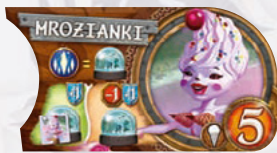


W PAJĘCZEJ SIĘCI SMALLWORLD®

Rasy



MROZIANKI (pomysłu Andrew Capela)



Mroziarki na koniec fazy Przegrupowania otrzymują po 1 znaczniku Zimy za każdy kontrolowany przez nie magiczny region (z niebieskim symbolem many). Wraz z końcem fazy Przegrupowania mogą umieścić po 1 z otrzymanych znaczników na kontrolowanych przez siebie regionach lub regionach z nimi sąsiadujących. Na każdym regionie może znaleźć się tylko 1 znacznik Zimy, a każdy z nich ulepsza obronę regionu o 1. Znaczniki Zimy pozostają na planszy tak długo, jak długo Mroziarki są aktywną Rasą. Regiony posiadające na sobie znacznik Zimy, które nie są kontrolowane przez Mroziarki, zapewniają o 1 Monetę Zwycięstwa mniej niż zwykle.

SKAGOWIE (pomysłu Randy'ego Pitchforda)



W każdym regionie, który podbijasz, umieszczasz jeden zakryty znacznik Łupów, wybrany losowo z puli tych znaczników. Wolno Ci na niego spojrzeć dopiero wtedy, gdy zostanie już wylosowany i położony na planszy. Kiedy przeciwnik podbija jeden z należących do Ciebie regionów, odstoń znacznik Łupów. Jeśli na odwrocie znacznika znajduje się ikona Ataku Skagów, podbijanie regionu zostaje anulowane i przeciwnik traci jeden z atakujących żetonów. Nie wolno mu ponownie zaatakować tego regionu podczas tej tury. W innym wypadku przeciwnik otrzymuje nagrodę pokazaną na odwrocie znacznika w postaci Monet zwycięstwa. Kiedy opuszczasz region zawierający znacznik Łupów, pozostaw go na miejscu. Kiedy Skagowie stają się wymierającą rasą, a także na koniec Twojej ostatniej tury, jeśli są rasą aktywną, zdejmij z planszy wszystkie znaczniki Łupów z kontrolowanych przez Ciebie regionów otrzymując pokazane na nich Monety zwycięstwa.



PROCOLUDKI (pomysłu Billa Gurskiego)

Procoludki mogą podbijać regiony znajdujące się o dwa pola dalej od regionu, który aktualnie zasiedlają, pod warunkiem, że podbijany region nie sąsiaduje z innym zajmowanym przez żetony ich rasy. Mogą podbijać regiony przez Jeziora, ale nie przez Morza. Za każdy region podbijany w ten sposób natychmiast otrzymujesz 1 Monetę Zwycięstwa.

W PAJĘCZEJ SIĘCI SMALLWORLD®

Zdolności specjalne



NAŚLADOWCZE (pomysłu Andrew Capela)

Na początku każdej swojej tury możesz umieścić znacznik Naśladowania przy jednej z sześciu widocznych Oznak wchodzących w skład dostępnych zestawów bitewnych. Twoja aktywna Rasa otrzymuje Zdolność wskazaną przez znacznik. Będzie ona aktywna do początku Twojej następnej tury albo do momentu, aż któryś z przeciwników wybierze zestaw bitewny z tą zdolnością. Kiedy zdolność specjalna przestaje działać, tracisz wszystkie znaczniki specjalne, które Ci dzięki niej przysługiwały. Zwróć uwagę na to, że niektóre zdolności działają wyłącznie w pewnym momencie tury (na przykład „Zamożne” tylko na początku pierwszej tury, „Niezłomne” tylko podczas Wymierania rasy itd.).



LAWOTWÓRCZE (pomysłu Alexa Gurskiego)

Z końcem Twojej tury za każdy zajmowany przez Ciebie region gór możesz położyć 1 żeton Lawy w regionie sąsiadującym z tymi górami (wyłączając regiony chronione przez Zdolności Specjalne albo Rasowe). Wszystkie żetony z tego regionu wracają na rękę kontrolującego go gracza i traktuje się je tak, jakby region został właśnie podbity (z tym wyjątkiem, że żadne żetony nie są tracone). Żaden z graczy nie może podbić regionu zalanego Lawą aż do Twojej następnej tury. Na początku swojej następnej tury usuń wszystkie żetony Lawy z planszy.



WSKRZESZAJĄCE (pomysłu Randy'ego Pitchforda)

Kiedy Twoja aktywna rasa z tą zdolnością staje się rasą Wymierającą, to ożywia posiadaną przez Ciebie poprzednią Wymierającą rasę. W trakcie swojej następnej tury, zamiast wybierać nowy zestaw bitewny, aktywujesz swoją poprzednią Wymierającą rasę. Możesz zatrzymać wszystkie znajdujące się na planszy żetony tej rasy, obracając je na aktywną stronę, albo zabrać je z powrotem do ręki. Otrzymujesz pozostałe żetony tej rasy (jeśli jakiegś Ci przysługują) oraz znaczniki wynikające z posiadanej przez nią zdolności, tak jakbyś wybrał tę rasę spośród innych zestawów bitewnych. Następnie rozgrywasz nią całą turę.