



Philippe Keyaerts



Anführer der SMALLWORLD™

**Basierend auf einem Wettbewerbsbeitrag
von Michael Ormesher (Großbritannien)**

Die Anführer-Plättchen sind weder eine Rasse noch eine Spezialfähigkeit. Sie bieten vielmehr eine neue Spieloption: Immer wenn Sie eine Kombination aus Rasse und Spezialfähigkeit auswählen, können Sie sofort zusätzlich 1 Siegmünze ausgeben, um Ihrer Rasse die Dienste eines Anführers zu sichern.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, suchen Sie das entsprechende Anführer-Plättchen heraus und legen es zu den Rassenplättchen, die Sie erhalten. Der Anführer verschwindet, wenn seine Rasse untergeht; doch solange die Rasse aktiv ist, verhält er sich wie ein zusätzliches Rassenplättchen – mit den folgenden Ausnahmen:

- ◆ Der Anführer ist unerschrocken und kann am Ende Ihres Zuges nicht in einer Region bleiben, die immun ist (weil es dort einen Drachen, einen Helden, eine Erdhöhle, ... gibt). Falls keine nicht-immune Region vorhanden ist, wird der Anführer am Ende des Zugs vom Spielbrett genommen (wie die 4 Amazonen-Plättchen, die lediglich erobern können).

- ◆ Wenn der Anführer sich in einer Region befindet, die ein Gegner angreift, nimmt der Feind ihn sofort gefangen. Sie können dem Gegner dann aus Ihrem persönlichen Vorrat 1 Siegmünze als Lösegeld zahlen, um den Anführer zurückzubekommen. Die Gefangennahme des Anführers (und eventuell die Lösegeldzahlung) erfolgt anstelle des üblichen Verlustes von 1 Plättchen, der bei der Eroberung einer Region normalerweise eintritt. (Ausnahme von der Verlust-Regel: Elben; ihr Anführer kann jedoch gefangen genommen werden und muss dann gegen Lösegeld befreit werden. Dasselbe gilt für einen Anführer, der einem Hexenmeister zum Opfer fällt.)

Am Ende der Partie zählt jeder gegnerische Anführer, der sich im persönlichen Vorrat an Siegmünzen befindet (da der Eigentümer nach der Gefangennahme das Lösegeld nicht zahlen konnte oder wollte), 2 Siegmünzen.