SMALLWORLD

Kompendium sämtlicher Regeln

In dieses Kompendium sind die folgenden Erweiterungen aufgenommen:

- Small World
- Anführer der Small World
- Frauenpower
- Verflucht!
- Keine Panik!
- Royal Bonus
- Im Netz der Spinne
- Small World Underground
- Small World Realms
- River World
- 6-Spieler-Brett

zusammengestellt von

Jens Bernsdorf

Stand: 6. April 2017
Aktuelle Version auf http://www.spielefreun.de/smallworld

RASSEN

AMAZONEN (AMAZONS) 6+4/15

Vier der Amazonenplättchen dürfen lediglich für Eroberungen, aber nicht für die Verteidigung eingesetzt werden. Nach jeder Umgruppierung der Truppen werden vier Plättchen vom Spielplan entfernt − dabei sollte möglichst in jeder Region des Spielers mindestens ein Amazonen-Plättchen liegen bleiben; nehmen Sie diese vier Plättchen zurück auf die Hand und lassen Sie sie wieder aufmarschieren, wenn Sie zu Beginn des nächsten Spielzugs die Truppen vorbereiten.

BARBAREN (BARBARIANS) 9/14

Die Barbaren-Truppen können nicht am Ende jedes eigenen Zugs umverteilt werden. Wenn Ihr letzter Eroberungsversuch fehlschlägt, werden die nicht verwendeten Barbaren außerhalb des Spielbretts aufbewahrt, bis Sie wieder an der Reihe sind. *Wird eine von den Barbaren besetzte Region erobert, können die Überlebenden am Ende des gegnerischen Zugs umgruppiert werden.*

BAUMWESEN (SHRUBMEN) 6/11

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.

DUNKELELFEN (DROW) 4/9

Dunkelelfen leben gerne wie Einsiedler: Am Ende Ihres Zugs erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region, welche die Dunkelelfen besitzen und die nicht an eine Region mit einer anderen Rasse angrenzt (einschließlich jeder anderen Nicht-Dunkelelfen-Rasse, die Sie möglicherweise haben, aller Rassen Ihrer Gegner, selbst wenn sie untergegangen sind, sowie Monster).

ECHSENMENSCHEN (LIZARDMEN) 7/12

Ihre Echsenmenschen können durch jede besetzte oder leere Flussregion ziehen, ohne sie erobern oder ein Plättchen darin zurücklassen zu müssen. Wenn die Echsenmenschen eine (beispielsweise von Kraken) besetzte Flussregion erobern wollen, müssen sie − wie gewöhnlich − genügend Plättchen dafür haben; doch wenn alle ihre Eroberungen für diesen Zug beendet sind, lassen Sie keine Plättchen in der Flussregion zurück, sondern platzieren sie während der Umgruppierungsphase in anderen, landgebundenen Regionen, die sie kontrollieren. *Sie können bei Ihrer ersten Eroberung jede beliebige Küstenregion erobern.*

EISENZWERGE (IRON DWARVES) 7/12

Während der Umgruppierungsphase jedes Ihrer Spielzüge erhalten Sie für jede Bergbauregion, die Sie besitzen, 1 zusätzlichen Silberhammer aus dem Vorrat und legen ihn vor sich ab. Ab jetzt und bis Ihre Zwerge untergehen, können Sie während der Eroberungsphase Ihrer folgenden Spielzüge diese Silberhämmer nur für Eroberungen nutzen, nicht zur Verteidigung. Am Ende der Truppenumgruppierung jedes Ihrer Züge entfernen Sie alle Silberhämmer vom Spielplan und lassen dabei immer mindestens ein Eisenzwergplättchen in jeder Region. *Sie können eine Region auch nur mit Eisenhämmern erobern, diese geht allerdings verloren, wenn Sie nicht in der Umgruppierungsphase ein Rassenplättchen dort platzieren.* Legen Sie Ihre Silberhämmer vor sich ab, bis Sie sie in Ihrer nächsten Eroberungsphase wieder verwenden.

EISHEXEN (ICE WITCHES) 5/10

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.

ELBEN (ELVES) 6/11

Wenn der Feind eine Ihrer Regionen erobert, nehmen Sie alle Ihre Elbenplättchen auf die Hand, um sie am Ende seines Zuges umzugruppieren; Sie müssen kein Elbenplättchen abgeben. *Wird die Region mit dem Anführerplättchen erobert, geht dieses allerdings verloren. Wenn ein Elbenplättchen durch einen Hexenmeister ersetzt wird, verlieren Sie dieses Rassenplättchen.*
Variante: Sie verlieren maximal ein Elbenplättchen pro Runde.

FAUNE (FAUNS) 5/18

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 *mit deren aktiver Rasse*, die Sie von ihnen erobert haben. *Gegnerische Elben und Unsterbliche vermehren sich dadurch also.*

FEEN (PIXIES) 11/16

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.

FLAMMEN (FLAMES) 4/9

Wer diese Rasse wählt, platziert den Vulkan auf einer der Regionen mit Bodenlosen Abgründen, die mit einem Vulkansymbol markiert sind. Jede Region, die an *den* Vulkan angrenzt oder durch von den Flammen besetzte Regionen in einer ununterbrochenen Verbindung mit ihm steht *(auch durch die Großen Messingrohre)*, kann für dieselben Flammenplättchen-Kosten angegriffen werden wie eine leere Region. *Bleib im Mutterland erhöht die Kosten weiterhin. Die Flammen werden auf einer an den Vulkan angrenzenden Region auf den Spielplan gebracht. Die Region mit dem Vulkan gilt weiterhin als Bodenloser Abgrund.*
In der Oberwelt starten Flammen auf einem Gebirgsfeld (das sie zunächst erobern) und platzieren anschließend dort ihren Vulkan. Die Vulkanregion ist immun, solange die Flammen aktiv sind. In der Umgruppierungsphase müssen die Flammen die Vulkanregion aufgeben.

