

# SMALL WORLD™

## Cursed!

### RAZZE



#### **GOBLINS** (di Gustav Åkerfelt - Finlandia)

Puoi conquistare qualsiasi Regione In Declino con 1 segnalino Goblin in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario.



#### **KOBOLDS** (Coboldi) (di Jörg Krismann - Germania)

Non puoi occupare (né conquistare) una Regione con meno di 2 segnalini Coboldi. Tuttavia quando entri In Declino lascia un singolo segnalino per Regione, come da regolamento.

### POTERI SPECIALI



#### **CURSED** (Maledetto) (di Paolo Mori - Italia)

Devi pagare 3 monete Vittoria, anziché 1, per saltare la Razza Maledetta durante la scelta della combinazione Razza-Potere Speciale. Non apporta alcun Potere Speciale aggiuntivo.



#### **RANSACKING** (Saccheggio) (di Travis Lauro - USA)

Ogni volta che conquisti una Regione che contiene un segnalino Attivo di un avversario, egli deve immediatamente pagarti 1 moneta Vittoria dalla sua riserva (a meno che non abbia più monete). Non puoi saccheggiare i Ghouls In Declino.



#### **HORDES OF** (Orde di) (di Leif Steiestol - Canada)

Puoi utilizzare i tuoi 2 segnalini Hordes of esattamente come se fossero 2 segnalini extra della tua Razza Attiva. Questi segnalini scompaiono quando la tua Razza entra In Declino.



#### **WERE-** (Licantropo) (di Philip Harding - Australia)

Ogni notte (turni di gioco pari), puoi conquistare tutte le Regioni con 2 segnalini Razza in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario. Questo Potere Speciale non ha effetto durante il giorno (turni dispari).



#### **MARAUDING** (Predatore) (di Daniel Zielinski - USA)

Una volta terminate tutte le conquiste (ma prima di aver tentato una conquista finale tramite il Dado Rinforzi), riprendi le tue truppe in mano, lasciando almeno un segnalino per Regione, e gioca un altro turno completo di conquiste; in seguito gioca il tuo tentativo finale di conquista (se vuoi).