

KEINE PANIKI! SMALLWORLD™

Rassen



BARBAREN

Die Barbaren-Truppen können nicht am Ende jedes Zugs umverteilt werden. Wenn Ihr letzter Eroberungsversuch fehlschlägt, werden die nicht verwendeten Barbaren außerhalb des Spielbretts aufbewahrt, bis Sie wieder an der Reihe sind.



FEEN

Während der Umgruppierung der Truppen lassen Sie nur ein einziges Feenplättchen in jeder Region, die Sie besitzen. Alle anderen Feen müssen außerhalb des Spielbretts bleiben, bis Sie wieder an der Reihe sind.



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 Homunculus-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.



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 Zugs noch vorhanden sind, nehmen Sie vom Brett 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.



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 Zugs des aktiven Spielers auf dem Brett aufmarschieren.

KEINE PANIK! SMALLWORLD™

Spezialfähigkeiten



BARRIKADE

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



GEWISSENLOS

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



HERRSCHER

Für jede Region über 3, die Ihre Herrscher-Truppen am Ende Ihres Zugs besitzen, erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze. (Beispiel: Wenn Sie am Ende Ihres Zugs 5 Regionen besitzen, erhalten Sie 2 zusätzliche Siegmünzen.)



KATAPULT

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



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.