GHULE (GHOULS) 5/10

Statt des üblichen einen Rassenplättchens pro Region bleiben Ihre Ghulplättchen alle auf dem Spielplan, wenn diese Rasse untergeht. Im Gegensatz zu anderen Rassen können die Ghule außerdem, wenn sie untergegangen sind, nach wie vor in den nächsten Runden neue Regionen erobern − dabei gelten dieselben Regeln wie bei aktiven Plättchen. Doch diese Eroberungen müssen zu Beginn Ihres Spielzugs stattfinden, bevor Ihre aktive Rasse Eroberungen durchführt. Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Ghule sogar Ihre eigene, aktuell aktive Rasse angreifen lassen. *Ghule können nicht in der Runde angreifen, in der sie oder die ihnen nachfolgende Rasse untergeht, es sei denn, die neue Rasse ist kämpferisch.*

GNOME (GNOMES) 6/11

Während ihrer Züge können andere Spieler zur Eroberung von Regionen, die von Gnomen besetzt sind, weder die Vorteile ihrer Rassen und Spezialfähigkeiten noch die der Beliebten Orte und Achtbaren Altertümer nutzen, die sie kontrollieren. Das hat indirekte Folgen: Ein Spieler, dessen Truppen sich nicht in einer Nachbarregion der Gnome befinden, kann diese nicht angreifen, selbst wenn sich die Großen Messingrohre unter seiner Kontrolle befinden. *Entsprechendes gilt für Echsenmenschen und Spinnenfrauen.* Und auch der Balrog kann eine von Gnomen besetzte Region nicht erobern. Die Immunität der Gnome gegen all diese Auswirkungen besteht jedoch nur während der Spielzüge der anderen Spieler. Während ihres eigenen Zugs können die Gnome Altertümer, Orte usw. wie üblich nutzen.
Gnome können von Amazonen und Rotten angegriffen werden, ebenso von Eisenzwergen (ohne Silberhammer), nicht aber von untergegangenen Ghulen oder einer marodierenden Rasse in der zweiten Angriffswelle. Eine gewissenlose oder plündernde Rasse erhält eine Siegmünze, da die Spezialfähigkeit nicht zur Eroberung eingesetzt wurde. Mumien müssen auch ein zusätzliches Rassenplättchen einsetzen.

GOBLINS (GOBLINS) 6/11

Sie können jede Region mit Plättchen einer untergegangenen Rasse *oder eines untergegangenen Stammes* für 1 Goblin-Plättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.

HALBLINGE (HALFLINGS) 6/11

Ihre Halblingplättchen können in jeder beliebigen Region auf den Spielplan gebracht werden und müssen die Partie nicht in Grenzregionen beginnen. Legen Sie eine Erdhöhle in jede der beiden ersten Regionen, die Sie erobern, um sie gegen feindliche Eroberungen sowie Rassen- und Spezialfähigkeiten zu schützen. Wenn die Rasse der Halblinge untergeht *oder Sie die Regionen mit Erdhöhlen aufgeben*, entfernen Sie die Erdhöhlen, so dass der Schutz dieser Regionen verloren geht.

HEXENMEISTER (SORCERERS) 5/18

Einmal pro Runde und Gegner können Ihre Hexenmeister ein einzelnes, gegnerisches Plättchen durch eines Ihrer eigenen Plättchen aus dem Vorrat ersetzen, um eine Region zu erobern. (Wenn im Vorrat keine Plättchen mehr vorhanden sind, können Sie auf diese Weise keine neue Region erobern.) Die Plättchen, welche die Hexenmeister ersetzen, dürfen nicht auf der „Untergegangen“-Seite liegen und müssen in dieser Region alleine sein (Ein einzelnes Trollplättchen mit seiner Trollhöhle gilt in diesem Zusammenhang als allein; dasselbe gilt für ein Rassenplättchen in einer Festung oder im Gebirge − diese Plättchen bieten einem einzelnen Rassenplättchen keinen Schutz mehr); außerdem muss die Region an einen Ihrer Hexenmeister angrenzen. *Das Lager einer kampierenden Rasse schützt jedoch vor dem Hexenmeister.* Wenn ein Elbe durch einen Hexenmeister ersetzt wird, verliert der Elbe dieses Rassenplättchen.

HOMUNCULI (HOMUNCULI) 5/15

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.

IGORS (IGORS) 4/15

Sie bekommen alle Rassenplättchen (untergegangener Stamm, Monster und alle Rassenplättchen von Spielern einschließlich Ihrer eigenen), die bei *eigenen und fremden* 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.

IRRLICHTER (WILL-O'-WISPS) 6/11

Sie können den Verstärkungswürfel vor einer Eroberung einer Mystischen Kristall-Region oder einer beliebigen Nachbarregion einer Mystischen Kristall-Region nutzen, die von Ihren Irrlichtern besetzt ist. Benennen Sie die Region, die Sie erobern wollen, bevor Sie den Würfel werfen. Unabhängig vom Würfelergebnis gilt: Wenn Sie genügend Irrlichterplättchen haben, um diese Region zu erobern, müssen Sie dies nach dem Würfelwurf auch tun. *Berserker-Irrlichter würfeln zweimal, einmal vor der Auswahl der Region und einmal danach, wenn es eine Kristall-Region ist.*

KOBOLDE (KOBOLDS) 11/16

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.

KRAKEN (KRAKEN) 5/10

Am Ende Ihres Zugs müssen Sie keine Flussregion leeren, in der sich Ihre Kraken befinden. Die Kraken *bleiben* darin und bringen Ihnen Siegmünzen für diese Flussregionen − selbst wenn sie sich im Untergang befinden! Und natürlich muss jede Rasse, die durch eine von Kraken besetzte Flusslandschaft ziehen möchte, diese zunächst mit ausreichend Plättchen erobern.

KULTPRIESTER (CULTISTS) 5/10

Der Große Alte wird in die erste Region gelegt, die von den Kultpriestern erobert wird. *Erobern Sie zunächst eine Flussregion, wird der Große Alte in Ihre erste Landregion gelegt.* Diese Region ist immun. Sie erobern jede an den Großen Alten angrenzende Region (einschließlich Regionen unter Ihrer Kontrolle, die aufgrund eines Rassenvorteils, einer Spezialfähigkeit, eines Beliebten Ortes oder eines Achtbaren Altertums als benachbart gelten) für ein Kultpriesterplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Kultpriesterplättchen ist jedoch erforderlich. Zu Beginn jedes Ihrer folgenden Züge dürfen Sie Ihren Großen Alten in eine beliebige Region Ihrer Wahl legen, die von den Kultpriestern besetzt ist. *Geben Sie die Region mit dem Großen Alten auf, geht er verloren.*

LEPRECHAUNS (LEPRECHAUNS) 6/11

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.

MENSCHEN (HUMANS) 5/10

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jedes Ackerland, das Ihre Menschen am Ende Ihres Zuges besitzen. *Auf dem Underground-Spielplan erhalten Menschen stattdessen einen einmaligen Bonus von 5 Siegmünzen.*

MUMIEN (MUMMIES) 10/15

Mumien sind überall. Bei all ihren Bandagen ist es kein Wunder, dass sie immer wieder stolpern! Ihre Eroberungen erfordern deshalb alle 1 Mumienplättchen mehr als normal.

