

SMALLWORLD

AŻE KŁĘCI!

RASY



GOBLINY (pomysłu Gustava Åkerfelta – Finlandia)

Możesz podbijać regiony ras Wymierających lub Ginących Plemion liczbą żetonów o 1 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.



KOBOLDY (pomysłu Jörga Krismanna – Niemcy)

Nie możesz zajmować ani podbijać regionów liczbą Koboldów mniejszą od 2. Gdy Koboldy stają się rasą Wymierającą, pozostaw w każdym regionie po jednym żetonie.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



PRZEKŁĘTE

(pomysłu Paolo Maori – Włochy)

Musisz zapłacić 3 monety zwycięstwa zamiast 1, aby ominąć Przekłątą rasę podczas wyboru nowego zestawu bitewnego. Ta zdolność nie ma żadnego innego działania.



BUSZUJĄCE

(pomysłu Travis Lauro – USA)

Za każdym razem, gdy podbijesz region zajmowany przez Aktywną rasę któregoś z przeciwników, musi on zapłacić Ci 1 monetę zwycięstwa ze swoich zasobów (chyba, że żadnej nie posiada). Zdolność ta nie działa na Wymierającą Ghule.



ŁĄKO

(pomysłu Philipa Hardinga – Australia)

Każdej nocy (rundy o parzystym numerze) możesz podbijać wszystkie regiony liczbą żetonów o 2 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz przynajmniej jednego żetonu. Ta zdolność nie działa za dnia (rundy o nieparzystym numerze).



HORDY

(pomysłu Leifa Steiestola – Kanada)

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.



GRASUJĄCE (pomysłu Daniela Zielinskiego – USA)

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 operację podbojów raz jeszcze, tym razem zakończoną ewentualnym użyciem kości posiłków.

SMALLWORLD

AŻE KŁĘCI!

RASY



GOBLINY (pomysłu Gustava Åkerfelta – Finlandia)

Możesz podbijać regiony ras Wymierających lub Ginących Plemion liczbą żetonów o 1 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz co najmniej jednego żetonu.



KOBOLDY (pomysłu Jörga Krismanna – Niemcy)

Nie możesz zajmować ani podbijać regionów liczbą Koboldów mniejszą od 2. Gdy Koboldy stają się rasą Wymierającą, pozostaw w każdym regionie po jednym żetonie.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



PRZEKŁĘTE

(pomysłu Paolo Maori – Włochy)

Musisz zapłacić 3 monety zwycięstwa zamiast 1, aby ominąć Przekłątą rasę podczas wyboru nowego zestawu bitewnego. Ta zdolność nie ma żadnego innego działania.



BUSZUJĄCE

(pomysłu Travis Lauro – USA)

Za każdym razem, gdy podbijesz region zajmowany przez Aktywną rasę któregoś z przeciwników, musi on zapłacić Ci 1 monetę zwycięstwa ze swoich zasobów (chyba, że żadnej nie posiada). Zdolność ta nie działa na Wymierającą Ghule.



ŁĄKO

(pomysłu Philipa Hardinga – Australia)

Każdej nocy (rundy o parzystym numerze) możesz podbijać wszystkie regiony liczbą żetonów o 2 mniejszą od wymaganej. Nadal potrzebujesz przynajmniej jednego żetonu. Ta zdolność nie działa za dnia (rundy o nieparzystym numerze).



HORDY

(pomysłu Leifa Steiestola – Kanada)

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.



GRASUJĄCE (pomysłu Daniela Zielinskiego – USA)

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 operację podbojów raz jeszcze, tym razem zakończoną ewentualnym użyciem kości posiłków.