket pedig 1 jelzővel kevesebbért hódíthatod meg.

Ezután a következő körökben elmozdíthatod a Nagy Öreg jelzőt egy új területre.



7



Ezüst Pöröj

Iron Dwarves

A köröd végén minden birtokodban lévő bányáért jár egy Ezüst Pöröj, amiket a későbbiekben felhasználhatsz hódításaidban, de a védekezésnél nem jelent előnyt számodra. A Pöröjök erejét még a hanyatló körökben is használhatod.



4

Drow

Plusz egy győzelmi pont jár minden olyan régiódért, ami nem határos másik fajok területével, Szörny lakta mezővel vagy Hanyatló hellyel.



5

Kraken

A Krakenek ha úgy tartja kedvük a kör végén is a vízben maradhatnak és ezért +1 győzelmi pontot zsebelhetsz be, akár még a hanyatlásban is.



4



Tűzhányó

Flames

Helyezd a Tűzhányódat a kiszemelt területre és a szomszédos régiókat úgy támadhatod meg mintha szabad területek lennének.



7

Liches

Minden olyan Hanyatlóban lévő Liches területedért +1 pontot kapsz, amit más valaki sikeresen elfoglal.



6



Gnomes

A többi játékos körében használt faji képességeik (Racial), különleges erők (Special Powers) vagy az általuk irányított területek hatására immúnis vagy. Sőt még maga a Balrog sem érintheti a meghódított területeidet.

A saját képességeid természetesen használhatod a saját körödben.



7

Lizardmen

Képes vagy áthaladni minden olyan vizes területen (folyón vagy tavon) anélkül, hogy egyetlen jelzőt is adná érte, független attól, hogy üres vagy más által már meghódított az a régió.



5

Mudmen

A csapataid visszavonása alatt, plusz egy Mudmen jelző jár minden sárral borított területedért.





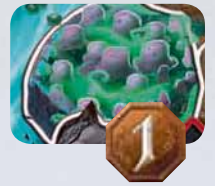
Mummies

Ugyan a csapatod jóval nagyobb mint a többi fajé, de a törékenyséjük miatt +1 múmia jelzőre van szükséged, minden egyes hódításhoz.



Shrooms

Minden birtokodban lévő Gombaerdőért +1 győzelmi pont jár neked.



Ogres

Nagyok és erősek...így egyel kevesebb jelző szükséges a terület hódításhoz, persze legalább 1 Ogre-ra azért szükséged van.



Spiderines

Hódításidat nem csak a tábla széléről hanem, bármely, szakadékkal szomszédos régióból is elindíthatod.



Minden szakadékkal melletti terület, szomszédos régióknak minősül.



Shadow Mimes

Amikor ezt a fajt választod, akkor lecserélheted a különleges képességét bármelyik már lent lévő ötből.

A cserénél bármilyen jelzőn lévő plusz pontokra nem tarthatsz igényt.



Will-o'-Wisp

Minden általad elfoglalt kristállyal borított területen, illetve azzal határos a régiókban a hódítás előtt dobhatsz a kockával. A dobás előtt meg kell határoznod melyik területet támadod. Tekintet nélkül a dobás eredményére, legalább egy jelző szükséges a foglaláshoz.



Képességek



Adventurous

Minden birtokodban lévő Népszerű helyért (popular place) a köröd végén +1 győzelmi pont jár neked.



Fisher

Minden egyes part menti páros régiódért +1 győzelmi pont dukál neked.



Flocking

Ha a köröd végén minden birtokodban lévő terület összefügg akkor +2 győzelmi pont jár.



Frightened

+1 győzelmi pont jár minden olyan területért ahol legalább 3 egységed állomásozik a köröd végén.



Immortal

A leigázott területeidről minden csapat jelző veszteség nélkül vándorol vissza hozzád.



Magic

Ezzel a képességgel minden körben megduplázhatod egy már meglévő relikviád hatását. Ha egy régiót elfoglaltak, vagy elhagytál akkor ez a képesség is lekerül onnan.



Martyr

Minden egyes régióért ami a többiek elbitorolnak +1 győzelmi pont jár neked.



Mining

A köröd végén, minden birtokodban lévő bányáért +1 győzelmi pont jár neked.



Muddy

A köröd végén minden sár területért +1 pont jár, még a hanyatló szakaszban is.



Mystic

A köröd végén, minden birtokodban lévő Misztikus területért +1 győzelmi pont jár neked.



Quarreling

Minden külön álló régiódért a köröd végén +1 győzelmi pont üti a markodat.



Reborn

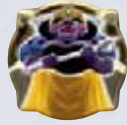
Minden körben kicserélhetsz egyet vagy kettőt a hanyatló néped jelzőiből, az új fajodra.

Képességek



Royal

A Királynő képes egy területet immúnissá tenni. Hanyatló ágban, pedig, már nem képes helyet változtatni, de az adott területet továbbra is védelme alatt tartja.



