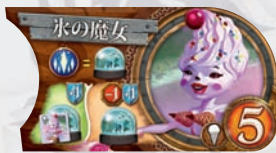


スモールワールド スパイダー・ウェブ SMALL WORLD®

種族



氷の魔女 (Andrew Capel 作)



氷の魔女は、自分の再配備フェイズの終了時に、自分が支配する魔法の源1つにつき冬マーカー1個を入手する。自分の再配備フェイズの終了時、氷の魔女は、自らが所有している地域か、それに隣接する地域に冬マーカーを置くことができる（ただし、冬マーカーは各地域に最大1枚までしか置くことができない）。冬マーカーが置いてある地域は、防御力が1増加する。冬マーカーは氷の魔女がアクティブである限り、ゲームボード上に残る。冬マーカーが置いてある氷の魔女に支配されていない地域で得られる勝利コインは、通常よりも1少ない。

スカッグ (Randy Pitchford 作)



あなたが征服している地域1つにつき1枚の盗品マーカーを、裏向きのままランダムに選んで、各地域に1枚ずつ置く。そのマーカーは選択してゲームボード上に配置した後のみ、表面を見ることができる。対戦相手があなたの支配する地域の1つを征服したとき、その盗品マーカーを表向きにする。その盗品マーカーがスカッグの攻撃マーカーだった場合、その征服は無効となり、その対戦相手はトークン1枚を失う（その対戦相手はこのターン中は、その地域を再度攻撃することができない）。それ以外のマーカーだった場合、対戦相手はその盗品を入手する。あなたが地域1つを放棄する場合、その地域にある盗品トークンはそのまま残る。あなたが衰退する場合や、衰退しない場合でもあなたの最後のターンの場合、あなたの支配する地域にある盗品トークンはすべて表向きにして、それらをあなたが入手する。

スリングマン (Bill Gurski 作)



スリングマンは、自分が支配している地域から1地域分はさんだ地域を、隣接していなくとも征服することができる。この方法で地域1つを征服した場合、即座に勝利の隠し場所から勝利コイン1を獲得する。スリングマンは湖をはさんだ地域を征服することができるが、海をはさむことはできない。

スモールワールド スパイダー・ウェブ SMALL WORLD®



特殊パワー

ものまね (Andrew Capel 作)



あなたの各ターンの開始時、ゲームボードの横に並べてある6つのセットのうちいずれか1つの特殊パワーの上にもものまねマーカー1枚を置いてよい。あなたのアクティブな種族は、あなたの次のターンの開始時まで、またはそのコンボが他のプレイヤーに選択されるまで、ものまねマーカーが置かれたセットの特殊パワーを得る。その特殊パワーの効果を失ったとき、あなたはその特殊パワーによるトークンすべてを失う。特殊パワーの中には、特定のターンにしか効果が適用されないものがある点に注意する（例えば「富裕な」はあなたの最初のターンのみ作用し、「頑強な」はあなたが衰退する場合のみ作用する）。

溶岩 (Alex Gurski 作)



あなたのターンの終了時、あなたが征服している山岳地帯1つにつき1枚の溶岩トークンを、その山岳地帯に隣接するいずれかの地域（特殊パワーや種族のパワーで保護されている地域を除く）に置くことができる。この地域にあったすべてのトークンは、その地域を所有していたプレイヤーの手に戻し、その地域が征服されたかのように扱う（ただし、そのプレイヤーはトークン1枚を失わない）。その地域は、その後、あなたの次のターンが開始するまで他のプレイヤーが入ることができない。あなたの次のターンの開始時、ゲームボード上のすべての溶岩トークンを取り除き、通常通りプレイを続ける。

魂に触れる (Randy Pitchford 作)



あなたの魂に触れる種族が衰退したとき、自動的にあなたの衰退していた種族を蘇生する。あなたの次のターン、新たな種族を選択する代わりに、直前に衰退していた種族をアクティブにする。ボード上に残っていた衰退していた種族のトークンはその地域に残り、アクティブ側にするか、あなたの手に戻す。（もしあれば）その種族の残りのトークン（と、もしあればマーカー類）は、新たなセットを選択したときと同様に受け取り、即座にそれらを使ってターンをプレイする。