

# Aide pour Small World par DCDP

Mise à jour le 24/09/19

Comprend les règles de Small World, Small World Underground, Tunnels, Ile du Nécromant, Chefs, Plateau 6 joueurs, Contes & Légendes, Realms, RiverWorld et Sky Islands.

Mise en place						
Small World	Small World Underground	RiverWorld RW	Plateau 6 Joueurs	Realms	Sky Islands SI	SW + SWU
Installer un plateau en fonction du nombre de joueurs.			Placer le plateau et constituer les équipes par 2 en alternance autour de la table.	Choisir un scénario ou placer aléatoirement les tuiles.	Choisir 2/3 Iles et prendre un plateau correspondant au nb de joueurs -1.	Si 4jrs, utiliser les plateaux 2jrs; si 5jrs, les plateaux 2&3.
				Si aléatoire, 9 régions par joueur en respectant 1/5 par type.	Placer les pions d'accès au hasard (hors bord de plateau)	Placer les Tunnels sur les Cavernes en Surface et leur correspondances sur Underground (voir livret).
Mettre le jeton Couronne sur le compte-tour.				10 tours pour 2/3 joueurs, 9 pour 4 jrs, et 8 pour 5/6 jrs.	Si 4/5jrs, placer le jeton The End sur la dernière case du compte-tour.	10 tours pour 2/3 joueurs, 9 pour 4 jrs, et 8 pour 5/6 jrs.
Mélanger et faire des piles Peuple et Pouvoir. En placer 5 en colonne, soit 6 faces visibles.						
Placer 1 Pion Peuple Oublié sur chaque case correspondante.	Placer 2 Pion Monstre sur chaque case correspondante.	Placer les pions Peuple Oublié, puis les pions Pirates.	En commençant par le 1er joueur, chacun place un pion Monstre dans une région Peuple Oubliée (un seul et non adjacent à un autre).	Placer des Peuples Oubliés ou des Monstres pour séparer les séries de régions vides.	Retirer le Pouvoir "Volants".	Mélanger les 2 séries Peuples séparément et faire une file alternée OU mélanger tout en une seule pioche et file. Mélanger les Pouvoirs ensemble.
	Mélanger face cachée les Lieux Légendaires et les Reliques Rustiques, en piocher autant que de Régions avec Monstres et faire une seule pile.	Mélanger et placer face cachée un Événement pour chaque tour.		Placer des Lieux Légendaires et des Reliques (nb de joueurs+1)		Placer 2 Monstres sur des Régions (Nb Jrs +1) en premier sur le plateau SWU, puis 1 Peuple Oublié sur les dernières Régions de SW.
Placer 1 Pion Montagne (Blanche ou Noire) sur chaque case correspondante.						
Distribuer 5 Pion Victoire (PV) à chaque joueur.						
<b>Extension "Contes et Légendes":</b>	Disposer les cartes Evénements Futur et Présent à côté du plateau.					
	Mélange et prendre des cartes (= nb de tours-1), et placer en pile face visible sur Événement Futur (Certaines cartes peuvent ne pas être utilisées, donc à défausser). <b>Variantes:</b> Pioche Thématique (selon le thème), Surprise! (cartes face cachée jusqu'à révélation sur carte Présent) et Regroupement par catégories (selon catégorie ou difficulté).					
<b>Extension Ile du Nécromant: (Uniquement avec SW)</b>	Choisir un plateau (Joueurs -1), placer l'île sur le lac et 1 Fantôme dessus, désigner le Joueur Nécromant à droite du 1er joueur et lui donner Puits des Ames et les jetons Fantômes. Joueur Nécromant pioche 6 Pouvoirs (hors Maudits, Ancestraux et Durs à Cuire) et en choisit un seul à mettre à côté de son Puits et garde les autres à part.					

