

SMALLWORLD

Peuples & Pouvoirs



AMAZONES

La valeur +4 indiquée sur la tuile Amazones signifie que vous prenez 4 pions supplémentaires (donc 10 en tout, auxquels il faut encore ajouter ceux du Pouvoir

Spécial), mais ces 4 pions sont réservés à l'attaque uniquement et ne servent pas en défense. Après avoir redéployé vos troupes (voir Redéploiement, p.5), retirez donc quatre pions Amazones du plateau et mettez-les de côté, en prenant soin de laisser tout de même 1 pion Amazone dans chaque région occupée, dans la mesure du possible. Reprenez vos 4 pions en main au début du prochain tour, au moment de préparer ses troupes (voir Préparer ses troupes, p. 6).



BARBARES

Vos Barbares ne peuvent pas se redéployer à la fin de leur tour.

En cas d'échec au dé lors de votre dernière conquête, vos Barbares non utilisées doivent

rester en dehors du plateau.



DAMES BLANCHES (Jörg Krismann - Allemagne)

À partir du moment où les Dames Blanches sont en déclin, les régions qu'elles occupent deviennent impenetrables et immunisées aux capacités

spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses !



ELFES

Lorsque l'ennemi s'empare d'une de vos régions, vous reprenez en main tous les pions Elfes qui l'occupaient, sans devoir en défausser un (Pertes ennemies et retraites,

p. 4). Redéployez ces pions comme d'habitude lorsque l'adversaire a fini son tour.



FARFADETS

Lors du Redéploiement, vous pouvez placer un Chaudron par région occupée par vos Farfadets. Tout Chaudron vous rapporte 1 jeton de victoire s'il est toujours en place au début

de votre prochain tour : placez alors le Chaudron parmi vos jetons de victoire. Si un adversaire prend une région contenant un Chaudron, il le récupère immédiatement. Tant qu'il vous reste des Chaudrons, vous pouvez en placer lors de vos phases de Redéploiement. Les Chaudrons non-utilisés sont perdus lors du déclin.



FÉES

Lors du Redéploiement, vous ne devez laisser qu'une seule Fée par région en votre possession. Toutes les autres restent en dehors du plateau jusqu'au prochain tour.



GÉANTS

Vos Géants peuvent conquérir toute région adjacente à une Montagne qu'ils occupent avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



GITANES (Clay Blankenship - États-Unis)

Lors de votre tour, placez un jeton de victoire (pris dans la réserve) dans chaque région que vous décidez d'abandonner. Vous ne pouvez

pas attaquer ces régions lors de ce tour, mais vous récupérez les jetons de victoire déposés dessus à l'issue de celui-ci.



GOBELINS (Gustav Åkerfelt - Finlande)

Toute région occupée par un Peuple en déclin peut être conquise avec 1 Gobelin de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 Gobelin.



HOMMES-RATS

Pas de capacité spécifique, ils sont déjà bien assez nombreux !



HOMONCULES

À chaque fois qu'un joueur choisit une combinaison placée plus bas que celle des Homoncules, il place un Homoncule sur leur combinaison en plus d'un jeton

de victoire. Lorsque par la suite un joueur choisit les Homoncules, il récupère les pions ainsi déposés en plus des jetons de victoire et des pions auxquels il a normalement droit grâce à la combinaison (dans la limite de 15 pions).



HUMAINS

Tout Champ occupé par vos Humains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



KOBOLDS (Jörg Krismann - Allemagne)

Vous ne pouvez jamais occuper (ou conquérir) une région avec moins de deux Kobolds, sauf lorsque vous êtes en déclin : dans ce cas ne laissez qu'un

seul Kobold par région.



MAGES

Toute région qui comporte une Source magique occupée par vos Mages rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



MI-PORCIONS

Vos Mi-portions peuvent entrer sur le plateau par n'importe quelle région, pas seulement par un bord de plateau. Placez une Tanière dans les deux premières régions que vous

prenez. Ces régions sont à présent imprenables et immunisées contre les capacités spécifiques et Pouvoirs Spéciaux des autres Peuples. Si une de ces régions est abandonnée par les Mi-portions, la Tanière qui s'y trouve est retirée du plateau. En déclin, les deux Tanières disparaissent.



