

POWER PACK #1

SMALLWORLD



Keine Panik!

RASSEN

Im Netz der Spinne

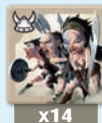


Barbaren



Sie dürfen Ihre Barbaren-Truppen am Ende Ihres Zuges nicht umgruppieren.

Wenn Ihr letzter Eroberungsversuch fehlschlägt, werden die nicht verwendeten Barbaren außerhalb des Spielplans aufbewahrt, bis Sie wieder an der Reihe sind.



x14

Leprechauns



Während der Umgruppierung wird je 1 Goldtopf in beliebige (oder alle, wenn gewünscht) Regionen gelegt, die Ihre Leprechauns besitzen.

Alle Goldtöpfe, die zu Beginn Ihres nächsten Zuges noch vorhanden sind, nehmen Sie vom Spielplan und legen sie vor sich ab: Sie sind am Ende jeweils 1 Siegmünze wert. Wenn ein Gegner eine dieser Regionen erobert, bevor Sie wieder an der Reihe sind, erhält er stattdessen den Goldtopf.

Etwaige übrige Goldtöpfe können während späterer Umgruppierungen verwendet werden, bis alle verbraucht sind.

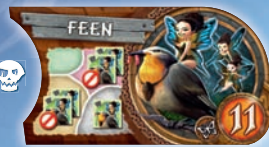


x11



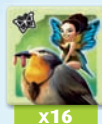
x16

Feen



Während der Umgruppierung der Truppen lassen Sie nur ein einziges Feenplättchen in jeder Region, die Sie besitzen.

Alle anderen Feen bleiben vor Ihnen (außerhalb des Spielplans) liegen, bis Sie wieder an der Reihe sind.



x16

Schleudermenschen



Schleudermenschen können eine zwei Felder entfernte Region erobern (indem sie eine überspringen). Sie dürfen keine der an die Zielregion angrenzenden Regionen bereits kontrollieren.

Wenn Sie eine solche Region auf diese Weise erobern, erhalten Sie sofort 1 Siegmünze aus dem Vorrat.

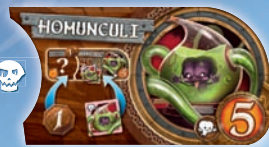
Die Schleudermenschen können über den See hinweg Regionen erobern, aber nicht über die Meere hinweg.



x10

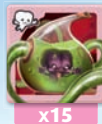
Von Bill Gurski

Homunculi



Jedes Mal, wenn ein Set aus Homunculi und einer Spezialfähigkeit übersprungen wird, legt der Spieler nicht nur eine Siegmünze auf diese Kombination, sondern auch ein Homunculi-Plättchen aus der Schachtel (falls dort noch vorhanden).

Diese Plättchen werden zu jenen hinzugefügt, die der Spieler erhält, der schließlich das Set mit den Homunculi wählt; natürlich bekommt er auch etwaige Siegmünzen, die auf dieser Kombination liegen.



x15

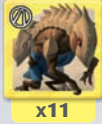
Skags



Platzieren Sie 1 verdecktes, zufällig gezogenes Beuteplättchen in jede Region, die Sie erobern.

Sie dürfen es sich erst ansehen, nachdem Sie es auf den Plan gelegt haben. Wenn ein Gegner eine Ihrer Regionen erobert, wird das Beuteplättchen aufgedeckt. Zeigt das Beuteplättchen einen Skag-Angriff, wird es vom Plan genommen: Die Eroberung ist fehlgeschlagen, und der Gegner verliert ein Plättchen.

Zeigt das Beuteplättchen keinen Skag-Angriff, nimmt der Gegner sich das Plättchen. Falls Sie eine Region aufgeben, lassen Sie das Beuteplättchen liegen. Wenn Ihre Rasse untergeht oder am Ende Ihres letzten Zuges, falls sie nicht untergeht, decken Sie alle Beuteplättchen in Ihren Regionen auf und sammeln sie ein.



x11

Von Randy Pitchford



x10

Skags and Soul-Touch are licenses from Borderlands 6 Borderlands 2 - © 2009-2014 Gearbox Software, LLC. Borderlands 6 Borderlands 2 are published by 2K Games, Inc. All trademarks are property of their respective owners. All rights Reserved.

Eishexen

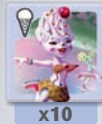


Die Eishexen erhalten 1 Wintermarker für jede magische Quelle, die sie am Ende ihrer Umgruppierungsphase kontrollieren.

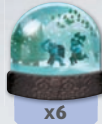
Am Ende ihrer Umgruppierungsphase dürfen die Eishexen ihre Wintermarker in ihre eigenen Regionen oder beliebige daran angrenzende Regionen legen.

(Allerdings darf in jeder Region nur ein einziger Wintermarker liegen.)

