

# SMALLWORLD

## VERFLUCHT!

### RASSEN



#### GOBLINS (von Gustav Åkerfelt - Finnland)

Sie können jede Region mit Plättchen einer untergegangenen Rasse für 1 Goblin-Plättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.



#### KOBOLDE (von Jörg Krismann - Deutschland)

Sie können generell mit weniger als zwei Koboldplättchen keine Region erobern (oder besitzen). Wenn die Rasse jedoch untergeht, bleibt wie üblich ein einziges Plättchen in jeder Region liegen.

### SPEZIALFÄHIGKEITEN



#### MARODIEREND

(von Daniel Zielinski - USA)

Wenn Sie Ihre Eroberungen abgeschlossen haben (aber vor einem möglichen letzten Eroberungsversuch mit dem Verstärkungswürfel), nehmen Sie Ihre Truppen zurück auf die Hand, lassen mindestens ein Plättchen pro Region liegen und führen einen vollständigen, zusätzlichen Eroberungszyklus durch. Anschließend unternehmen Sie gegebenenfalls Ihren letzten Eroberungsversuch.



#### RÄUBERISCH

(von Travis Lauro - USA)

Immer wenn Sie erfolgreich eine Region erobern, die ein aktives Rassenplättchen eines Gegners enthält, muss dieser Ihnen sofort 1 seiner Siegmünzen zahlen (sofern er welche besitzt). Untergegangene Ghule können nicht beraubt werden.



#### WER-

(von Philip Harding - Australien)

Jede Nacht (während jeder geraden Spielrunde) können Sie alle Regionen für 2 Rassenplättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich. Ihre Spezialfähigkeit hat tagsüber (in jeder ungeraden Spielrunde) keine Auswirkung.



#### VERFLUCHT

(von Paolo Mori - Italien)

Sie müssen 3 Siegmünzen zahlen statt 1, um die verfluchte Rasse zu überspringen, wenn Sie eine Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen. Die verfluchte Rasse hat keine Spezialfähigkeit.



**ROTTE** (von Leif Steiestol - Kanada)

Sie können Ihre beiden Rotten-Plättchen so verwenden, als handele es sich um zusätzliche aktive Rassenplättchen Ihrer eigenen Rasse. Sie verschwinden jedoch, wenn die Rasse untergeht.