

# UNA TELA DE ARAÑA SMALLWORLD®

## Razas



### BRUJOS DE HIELO (por Andrew Capel)



Los Brujos de hielo obtienen una ficha de Invierno por cada Fuente Mágica que controlen al final de su fase de Redistribución. Al final de su fase de Redistribución, los Brujos de hielo pueden colocar sus fichas de Invierno en sus propias Regiones o en cualquier Región adyacente, aun así no se puede poner más de una ficha de Invierno por Región. Una ficha de Invierno aumenta la defensa de una Región en 1 y permanecerá en el tablero mientras los Brujos de hielo sean una Raza activa. Las Regiones con una ficha de Invierno que no estén controladas por los Brujos de hielo proporcionan 1 Moneda de Victoria menos de lo habitual.

### SKAGS (por Randy Pitchford)



Por cada Región que conquistes coloca boca abajo una ficha de Botín seleccionada al azar. Sólo podrás ver el valor de una ficha de Botín tras haberla seleccionado y antes de colocarla en el tablero. Cuando un oponente conquiste una de tus Regiones, revela la ficha de Botín. Si la ficha de Botín es una ficha de Ataque Skag, la conquista se cancela y el oponente pierde una ficha de Raza, además no podrá volver a realizar ningún otro ataque a esa misma Región durante ese turno. De lo contrario, el oponente obtiene la ficha de Botín. Si abandonas una Región, deja la ficha de Botín en esa Región. Cuando entres en Declive, o al final de tu último turno en el caso de que no hayas entrado en Declive, revela todas las fichas de Botín que tengas en tus Regiones y gana su valor en Monedas de Victoria.

### HOMBRES-TIRACHINAS (por Bill Gurski)



Los Hombres-tirachinas pueden conquistar una Región que se encuentre a una Región de distancia de cualquiera que ocupen en esos momentos, a condición de que no controlen una Región adyacente a la Región objetivo. Cuando una Región es conquistada de esta manera, obtienen inmediatamente 1 Moneda de Victoria de la reserva. Pueden conquistar Regiones al otro lado del Lago, pero no al otro lado de los Mares.

# UNA TELA DE ARAÑA SMALLWORLD®

## Poderes Especiales



### IMITADORES (por Andrew Capel)

Al inicio de cada uno de tus turnos, puedes colocar la ficha de Imitador en uno de los seis Poderes Especiales de las combinaciones disponibles que se encuentran cerca del tablero. Tu Raza activa se beneficia del efecto de ese Poder Especial hasta tu siguiente turno, o hasta que un oponente seleccione ese Poder Especial para su combinación. Cuando un Poder Especial deja de tener efecto, pierdes todas las fichas ligadas a ese Poder Especial. Ten en cuenta que algunos Poderes Especiales sólo se aplican en un determinado turno (como por ejemplo "Ricos" que únicamente funcionará en tu primer turno, "Fornidos" que sólo funciona si entras en Declive, etc.).



### DE LAVA (por Alex Gurski)

Al final de tu turno, por cada Región de Montaña que ocupes, puedes colocar una ficha de Lava en cualquier Región adyacente a esa Región de Montaña (excluyendo aquellas Regiones protegidas por Poderes Especiales y Poderes de Raza). Todas las fichas en esa Región vuelven a la mano de su dueño y se tratan como si la Región hubiera sido conquistada, con la excepción de que no se produce ninguna pérdida en fichas de Raza. La Región no puede ser conquistada por otro jugador hasta el inicio de tu siguiente turno. Al inicio de tu siguiente turno, retira todas las fichas de Lava del tablero y juega tu turno de manera habitual.



### BENDECIDOS (por Randy Pitchford)

Cuando tu Raza de Bendecidos entra en Declive, automáticamente revive tu raza ya en Declive. En lugar de elegir una nueva Raza en tu siguiente turno, activa la Raza que ya tenías en Declive. Puedes dejar las fichas en Declive que se encuentran en el tablero, girándolas a su lado Activo; o bien ponerlas en tu mano si así lo deseas. Recibe el resto de fichas de Raza, si es necesario, además de las fichas de Poder Especial, de nuevo si es necesario, para completar el número de fichas que obtendrás tal y cómo si se tratara de la selección de una nueva combinación y juega de inmediato un turno completo con esa Raza.