NAINS

Toute région qui comporte une Mine occupée par vos Nains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour. Ce pouvoir continue de s'appliquer même s'ils sont en

déclin.



ORCS

Toute région non-vide conquise par vos Orcs durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



PRÊTRESSES (Jason Oman - Australie)

Lorsque les Prêtresses passent en déclin, conservez autant de Prêtresses que de régions en leur possession, et regroupez-les en une seule pile dans une

de ces régions. Cette pile forme leur Tour d'Ivoire. Chaque pion dans la Tour d'Ivoire rapporte un jeton de victoire par tour, mais la région elle-même ne rapporte aucun jeton. La Tour peut parfaitement être conquise par l'ennemi (à condition d'avoir assez de pions pour la vaincre, ou d'utiliser un Dragon). La Tour d'Ivoire peut être construite sur une Forteresse si vos Prêtresses possédaient le pouvoir Bâtitseurs.



PYGMÉES

À chaque fois que vous perdez un Pygmée, lancez le dé de renforts et prenez autant de Pygmées dans la réserve que le résultat du dé, à condition qu'il en reste. Déployez-les dans vos

régions à la fin du tour du joueur attaquant.



SORCIERS

À chaque tour, vos Sorciers peuvent remplacer un pion actif de chaque adversaire par un des leurs, pris dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste), pour conquérir

une région. Le pion en question doit être le seul de son Peuple dans la région (un Troll dans son Antre est considéré comme étant tout seul ; de même, une Montagne ou une Forteresse ne protègent pas un pion contre ce genre de conquête). Cette région doit être adjacente à une région appartenant aux Sorciers. Le pion adverse remplacé est remis dans le casier de rangement : un Elfe converti ne revient pas dans la main de son possesseur !



SQUELETTES

Lors du Redéploiement de vos troupes (voir Redéploiement, p.5), prenez 1 nouveau pion Squelette dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste) pour toute série de 2

régions non-vides conquises par vos Squelettes lors de ce tour, et ajoutez ce pion à ceux que vous redéployez à la fin de votre tour.



TRITONS

Vos Tritons peuvent conquérir toute région côtière (adjacente aux mers ou au lac) avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



TROLLS

Placez un Antre de Troll dans chaque région occupée par vos Trolls. L'Antre de Troll augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple

supplémentaire) et reste dans la région même lorsque vos Trolls sont en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez l'Antre de Troll.



ZOMBIES

Lorsque vos Zombies passent en déclin, tous leurs pions restent sur le plateau ! De plus, contrairement aux autres Peuples en déclin, ils peuvent continuer à conquérir de

nouvelles régions lors des prochains tours et se comportent exactement comme un Peuple actif (même lorsqu'ils sont attaqués), mais leurs conquêtes doivent être faites au début de votre tour, avant les conquêtes de votre Peuple actif. Un joueur a le droit d'attaquer son Peuple actif avec ses Zombies en déclin.



TUILE DE PEUPLE VIERGE

En plus des Peuples ci-dessus, vous trouverez également une tuile vierge que vous pourrez utiliser pour inventer un Peuple inédit. Si vous créez un tel Peuple, gardez bien à

l'esprit qu'il pourra être associé à n'importe quel Pouvoir Spécial, et faites attention de ne pas lui attribuer trop de pions. L'idéal est de ne pas dépasser 10, sans quoi vous risquez de vous retrouver à court de pions de Peuple lorsque celui-ci sera cumulé à un Pouvoir Spécial. Pour jouer avec votre Peuple, utilisez les pions d'un autre Peuple qui compte autant ou davantage de pions que le vôtre. N'oubliez pas de retirer la tuile de Peuple correspondante avant de commencer le jeu !



ALCHIMISTES

Tant que votre Peuple n'est pas en déclin, prenez 2 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour.



ANCESTRAUX

Lorsque votre Peuple ancestral est en déclin, il ne compte plus dans la limite précisée dans la section Passer en déclin p. 6 qui indique qu'un même joueur ne peut avoir qu'un seul Peuple en déclin à la fois. Vous pouvez donc avoir deux Peuples en

déclin à la fois, qui vous rapportent tous les deux des jetons de victoire. Si vous passez un troisième Peuple en déclin, votre Peuple ancestral reste sur le plateau, mais votre autre Peuple en déclin disparaît, comme d'habitude. En fait, les pions de votre Peuple ancestral ne quittent le plateau que s'ils sont anéantis par l'ennemi.