Règles Spéciales				
<b>Nécromant: Tour de jeu</b>	<b>Achat</b>	Fantômes ou/et Pouvoir pioché au début de partie; à loisir.		Prix= Nb de Fantômes sur plateau + nb de Pouvoir.
	<b>Conquête:</b>	Entrée par Région adjacent au lac.		
	<b>Gain de PV</b>	1PV + 1PP (n'importe) par Région occupée à mettre dans le Puits des âmes.		
	<b>Création de Fantômes</b>	4 Âmes = 1 Fantôme.		
	<b>Victoire:</b>	Partie Terminée si plus de fantômes dans le Puits des âmes ou en réserve.		
	<b>Pouvoir Diplomates:</b>	Pas d'Alliance avec Fantômes.		
<b>Peuple Elfe:</b>	Au passage en déclin, tout PP défaussé va au Puits des âmes.			
<b>Reliques Rustiques:</b>	A la fin du tour, Relique sur place.	Pas d'obligation d'usage.	Pas d'usage par Peuple en Déclin.	Si PP supplémentaires, à prendre dans la réserve, sinon la main.
<b>Lieux Légendaires:</b>	Lié à la Région.			

Dernier Tour		
Déclarer quand Pion Compte-Tours sur dernière case.		Si <b>Nécromant</b> , partie terminée si plus de fantômes dans le Puits des âmes ou en réserve.
<b>Victoire:</b>	Le Joueur ayant le plus de PV; si égalité, celui qui a le plus de	Si Plateau 6jrs, comparer les scores des joueurs les plus faibles de chaque équipe; si égalité voir celui qui a le plus haut. Si <b>Chef</b> capturé en main, +2 PV par pion Chef.

1er Tour de jeu: (Pour Nécromant, voir règles spéciales)				
<b>Si River World :</b>	Au tour du 1er joueur, retourner le jeton Événement du tour.	<b>Tempête</b> : les Régions de Rivière coûtent 3PP au lieu d'1.		
		<b>Calme Plat</b> : Rien.		
<b>Choisir une combinaison Peuple/Pouvoir:</b>	Si 1ère Combinaison choisie, gratuite.	Prise de la Combinaison avec les PV dessus si PV.	Prendre un nb de Pions du Peuple (PP) correspondant à la somme des chiffres sur les 2 tuiles de la Combinaison.	
	Si Combinaison suivante choisie, Si <b>Chiefs</b> , prendre pion Chef correspondant.	Prendre un nb de Pions du Peuple (PP) correspondant à la somme des chiffres sur les 2 tuiles de la Combinaison.		
	Recompléter à 6 la liste des Combinaisons disponibles.	Chef vaut 1PP pour les conquêtes.		
	1ère Conquête: par le bord du Plateau.	<b>SWU</b> : extrémités de rivière comprise.	<b>SI</b> : hors Iles Volantes.	
<b>Conquérir des régions:</b>	<b>SWU</b> : Si région Imprenable, elle ne peut être conquise et est immunisée aux capacités spéciales.			
	<b>SW+SWU</b> : un Peuple SW commence sur le plateau SW et un Peuple SWU sur le plateau SWU.			
	<b>RW</b> : si possède Caravelle, toute Région adjacente à la Caravelle.			
	Si <b>Nécromant</b> , le Lac du Nécromant est imprenable.			
	Fournir 2PP +1 par tuile sur la Région (PP, Montagne, Antre, Forteresse, Campement, Bouclier, Donjon), hors jeton LL/RR.	Laisser les PP utilisés après conquête.	<b>SWU/RW/REALMS</b> : Rivière: 1 seul PP; Gouffre: ne peut être traverser ou conquis.	<b>Plateau 6Jrs</b> : 1 pion Monstre = 2 pions.
	Rendre les PP perdants à son joueur.	Si <b>Chef</b> , capturé par l'Attaquant; pas de perte de PP; possibilité de le récupérer immédiatement contre 1PV.	Défausser 1PP ( <b>sauf si Chef Capturé</b> ) et replacer les autres dans leurs autres Régions.	Si pas de Région, nouvelle 1ère conquête au prochain tour.
	<b>SWU</b> : Si conquête avec Monstres: piocher un jeton dans la pile LL/RR.	Le placer dans la Région conquise.	LL est lié à la Région, définitivement valable pour tout occupant.	
	<b>RW</b> : si contrôle du Temple de la Voyante, possibilité de regarder discrètement le prochain Événement.			
	<b>RW</b> : si Chantier Naval occupé, possibilité de placer la Caravelle dans une Région de rivière.			
	Faire d'autres de conquêtes		Obligation de le faire vers des Régions adjacentes aux précédentes conquêtes.	
Dernière conquête: possibilité de jouer moins de PP que nécessaire, améliorés avec au moins 1 PP et le Dé de Renfort.		Annoncez la Région à conquérir, puis lancez le dé.	Si PP+Dé de Renfort = nb Tuiles sur Région +1, conquête réussie.	
<b>Equivalence Terrain SW/SWU:</b>	Montagnes Blanches/Noires; Mare de boue/Marais; Champignonnières/Forêt; Symboles de Mine/Mines; Sources Magiques/Cristaux Mystiques; Mer&Lac/Rivière.			
<b>Redéploiement:</b>	Possibilité de redéployer ses PP	Pas d'obligation de Région adjacentes.		
		Obligation de laisser au moins 1PP par Région conquise.		
		<b>SWU/RW/REALMS</b> : Obligation de vider la Rivière, donc redéploiement de tout PP dessus.		
		<b>SWU</b> : Les RR ne sont pas déplacées.		
		Si <b>Chef</b> , ne peut être laisser sur une Région immunisée aux attaques ennemies.		
		Si <b>Nécromant</b> , à chaque fin de tour d'un joueur, convertir 4 PP/PF au Puits des Ames, en 1 pion Fantôme sur l'Ile.		
<b>Marquer des PV:</b>	Recevoir 1PV par Région occupée par Peuples Actif.		Les garder face cachée	
	<b>RW</b> : par Port occupé +1/+2/+3 etc.			
	<b>SI</b> : +1PV si toute une Ile Volante occupée par un seul Peuple.			

