

# Règles d'It's a Wonderful World

## Comment jouer à It's a Wonderful World

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire l'Empire le plus puissant en accumulant des cartes Développement et des points de victoire sur 4 manches.
- **Mécanique principale** : Draft simultané de cartes, gestion de ressources et construction de projets ambitieux.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui totalise le plus de points de victoire (bruts, combos et duos) à la fin de la 4e manche remporte la partie.

Salut ! Alors tu veux te lancer dans **It's a Wonderful World** avec l'extension **Corruption & Ascension** ? Parfait, je vais tout t'expliquer comme si on était autour de la table, prêts à jouer. Ce jeu de **draft** et de **gestion de ressources** est un vrai bijou stratégique, et l'extension ajoute du piment avec la **Corruption** et les **points de victoire « duo »**. On peut même jouer jusqu'à 7 joueurs maintenant ! Allez, c'est parti.

## Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, vérifions qu'on a bien tout sur la table :

- Les **cartes Développement du jeu de base** (on les appelle cartes **IWW**)
- **56 cartes Corruption & Ascension** (cartes **C&A**, avec un dos différent, mais attention : ce sont aussi des cartes Développement !)
- **2 cartes Empire** supplémentaires (faces A et B) pour jouer à 6 et 7 joueurs
- **60 cubes additionnels** (ressources)
- **10 jetons Financier x3** et **10 jetons Général x3**
- **1 planche de score + 1 feutre effaçable**

Si tu connais déjà le jeu de base, tu vas voir que l'extension s'intègre très naturellement. Si tu découvres le jeu, pas de panique, on reprend tout depuis le début !

## Mise en place de la partie

### Préparer les deux pioches

Mélangez les cartes **C&A** entre elles et formez une **pioche face cachée**. Placez-la à côté de la **pioche IWW** (également mélangée et face cachée). Chaque joueur prend une **carte Empire** (tout le monde joue la même face : soit A, soit B).

### Distribuer les cartes selon le nombre de joueurs

Voici combien de cartes chaque joueur reçoit en main au début de chaque manche :

Nombre de joueurs	Cartes IWW	Cartes C&A
2 joueurs	8	4
3-4 joueurs	6	3
5-6 joueurs	6	2
7 joueurs	5	2

Chaque joueur a donc un mélange de cartes IWW et C&A en main. C'est ce paquet que vous allez drafter !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

Une partie se joue en **4 manches**. Chaque manche comporte trois phases que tout le monde joue **en simultané** (oui, personne n'attend, c'est l'un des gros points forts du jeu, un peu comme dans [Splendor](#) où le rythme ne faiblit jamais).

### Phase 1 : le draft

Tout le monde choisit **une carte** dans sa main (IWW ou C&A, peu importe) et la pose face

cachée devant soi. Ensuite, on passe le reste de sa main au voisin (à gauche les manches impaires, à droite les manches paires). On révèle tous ensemble la carte choisie, puis on recommence avec la nouvelle main reçue.

On répète ce processus jusqu'à avoir choisi **7 cartes** au total. S'il reste des cartes en main après la 7e sélection, on les **défausse** tout simplement.

**Petit conseil** : gardez un oeil sur ce que vos voisins construisent ! Si vous voyez qu'un adversaire a besoin d'une carte précise, vous pouvez la prendre juste pour le bloquer. C'est redoutable.

## Phase 2 : la planification

Vous avez maintenant 7 cartes devant vous. Pour chacune, vous devez faire un choix :

- **Mettre en construction** : placez la carte dans votre **zone de construction**. Il faudra remplir son coût en ressources pour la terminer plus tard.
- **Recycler** : défaussez la carte pour récupérer immédiatement la **ressource de recyclage** indiquée dessus (le petit cube en haut à gauche). Ce cube va directement sur une de vos cartes en construction.

Les cartes **C&A** se jouent exactement de la même manière que les cartes classiques : on peut les recycler ou les mettre en construction, sans aucune différence de traitement.