ARMÉS

Toute région peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



AUX DEUX HÉROS

À la fin de chacun de vos tours, choisissez deux régions que vous occupez et placez un Héros dans chacune d'entre elles. Tant qu'ils y restent, ces régions sont imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. Les

Héros disparaissent lorsque vous passez en déclin.



BÂTISSEURS

Une fois par tour, placez 1 Forteresse dans une région que vous occupez. Elle vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire à la fin de chacun de vos tours, à moins que vous ne soyez ou ne passiez en déclin. Toute Forteresse augmente la défense de la région

d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire), même si vous êtes ou passez en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez la Forteresse. Il ne peut y avoir qu'une seule Forteresse par région, et un maximum de 6 Forteresses sur le plateau.



BERSERKS

Vous pouvez utiliser le dé de renforts avant chaque conquête, pas seulement avant la dernière de votre tour ! À la différence d'un jet de dés de renfort normal, lancez d'abord le dé, puis choisissez la région que vous voulez prendre et placez les pions de Peuple

nécessaires (moins le résultat du dé) pour vous emparer de cette région. Si vous n'avez plus assez de pions de Peuple, il s'agit de votre dernière conquête ce tour-ci. Comme d'habitude, un minimum de 1 pion de Peuple est requis pour chaque conquête.



CATAPULTÉS

Une fois par tour, vous pouvez placer la Catapulte dans une de vos régions pour faire une ou plusieurs conquêtes à distance en sautant par-dessus une région (y compris le Lac, mais pas les Mers). La région de départ, qui contient la Catapulte, est

imprenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. La Catapulte disparaît lors du déclin. Toute conquête faite à l'aide de la catapulte coûte un pion de moins que nécessaire.



CORROMPUS

Chaque fois qu'un adversaire s'empare d'une des régions occupées par votre Peuple Corrompu, il vous donne 1 jeton de victoire.



DE LA HORDE (Leif Steiestol - Canada)

Vous pouvez utiliser vos 2 jetons De la Horde exactement comme des pions de Peuple supplémentaire. Cependant, ils disparaissent lorsque vous passez en déclin.



DES CAVERNES

Toute région qui comporte une Caverne peut être conquise avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

De plus, pour vos conquêtes, toutes les régions qui comportent une Caverne sont considérées comme adjacentes entre elles.



DES COLLINES

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Colline que vous occupez en fin de tour.



DES FORÊTS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Forêt que vous occupez en fin de tour.



DES MARAIS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Marais que vous occupez en fin de tour.



DIPLOMATES

À la fin de votre tour, vous pouvez choisir un autre joueur qui devient aussitôt votre allié, à condition que vous n'ayez pas attaqué son Peuple actif pendant ce tour. Vous êtes à présent en paix avec lui. Il ne pourra pas attaquer votre Peuple actif avant votre

prochain tour. Vous pouvez changer d'allié à chaque tour ou rester en paix avec le même joueur. Les pions en déclin ne sont pas concernés par cet accord (par exemple, des Zombies en déclin n'ont que faire de la paix et pourront vous attaquer) !



DRAGON

Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région en utilisant un seul pion de Peuple, indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouve. Une fois conquise, placez votre Dragon dans cette région.

Cette région est désormais imprenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses, jusqu'à ce que votre Dragon parte capturer une nouvelle région. À chaque nouveau tour, vous pouvez déplacer votre Dragon vers une nouvelle région pour vous en emparer. Votre Dragon disparaît lorsque vous passez en déclin : retirez-le alors du plateau.



DURS À CUIRE

Vous pouvez poursuivre votre expansion ET passer en déclin immédiatement après avoir pris vos jetons de victoire, ce qui vous évite de perdre un tour pour passer en déclin. Les règles du déclin s'appliquent, mais vous ne marquez pas une seconde fois les points de

victoire en fin de tour.



FORTUNÉS

Prenez 7 jetons de victoire supplémentaires à la fin de votre premier tour d'expansion (donc une seule fois).