Tours suivants: (Pour Nécromant, voir règle spéciale)				
<b>Au début du tour du 1er Joueur :</b>	Avancer le Pion Compte-Tours.			
	<b>SI "Contes et Légendes":</b>	Déplacer la carte Événement Futur sur Présent et lire les	<b>Enchères</b> : mises cachées en PV, révélées en même temps; si égalité, le plus petit en taille	
<b>Si le joueur n'a pas de Peuple Actif:</b>	Prendre une Combi dispo.		Retourner le jeton Événement du nouveau tour.	
<b>Si le joueur a un Peuple Actif, il peut soit:</b>	<b>Recommencer ou Poursuivre l'expansion du Peuple Actif</b>	Reprendre en main les PP en laissant 1PP sur chaque Région, ou en abandonnant des ou	1 Seul Peuple Actif par Joueur.	
		Conquérir de nouvelles Régions.	Si reprise de la totalité des PP, appliquez la règle de 1ère	
	<b>Passer en Déclin</b>	Redéploiement : comme au 1er Tour		
		1 Seul Peuple en Déclin par Joueur.	Si nouveau Peuple en Déclin, défaussez l'ancien sous leurs piles respectives.	
<b>Marquer des PV</b>	Retourner tuiles de la Combinaison sur face Déclin.			
	Retirer tous les PP et n'en laisser qu'1 seul retourné par Région.		Si <b>Chef</b> , défausser le pion Chef (libre ou capturé).	
	Quand disparition complète, défaussez les tuiles Peuple et Pouvoir sous leurs piles respectives.			
1 PV par Région conquise par Peuples Actif et en Déclin.				