

Grand Dames of SMALLWORLD™

РАСЫ



ЦЫГАНКИ (GYPSIES)

Положите **1 победную монету** (взятую из запаса) в каждый покинутый Вами регион. Вы не можете завоёвывать этот регион снова в этот ход, но Вы получите эти **победные монеты** в качестве бонуса в конце Вашего хода.



ЖРИЦЫ (PRIESTESSES)

Когда **жрицы** становятся угасающей расой, возьмите по одному жетону **жрицы** с каждой оккупированной ими территории и сложите их в единую «**Башню из слоновои кости**» разместив её в одном из регионов, которые занимали **жрицы**. Каждый ход Вы получаете **1 победную монету** за каждый жетон **жрицы** в **башне**. Но остерегайтесь: Вашу **башню** всё ещё могут завоевать, как и любой другой регион (с помощью достаточного количества жетонов или **драконом**). Если Ваши **жрицы** были **укреплены**, то **башня** может быть расположена в одной из **крепостей**.



БЕЛОСНЕЖКИ (WHITE LADIES)

Став угасающей расой, Ваши **белоснежки** получают иммунитет к захвату, а также к свойствам рассы и особым способностям Ваших оппонентов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



ИСТОРИКИ (HISTORIAN)

Возьмите **1 победную монету** за каждую угасающую расу во время выбора **историков**. Каждый раз, когда другая раса становится угасающей, возьмите **1 победную монету** если Ваши **историки** являются активной расой. Ну и наконец, в тот момент, когда Ваши **историки** становятся угасающей расой возьмите ещё **1 победную монету**.



МИРОЛЮБИВЫЕ (PEACE-LOVING)

Возьмите **3 бонусных победных монеты** в конце каждого Вашего хода, в течении которого Вы не нападали на активную расу. Вы не любите угасающих **Гулей** (Ghouls) и можете напасть на них, не теряя Вашего **миролюбивого бонуса**.