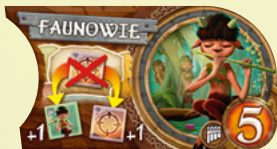


SMALLWORLD

Royal Bonus

RASY



FAUNOWIE

Podczas fazy Przegrupowania dobierz 1 żeton Rasy za każdy region, który podbiłeś w tej turze. Ofiary Twoich podbojów również otrzymują 1 żeton swojej Rasy za każdy utracony region, który został przez Ciebie podbity.



IGOROWIE

Zbierasz wszystkie żetony Ras tracone w wyniku podbojów (żetony Ginących Plemion, Potworów i żetony wszystkich Ras graczy). Na początku swojej tury możesz wymienić je na nowe żetony Igorów. Płacisz za każdy żeton Igorów liczbą zdobytych żetonów Ras w zależności od ilości graczy w grze (przykładowo: przy 4 graczach otrzymujesz 1 żeton Igorów za każde 4 wymienione żetony Ras). Jeśli posiadasz wystarczającą liczbę żetonów Ras, możesz kupić więcej niż 1 żeton Igorów na turę.



KRZACZKI

Wszystkie regiony Lasów, w których znajdują się Krzaczki, stają się odporne zarówno na podboje Twoich przeciwników, jak i cechy ras oraz zdolności specjalne!

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



WODNE

Na koniec tury każdy region przybrzeżny zajmowany przez Twoją rasę przynosi Ci dodatkowo 1 monetę zwycięstwa. Każdy region nieprzylegający do regionów wodnych przynosi jedną monetę mniej niż powinien.



BEHEMOTY

Posiadasz dwa behemoty (męskiego i żeńskiego). Siła każdego z nich jest równa ilości kontrolowanych przez Ciebie regionów Bagien, a odzwierciedla się ją ilością żetonów behemota w stosie. Oba stosy behemotów nie mogą być ze sobą łączone, rozdzielane ani mieszane. Każdy ze stosów podczas ataku lub obrony jest rozpatrywany tak samo jak ekwiwalentny stos żetonów Rasy. Ilość żetonów w stosie zmienia się za każdym razem, gdy zdobywasz lub tracisz Bagna. Behemotowi zawsze musi towarzyszyć przynajmniej jeden żeton Rasy, którą kontrolujesz. Jeśli region, na którym znajduje się Behemot, zostanie podbity, tracisz tylko żeton Rasy, który tam się znajdował, z końcem tury atakującego gracza przegrupuj stos wedle normalnych zasad (nie wolno Ci go jednak rozdzielić).



KULA OGNI

Podczas fazy Przegrupowania dobierz 1 żeton Kuli Ognia za każdy zajmowany przez Ciebie magiczny region (posiadający niebieską ikonę kryształów many). Podczas kolejnych tur, w trakcie podbijania nowych regionów każda Kula Ognia liczy się jak dwa żetony Rasy. Po użyciu każdej z nich należy ją odrzucić. Podbijając region można użyć na raz kilku żetonów Kuli Ognia, nadal jednak potrzebny jest przynajmniej 1 żeton Rasy, aby go zająć.