OGER (OGRES) 5/10

Ihre Oger können jede Region für 1 Ogerplättchen weniger als normal erobern. Mindestens 1 Ogerplättchen ist jedoch erforderlich.

ORKS (ORCS) 5/10

Sie erhalten am Ende Ihres Zuges 1 zusätzliche Siegmünze für jede nicht freie Region, die Ihre Orks in dieser Runde erobert haben. *Eine Region gilt als nicht frei, wenn darin mindesten ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ oder ein Rassenplättchen (einer aktiven oder untergegangenen Rasse) liegt.*

PRIESTERINNEN (PRIESTESSES) 4/9

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. *Grab-Priesterinnen bauen den Elfenbeinturm aus allen Rassenplättchen.*

RATTENMENSCHEN (RATMEN) 8/13

Diese Wesen haben keinen besonderen Vorteil − die enorme Anzahl ihrer Rassenplättchen ist schon genug!

RAUSCHPILZE (SHROOMS) 5/10

Jeder Pilz-Wald, den Ihre Rauschpilze besitzen, ist am Ende des Spielzugs 1 zusätzliche Siegmünze wert.

RIESEN (GIANTS) 6/11

Jede Region, die an eine Gebirgsregion angrenzt, die Ihre Riesen besitzen, können Sie für 1 Riesenplättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Riesenplättchen ist jedoch erforderlich. *Mit Unterwelt gelten auch Höhlenregionen als angrenzend an ein Höhlen-Gebirge.*

SCHATTEN-MIMEN (SHADOW MIMES) 7/12
Wenn Sie sich beim Wählen einer Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit die Schatten-Mimen aussuchen, können Sie sofort deren Spezialfähigkeit gegen eine beliebige Spezialfähigkeit der anderen offen ausliegenden Kombinationen tauschen. Gegebenenfalls auf der Ausgangskombination vorhandene Münzen werden nicht getauscht oder aufgenommen, sondern lediglich die Spezialfähigkeit getauscht.

SCHLAMMMONSTER (MUDMEN) 5/12
Während der Umgruppierungsphase Ihres Zugs nehmen Sie sich für jedes Schlammloch, das Sie besitzen, 1 neues Schlammmonsterplättchen aus dem Vorrat. Legen Sie diese Plättchen in beliebige Regionen, die Ihre Schlammmonster kontrollieren.

SCHLEUDERMENSCHEN (SLINGMEN) 5/10
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 (SKAGS) 6/11

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.

SKELETTE (SKELETONS) 6/20
Bei der Umgruppierung Ihrer Truppen erhalten Sie für jeweils 2 nicht freie Regionen, die Sie in dieser Runde erobert haben, 1 neues Skelettplättchen aus dem Vorrat, das sie am Ende Ihres Zugs ebenso wie die Truppen umgruppieren dürfen. Wenn im Vorrat keine Plättchen mehr vorhanden sind, erhalten Sie keine zusätzlichen Plättchen. *Eine Region gilt als nicht frei, wenn darin mindesten ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ oder ein Rassenplättchen (einer aktiven oder untergegangenen Rasse) liegt.*

SPINNENFRAUEN (SPIDERINES) 7/12
Bei Eroberungen gelten für Spinnenfrauen alle Regionen, die an *irgendwelche* Abgründe *oder den Vulkan* grenzen, als benachbart zu den Regionen, die sie bereits besetzen. Bei ihrer ersten Eroberung können die Spinnenfrauen den Spielplan über eine beliebige Region betreten, die an einen Abgrund angrenzt.
In der Oberwelt: siehe Spezialfähigkeit „Unterwelt“

TROLLE (TROLLS) 5/10

Platzieren Sie eine Trollhöhle in jeder Region, die Ihre Trolle besitzen. Die Trollhöhle erhöht die Verteidigung dieser Region um 1 (als ob dort ein zusätzliches Trollplättchen läge) und bleibt auch dann in der Region liegen, wenn die Trolle untergehen. Entfernen Sie die Trollhöhle, wenn Sie die Region aufgeben oder wenn ein Feind sie erobert.

UNTOTE (LICHES) 5/10
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze von jedem Gegner, der erfolgreich eine Region erobert, in der sich Ihre untergegangenen Untoten befinden. Hat ein Gegner keine Siegmünze, kann er eine von Ihren Untoten besetzte Region nicht erobern.

WASSERMÄNNER (TRITONS) 6/11
Ihre Wassermänner erobern alle Küstenregionen (angrenzend an Meer oder See) für 1 Wassermannplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Wassermannplättchen ist jedoch erforderlich.

WEIßE FRAUEN (WHITE LADIES) 2/7
Wenn die Weißen Frauen untergehen, werden sie immun gegen gegnerische Eroberungen, Rassen- und Spezialfähigkeiten.

ZAUBERER (WIZARDS) 5/10
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede magische Region, die Ihre Zauberer am Ende Ihres Zuges besitzen.

ZIGEUNERINNEN (GYPSIES) 6/11
Legen Sie 1 weitere Siegmünze (aus dem Vorrat an Siegmünzen) 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.

ZWERGE (DWARVES) 3/8
Jede Minenregion, die Ihre Zwerge besitzen, ist am Ende Ihres Zuges 1 zusätzliche Siegmünze wert. Diesen Vorteil genießen Sie auch, wenn die Zwerge bereits untergegangen sind.
Variante: Die Zwerge erhalten ein zusätzliches Rassenplättchen, falls vorhanden.

ZWERGENMENSCHEN (PYGMIES) 6/11
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. *Die Fähigkeit der Zwergenmenschen wird nicht aktiviert, wenn nur der Anführer verlorengeht, oder wenn die Spezialfähigkeit des Hexenmeisters verwendet wird.*

SPEZIALFÄHIGKEITEN

ABENTEUER (ADVENTUROUS)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region mit einem Beliebten Ort, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

ALCHEMIST (ALCHEMIST)

Jede Runde, in der Ihre Rasse nicht untergegangen ist, erhalten Sie am Ende Ihres Zugs 2 Siegmünzen zusätzlich.

ÄNGSTLICH (FRIGHTENED)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region mit mindestens 3 Rassenplättchen, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

BARRIKADE (BARRICADE)

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

BERGBAU (MINING)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Bergbau-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

BERITTEN (MOUNTED)

Sie erobern jede Hügel- und jede Ackerland-Region für 1 Rassenplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.

BERSERKER (BERSERK)

Sie können vor jeder Ihrer Eroberungen den Verstärkungswürfel verwenden, nicht nur für die letzte Eroberung in Ihrem Zug. Im Gegensatz zur normalen Reihenfolge würfeln Sie zuerst, dann wählen Sie die Region aus, die Sie erobern möchten. Anschließend platzieren Sie dort die erforderliche Anzahl an Rassenplättchen (abzüglich des Würfelergebnisses). Wenn Sie nicht mehr genügend Plättchen haben, war dies der letzte Eroberungsversuch in diesem Spielzug. Wie üblich ist für diesen Eroberungsversuch mindestens 1 Plättchen erforderlich.

