

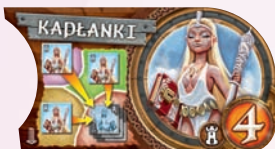
# Wielkie Damy SMALLWORLD®

## RASY



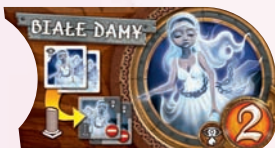
### **CYGANKI** (pomysłu *claya blankenshipa* – *usa*)

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 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 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 stać 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.