

NIE BÓJ NIC... SMALLWORLD®

RASY



BARBARZYŃCY

Barbarzyńcy nie mogą przegrupowywać oddziałów na koniec tury. Jeśli ostatni podbój będzie nieudany, niewykorzystane żetony Barbarzyńców odłóż na bok. Możesz ich użyć dopiero w swojej następnej turze.



HOMUNKULUSY

Za każdym razem, gdy zestaw bitewny Homunkulusów zostaje pominięty podczas wyboru nowej armii, oprócz wymaganej 1 monety, należy na nim również położyć żeton Homunkulusów wzięty z zasobnika (jeśli znajdują się w nim jeszcze żetony). Gracz, który wybierze zestaw z Homunkulusami, zabiera także wszystkie dodatkowe żetony.



SKRZATY

Podczas przegrupowania oddziałów połóż po 1 Garnku ze Złotem w dowolnych (lub nawet wszystkich) regionach zajmowanych przez Skrzaty. Na początku swojej kolejnej tury zabierz wszystkie Garnki znajdujące się na planszy. Każdy Garnek wart jest 1 monetą. Jeśli przeciwnik podbije region, w którym znajduje się Garnek ze Złotem, to on otrzymuje Garnek na własność. Możesz rozkładać pozostałe w zasobach Garnki ze Złotem podczas przegrupowywania oddziałów w kolejnych turach do momentu, aż wszystkie zostaną wykorzystane.



WRÓŻKI

Podczas przegrupowania zostaw tylko po jednym żetonie Wróżek w każdym regionie, jaki zajmują. Pozostałe żetony trzymaj obok planszy aż do swojej kolejnej tury.



PIGMEJE

Za każdym razem, gdy utracisz żeton Pigmejów, rzuć kością posiłków i weź z zasobnika tyle żetonów Pigmejów, ile wypadło oczek na kości (ale nie więcej niż pozostało w zasobniku). Rozłóż je na planszy na koniec tury aktywnego gracza.

NIE BÓJ NIC... SMALLWORLD®

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



ZABARYKADOWANE

Weź 3 monety za każdym razem, gdy na koniec Twojej tury należące do Ciebie Zabarykadowane oddziały zajmują 4 lub mniej regionów.



KATAPULTA

Raz na turę możesz umieścić Katapultę w zajmowanym przez tę rasę regionie, aby podbić region oddalony o 1 region (ale nie sąsiedni) kosztem 1 żetonu mniej niż zazwyczaj. Katapulta może zostać wykorzystana do ataku na region znajdujący się za Jeziorem, ale nie za Morzem. Region, w którym znajduje się Katapulta, jest odporny na podboje wrogich oddziałów jak i na ich zdolności specjalne oraz cechy ras. Gdy Twoja rasa ogłasza schyłek cywilizacji, zdejmij Katapultę z planszy.



SKORUMPOWANE

Gdy któryś z przeciwników podbije region zajęty przez Twoją aktywną Skorumpowaną rasę, otrzymujesz od niego 1 monetę.



IMPERIALNE

Jeśli na koniec Twojej tury Twoje Imperialne oddziały zajmują więcej niż 3 regiony, otrzymujesz 1 dodatkową monetę za każdy region powyżej tej liczby. Na przykład: jeśli Imperialne oddziały zajmują na koniec tury 5 regionów, otrzymujesz 2 monety.



NAJEMNE

Za każdym razem, gdy podbijasz region, możesz wydać 1 monetę, aby obniżyć koszt podboju o 2 żetony. Nadal potrzebujesz co najmniej 1 żetonu. Podczas ostatniego podboju możesz skorzystać z tej zdolności po rzucie kością posiłków.