

ZESTAW DODATKÓW 2

SMALLWORLD

Royal Bonus

Wielkie Damy

RASY

Przekleci!

Białe Damy



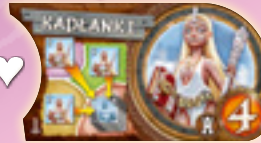
(zaprojektowane przez Jörga Krismanna - Niemcy)

Gdy Białe Damy zostają Wymierającą Rasą, stają się odporne na Podboje przeciwników oraz Zdolności Specjalne i umiejętności ich Ras.



×7

Kapłanki



(zaprojektowane przez Jasona Omana - Australia)

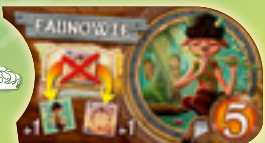
Gdy Kapłanki stają się Wymierającą Rasą, weź po 1 żetonie z każdego zajętego przez nie regionu i utwórz z nich stos, formując „Wieżę z Kości Słoniowej”, na jednym z zajmowanych regionów, równocześnie opuszczając wszystkie pozostałe. Podczas każdej tury zdobywasz 1 monetę zwycięstwa za każdy żeton Kapłanki w „Wieży” zamiast zwyczajowego punktowania Rasy Wymierającej.



×9

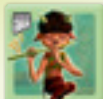
Lecz strzeż się! Wieża może zostać podbita jak każdy inny region (odpowiednią liczbą żetonów albo Smokiem). Jeśli Kapłanki miały Zdolność „Warowne”, „Wieża” może stać na pojedynczej Twierdzy.

Faunowie



(zaprojektowane przez Gustava Åkerfelta - Finlandia)

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.



×18

Koboldy



(zaprojektowane przez Jörga Krismanna - Niemcy)

Nie możesz zajmować ani podbijać regionów liczbą Koboldów mniejszą od 2.

Gdy Koboldy stają się Wymierającą Rasą, pozostaw w każdym regionie po 1 żetonie.



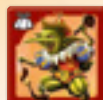
×16

Gobliny



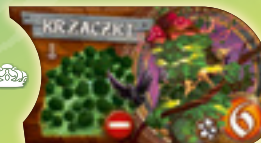
(zaprojektowane przez Gustava Åkerfelta - Finlandia)

Możesz podbijać regiony Wymierających Ras liczbą żetonów o 1 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz co najmniej 1 żetonu.



×11

Krzaczki



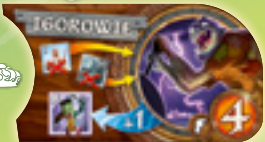
(zaprojektowane przez Claya Blankenshipa - USA)

Wszystkie regiony Lasów, w których znajdują się Krzaczki, stają się odporne na Podboje przeciwników oraz Zdolności Specjalne i umiejętności ich Ras.



×11

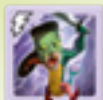
Igorowie



(zaprojektowane przez Claya Blankenshipa - USA)

Zbierasz wszystkie żetony Ras tracone w wyniku Podbojów (żetony Zaginionych Plemion, Bestii 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 liczby graczy w grze (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.



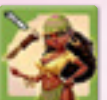
×15

Nomadki



(zaprojektowane przez Claya Blankenshipa - USA)

Położ 1 monetę zwycięstwa (wziętą z banku) na każdym regionie, który porzucisz (zabierzesz wszystkie żetony Rasy na rękę) w trakcie Podbojów. Podczas swojej bieżącej tury nie możesz podbić tych regionów ponownie, ale na jej koniec otrzymujesz wszystkie rozłożone monety.



×11

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Wielkie Damy

Royal Bonus

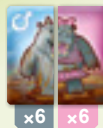
Przekleci!

Behemoty

Posiadasz 2 Behemoty (męskiego i żeńskiego). Siła każdego z nich jest równa liczbie kontrolowanych przez Ciebie regionów Bagien, a odwziewiedla się ją liczbą żetonów Behemotów w stosie.

Oba stopy 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.

Liczba żetonów w stosie zmienia się za każdym razem, gdy zdobywasz albo tracisz Bagna. Behemotowi zawsze musi towarzyszyć przynajmniej 1 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 Ognia

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 2 żetony Rasy.

Po użyciu każdej z nich należy ją odrzucić. Podbijając region, możesz użyć naraz kilku żetonów Kuli Ognia, nadal jednak potrzebny jest przynajmniej 1 żeton Rasy, aby go zająć.



Buszujące

Za każdym razem, gdy podbijesz region zajmowany przez Aktywną Rasę któregoś z przeciwników, musi on zapłacić Ci 1 monetę zwycięstwa za swoich zasobów (chyba że żadnej nie posiada).

Ta Zdolność nie działa na Wymierające Ghule.



(zaprojektowane przez Trivisa Lauro – USA)

Łako-

Każdej nocy (rundy o parzystym numerze) możesz podbijać wszystkie regiony liczbą żetonów o 2 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz przynajmniej 1 żetonu.

Ta Zdolność nie działa za dnia (rundy o nieparzystym numerze).



(zaprojektowane przez Philipa Hardinga – Australia)

Grasujące

Po zakończeniu Podbojów (lecz przed użyciem kości Posiłków) zbierz nadwyżkowe oddziały, pozostawiając na każdym regionie zajmowanym przez Grasującą Rasę po 1 żetonie Rasy, i przeprowadź Podbój raz jeszcze, tym razem zakończony ewentualnym użyciem kości Posiłków.



(zaprojektowane przez Daniela Zielńskiego – USA)

Pokojuwe

Otrzymujesz 3 monety zwycięstwa na koniec każdej tury, podczas której nie atakowałeś żadnej Aktywnej Rasy.

Nie miłujesz jednak Wymierających Ghuli, więc możesz je atakować bez utraty tego bonusu.



(zaprojektowane przez Blaise'a Hanczara – Francja)

Historycy

Otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdą Rasę Wymierającą, która występowała na mapie w momencie, gdy wybrałeś Historyków na swoją Aktywną Rasę.

Gdy Historycy są Rasą Aktywną, otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdym razem, gdy inna Rasa staje się Wymierającą.

Gdy wymierają Historycy, otrzymujesz dodatkową monetę po raz ostatni.



(zaprojektowane przez Mike'a Havery'ego – USA)

Przekłete

Musisz zapłacić 3 monety zwycięstwa zamiast 1, aby ominąć Przekłętą Rasę podczas wyboru nowego zestawu Rasy i Zdolności Specjalnej.

Ta Zdolność nie ma żadnego innego działania.



(zaprojektowane przez Paola Maorigo – Włochy)

Hordy

Możesz użyć 2 dodatkowych żetonów Hord w taki sam sposób, w jaki używasz żetonów swojej Aktywnej Rasy.

Gdy stanie się ona Rasą Wymierającą, odrzuć żetony Hord z gry.



(zaprojektowane przez Leifa Steiestola – Kanada)

Wodne

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

