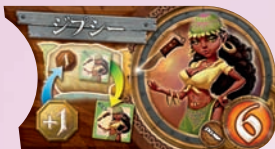


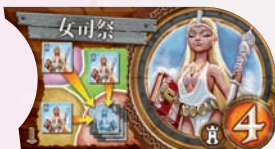
# SMALLWORLD™

## 種族



### ジブシー (アメリカの Clay Blankenship 作)

あなたが放棄した地域それぞれに、ボーナスの勝利コイン1を（勝利の隠し場所から取って）配置します。このターンその地域は、あなたが再度征服することはできませんが、ターンの終了時に配置したコインをボーナスとして獲得します。



### 女司祭 (オーストラリアの Jason Oman 作)

「女司祭」を衰退させるときに、支配している地域それぞれから女司祭トークンを1枚ずつ取り、支配していた地域の1つに重ねて1つの山にして「象牙の塔」を形成し、残りの地域は女司祭トークンを残さずに放棄します。毎ターン、象牙の塔に重なっている女司祭トークン1枚につき、通常の衰退種族の得点と同様に勝利コイン1を獲得します。しかし、象牙の塔がある地域も（十分な枚数の種族トークンやドラゴンによって）他の地域と同様に征服の対象になります。「女司祭」が「要塞を設ける」と組み合わせられていた場合、要塞1枚の上に象牙の塔を作ることができます。



### ホワイトレディ (ドイツの Jörg Krismann 作)

衰退した「ホワイトレディ」に対しては、対戦相手による征服や種族の能力や特殊パワーが無効になります。

## 特殊パワー



### 歴史家の (アメリカの Mike Haverty 作)

あなたが「歴史家」を選択するとき、衰退している種族（どのプレイヤーの種族でもよい）1つにつきボーナスの勝利コインを1ずつ獲得します。あなたは「歴史家」と組み合わせた種族がアクティブ状態であるかぎり、他の種族が衰退するたびに勝利コインを1ずつ獲得し、「歴史家」と組み合わせた種族が衰退するとき、最後のボーナスコイン1を獲得します。



### 平和を愛する (フランスの Blaise Hanczar 作)

あなたがアクティブ状態の種族を攻撃しなかったターンの終了時に、ボーナスの勝利コイン3を獲得します。組み合わせた種族は、衰退した「ゲール」に対しては愛を感じないため、衰退した「ゲール」を攻撃してもボーナスのコインを獲得できます。