

# BE NOT AFRAID SMALLWORLD™

## РАСЫ

### ВАРВАРЫ (BARBARIANS)



Ваши **варвары** пропускают фазу перегруппировки отрядов в конце хода. Если Ваша последняя попытка завоевания провалилась незадействованные **варвары** остаются вне игрового поля до начала Вашего следующего хода.

### ЧЕЛОВЕЧКИ (HOMUNCULI)



Каждый раз, когда расу **человечков** пропускают при выборе расы в дополнение к победной монете на неё необходимо положить жетон **человечков** взятый из запаса (если таковые имеются). Эти жетоны добавляются к тем, что взял бы игрок при обычном выборе вдобавок к победным монетам.

### ЛЕПРЕКОНЫ (LEPRECHAUNS)



Во время Вашей перегруппировки отрядов положите **1** жетон **горшочка с золотом** в любой (или в каждый, если хотите) регион, который занимают Ваши **леприкионы**. Каждый **горшочек с золотом**, который присутствует в начале Вашего следующего хода в регионе занятом **леприконами**, переходит к Вам и считается как **1** **победная монета**. Если же противник побеждает один из таких регионов до Вашего следующего хода, то **горшочек с золотом** получит он, а не Вы.

### ФЕИ (PIXIES)



Во время перегруппировки отрядов, оставьте только один жетон **феи** в каждом регионе, который они занимают. Все остальные Ваши **феи** должны быть убраны с игрового поля, и не будут использоваться до начала Вашего следующего хода.

### ПИГМЕИ (PYGMIES)



Каждый раз, когда Вы теряете жетон **пигмеев**, бросьте **кубик подкрепления** и получите столько новых жетонов **пигмеев** из запаса, сколько выпало на кубике (но не больше, чем их осталось в запасе). Поместите их в регионы всё ещё занятые Вашими **пигмеями** в конце хода текущего игрока.

# BE NOT AFRAID SMALLWORLD™

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



### БАРРИКАДЫ (BARRICADE)

Получите **3 победные монеты**, если к концу Вашего хода раса с баррикадами занимает не более четырёх регионов.



### КАТАПУЛЬТА (CATAPULT)

Раз в свой ход, Вы можете разместить **катапульта** в области, которую занимает Ваша активная раса, чтобы захватить любой регион на расстоянии 1 региона (т.е. через один, а не соседний) используя для этого на 1 жетон расы меньше, чем обычно. **Катапульта** может быть использована для завоевания региона находящегося за озером, но не за морем. Регион, в котором находится **катапульта**, получает иммунитет к захвату, а также к свойствам рас и особым способностям. **Катапульта** исчезает, когда раса становится угасающей.



### ПРОДАЖНЫЕ (CORRUPT)

Получите **1 победную монету** от противника, который успешно завоевал регион, занятый Вашей активной расой.



### ИМПЕРАТОРСКИЕ (IMPERIAL)

В конце хода за каждый регион свыше трёх занимаемый Вашими **императорскими** войсками Вы получаете **1 победную монету**. (т.е. если **императорские** войска занимают 5 регионов в конце хода Вы получите **2 победные монеты**.)



### НАЁМНИКИ (MERCENARY)

Каждый раз, когда Вы завоёвываете регион, Вы можете потратить **1 победную монету** уменьшая при этом необходимое количество жетонов расы для завоевания на 2. Для завоевания всё ещё необходимо не менее 1 жетона. Во время последней попытки завоевания Вы можете решить использовать свойство **наёмников** даже после броска **кубика подкрепления**.