

MÊME PAS PEUR! SMALLWORLD™

Peuples



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.



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.



HOMONCULES

À chaque fois qu'un joueur choisit une combinaison placée plus bas que celle des Homuncules, il place un Homuncule sur leur combinaison en plus d'un jeton de victoire. Lorsque par la suite un joueur choisit les Homuncules, 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).



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.

MÊME PAS PEUR! SMALLWORLD™

Pouvoirs Spéciaux



CATAPULTÉS

Une fois par tour, vous pouvez placer la Catapulte dans une de vos régions pour faire une conquête 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 impenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. La Catapulte disparaît lors du déclin.



CORROMPUS

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



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).



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.



RETRANCHÉS

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