

SMALLWORLD

POWER PACK #2

Royal Bonus

Frauenpower RASSEN Verflucht!

Baumwesen



Alle Waldregionen, die von Baumwesen besetzt sind, werden immun gegen Eroberungsversuche der Gegner sowie gegen Eigenschaften von Rassen und Spezialfähigkeiten, selbst wenn die Baumwesen untergegangen sind.



x11

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.



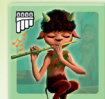
x16

Faune



Bei der Umgruppierung der Truppen bekommen Sie 1 neues Rassenplättchen für jede aktive Region, die Sie in dieser Runde erobert haben.

Ihre Opfer erhalten ebenfalls 1 neues Rassenplättchen für jede der Regionen, die Sie von ihnen erobert haben.



x18

Priesterinnen



Von Jason Oman – Australien

Wenn die Priesterinnen untergehen, nehmen Sie ein Priesterinnen-Plättchen aus jeder besetzten Region und stapeln diese als „Elfenbeinturm“ in einer der von ihnen besetzten Regionen übereinander; alle anderen Regionen werden aufgegeben. Sie erhalten jede Runde 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Priesterinnen-Plättchen des Elfenbeinturms anstelle der normalen Wertung für untergegangene Rassen. Doch Vorsicht: Der Elfenbeinturm kann wie jede andere Region auch erobert werden, sofern ein Spieler ausreichend Rassenplättchen oder einen Drachen hat. Wenn Ihre Priesterinnen wehrhaft waren, kann der Elfenbeinturm auch auf eine Festung gebaut werden.



x9

Goblins



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

Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.



x11

Von Gustav Åkerfelt – Finnland

Weisse Frauen



Von Jörg Krismann – Deutschland

Wenn die Weißen Frauen untergehen, werden sie immun gegen gegnerische Eroberungen, Rassen- und Spezialfähigkeiten.



x7

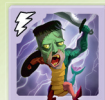
Igors



Sie bekommen alle Rassenplättchen (untergegangener Stamm, Monster und alle Rassenplättchen von Spielern einschließlich Ihrer eigenen), die bei Eroberungen verloren gegangen sind.

Zu Beginn Ihres Zuges können Sie diese in Abhängigkeit von der Spielerzahl gegen neue Igor-Rassenplättchen eintauschen: In einer Partie zu viert können jeweils 4 Plättchen gegen 1 neues Rassenplättchen eingetauscht werden.

Wenn Sie genügend Plättchen gesammelt haben, können Sie auf diese Weise mehr als 1 neues Rassenplättchen bekommen.



x15

Zigeunerinnen



Von Jörg Krismann – Germany

Legen Sie 1 Siegmünze (aus dem Vorrat) in jede Region, die Sie verlassen.

Sie können diese Regionen in der aktuellen Runde nicht wieder erobern, erhalten aber die darin befindlichen Siegmünzen am Ende Ihres Zuges.



x11

SPEZIALFÄHIGKEITEN



Frauenpower

Royal Bonus

Verflucht!



Feuerball

Bei der Umgruppierung der Truppen erhalten Sie 1 Feuerball-Plättchen für jede Magische Quelle, die Sie besitzen.



x4



Ein Feuerball zählt als 2 Rassenplättchen, kann aber nur während eines Angriffs in einem Ihrer nächsten Züge verwendet werden. Nach dem Einsatz wird der Feuerball abgelegt. Sie können mehrere Feuerbälle nutzen, um eine einzige Region zu erobern.

Nach wie vor brauchen Sie mindestens 1 Rassenplättchen, um eine Region zu besetzen.

Räuberisch



Von Travis Laura - USA

Jedes Mal, 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.

Friedliebend



Von Blaise Hanczar - Frankreich

Am Ende jedes Zuges, in dem Sie keine aktive Rasse angegriffen haben, erhalten Sie 3 weitere Siegmünzen.

Ihre Friedlichkeit erstreckt sich allerdings nicht auf untergegangene Ghule: Sie können diese angreifen, ohne Ihren Bonus einzubüßen.

Rotte



Von Leif Steiestol - Kanada

Sie können Ihre beiden Rotte-Plättchen so verwenden, als handele es sich um zusätzliche aktive Rassenplättchen Ihrer eigenen Rasse.

Sie verschwinden jedoch, wenn die Rasse untergeht.

Geschichtsschreiber



Von Mike Haverty - USA

Wenn Sie das Set mit dieser Spezialfähigkeit wählen, erhalten Sie sofort und einmalig 1 Siegmünze für jede untergegangene Rasse.

Während Ihres Zuges bekommen Sie 1 weitere Siegmünze für jede andere Rasse, die untergeht - und 1 abschließende Siegmünze beim Untergang Ihrer Geschichtsschreiber-Rasse!

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.

Koloss



Von Mike Haverty - USA

Ihre beiden Kolosse werden jeweils durch einen Stapel Plättchen repräsentiert, deren Anzahl der Summe der Sumpf-Regionen entspricht, die Sie aktuell besitzen.

Diese beiden Stapel können niemals geteilt oder gemischt werden. Jeder Koloss-Stapel zählt als entsprechende Anzahl an Rassenplättchen für Angriff UND Verteidigung.

Die Anzahl der Plättchen in jedem Stapel wird jedes Mal angepasst, wenn Sie eine Sumpf-Region erobern oder verlieren. Ein Koloss wird immer von mindestens einem Rassenplättchen begleitet.

Wenn die Region, in der er sich befindet, erobert wird, geht lediglich das begleitende Rassenplättchen verloren; versetzen Sie Ihren Koloss (als einzelnen Stapel) am Ende des Zuges Ihres Gegners, wie üblich.

Wasser



Von Mike Haverty - USA

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Küstenregion, die Sie besitzen. Jede Region, die nicht an der Küste liegt, bringt 1 Siegmünze weniger ein als gewöhnlich.

Marodierend



Von Mike Haverty - 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.

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.