

BE NOT AFRAID... SMALLWORLD™

Rassen



BARBARIANS

Jouw barbarians kunnen geen troepenherhikking uitvoeren aan het einde van de speelbeurt. Als je laatste veroveringspoging mislukt, neem je de overgebleven barbaren op hand tot je aan je volgende speelbeurt.



HOMUNCULI

Als je bij het uitkiezen van een nieuwe Ras\Speciale Kracht combinatie de Homunculi overslaat moet je hierop naast de overwinningsmunt ook een Homunculi fiche op deze combinatie leggen (zolang de voorraad strekt). De speler die deze combinatie kiest ontvangt die fiches bovenop het aangegeven aantal op de combinatie.



LEPRECHAUNS

Plaats tijdens je troepen herhikking 1 pot met goud in een (of alle, als je dat wenst) door je kabouters bezette regio's. Elke pot met goud die bij het begin van je volgende speelbeurt nog op het bord ligt, mag je bij je overwinningsmunten toevoegen, en heeft dezelfde waarde als een overwinningsmunt.

Als een tegenspeler een regio verovert waar zich een pot met goud bevindt, voor je weer aan de beurt bent ontvangt hij de pot met goud. Nog niet ingezette pot met goud fiches kunnen tijdens de volgende troepen herhikking worden ingezet, tot ze allemaal zijn opgebruikt.



PIXIES

Laat tijdens de troepen herhikking in elke bezette regio precies 1 fiche liggen. Alle andere Pixies neem je op hand tot het begin van je volgende speelbeurt.



PYGMIES

Telkens je een Pygmie verliest, mag je met de versterkingsdobbelsteen werpen, en ontvang je evenveel pygmeeën fiches als aangegeven door de dobbelsteen (zolang er pygmeeën voorradig zijn). Je mag deze verdelen over je bezette regio's aan het einde van de actieve speler zijn speelbeurt.

BE NOT AFRAID... SMALLWORLD™

Speciale Krachten



BARRICADE

Als je aan het einde van je speelbeurt 4 of minder regio's bezet, ontvang je 3 extra overwinningsmunten.



CATAPULT

Per speelbeurt mag je de katapult in een door jou bezette regio plaatsen, om zo een regio te veroveren waar zich 1 andere regio tussen bevindt, maar niet aangrenzend is voor 1 fiche minder dan normaal. De katapult kan gebruikt worden om regio's aan de overkant van het meer te veroveren, maar niet overzees. De regio met de katapult is immuun tegen veroveringen van de ras- en speciale krachten van de andere spelers. De katapult verdwijnt als je in verval gaat.



CORRUPT

Ontvang 1 overwinningsmunt van een tegenspeler, telkens deze met succes een (actieve) regio van jou verovert.



IMPERIAL

Als je aan het einde van je speelbeurt met je keizerlijke troepen meer dan 3 regio's bezet ontvang je voor elk van die regio's een extra overwinningsmunt.
(vb. Als je 5 regio's bezet aan het einde van je beurt, ontvang je 2 overwinningsmunten).



MERCENARY

Je mag bij elke verovering die je uitvoert, 1 overwinningsmunt betalen om het benodigd aantal rasfiches te verminderen met 2. Minimaal 1 fiche per regio is vereist. Als je de huurling eigenschap gebruikt bij je laatste veroveringspoging, mag je zelf bepalen of je dit voor of na de dobbelsteenworp doet.