



Philippe Keyaerts



# Les Chefs de SMALLWORLD™

*D'après une proposition de Michael Ormesher  
(Royaume-Uni)*

Les Chefs de Small World sont représentés par des pions spécifiques et vous offrent une nouvelle option de jeu : désormais, lorsque vous choisissez une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial, vous pouvez payer un jeton de victoire pour que votre Peuple soit accompagné de son Chef.

Dans ce cas, prenez le pion correspondant et ajoutez-le à vos pions de Peuple. Tant que votre Peuple est actif, son Chef doit être joué comme un pion de Peuple supplémentaire (si votre Peuple passe en déclin, le Chef disparaît aussitôt). Par ailleurs, appliquez les règles suivantes :

- ◆ Votre Chef ne craint pas le combat ; il ne saurait se terrer comme un lâche dans une région immunisée aux attaques ennemies, par exemple grâce à un Dragon, une Tanière ou un Héros. Si toutes vos régions sont immunisées, l'honneur du Chef l'oblige à attendre en dehors du plateau (comme le font les 4 Amazones réservées à l'attaque).

- ◆ Si votre ennemi s'empare de la région dans laquelle se trouve votre Chef, ce dernier est aussitôt capturé (même si c'est un Chef Elfe, et même si le Chef a été converti par un Sorcier) et mis à rançon ! En revanche, vous ne perdez pas de jeton de Peuple malgré la perte de la région, comme le voudrait normalement la règle.

À la fin de la partie, tout Chef adverse détenu par un joueur (au cas où le propriétaire légitime du Chef n'aurait pas payé la rançon) lui rapporte deux jetons de victoire supplémentaires.