GAROUS (Philip Harding - Australie)

La nuit (tours pairs), toute région peut être conquise avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion. Le jour (tours impairs), le Pouvoir Spécial n'a pas d'effet.



HISTORIENS (Mike Haverty - États-Unis)

Lorsque vous choisissez un Peuple Historien, prenez autant de jetons de victoire qu'il y a de Peuples en déclin autour de la table. Par la suite, tant que votre Peuple est actif, prenez un jeton de victoire supplémentaire lorsqu'un Peuple passe en déclin. Enfin,

lorsque votre Peuple Historien passe en déclin, prenez un jeton de victoire supplémentaire !



IMPÉRIAUX

Si vous occupez plus de 3 régions avec votre Peuple Impérial à la fin de votre tour, vous gagnez 1 jeton de victoire en plus pour toute région au-delà de cette limite (si vous occupez 5 régions, vous remportez donc 2 jetons de victoire supplémentaires).



INTRÉPIDES (Daniel Zielinski - États-Unis)

Lorsque vous avez terminé vos conquêtes, mais avant de lancer le dé de renforts, vous pouvez reprendre vos pions en main (en laissant un par région) et conquérir de nouvelles régions !

Ce n'est qu'ensuite que vous pouvez utiliser le dé de renforts si nécessaire.



MARCHANDS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région que vous occupez en fin de tour.



MAUDITS (Paolo Mori - Italie)

Lors du choix d'une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial, vous devez déposer non pas 1, mais 3 jetons de victoire sur le Peuple Maudit si vous choisissez une combinaison placée plus bas !

Le Pouvoir Spécial lui-même n'apporte aucun avantage.



MARINS

Vous pouvez considérer les mers et le lac comme trois régions vides et les conquérir. Vous conservez ces régions même en déclin. Elles vous rapportent des jetons de victoire tant que vos pions y restent. Les mers et le lac ne peuvent être occupés que par un

Peuple qui dispose de ce Pouvoir. Une mer occupée par des «

Marins » n'empêche pas les nouveaux Peuples d'arriver par cette mer lors de la première conquête.



MERCENAIRES

À chaque fois que vous voulez conquérir une région, vous pouvez payer 1 jeton de victoire pour faire baisser de 2 pions de Peuple le coût de la conquête, sachant qu'une conquête se fait toujours avec un minimum de 1 pion. S'il s'agit de votre

dernière conquête, vous pouvez lancer le dé de renforts avant de décider de dépenser 1 jeton.



MONTÉS

Toute Colline et tout Champ peuvent être conquis avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



PACIFISTES (Blaise Hanczar - France)

Prenez 3 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour si vous n'avez attaqué aucun Peuple actif durant celui-ci. Attaquer des Zombies en déclin ne vous privera pas de vos jetons de bonus : encore une fois, ils n'ont que faire de la paix.



PILLARDS

Toute région non-vide conquise durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



RETRANCHÉS

Si votre Peuple Retranché occupe 4 régions ou moins à la fin de votre tour, prenez 3 jetons de victoire supplémentaires.



SCOUTS

Placez les 5 jetons de Campement dans la ou les régions que vous occupez, pendant la phase de Redéploiement. Tout Campement compte comme un pion de Peuple supplémentaire et donc augmente la défense de la région d'un point (cela le

protège également contre la capacité spécifique du Sorcier). Il est possible de placer plusieurs Campements dans la même région pour augmenter sa défense. Les Campements peuvent être répartis à votre convenance dans les régions que vous occupez à chaque tour. Ils disparaissent lors du déclin. Si un adversaire vous chasse d'une région défendue par un Campement, redéployez-le dans une de vos régions à la fin du tour de l'attaquant.



VOLANTS

Vous pouvez conquérir n'importe quelle région de la carte, même si elle n'est pas adjacente à une des vôtres. Les mers et le lac ne peuvent pas être conquis.



VOLEURS (Travis Lauro - États-Unis)

Lorsque vous vous emparez d'une région occupée par un Peuple actif appartenant à un de vos adversaires, vous lui prenez immédiatement un jeton de victoire, sauf s'il n'en a plus. Ce Pouvoir ne fonctionne pas contre les Zombies en déclin.