

IM NETZ DER SPINNE SMALLWORLD®

Rassen



EISEXEN (von Andrew Capel)



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.

SCHLEUDERMENSCHEN (von Bill Gurski)



Schleudermenschen können eine Region erobern, die von ihrem Standort aus eine Region entfernt sind, sofern sie keine Nachbarregion dieser Region 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.

SKAGS (von Randy Pitchford)



Platzieren Sie 1 verdecktes, zufällig gezogenes Beuteplättchen in jede Region, die Sie erobern. Sie können 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 – falls sie nicht untergeht – am Ende Ihres letzten Zuges decken Sie alle Beuteplättchen in Ihren Regionen auf und sammeln Sie ein.

IM NETZ DER SPINNE SMALLWORLD®

Spezialfähigkeiten



LAVA (von Alex Gurski)

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



NACHAHMER (von Andrew Capel)

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.



WIEDER BELEBEND (von Randy Pitchford)

Wenn Ihre wieder belebende 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.