

SMALLWORLD™

Royal Bonus

RASSEN



FAUNE
Bei der Umverteilung 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.



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.



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.

SPEZIALFÄHIGKEITEN



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



WASSER
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.



KOLOSS
Ihre beiden Kolosse werden jeweils durch einen Stapel Plättchen repräsentiert, deren Anzahl 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 Zugs Ihres Gegners, wie üblich.