



Philippe Keyaerts



Leader of SMALLWORLD™

Based on an entry from Michael Ormesher - UK

A vezet lapkák nem fajok, és nem is különleges képességek. Ezek új lehet ségeket nyújtanak Neked: Valahányszor felveszel új faj/különleges képesség kombi nációt, csatlakoztathatod a vezet t a fajodhoz egy gy zelmi érméért cserébe.

Ebben az esebeben vedd el és add hozzá a vezet lapkát a fajlapkákhoz. A vezet d abban a pillanatban elt nik, amikor a faja hanyatlásnak indul; addig viszont amíg a fajod aktív, úgy viselkedik, mint egy fajlapka, az alábbi eltérésekkel:

- ◆ A vezet d bátor, ezért nem maradhat olyan régióban a köröd végén, ami támadhatatlan (sárkány, h s, földi üreg jelenléte miatt). Ha nincs támadható régió, vedd le a vezet t a tábláról a kör végén (hasonlóan a négy amazon bónuszlapkához, amik csak támadhatnak).

- ◆ Ha a vezet d olyan régióban van, amit elfoglalt az ellenség, ez az ellenség azonnal elfogja t. Fizet hetsz egy gy zelmi érme váltságdíjat a készletedb l, hogy visszaszerezd a vezet det.

Az elfogás (és végeredményben a váltságdíj) kiváltja az egy normál fajlapka elvesztését, ami akkor következne be, amikor elfoglalják a régiódat (ha van ilyen; az Elfek is kiválthatják az elfogott vezet jüket, és ua. igaz a mágus áldozatául es vezet re is)

A játék végén minden ellenséges vezet , ami a játékos saját készletében van (mert az ellensége nem tudott vagy nem akart váltságdíjat fizetni amikor elfogták a vezet jét) két gy zelmi érmét ér annak a játékosnak aki aki fogságban tartja t.

Nem önálló játék.

A Small World szükséges a játékhoz.

Promóciós kiegészít . Nem eladásra készült

Days of Wonder Europe

60, rue St Lazare,
75009 Paris FRANCE

Days of Wonder

334 State Street, Suite 203
Los Altos, CA 94022 USA



Vigyázat: Fulladásveszély. Lenyelhet kis részeket tartalmaz! 3 év alatti gyerekeknek nem adható. Tartsd meg a csomagolást.

Made in Germany - 7904 -



(c) 2009 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.