

GRANDES ESENCIAS SMALLWORLD™

Razas



BÁRBAROS

Tus Bárbaros no pueden redistribuir sus tropas al final de cada turno. Si la conquista final falla, guarda las fichas de Bárbaros que no hayas usado fuera del tablero hasta el inicio de tu siguiente turno.



HOMÚNCULOS

Cada vez que se salte la combinación que contenga los Homúnculos a la hora de seleccionar una combinación, además de poner una Moneda de Victoria encima de esa combinación, también deberás añadirle una ficha de Homúnculo de la bandeja de almacenaje, si queda alguna. Estas fichas de Raza Homúnculo se añaden, junto con las Monedas de Victoria, a las que se reciben normalmente cuando se selecciona la combinación que contenga esta Raza.



LEPRECHAUNS

Durante la Redistribución de Tropas, pon 1 ficha de Olla de Oro, o todas si así lo deseas, en cualquier Región que ocupen tus Leprechauns. Cada ficha de Olla de Oro que aún esté presente al inicio de tu siguiente turno valdrá una Moneda de Victoria y pasará a tu pila de Monedas de Victoria. Si un oponente conquista una de esas Regiones antes de tu siguiente turno, se quedará con las fichas de Olla de Oro presentes en esa Región. Las fichas de Olla de Oro que queden se pueden poner en el tablero durante la Redistribución de Tropas de turnos posteriores, hasta que se terminen de poner todas.



PIGMEOS

Cada vez que pierdas una ficha de Pigmeo tira el Dado de Refuerzos y recibe de la bandeja de almacenaje tantas fichas de Pigmeo como indique la tirada, o en su defecto las que queden si el resultado de la tirada indica más fichas de las que quedan en la bandeja. Pon esas fichas de Pigmeo en el tablero al final del turno del jugador activo.



PIXIES

Durante tu Redistribución de Tropas, deja una sola ficha de Pixie en cada Región ocupada por esta Raza. El resto de fichas de Pixies deberán permanecer fuera del tablero hasta el inicio de tu siguiente turno.

GRANDES ESENCIAS SMALLWORLD™

Poderes Especiales

CON CATAPULTAS



Una vez por turno, puedes poner la ficha de Catapulta en una Región que ocupes para conquistar con 1 ficha de Raza menos de las necesarias cualquier Región que se encuentre a una Región de distancia (no adyacente). La Catapulta se puede usar para conquistar una Región que se encuentre al otro lado del Lago, pero no para conquistar Regiones por encima de Mares. La Región con la Catapulta es inmune a conquistas enemigas así como a los Poderes de Raza y Poderes Especiales. La ficha de Catapulta desaparece cuando entras en Declive.

CORRUPTOS



Cada vez que un oponente conquiste una de tus Regiones con fichas de Raza activa, gana 1 Moneda de Victoria de la pila de Monedas de Victoria de ese oponente.

EN BARRICADAS



Gana 3 Monedas de Victoria adicionales cada vez que tus tropas En Barricadas ocupen 4 Regiones o menos al final de tu turno.

IMPERIALES



Por cada Región por encima de 3 que tus tropas Imperiales ocupen al final de tu turno, gana una Moneda de Victoria adicional. Por ejemplo, si ocupan 5 Regiones al final de tu turno, recibes 2 Monedas de Victoria adicionales.

MERCENARIOS



Cada vez que quieras conquistar una Región, podrás gastar 1 Moneda de Victoria para reducir en 2 el número de fichas de Raza necesarias para la conquista. Como siempre, se necesita 1 ficha como mínimo para realizar la conquista. Puedes usar este Poder Especial tras la tirada del Dado de Refuerzos en tu conquista final.