DIEBISCH (THIEVING)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze von jedem Spieler, der am Ende *Ihres* Zuges mindestens ein aktives Rassenplättchen in einer Nachbarregion Ihrer Diebischen Rasse besitzt.

DIPLOMAT (DIPLOMAT)

Am Ende Ihres Zugs dürfen Sie einen Gegner wählen, dessen aktive Rasse Sie in dieser Runde nicht angegriffen haben, und machen ihn zu Ihrem Verbündeten. Zwischen Ihnen herrscht nun Frieden: Bis Sie wieder an der Reihe sind, darf dieser Gegner Ihre aktive Rasse nicht angreifen. Sie dürfen sich in jedem Ihrer Spielzüge einen anderen Verbündeten aussuchen oder mit demselben Gegner weiterhin in Frieden leben. Plättchen untergegangener Rassen sind nicht betroffen. (Ist die Rasse der Ghule also bereits untergegangen, ist sie gegen diese Spezialfähigkeit immun und kann Sie weiterhin attackieren.)
Variante: Sie müssen dem ausgewählten Gegner 1 Siegmünze bezahlen.

DRACHENBÄNDIGER (DRAGON MASTER)

Einmal pro Zug *(auch wenn Sie gerade den Spielplan betreten)* können Sie mit einem einzigen Rassenplättchen eine Region erobern − unabhängig davon, wie viele feindliche Plättchen diese Region verteidigen. Nach der Eroberung platzieren Sie hier Ihren Drachen. Die Region ist nun immun gegen feindliche Eroberungen sowie die besonderen Auswirkungen gegnerischer Rassen und deren Spezialfähigkeiten, solange Ihr Drache sich hier befindet. Sie dürfen den Drachen in jedem Ihrer Spielzüge in eine andere Region bewegen, die Sie erobern möchten. Wenn Ihre Rasse untergeht, verschwindet auch der Drache.

FEUERBALL (FIREBALL)

Bei der Umverteilung der Truppen erhalten Sie ein 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.

FISCHER (FISHER)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für *je 2* Uferregionen (abgerundet), die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen. Als Uferregionen gelten all jene, die an den Fluss angrenzen, außer den Flussregionen selbst.

FLIEGEND (FLYING)

Sie können jede beliebige Region auf dem Spielplan erobern, außer *Flüsse,* Meere und Seen. Diese Regionen müssen nicht an Regionen angrenzen, die Sie bereits besitzen. *Dies gilt auch für die erste Eroberung, mit der Sie den Spielplan betreten.*

FLÜCHTEND (VANISHING)

Wenn die Flüchtenden-Plättchen untergehen, entfernen Sie alle, aber erhalten 2 Siegmünzen pro Region, die sie besaßen, statt nur 1.

FRIEDLIEBEND (PEACE-LOVING)

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.

GESCHICHTSSCHREIBER (HISTORIAN)

Wenn Sie die Spezialfähigkeit Geschichtsschreiber wählen, erhalten Sie 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. *Untergegangene Stämme zählen nicht mit, da sie keine Rasse darstellen.*

GEWISSENLOS (CORRUPT)

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

GRAB (TOMB)
Wenn Ihre Grab-Rasse untergeht, dürfen Sie alle Ihre Grab-Plättchen auf dem Spielplan belassen; Sie können diese vor der Wertung des Zugs, in dem die Rasse untergeht, ein letztes Mal umgruppieren. Wenn eine Region mit Ihren untergegangenen Grab-Plättchen erobert wird, können sie am Ende des Zuges des angreifenden Spielers etwaige überzählige Grab-Plättchen (in Bezug auf die Eroberung des Gegners) umgruppieren, als ob die Grab-Rasse noch aktiv wäre. Wenn Ihre Grab-Plättchen keine Region mehr auf dem Spielplan haben, können Sie diese nicht umgruppieren: In diesem Fall sind sie alle für immer verloren.

HÄNDLER (MERCHANT)
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

HELDEN (HEROIC)

Am Ende jedes Spielzugs stellen Sie jeden Ihrer 2 Helden in eine Region, die Sie besitzen. Diese beiden Regionen sind nun vor feindlichen Eroberungen sowie den Rassen- oder Spezialfähigkeiten der Gegner geschützt, bis Ihre Helden fortziehen. Wenn Ihre Rasse untergeht, verschwinden auch die Helden.

HERRSCHER (IMPERIAL)
Für jede Region über 3, die Ihre Herrscher-Truppen am Ende Ihres Zugs besitzen, erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze.

HIRTEN (FLOCKING)
Sie erhalten 2 zusätzliche Siegmünzen, wenn alle Ihre Regionen am Ende Ihres Zuges auf dem Spielplan einen einzigen Block bilden − das bedeutet, dass alle Regionen aneinander grenzen. Hirten-Spinnenfrauen in verschiedenen, getrennten Abgrund-Regionen gelten dennoch als Hirten und erhalten diesen Bonus. *Das gleiche gilt für Regionen, die mit den Großen Messingrohren verbunden sind.*

HÜGEL (HILL)
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Hügelregion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

KÄMPFERISCH (SPIRIT)
Wenn die Rassenplättchen, die mit Ihrer Spezialfähigkeit „Kämpferisch“ kombiniert sind, untergehen, zählen sie nicht bei dem angegebenen Limit mit, welches festlegt, dass jeder Spieler immer nur eine einzige untergegangene Rasse auf dem Spielplan besitzen darf. So kann es passieren, dass Sie zeitgleich mehrere untergegangene Rassen auf dem Spielbrett haben und für alle Siegmünzen erhalten. Sollte eine dritte Ihrer Rassen untergehen, bleiben die Rassenplättchen Ihrer kämpferischen Rasse auf dem Spielplan. (Gemäß den normalen Regeln wird dann Ihre andere untergegangene Rasse vom Spielbrett entfernt.) In anderen Worten: Ihre untergegangene, kämpferische Rasse verlässt nie das Brett (wenn sie nicht durch gegnerische Eroberungen Verluste erleidet), während andere untergehende Rassen regelgerecht verschwinden, sobald eine neue Rasse untergeht.

