

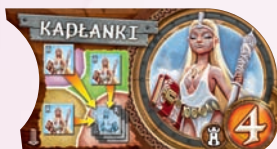
Wielkie Damy SMALLWORLD®

RASY



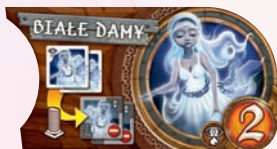
CYGANKI (pomysłu *Claya Blankenshipa* – USA)

Położ 1 monetę zwycięstwa (wziętą z banku) na każdym regionie, który opuścisz podczas fazy przygotowania oddziałów. Podczas swojej bieżącej tury nie możesz podbić tych regionów ponownie, ale na jej koniec otrzymujesz wszystkie rozłożone monety.



KAPŁANKI (pomysłu *Jasona Omana* – Australia)

Gdy Kapłanki stają się rasą Wymierającą, weź po jednym żetonie z każdego zajętego przez nie regionu i utwórz z nich stos, formując „Wieżę z Kości Stoniowej” 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 Wymierającej rasy. Lecz strzeż się: Wieża może zostać podbita jak każdy inny region (odpowiednią liczbą żetonów lub Smokiem). Jeśli Kapłanki miały zdolność Warowne, „Wieża” może stanąć na pojedynczej Twierdzy.



BIAŁE DAMY (pomysłu *Jörga Krismanna* – Niemcy)

Wymierające Białe Damy stają się odporne zarówno na podboje Twoich przeciwników, jak i cechy ras oraz zdolności specjalne!

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



HISTORYCY (pomysłu *Mike'a Haverty'ego* – USA)

Otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdą rasę Wymierającą, jaka występowała na mapie w momencie, gdy wybrałeś Historyków na swoją Aktywną rasę. W czasie, gdy Historycy pozostają rasą Aktywną, otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdym razem, gdy inna rasa staje się Wymierającą. Gdy wymierają Historycy, otrzymujesz dodatkową monetę po raz ostatni.



POKOJOWE (pomysłu *Blaise'a Hanczara* – Francja)

Otrzymujesz 3 monety zwycięstwa na koniec każdej tury, podczas której nie atakowałeś żadnej Aktywnej rasy. Nie miłujesz jednak wymarłych Ghuli, więc możesz ich atakować bez utraty tego bonusu.

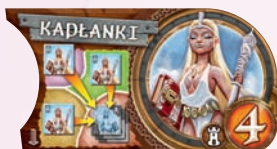
Wielkie Damy SMALLWORLD®

RASY



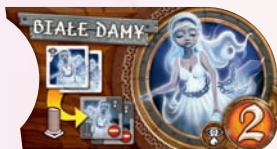
CYGANKI (pomysłu *Claya Blankenshipa* – USA)

Położ 1 monetę zwycięstwa (wziętą z banku) na każdym regionie, który opuścisz podczas fazy przygotowania oddziałów. Podczas swojej bieżącej tury nie możesz podbić tych regionów ponownie, ale na jej koniec otrzymujesz wszystkie rozłożone monety.



KAPŁANKI (pomysłu *Jasona Omara* – Australia)

Gdy Kapłanki stają się rasą Wymierającą, weź po jednym żetonie z każdego zajętego przez nie regionu i utwórz z nich stos, formując „Wieżę z Kości Stoniowej” 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 Wymierającej rasy. Lecz strzeż się: Wieża może zostać podbita jak każdy inny region (odpowiednią liczbą żetonów lub Smokiem). Jeśli Kapłanki miały zdolność Warowne, „Wieża” może stanąć na pojedynczej Twierdzy.



BIAŁE DAMY (pomysłu *Jörga Krismanna* – Niemcy)

Wymierające Białe Damy stają się odporne zarówno na podboje Twoich przeciwników, jak i cechy ras oraz zdolności specjalne!

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



HISTORYCY (pomysłu *Mike'a Haverty'ego* – USA)

Otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdą rasę Wymierającą, jaka występowała na mapie w momencie, gdy wybrałeś Historyków na swoją Aktywną rasę. W czasie, gdy Historycy pozostają rasą Aktywną, otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdym razem, gdy inna rasa staje się Wymierającą. Gdy wymierają Historycy, otrzymujesz dodatkową monetę po raz ostatni.



POKOJOWE (pomysłu *Blaise'a Hanczara* – Francja)

Otrzymujesz 3 monety zwycięstwa na koniec każdej tury, podczas której nie atakowałeś żadnej Aktywnej rasy. Nie miłujesz jednak wymarłych Ghuli, więc możesz ich atakować bez utraty tego bonusu.