## Phase 3 : la production

C'est le moment où votre **Empire** travaille pour vous ! On produit les 5 types de ressources dans un ordre bien précis : **Matériaux, Énergie, Science, Or**, puis **Exploration**.

Pour chaque type de ressource :

- Comptez tous les symboles de production de cette ressource sur vos cartes construites et votre carte Empire.
- **Soustrayez la Corruption** de ce type (nouveau C&A !).
- Le résultat (minimum 0, jamais négatif) vous donne le nombre de **cubes** à prendre et votre score de **Suprémie**.
- Placez ces cubes sur vos cartes en construction. Si une carte est complètement remplie, elle est **construite** et rejoint votre Empire immédiatement (elle peut même produire dans

la suite de cette même phase si la ressource suivante n'a pas encore été comptée).

- Les cubes en surplus qui ne trouvent pas de place sont perdus.

## La corruption, la grande nouveauté

Certaines cartes **C&A** affichent des symboles de **Corruption** (des ressources barrées ou marquées d'un symbole spécial). Ces symboles **réduisent votre production** lors de la phase de production.

Concrètement, si vous produisez 4 Matériaux mais que vous avez 1 Corruption de Matériaux, vous ne récupérez que **3 cubes** de Matériaux. Si la Corruption dépasse votre production, votre total descend à **0** (jamais en négatif).

Pourquoi accepter de la Corruption alors ? Parce que les cartes corrompues offrent souvent des **bonus très puissants** en points de victoire ou en production d'autres ressources. C'est un vrai pari stratégique !

**Astuce** : avant de drafter une carte avec de la Corruption, vérifiez que le gain en points ou en production compense bien la perte. Une Corruption mal gérée peut vraiment plomber votre moteur de ressources.

## Le bonus de Suprématie

### À 2 à 5 joueurs

Lors de la production de chaque type de ressource, le joueur qui en produit **le plus** (après déduction de la Corruption) reçoit un **bonus de Suprématie** : un cube bonus de cette ressource. Pour la **Science**, le bonus est spécial : vous choisissez entre un **jeton Financier** ou un **jeton Général**. En cas d'égalité, personne ne reçoit le bonus.

### À 6 et 7 joueurs

Les **deux joueurs** avec la production la plus élevée reçoivent le bonus de Suprématie. Voici comment gérer les égalités :

- Un joueur est seul en tête et les suivants sont à égalité : **seul le premier** reçoit le bonus.

- Deux joueurs sont à égalité en tête : **ils reçoivent tous les deux** le bonus, et personne d'autre.
- Plus de deux joueurs à égalité en tête : **personne** ne reçoit le bonus.

Pour le bonus de Science, chaque joueur concerné choisit indépendamment s'il prend un Général ou un Financier.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et calcul des points

Après la 4e manche, on compte les **points de victoire**. Il y a trois catégories à additionner :

### Les points « bruts »

Additionnez simplement les **PV** indiqués sur chaque carte construite dans votre Empire (le chiffre en haut à droite). Chaque **jeton Général** vaut 1 PV et chaque **jeton Financier** vaut 1 PV également.

### Les points « combos »

Certaines cartes rapportent des PV en fonction du nombre de cartes d'un certain **type** (Recherche, Projet, Découverte, etc.) que vous possédez. Par exemple, une carte peut indiquer « 3 PV par carte Recherche dans votre Empire ». Comptez bien toutes vos cartes du type concerné !

### Les points « duo » (nouveau C&A)

Certaines cartes C&A affichent un **score duo** lié à deux types de cartes. Pour chaque **paire complète** (une carte de chaque type indiqué) présente dans votre Empire, vous marquez les PV « duo » indiqués. Une même carte peut compter à la fois pour les combos classiques ET pour les duos !