KAMPIEREND (BIVOUACKING)

Legen Sie die 5 Lagerplättchen in beliebige Ihrer Regionen. Jedes Lager wird bei der Verteidigung dieser Region wie 1 Rassenplättchen gezählt. (So schützt ein Lager möglicherweise ein einzelnes Rassenplättchen vor der Spezialfähigkeit des Hexenmeisters.) Um einen besseren Schutz zu erreichen, können auch mehrere Lager in dieselbe Region gelegt werden. Sie dürfen in jeder Runde die Lager wieder abbrechen und in einer anderen Region aufschlagen, die Sie besitzen. Bei einem Angriff auf eine Region mit Lager kann dieses Lager nicht eingebüßt werden: Nachdem der gerade aktive Spieler seinen aktuellen Spielzug beendet hat, wird das Lager in eine andere Region gelegt. Allerdings werden alle Lager vom Spielbrett genommen, wenn die Rasse untergeht, zu der sie gehören.

KATAPULT (CATAPULT)

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.

KOLOSS (BEHEMOTH)
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 Zugs Ihres Gegners, wie üblich. *Sie können beide Kolosse zusammen für einen Angriff verwenden.*

KOMMANDO (COMMANDO)
Sie erobern jede Region für 1 Rassenplättchen weniger als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich.

KÖNIGLICH (ROYAL)

Am Ende Ihres Zugs setzen Sie Ihre Königin in eine Region, die von Ihren Königlichen besetzt wird: So machen Sie diese Region immun. Wenn sie untergehen, bleibt die Königin vor Ort und immunisiert diese Region weiterhin, kann aber nicht mehr bewegt werden. *Verschwindet die untergegangene Rasse vom Spielbrett, weil eine weitere Rasse untergeht, geht auch die Königin verloren.*

LAVA (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). 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.

MAGISCH (MAGIC)

Die Magische Tasche *kopiert* den Effekt eines Achtbaren Altertums, das gerade im Spiel ist. Der Spieler wählt das betroffene Altertum jede Runde neu und *setzt das* Plättchen „Magische Tasche“ *in die Region, in der das kopierte Altertum verwendet werden soll. Das gewählte Altertum muss sich nicht im Besitz des Spielers befinden und darf nicht in derselben Region sein wie die „Magische Tasche“.* Die Tasche kann nicht gestohlen werden. Wenn eine Region, in der sich die Magische Tasche befindet, erobert oder aufgegeben wird, lässt der Spieler die Tasche nicht zurück, sondern nimmt sie wieder auf die Hand.

MARODIEREND (MARAUDING)

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.

MÄRTYRER (MARTYR)

Sie erhalten jedes Mal 1 zusätzliche Siegmünze aus dem Vorrat, wenn eine der Regionen Ihrer Märtyrer von einem Gegner erobert wird.

MYSTISCH (MYSTIC)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Mystische Kristall-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

NACHAHMER (COPYCAT)

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.

PLÜNDERND (PILLAGING)

Sie erhalten am Ende Ihres Zugs 1 zusätzliche Siegmünze für jede nicht freie Region, die Sie diese Runde erobert haben. *Eine Region gilt als nicht frei, wenn darin mindesten ein Plättchen „Untergegangener Stamm“ oder ein Rassenplättchen (einer aktiven oder untergegangenen Rasse) liegt.*

RACHSÜCHTIG (VENGEFUL)

Geben Sie jedem Spieler, der während seines Zuges eine beliebige Ihrer Rassen angreift, 1 Rachsüchtig-*Marker*. In Ihrem nächsten Zug können Sie jede Region, in der sich Plättchen dieses Spielers (aktive oder im Untergang) befinden, für 1 Plättchen weniger als normal angreifen. Mindestens 1 *Rassen*plättchen ist jedoch erforderlich. Am Ende Ihres Zuges nehmen Sie die Rachsüchtig-Marker, die Sie an Ihre Gegner verteilt haben, wieder zurück auf die Hand.

RÄUBERISCH (RANSACKING)

Immer 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.

ROTTE (HORDES OF)

Sie können Ihre beiden Rotten-Plättchen so verwenden, als handele es sich um zusätzliche aktive Rassenplättchen Ihrer eigenen Rasse. Sie verschwinden jedoch, wenn die Rasse untergeht.

SCHLAMMIG (MUDDY)

Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Schlammloch-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen. Diesen Vorteil genießen Sie auch, wenn Ihre Rasse bereits untergegangen ist.

SCHUTZ (SHIELD)

Für jeden Pilz-Wald, den Sie am Ende Ihrer Eroberungsphase besitzen, erhalten Sie 1 neuen Pilz-Schild aus dem Vorrat auf die Hand. Dieses Plättchen können Sie während Ihrer Umgruppierungsphase in einer beliebigen Ihrer Regionen platzieren. Jeder Schild in einer Region erhöht die Verteidigung dieser Region um 1 – selbst wenn sich die entsprechende Rasse im Untergang befindet. Diese Plättchen zählen nicht als Rassenplättchen; so kann beispielsweise ein einzelnes Rassenplättchen, das mit einem oder mehreren Schilden in einer Region liegt, dennoch zum Vampir *oder Hexenmeister* gemacht werden. Sie können mehrere Pilz-Schilde in derselben Region ansammeln. Wenn Sie die Region verlassen oder ein Feind sie erobert, legen Sie die Schilde wieder zurück zum Vorrat.

SEEFAHRER (SEAFARING)
Sie können *den Fluss,* den See und die Meere erobern, als handelte es sich um freie Regionen. Sie behalten diese auch, wenn Ihre Rasse untergeht, und bekommen weiterhin Siegmünzen dafür, solange Sie dort Plättchen besitzen. Ausschließlich eine Seefahrer-Rasse kann *Flüsse,* Seen und Meere erobern und/oder besitzen.

SÖLDNER (MERCENARY)
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. *Sie können nicht 2 Siegmünzen ausgeben, um 4 Plättchen weniger zu benötigen.* Bei Ihrem letzten Eroberungsversuch können Sie nach dem Wurf des Verstärkungswürfels entscheiden, ob Sie diese Fähigkeit der Söldner nutzen möchten.

STEIN (STONE)
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Schwarzer-Berg-Region, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

STREITSÜCHTIG (QUARRELING)
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jeden einzelne Regionenblock − also für eine Gruppe von Regionen, die keine gemeinsame Grenze mit einer anderen Gruppe von Regionen aufweist −, den Ihre Streitsüchtigen am Ende Ihres Zuges besitzen. Wenn alle Streitsüchtigen-Plättchen auf dem Spielplan einen einzigen, zusammenhängenden Regionenblock bilden, erhalten Sie 1 zusätzliche Siegmünze; für zwei separate Blocks bekommen Sie 2 zusätzliche Münzen, und so weiter. *Nur durch die Großen Messingrohre „verbundene“ Regionen gelten nicht als benachbart, ebensowenig nur durch Abgründe verbundene Spinnenfrauen.*

SUMPF (SWAMP)
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Sumpfregion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

UNERSCHROCKEN (STOUT)
Am Ende eines regulären Eroberungszugs können Sie Ihre Rasse nach der Wertung untergehen lassen, anstatt einen ganzen Zug auf den Untergang verwenden zu müssen.

