

Grand Dames of SMALLWORLD™

RASY



CYGANKI (pomysłu Claya Blankenshipa - USA)

Położ 1 monetę zwycięstwa (wziętą z banku) w każdym regionie, jaki opuścisz podczas fazy przygotowania oddziałów. Podczas swojej bieżącej tury nie możesz podbić tych regionów ponownie, ale na jej koniec otrzymujesz 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 Wieżę z Kości Słoniowej w 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 Smakiem). Jeśli Kapłanki miały zdolność Warowne, Wieża może stać na pojedynczej Twierdzy.



BIAŁE DAMY (pomysłu Jörga Krismanna - Niemcy)

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

ZDOLNOŚCI SPECJALNE



HISTORYCY (pomysłu Mike'a Haverty - USA)

Otrzymujesz 1 monetę zwycięstwa za każdą Wymierającą rasę, 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 bonusową monetę po raz ostatni.



MIŁUJĄCE POKÓJ (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.