## Tableau récapitulatif du scoring

Type de points	Comment les calculer
Points bruts	PV indiqués sur chaque carte + jetons Général/Financier (1 PV chacun)
Points combos	Multiplicateur x nombre de cartes du type requis
Points duo (C&A)	PV duo x nombre de paires complètes des deux types indiqués

Additionnez le tout : le joueur avec le **score le plus élevé** remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes construites qui l'emporte. Si vous aimez les jeux où le comptage final réserve des surprises, vous adorerez aussi [Château Combo](#) qui fonctionne sur un principe similaire de combos satisfaisantes.

## Le mode solo

### Mise en place solo

Créez **8 pools de développement**, chacun composé de :

- **3 cartes IWW**
- **2 cartes C&A**

Vous jouez avec les règles solo du jeu de base : piochez un pool, choisissez des cartes, planifiez, produisez.

### Piocher de nouvelles cartes en solo

Quand vous **défaussez 2 cartes** pour en piocher de nouvelles, vous pouvez défausser des cartes IWW ou C&A comme vous voulez. En revanche, pour la pioche, vous devez choisir un seul type :

- Si vous piochez des **cartes IWW** : prenez-en **5** et gardez-en **1 seule**.
- Si vous piochez des **cartes C&A** : prenez-en **3** et gardez-en **1 seule**.

Pas de mélange possible entre les deux types lors de la pioche !

## Les scénarios solo pour s'amuser encore plus

L'extension propose **6 scénarios solo** avec chacun une petite histoire savoureuse et des cartes imposées à construire. Jouez avec la **face B** de votre carte Empire, placez les cartes indiquées dans votre zone de construction dès le début, et essayez de toutes les construire avant la fin.

Visez ensuite les médailles de bronze, d'argent ou d'or !

Scénario	Bronze	Argent	Or
SC01 : L'ère des robots	95+ PV	115+ PV	135+ PV
SC02 : Que fait la police ?	85+ PV	95+ PV	105+ PV
SC03 : Une course à l'espace	95+ PV	115+ PV	135+ PV
SC04 : Une mort glorieuse	90+ PV	100+ PV	115+ PV
SC05 : Les glaces du Nord	95+ PV	105+ PV	120+ PV
SC06 : La démesure	95+ PV	105+ PV	120+ PV

Ces scénarios sont parfaits pour progresser et tester de nouvelles stratégies avant de retrouver vos amis autour de la table. Si vous aimez les modes solo bien ficelés, jetez aussi un oeil à [Harmonies](#) qui propose un défi solitaire très addictif.

## Jouer à 6 et 7 joueurs

Grâce aux **2 nouvelles cartes Empire**, vous pouvez désormais réunir jusqu'à 7 joueurs.

Distribuez les Empires en veillant à ce que tout le monde joue la même face (A ou B). La distribution de cartes suit le tableau vu plus haut (6 IWW + 2 C&A pour 5-6 joueurs, 5 IWW + 2 C&A pour 7 joueurs).

La seule règle qui change vraiment, c'est le **bonus de Suprématie** qui récompense les **deux meilleurs** producteurs au lieu d'un seul (voir la section Suprématie plus haut). C'est un super format pour les grandes tablées, et l'ambiance de draft devient encore plus piquante quand il y

a plus de monde !

## Compatibilité avec l'extension Guerre ou Paix

Bonne nouvelle : le paquet **C&A** est **entièrement compatible** avec l'extension **Guerre ou Paix**. Vous pouvez l'intégrer dans la campagne ou l'utiliser en complément des cartes débloquées à la fin de celle-ci pour vos parties libres.

Petit bémol : la **campagne Guerre ou Paix** ne se joue pas à 6 ou 7 joueurs. En revanche, pour les **parties libres** avec tout le contenu débloqué, vous pouvez monter jusqu'à 7 joueurs sans souci. Et si vous cherchez d'autres jeux de cartes avec du draft malin, les [règles de Colt Express](#) vous réservent aussi de belles surprises !