UNSTERBLICH (IMMORTAL)
Wenn der Feind eine Ihrer Regionen erobert, erhalten Sie alle Unsterblich-Plättchen für die Umgruppierung am Ende Ihres aktuellen Spielzugs und müssen kein Plättchen zurück in den Vorrat legen. *Wird die Region mit dem Anführerplättchen erobert, geht dieses allerdings verloren. Variante: Unsterbliche verlieren maximal ein Rassenplättchen pro Runde.*

UNTERWELT (UNDERWORLD)
Sie können jede Höhlenregion mit einem unterirdischen Geheimgang für 1 Plättchen weniger erobern als normal. Mindestens 1 Plättchen ist jedoch erforderlich. Für Eroberungen gelten alle Höhlenregionen mit einem unterirdischen Geheimgang als benachbart.

VAMPIR (VAMPIRE)
Einmal pro Zug und Gegner können Ihre Vampire eine *angrenzende* Region erobern, indem Sie eines der aktiven Plättchen des Gegners durch ein eigenes Vampir-Plättchen aus dem Vorrat ersetzen (oder aus Ihrer Hand, falls im Vorrat keine mehr vorhanden sind). Das Plättchen, das Ihre Vampire ersetzen, muss das einzige Rassenplättchen in dieser Region sein. Wenn ein einzelnes gegnerisches Plättchen in einer Schwarzer Berg-Region oder in einer Region mit „Bleib im Mutterland!“ liegt beziehungsweise ein einzelnes Plättchen von einem Pilz-Schild geschützt wird, gelten all diese Regionen in diesem Fall als Regionen mit einem einzelnen Plättchen, so dass die Vampire zuschlagen können. Eine Region mit einem einzelnen Gnom-Plättchen ist jedoch geschützt. Das ersetzte Rassenplättchen des Gegners wird zurück in den Vorrat gelegt. Wenn ein Unsterbliche-Plättchen zum Vampir gemacht wird, ist das Plättchen verloren und wird zurück in den Vorrat gelegt. *Die Fähigkeit des Vampirs kann auch bei der ersten Eroberung eingesetzt werden.*

VERFLUCHT (CURSED)
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.

WALD (FOREST)
Sie erhalten 1 zusätzliche Siegmünze für jede Waldregion, die Sie am Ende Ihres Zuges besitzen.

WASSER (AQUATIC)
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.

WEHRHAFT (FORTIFIED)

Einmal pro Zug stellen Sie eine Ihrer sechs Festungen in eine Ihrer Regionen. Die Festung ist am Ende des Spielzugs 1 zusätzliche Siegmünze wert, wenn Ihre Rasse nicht untergeht beziehungsweise schon untergegangen ist. Die Festung erhöht auch die Verteidigung der Region um 1 (als läge hier ein zusätzliches Rassenplättchen), selbst wenn Ihre Rasse gerade untergeht beziehungsweise schon untergegangen ist. *Die Festung kann nicht versetzt werden.* Wenn diese Region aufgegeben oder von einem Gegner erobert wird, entfernen Sie die Festung. In jeder Region kann maximal eine Festung stehen.

WEISE (WISE)
Am Ende eines Zuges, in dem Ihre Weise-Plättchen sich im Untergang befinden (einschließlich des Zuges, in dem Sie diese in den Untergang geschickt haben), erhalten Sie 2 zusätzliche Siegmünzen, wenn die Weisen immer noch mindestens 1 Region auf dem Spielplan besitzen.

WER- (WERE-)
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.

WIEDERBELEBEND (SOULTOUCH)
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 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.

WIEDERGEBOREN (REBORN)
Wenn sich die Wiedergeborenen im Untergang befinden, dürfen Sie zu Beginn jedes Ihrer Züge 1 oder 2 Ihrer Regionen leeren und diese Plättchen in jeder dieser Regionen durch ein einziges, neues Plättchen Ihrer aktiven Rasse ersetzen (aus dem Vorrat oder aus Ihrer Hand, wenn keine mehr im Vorrat sind). *Das gilt auch, wenn Sie gerade erst eine neue Rasse gewählt haben, obwohl Sie dann wahrscheinlich keine Rassenplättchen übrig haben.*

WOHLHABEND (WEALTHY)
Sie erhalten einmalig 7 zusätzliche Siegmünzen am Ende Ihres ersten Zuges auf dem Spielplan.

KOMBINATION VON OBER- UND UNTERWELT

3 Paare von Monsterplättchen in Regionen mit einem untergegangenen Stamm, nicht benachbart. Ein einzelnes Plättchen „Untergegangener Stamm“ in jede Region mit einem untergegangenen Stamm, in der keine Monster sind.

Die folgenden Landschaftsarten gelten als gleichgestellt:
- Meere und Seen / Flüsse
- Gebirge / Schwarze Berge
- Schlamm / Sumpf
- Pilz-Wald / Wald
- Bergbau / Minen
- Mystische Kristalle / Magische Regionen

BELIEBTE ORTE

DER ALTAR DER SEELEN (ALTAR OF SOULS)

Am Ende jedes seiner Züge *(nach der Wertung)* kann der Spieler, dessen Truppen die Region mit dem Altar der Seelen kontrolliert, ein einzelnes seiner Untergegangen-Plättchen aus der Region seiner Wahl nehmen und ablegen und dafür 3 zusätzliche Siegmünzen bekommen. Der Altar funktioniert auch dann, wenn die in der Region befindlichen Truppen untergegangen sind.

BLEIB IM MUTTERLAND! (KEEP ON THE MOTHERLAND)

„Bleib im Mutterland!“ *(eigtl. Die Festung im Mutterland)* ist 1 zusätzliche Siegmünze für den Spieler wert, dessen Truppen die entsprechende Region am Ende des Zuges besitzen. Dieses Plättchen erhöht auch die Verteidigung der Region um 1. Die beiden Vorteile bleiben auch dann bestehen, wenn die Truppen, welche die betroffene Region besetzen, untergegangen sind.

DIAMANTENFELDER (DIAMOND FIELDS)

Am Ende seines Zuges erhält der Spieler 1 zusätzliche Siegmünze für die Diamantenfelder und für jede andere Region derselben Landschaftsart, die seine selbe Rasse besitzt. Die Diamantenfelder funktionieren auch, wenn die Truppen, die sie besetzen, untergegangen sind.