Vampire

Körönként és ellenfelenként egyszer, 1 szembenálló csapat jelzőt kicserélhetsz 1 saját jelzőre a dobozból. Ha a dobozból elfogyott, akkor a kezedből.

Az így legyőzött területről minden jelző a dobozba kerül vissza. Gnómokra hatástalan ez a képesség.



Shield

Az általad elfoglalt Gombaerdőkre feltudsz helyezni egy Gomba Pajzsot, amivel +1 védelmet biztosíthatsz a területednek, még a hanyatló fázisban is.



Vanishing

Amikor a Vanishing jelző hanyatlóba fordul, akkor minden egyes ehhez tartozó faji jelző a dobozba kerül, és 1 pont helyett 2 pontot kapsz ezekért.



Stone

A köröd végén minden birtokodban lévő Fekete hegységért +1 pont jár neked.



Vengeful

Ha bárki megtámad, akkor megjelölheted a Bosszú jelével. A következő körben minden megjelölt ellenfelet egyel kevesebb tokkennel támadhatsz. Legalább 1 jelzőt így is fel kell használnod.



Thieving

Zsebelj be +1 győzelmi pontot a köröd végén, minden olyan társadtól akinek legalább egy aktív faji jelzője van, azzal a szomszédos régióddal, ahova lehelyezted a Thieving jelzőt.



Tomb

Amikor hanyatlásba fordítod a fajod, tartsd meg az összes jelzőt és használd fel még egyszer utoljára a csapatát-csoportosításhoz. Csak a táblán lévő jelzők számítanak, a többi kikerül a játékból.



Wise

A hanyatlás körében és utána is minden köröd végén +2 győzelmi pont jár neked egészen addig, amíg a Wise képesség jelződ ki van helyezve a térképre.



Relikviák



Flying doormat

Körönként egyszer használhatod a repülő lábtörölőt, hogy bármely régiót elérj függetlenül attól, hogy szomszédos-e a tieddel.



Frogg's Ring

A köröd végén helyezd el a Gyűrű jelzőt valamelyik régióra és az azzal határos ellenfél területeiről begyűjthetsz 1-1 győzelmi érmet az adott játékosoktól.



Stinky troll's socks

Körönként egyszer úgy foglalhatod el szomszédos területet ezzel a bűzlő troll zoknival mintha üres volna. Az így lekerült ellenséges jelzők vissza kerülnek a játékoshoz, aki ha akarja felhasználhatja a kör végén csapatátcsoportosításra.



Scepter of Avarice

A köröd végén helyezd el a kiválasztott saját területedre, hogy az onnan származó győzelmi érme bevételed megduplázza.



Shiny Orb

Körönként és ellenfelenként egyszer helyettesítheted az ellenfél egyik aktív jelzőjét egy sajátoddal, a szomszédos területen.



Sword of the killer Rabbit

Körönként egy régiót 2 jelzővel kevesebbet foglalhatsz el.





Helyek



Altar of Souls

A köröd végén egy hanyatló-ban lévő tokened feláldozásával +3 győzelmi ponthoz juthatsz, még akkor is ha csapataid hanyatlásban vannak.



Crypt of the Tomb-Raider

A köröd végén helyezd el a Szellem tokenet bármelyik területre, hogy immunitást biztosíts neki. Hanyatlás után a Szellem token már nem mozdítható, de az utolsó helyén továbbra is kifejti hatását.



Diamonds fields

A köröd végén minden ugyanolyan típusú mezőért +1 győzelmi jelző jár, még akkor is ha a Diamond Fields jelződhöz tartozó fajod területe hanyatlóba fordult.



Fountain of Youth

A köröd elején +1 faji jelző üti a markodat.



Great brass pipe

Ahol felbukkan a Great Bass Pipe, az azzal azonos típusú mezőket, szomszédos területnek tekintheted.



Keep on the Motherland

A területnek biztosít +1 védelmet és a köröd végén pedig +1 győzelmi jelzőt ér.



Mine of the lost dwarf

Minden köröd végén ennek a helynek a birtoklásáért +2 győzelmi pont jár.



Stone Hedge

A Stone Hedge-nek ugyanaz a hatása, mint annak a különleges képességének, ami a birtokodban volt ennek a helynek a felfedezésekor.



Wicked Pentacle

A köröd elején helyezd el a Balrogot egy adott régióban.

A terület tulajdonosa 2 faji tokenet veszít ezzel. A régió immúnissá válik és nem ad pontot senkinek. A Balrog képes a vízen áthaladni és akár benne tartózkodni.



- A Különleges Helyeket nem lehet át helyezni
- A Relikviák mindig oda vándorolnak ahol utoljára használtuk.
- Azok a területek amik immúnissá váltak egy Karakter jelenléte által (Balrog, Great Ancient, Queen, Tomb Raider's Ghost), nem meghódíthatóak, egészen addig amíg a Karakterek le nem kerülnek onnan.