

BE NOT AFRAID SMALLWORLD™

RAZZE



BARBARIANS (Barbari)

Il tuo esercito di Barbari non può riorganizzare le truppe alla fine di ogni turno. Se l'ultimo tentativo di conquista fallisce, i Barbari non utilizzati rimangono fuori dalla mappa fino all'inizio del tuo prossimo turno.



HOMUNCULI (Omuncoli)

Durante la scelta della combinazione Razza-Potere Speciale, ogni volta che gli Homunculi non vengono scelti, oltre alla moneta Vittoria bisogna aggiungere alla combinazione anche un segnalino Omuncolo, prelevandolo dalla riserva (se disponibile). Questi segnalini verranno aggiunti a quelli già previsti dalla combinazione, insieme alle monete Vittoria, quando gli Homunculi verranno scelti.



LEPRECHAUNS (Leprecauni)

Durante la fase di Riorganizzazione, posiziona 1 Pentola d'Oro in una (o tutte, se lo vuoi) delle regioni che i tuoi Leprecauni occupano. Ogni Pentola d'Oro presente all'inizio del tuo prossimo turno viene messa nella propria riserva e cambiata per 1 moneta. Se un avversario conquista una di queste regioni prima del tuo prossimo turno, ne conquista anche la Pentola d'Oro. Tutte le Pentole d'Oro rimanenti possono essere utilizzate durante le successive fasi di Riorganizzazione, fino al loro esaurimento.



PIXIES (Fate)

Durante la Riorganizzazione, lascia un solo segnalino Pixie in ogni regione occupata. Tutti gli altri segnalini Pixies devono rimanere fuori dal tabellone fino all'inizio del tuo prossimo turno.



PYGMIES (Pigmei)

Ogni volta che perdi un segnalino dei Pigmei, lancia il dado Rinforzi per ricevere dalla riserva tanti segnalini Pigmei quanto è il risultato del dado (finché i segnalini sono disponibili). Posiziona i nuovi segnalini sul tabellone alla fine del tuo turno di gioco corrente.

BE NOT AFRAID SMALLWORLD™

POTERI SPECIALI



BARRICADE (Barricata)

Guadagni 3 monete bonus ogni volta che le tue truppe barricate occupano 4 o meno regioni alla fine del tuo turno.



CATAPULT (Catapulta)

Una volta per turno, puoi posizionare la Catapulta in una regione che occupi per conquistare qualsiasi regione che si trovi ad 1 regione di distanza (ma non adiacente) con 1 segnalino in meno di quelli richiesti. La Catapulta può essere utilizzata per attaccare una regione che si trova dalla parte opposta di un Lago, ma non attraverso il Mare. La regione con la Catapulta è immune agli attacchi nemici (sia alla Razza che ai Poteri Speciali). La Catapulta viene eliminata una volta che la razza entra in Declino.



CORRUPT (Corrompere)

Guadagni 1 moneta bonus da ogni avversario che ti conquista una delle tue regioni attive.



IMPERIAL (Imperiale)

Per ogni regione oltre le 3 che le tue truppe Imperiali occupano alla fine del tuo turno, guadagni 1 moneta bonus. (Ad esempio, se alla fine del tuo turno occupi 5 regioni, guadagni 2 monete extra.)



MERCENARY (Mercenario)

Ogni volta che vuoi conquistare una regione, puoi spendere 1 moneta Vittoria per ridurre di 2 il numero di segnalini richiesti per conquistarla. E' comunque richiesto un minimo di 1 segnalino. Se decidi di utilizzare il Mercenario durante l'ultimo tentativo di conquista, puoi scegliere di utilizzarne il potere dopo aver lanciato il dado rinforzi.