DAS FREVELHAFTE PENTAGRAMM (THE WICKEDEST PENTACLE)

Der Spieler, der das Frevelhafte Pentagramm entdeckt, schickt sofort den dadurch beschworenen Balrog in eine *von dessen* Nachbarregion*en* seiner Wahl. Wenn diese Region besetzt ist, wird sie auf der Stelle vom Balrog erobert, und der bisherige Besitzer der Region verliert nicht 1, sondern 2 Plättchen (*außer Elben und Unsterbliche Rassen*), die er infolge der Eroberung durch den Balrog in den Vorrat zurücklegt. Die Region, in der sich nun der Balrog aufhält, ist für alle Spieler immun und bringt niemandem Siegmünzen ein (auch nicht für den Spieler, der den Balrog kontrolliert). In späteren Zügen darf der Spieler, dessen Truppen die Region mit dem Frevelhaften Pentagramm besetzen, einmal irgendwann während seines Zuges den Balrog in eine *von dessen* Nachbarregion*en* seiner Wahl bewegen und den oben beschriebenen Vorgang wiederholen. Wichtig: Der Balrog kann Flussregionen angreifen bzw. besetzen! *Der Balrog kann auch in dem Zug genutzt werden, in dem Ihre Rasse untergeht.*

DIE GOLDENE SEIFE (THE GOLDEN SOAPBAR)

Am Ende der Runde erhält der Spieler 1 zusätzliche Siegmünze. Dann muss er die Goldene Seife sofort in eine Region legen, die an seine aktive Rasse angrenzt, aber nicht von ihr besetzt ist. Diese Region kann leer sein oder besetzt von eigenen untergegangenen Truppen, Truppen des Teampartners oder sogar von feindlichen Truppen, Monstern oder untergegangenen Stämmen! Die Goldene Seife kann nicht in eine Region gelegt werden, die von eigenen, aktiven Truppen besetzt ist.

DIE GROSSEN MESSINGROHRE (GREAT BRASS PIPE)

Alle Regionen, die derselben Landschaftsart angehören wie jene, in der die Großen Messingrohre entdeckt wurden, gelten für den Spieler, der diese Region besetzt, als benachbart.

DER JUNGBRUNNEN (FOUNTAIN OF YOUTH)

Zu Beginn seines Zugs erhält der Spieler, dessen Truppen die Region mit dem Jungbrunnen besetzen, 1 zusätzliches Rassenplättchen (wenn es noch mindestens eines im Vorrat gibt).

DIE KRYPTA DER GRABJÄGERIN (CRYPT OF THE TOMB-RAIDER)

Am Ende seines Zuges kann der Spieler, dessen Truppen die Region mit der Krypta der Grabjägerin kontrolliert, sein Geist-Plättchen in eine beliebige Region legen (außer derjenigen mit der Krypta), um sie immun zu machen. Ein Spieler, dessen Truppen in der Krypta der Grabjägerin untergegangen sind, kann den Geist nicht mehr bewegen, doch die Region, in der sich der Geist befindet, ist weiterhin immun. Wenn ein Spieler die Krypta erobert, verlässt der Geist gegebenenfalls sofort die Region, die er geschützt hat, und fällt unter die Kontrolle des neuen Besitzers.

DIE MINE DES VERLORENEN ZWERGS (MINE OF THE LOST DWARF)

Am Ende seines Zuges erhält der Spieler, dessen Truppen die Mine des verlorenen Zwergs besitzen, 2 zusätzliche Siegmünzen. Die Mine des verlorenen Zwergs liefert diese zusätzlichen Siegmünzen auch dann, wenn die Truppen, welche die entsprechende Region besetzen, untergegangen sind. Das Zepter der Habgier hat in der Mine keine Auswirkung.

ORT DER BESCHWÖRUNG (STONEHEDGE)

Der Spieler, der den Ort der Beschwörung entdeckt, zieht sofort zufällig eine Spezialfähigkeit vom Stapel. Diese Spezialfähigkeit bleibt bis zum Ende der Partie mit dem Ort der Beschwörung verbunden. Der auf der Spezialfähigkeitsplakette angegebene Rassenplättchenwert ist ohne Belang: Nur die Spezialfähigkeit selbst kommt ins Spiel, keine zusätzlichen Rassenplättchen. Wie bei allen anderen Beliebten Orten, ist auch die Nutzung der mit dem Ort der Beschwörung verbundenen Spezialfähigkeit optional.

Wenn der Spieler, der den Ort der Beschwörung entdeckt, zum Beispiel die Spezialfähigkeit „Flüchtend“ aufdeckt, ist dieser Spieler nicht gezwungen, sofort bei der Entdeckung des Orts der Beschwörung diese Fähigkeit zu nutzen. Wenn die mit dem Ort der Beschwörung verbundene Spezialfähigkeit eine Auswirkung auf untergegangene Truppen hat (Wiedergeboren, Weise), kommt der Spieler erst zur Nutzung des Vorteils des Orts der Beschwörung, wenn seine Truppen untergegangen sind. Wenn die mit dem Ort der Beschwörung verbundene Spezialfähigkeit das „Grab“ ist, verschwinden die Plättchen des Spielers, wenn sie untergegangen sind, NICHT alle sofort, wenn der Spieler die Kontrolle über die Region verliert, in der sich der Ort der Beschwörung befindet. *Falls die Spezialfähigkeit „Verflucht“ gezogen wird, wird sie sofort durch eine andere zufällig gezogene ersetzt. Die Spezialfähigkeit „Wohlhabend“ kann nur einmal pro Rasse eingesetzt werden, auch wenn diese Rasse die Region mehrmals erobert.*

DER ROSTIGE THRON (RUSTY THRONE)

Der Spieler, dessen (aktive oder untergegangene) Rasse diese Region besetzt, erhält für jede (aktive oder untergegangene) Rasse eines Spielers, die eine der Regionen besetzt, die an den rostigen Thron angrenzen, vom betreffenden Mitspieler 1 Siegmünze Tribut. Wenn ein untergegangener Stamm eine dieser Regionen besetzt, erhält der Spieler auf dem Thron deren Tribut direkt aus dem Vorrat.

