

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD

L'ESPANSIONE DELLO ZIO TOBIA

Idea e illustrazioni di eridan (www.eriadan.it)
 Tana dei goblins - www.goblins.net
 Smallworld è edito da Days of Wonder - www.daysofwonder.com




ORDE CONIGLIE

Prendi, oltre alle Orde Coniglie, i 5 segnalini "Devastazione". Per ogni territorio conquistato che viene abbandonato nella fase di riposizionamento ricevi un segnalino razza addizionale da riposizionare immediatamente. Nel territorio abbandonato viene posto un segnalino "devastazione". Un segnalino devastazione aumenta la difesa della regione di +1 e viene rimosso quando la regione viene occupata. NON ricevi alcun gettone vittoria per le regioni con il segnalino "Devastazione". Le orde coniglie NON possono invadere i territori con il segnalino "devastazione".



VACCHE HIPPY

Quando le Vacche Hippy conquistano un territorio occupato da una razza attiva nessuno dei segnalini della tribù avversaria viene scartato. I segnalini delle Vacche Hippy presenti in un territorio non vengono conteggiati nella difesa quando una razza nemica cerca di invadere quel territorio. Per ogni segnalino attivo delle Vacche Hippy, che viene scartato nel dispenser a seguito di una conquista guadagna 2 punti vittoria.



POLLI DA COMBATTIMENTO

Prendi, oltre ai Polli da Combattimento, i 3 segnalini "Uova". Nella fase di riposizionamento puoi collocare un unico segnalino "Uova", in uno o più dei tuoi territori; all'inizio del tuo prossimo turno scarta in maniera definitiva ogni segnalino "Uova" sul tabellone e, per ciascuno, tira il dado "rinforzi" e prendi dal dispenser tanti segnalini "polli da guerra" quanto è stato il risultato. Se un giocatore avversario conquista il territorio contenente un segnalino uova lo scarta in maniera definitiva, lancia il dado rinforzi e guadagna tanti +1 gettoni vittoria quanto è stato il risultato. Scarta tutti i segnalini uova quando le galline entrano in declino.



RUGANTI MERCANTI

Nella fase di conteggio prendi +1 gettone vittoria in più per ogni territorio occupato dai Ruganti Mercanti non in declino. Chiunque conquisti un territorio occupato dai Ruganti Mercanti attivi guadagna un +1 Gettone Vittoria per ogni segnalino che viene rimosso nel dispenser.



PECORE MILITARI

Prendi, oltre alle Pecore Militari, il segnalino "Gran Leader". Posiziona il "Gran Leader" nel primo territorio conquistato. Dopo ogni conquista puoi riprendere in mano, per un nuovo attacco, tutti i segnalini Pecora usati meno uno. Le Pecore Militari possono attaccare e conquistare solo i territori confinanti con il territorio occupato dal "Gran Leader". Puoi riposizionare il "Gran Leader" solo all'inizio di un nuovo turno di gioco. Se il territorio contenente il "gran leader" dovesse essere conquistato da una razza avversaria questo viene immediatamente scartato. Il territorio contenente il "Gran Leader" aumenta la difesa di +1. Se, all'inizio del tuo turno, non hai più il "Gran Leader" sei costretto a mandare in declino le pecore militari.

La presente realizzazione nasce come omaggio gratuito al gioco "SmallWorld" - edizioni Days of Wonder. Se vi sono problemi di ordine legale su tale PDF si chiede gentilmente di contattarmi (eriadan@gmail.com) e provvederò immediatamente alla rimozione del file. I talloncini, i segnalini razza che ricalcano e usano quelli presenti e messi a disposizione nel gioco originale e la scritta SmallWorld, i cui diritti sono detenuti dalla days of wonder, sono qui utilizzati unicamente per rendere più facilmente implementabile le razze omaggio nel gioco. Le illustrazioni delle 5 razze, invece, sono state realizzate da Paolo Aldighieri (o eridan, che dir si voglia). La dimensione del foglio ha le misure del dispenser di Smallworld - Be Not Afraid

Si ringrazia la Tana dei Goblins per ospitare questo PDF sui loro server.









