

LA TELA DEL BAGNO SMALLWORLD®

Razze



STREGHE DI GHIACCIO (Andrew Capel)



Le Streghe di Ghiaccio ricevono 1 segnalino Inverno per ogni Regione Magica che controllano alla fine della loro fase di Rischieramento. Alla fine della loro fase di Rischieramento, le Streghe di Ghiaccio possono collocare i segnalini Inverno nelle loro Regioni o nelle Regioni adiacenti (non ci può essere più di 1 segnalino Inverno in ogni Regione). Un segnalino Inverno aumenta la difesa della Regione di 1 in modo permanente. Rimane sul tabellone fintantoché le Streghe di Ghiaccio sono Attive. Le Regioni con un segnalino Inverno che non sono controllate dalle Streghe di Ghiaccio forniscono 1 Moneta Vittoria in meno rispetto alla norma.

SKAG (Randy Pitchford)



Il giocatore seleziona in modo casuale 1 segnalino Forziere e lo posiziona a faccia in giù su ogni Regione che conquista. Può guardarlo solamente dopo averlo selezionato e posizionato sul tabellone. Quando un avversario conquista una delle sue Regioni, rivela il segnalino Forziere. Se si tratta di un segnalino Attacco Skag, la conquista è annullata e l'avversario perde un segnalino Razza (non potrà ritentare di conquistare quella Regione durante lo stesso turno). Negli altri casi l'avversario prende il segnalino Forziere. Se il giocatore decide di abbandonare una Regione, vi lascia il segnalino Forziere. Quando entra in Declino, o alla fine del suo ultimo turno se non è entrato in Declino, il giocatore rivela tutti i segnalini Forziere nelle sue Regioni e li raccoglie.

UOMINI FIONDA (Bill Gurski)



Gli Uomini Fionda possono conquistare una Regione saltando una Regione che si trovi tra la loro e quella che vogliono conquistare, purché non controllino una Regione adiacente a essa. Quando conquistano una Regione in questo modo, prendono immediatamente una Moneta Vittoria dalla riserva. Possono conquistare Regioni al di là del Lago, ma non al di là del Mare.

LA TELA DEL RAGNO SMALLWORLD®

Poteri Speciali



SPECULARI (*Andrew Capel*)

All'inizio di ogni suo turno il giocatore può collocare il segnalino Specchio su una delle sei tessere Poteri Speciali delle combinazioni a lato del tabellone. La sua Razza Attiva sfrutta gli effetti di quel Potere Speciale fino all'inizio del suo turno successivo, o finché un avversario non sceglie di utilizzare quella combinazione. Quando gli effetti del Potere Speciale terminano, il giocatore perde tutti i segnalini Potere Speciale. Si ricorda che alcuni Poteri Speciali vengono applicati solamente durante un turno specifico (per esempio "Abbienti" ha effetto solamente durante il primo turno, "Tenaci" solamente quando la Razza entra in Declino ecc.).



DELLA LAVA (*Alex Gurski*)

Alla fine del suo turno, per ogni Regione di Montagna occupata, il giocatore può collocare un segnalino Lava su una Regione adiacente a quella Regione di Montagna (escluse le Regioni protette da Poteri Speciali e di Razza). Tutti i segnalini in quelle Regioni vengono ripresi in mano dai giocatori sconfitti, come se le Regioni fossero state conquistate (tranne che per il fatto che non perdono segnalini). La Regione non potrà essere conquistata da nessun avversario fino all'inizio del turno successivo del giocatore. All'inizio del suo turno successivo, il giocatore rimuove tutti i segnalini Lava dal tabellone e procede normalmente.



DELLA RINASCITA (*Randy Pitchford*)

Quando la Razza Della Rinascita entra in Declino, resuscita automaticamente la Razza in Declino del giocatore. Anziché scegliere una nuova Razza durante il suo turno successivo, il giocatore Attiva la sua precedente Razza in Declino. Può tenere i segnalini che la Razza in Declino aveva già sul tabellone, girandoli sul lato Attivo, o riprenderli in mano, se preferisce. Prende i restanti segnalini Razza (e gli altri segnalini che gli spettano, se ce ne sono), esattamente come se si trattasse di una nuova combinazione, e gioca immediatamente un turno con essi.