ACHTBARE ALTERTÜMER

DAS SCHWERT DES KILLERKANINCHENS (THE SWORD OF THE KILLER RABBIT)

Einmal pro Zug darf der Spieler, der das Schwert des Killerkaninchens kontrolliert, 1 Region für 2 Plättchen weniger als normal erobern. *Berserker und Irrlichter können sich auch nach ihrem Würfelwurf entscheiden, ob sie das Schwert einsetzen.*

DAS ZEPTER DER HABGIER (SCEPTER OF AVARICE)

Am Ende seines Zuges, vor der Wertung, legt der Spieler, der das Zepter der Habgier kontrolliert, dieses in eine Region seiner Truppen, um die Anzahl der Siegmünzen, die er in dieser Region erhält, zu verdoppeln. Zwerge werden nicht gern als habgierig angesehen: Wenn das Zepter in die Region mit der „Mine des verlorenen Zwergs“ gelegt wird, hat es deshalb keine Wirkung. Das Zepter verdoppelt niemals die Anzahl an Siegmünzen, die Sie von anderen Spielern erhalten (z. B. *durch* die Vorteile von Untoten, Diebischen und dem Ring der Begierde).

DER RING DER BEGIERDE (FROGGY'S RING)

Am Ende seines Zuges legt der Spieler, dessen Truppen den Ring der Begierde kontrollieren, ihn in eine Region, den seine Truppen besetzen, und erhält 1 Siegmünze von jedem Spieler mit mindestens einem aktiven Rassenplättchen in einer Nachbarregion des Ringes. Sollte ein Gegner keine Siegmünze haben, kann der Ring der Begierde dennoch in eine Nachbarregion seiner Truppen gelegt werden − in diesem Fall erhält der Spieler keine Münze von seinem Gegner.

BONYS FRIEDHOF (BONY'S BONEYARD)

Sobald die Truppen des Spielers den Friedhof besetzen, wird Bonys Leiche auf das Rassenbanner einer untergegangenen Rasse seiner Wahl gelegt (ein eigenes, eins des Teampartners oder ein feindliches). Ab sofort sind alle entsprechenden Plättchen der untergegangenen Rasse auf dem Spielplan immun gegenüber gegnerischen Rassen- oder Spezialfähigkeiten sowie gegenüber allen Achtbaren Altertümern oder Beliebten Orten unter deren Kontrolle.
Wenn die Truppen, die den Friedhof besetzen, untergehen oder die Region verlassen, in der sich der Friedhof befindet, verlässt Bony sofort das Rassenbanner der untergegangenen Rasse, die er beschützt hat, und wird neben den Spielplan gelegt. Dort wartet er darauf, dass wieder aktive Truppen den Friedhof besetzen.

DER FLIEGENDE FUSSABTRETER (FLYING DOORMAT)

Einmal pro Runde kann der Spieler, dessen Truppen den Fliegenden Fußabtreter kontrollieren, eine beliebige Region erobern, auch wenn diese nicht zu seiner eigenen Region benachbart ist. Der Fliegende Fußabtreter wird in diese neue Region gelegt. Wenn der Eroberungsversuch fehlschlägt, bleibt der Fußabtreter, wo er vor dem Versuch war.

GLANDULFS TAVERNE (GLANDULF'S TAVERN)

Am Ende der Runde erhält der Spieler 2 zusätzliche Siegmünzen. Er kann diese zusätzlichen Münzen (und nur diese) mit einem Spieler seiner Wahl teilen – zum Beispiel mit seinem Teampartner, aber nicht nur mit ihm.

LEUCHTENDE KUGEL (SHINY ORB)

Einmal pro Runde darf der Spieler, dessen Truppen die Leuchtende Kugel kontrollieren, diese verwenden, um ein einzelnes, aktives Plättchen eines Gegners *in einer angrenzenden Region* durch ein zusätzliches, eigenes Plättchen zu ersetzen, um diese Region zu erobern. In diesem Fall wird ein „einzelnes Plättchen“ auf dieselbe Art definiert wie bei der Spezialfähigkeit „Vampir“.

OPFERSIEGEL (SIGIL OF SACRIFICE)

Sobald die Truppen eines Spielers das Opfersiegel besetzen, kann dieser (nach Wahl und je nach den gegebenen Umständen):
- entscheiden, Verluste anstelle von einer anderen Rasse auf sich zu nehmen (anstelle der eigenen untergegangenen Rasse, einer Rasse des Teampartners oder sogar einer gegnerischen Rasse). In diesem Fall darf der Spieler immer, wenn diese Rasse normalerweise ein Plättchen verlöre, stattdessen eines seiner eigenen aktiven Plättchen opfern. Dadurch erlaubt der Spieler der Rasse, die er beschützt, ihr Plättchen umzuverteilen, während er ein Plättchen einbüßt.
- oder eine andere Rasse bitten, an seiner statt Verluste in Kauf zu nehmen. Der gefragte Spieler muss willens sein, dies zu tun. (Man kann auch sich selbst wählen, wenn man bereit ist, seine eigene untergegangene Rasse zu opfern!) In diesem Fall darf der gefragte Spieler immer, wenn der andere Spieler normalerweise ein Rassenplättchen verlöre, stattdessen eines seiner eigenen Rassenplättchen opfern. Der opfernde Spieler wählt selbst die Region, aus der er dieses Plättchen entfernt, und könnte sich auch weigern, so dass dann kein Opfer stattfindet. Der vom Opfer profitierende Spieler kann dann sein eigenes Plättchen umverteilen, wie üblich, statt es zu verlieren.

Ein geopfertes Plättchen geht freiwillig verloren – das bedeutet, dass es niemals behalten werden kann, unabhängig von besonderen Fähigkeiten, die es (oder der Spieler) möglicherweise hat (Elben bleiben verloren, Pygmäen würfeln nicht, usw.).

STINKENDE TROLLSOCKE (STINKY TROLL'S SOCKS)

Einmal pro Zug darf der Spieler, der die Stinkende Trollsocke kontrolliert, eine Region erobern, als sei sie leer. Der gegnerische Spieler, dessen Rassenplättchen in dieser Region waren, *verliert keine Rassenplättchen und* gruppiert diese am Ende des Zugs in seine anderen Regionen um (oder nimmt sie zurück auf die Hand, wenn er ansonsten keine Truppen auf dem Plan hat). *Monster und untergegangene Rassenplättchen in dieser Region werden einfach in den Schachteleinsatz zurückgelegt.*

TAL DER SPIEGEL (MIRROR'S VALE)

Zu Beginn einer Runde kann der Spieler seine Spezialfähigkeit mit der Spezialfähigkeit seines Teampartners tauschen. Die beiden entsprechenden Rassen müssen aktiv sein. Wenn zu einer der beiden ausgetauschten Spezialfähigkeiten Plättchen gehören, die sich auf dem Spielplan befinden (Drachen, Horden, usw.), werden diese Plättchen sofort vom Spielplan entfernt und dem neuen Besitzer der entsprechenden Spezialfähigkeit übergeben, damit dieser sie verwenden kann.