Ein Wintermarker erhöht die Verteidigung der Region dauerhaft um 1. Er bleibt auf dem Plan liegen, solange die Eishexen aktiv sind. Allerdings bringt jede Region mit einem Wintermarker, die nicht von den Eishexen kontrolliert wird, 1 Siegmünze weniger ein als gewöhnlich.



x10



x6

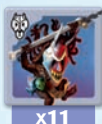
Von Andrew Capel

Zwergenmenschen



Jedes Mal, wenn Sie ein Zwergenmenschen-Plättchen verlieren, werfen Sie den Verstärkungswürfel und erhalten so viele neue Zwergenmenschen aus der Schachtel, wie der Würfel anzeigt (maximal so viele, wie in der Schachtel noch vorhanden sind).

Lassen Sie diese am Ende des Zuges des aktiven Spielers auf Spielplan aufmarschieren.



x11

DAYS OF WONDER

POWER PACK #1

SMALLWORLD



Keine Panik!

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Im Netz der Spinne



Barrikade



Sie erhalten 3 zusätzliche Siegmünzen, wenn Ihre Barrikade-Truppen am Ende Ihres Zuges vier oder weniger Regionen besitzen.

Lava



Am Ende Ihres Zuges dürfen Sie für jede Gebirgsregion, die Sie kontrollieren, 1 Lavaplättchen in eine beliebige Region legen, die an diese Gebirgsregion angrenzt (mit Ausnahme von Regionen, die durch Spezialfähigkeiten oder Rassenvorteile geschützt sind).



Der besiegte Spieler nimmt alle Plättchen dieser Region auf die Hand (es sei denn, es gibt keinen Plättchenverlust), so als wäre diese Region erobert worden.

Erst nach Beginn Ihrer nächsten Runde dürfen andere Spieler diese Region wieder betreten. Zu Beginn Ihres nächsten Zuges entfernen Sie alle Lavaplättchen vom Spielplan und führen Ihren Zug wie gewöhnlich durch.

Von Alex Gurski

Gewissenlos

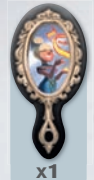


Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze von Ihrem Gegner, wenn dieser eine Ihrer (aktiven) Regionen erobert.

Nachahmer



Am Anfang jedes Ihrer Züge können Sie das Nachahmerplättchen auf eine der sechs Spezialfähigkeiten der Kombinationssets neben dem Spielplan legen.



Ihre aktive Rasse profitiert nun von dieser Spezialfähigkeit – bis zum Beginn Ihres nächsten Zuges oder bis ein Gegner die Kombination auswählt, zu der diese Spezialfähigkeit gehört.

Wenn die Wirkung der Spezialfähigkeit endet, verlieren Sie alle mit dieser Spezialfähigkeit verbundenen Plättchen. Spezialfähigkeiten, die eine einmalige Wirkung haben (wie beispielsweise „Wohlhabend“), können nur ein einziges Mal gewählt werden.

Von Andrew Capel

Herrscher



Für jede Region über 3, die Ihre Herrscher-Truppen am Ende Ihres Zuges besitzen, erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze.

(Beispiel: Wenn Sie am Ende Ihres Zuges 5 Regionen besitzen, erhalten Sie 2 zusätzliche Siegmünzen.)

Söldner



Jedes Mal, wenn Sie eine Region erobern, können Sie 1 Siegmünze ausgeben, um die Anzahl der für die Eroberung erforderlichen Plättchen um 2 zu reduzieren.

Bei Ihrem letzten Eroberungsversuch können Sie nach dem Wurf des Verstärkungswürfels entscheiden, ob Sie diese Fähigkeit der Söldner nutzen möchten.

Katapult



Einmal während Ihres Zuges können Sie das Katapult in eine Ihrer Regionen stellen, um für ein Plättchen weniger als normal eine Region zu erobern, die zwei Regionen entfernt ist (also nicht angrenzend).



Das Katapult kann verwendet werden, um eine Region auf der anderen Seite des Sees anzugreifen, kann aber nicht über das Meer hinweg schießen.

Die Region mit dem Katapult ist gegen feindliche Angriffe sowie gegen die Rassen- und Spezialfähigkeiten der Gegner immun. Wenn die mit dem Katapult verbundene Rasse untergeht, verschwindet auch das Katapult.

Wiederbelebend



Wenn Ihre wiederbelebende Rasse untergeht, wird automatisch Ihre untergegangene Rasse reanimiert. Sie suchen sich keine neue Rasse aus, stattdessen wird Ihre bereits untergegangene Rasse wieder aktiv.

Sie dürfen die Plättchen behalten, die Ihre untergegangene Rasse bereits auf dem Spielplan hatte, und drehen Sie diese einfach wieder auf ihre aktive Seite; wenn Sie möchten, können Sie diese aber auch auf die Hand nehmen.

Falls es weitere Rassenplättchen (und Marker) gibt, die Sie bekommen würden, wenn dies die Wahl einer neuen Kombination wäre, erhalten Sie diese und führen sofort einen vollständigen Zug damit aus.

Von Randy Pitchford

DAYS OF WONDER