Règles de Smallworld

Comment jouer à Smallworld

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Accumuler un maximum de jetons de victoire en conquérant des régions avec vos peuples fantastiques.
- **Mécanique principale :** Gestion de peuples avec pouvoirs spéciaux, conquête territoriale et bascule stratégique en déclin.
- **Condition de victoire :** Avoir le plus de points de victoire à la fin du dernier tour.

Imaginez un royaume minuscule, bien trop petit pour accueillir toutes les créatures fantastiques qui s'y pressent. C'est exactement le pitch de **Smallworld**, un jeu de conquête malin où vos elfes, orcs ou amazones vont se bousculer pour grappiller le moindre bout de carte. Le vrai sel du jeu ? Savoir quand abandonner son peuple vieillissant pour en prendre un tout neuf, plein de fougue. On vous explique tout, posez votre café, on y va.

La mise en place

Avant de commencer, prenez 5 minutes pour bien installer le plateau. C'est rapide et ça pose les bases.

- Sortez le **plateau** correspondant au nombre de joueurs (chaque face est différente).
- Posez le **jeton compte-tours** (la petite couronne) sur la première case de la piste.
- Mélangez les **tuiles Peuple**, piochez-en 5 au hasard et empilez-les verticalement, face colorée visible. Le reste forme une **pioche** en dessous.
- Même chose avec les **tuiles Pouvoir spécial** : 5 tirées au hasard, imbriquées à droite de chaque peuple. On obtient ainsi 6 combinaisons (5 visibles + 1 en haut de pioche).
- Posez un **pion Tribu oubliée** sur chaque région marquée du symbole correspondant.

- Posez un **pion Montagne** sur chaque région montagneuse.
- Chaque joueur reçoit 5 **jetons Victoire** de valeur 1 (gardez-les cachés, c'est plus drôle).

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous enchaînez 4 étapes toujours dans le même ordre. Pas de panique, c'est très fluide une fois lancé.

Choisir une combinaison Peuple + Pouvoir

Si vous n'avez pas encore de peuple actif (ou si vous venez de passer en déclin), vous devez en prendre un. La combinaison tout en haut est **gratuite**. Les suivantes coûtent 1 **jeton de victoire** par combinaison sautée, et ce jeton se pose directement sur la combinaison sautée (le prochain joueur qui la prendra récupérera les jetons posés dessus, sympa non ?).
Vous récupérez ensuite un nombre de **pions Peuple** égal à la somme des deux chiffres oranges indiqués sur vos tuiles. Les tuiles non choisies glissent vers le haut et une nouvelle apparaît en bas.
Petite astuce : parfois, il vaut mieux payer 2 ou 3 jetons pour obtenir LA combinaison qui tue plutôt que de prendre la gratuite. Pensez synergie peuple/pouvoir avec les terrains du plateau !

Conquérir des régions

C'est là que ça castagne. Règles de base :

- **Première conquête** : votre nouveau peuple doit entrer par un bord du plateau (ou une région côtière d'une mer bordière).
- Il faut **2 pions minimum** pour prendre une région vide.
- Ajoutez **1 pion supplémentaire** pour chaque élément présent : Montagne, Campement, Antre de Troll, Forteresse, Tribu oubliée, ou pion ennemi.
- Chaque nouvelle conquête doit être **adjacente** à une de vos régions.
- Les mers et le lac sont imprenables (sauf pouvoir spécial).

Quand un peuple ennemi se fait virer d'une région, son propriétaire récupère ses pions, en

défausse définitivement un, et redéploiera les autres à la fin de votre tour.

La dernière conquête et le dé

Si vous n'avez plus assez de pions pour votre dernière attaque, vous pouvez tenter votre chance avec le **dé de Renfort** (une fois par tour, et uniquement pour la dernière attaque). Il faut au minimum 1 pion engagé, et le dé peut ajouter de 0 à 3 points de force. Attention, si vous ratez, vous avez cramé vos pions pour rien.

Redéploiement et points de victoire

Une fois vos conquêtes terminées, répartissez librement vos pions sur vos territoires (minimum 1 par région). Puis comptez : **1 jeton de victoire par région occupée**, plus les bonus liés à votre peuple et à votre pouvoir spécial.

Poursuivre ou passer en déclin

À la fin de votre tour, grosse décision : vous continuez avec ce peuple ou vous le laissez tomber ?

- **Poursuivre** : au tour suivant, vous reprenez tous vos pions en main sauf 1 par région, et vous repartez à l'assaut.
- **Passer en déclin** : retournez votre tuile peuple côté grisé, défaussez le pouvoir spécial, gardez 1 pion par région (retournés côté déclin) et jetez le reste. Au tour suivant, vous choisirez un nouveau peuple ET vous marquerez les points du nouveau peuple + ceux du peuple en déclin !

Conseil de pote : ne vous accrochez pas trop longtemps à un peuple essoufflé. Décliner au bon moment, c'est 80% du jeu. Si vous aimez les jeux où le timing est roi, vous apprécierez aussi Camel Up dans un registre plus festif.

[IMAGE_MATERIEL]

Les pouvoirs des peuples

Chaque peuple a sa capacité propre qui reste active tant qu'il n'est pas en déclin. Voici le petit

mémo pratique :

- **Amazones** : 4 pions bonus pour attaquer, retirés après le redéploiement.
- **Elfes** : ne perdent jamais de pion quand ils se font chasser d'une région.
- **Géants** : conquête à -1 pion sur les régions adjacentes à leurs montagnes.
- **Humains** : +1 point par champ contrôlé.
- **Mages** : +1 point par source magique contrôlée.
- **Mi-portions** : entrent partout sur le plateau, et leurs 2 premières régions deviennent imprenables grâce aux Tanières.
- **Nains** : +1 point par mine contrôlée (même en déclin, cadeau !).
- **Orcs** : +1 point par région non-vide conquise ce tour.
- **Sorciers** : peuvent remplacer un pion ennemi isolé par un des leurs.
- **Squelettes** : +1 pion gratuit toutes les 2 régions non-vides conquises.
- **Tritons** : -1 pion pour conquérir une région adjacente à l'eau.
- **Trolls** : placent un Antre dans chaque région (défense +1).
- **Zombies** : leurs pions restent sur le plateau même en déclin et continuent à conquérir.

Les pouvoirs spéciaux

Associés aux peuples, ces pouvoirs changent complètement la façon de jouer. En voici les principaux :

- **Alchimistes** : +2 points par tour tant que pas en déclin.
- **Ancestraux** : vous pouvez avoir 2 peuples en déclin simultanément.
- **Armés** : -1 pion pour toute conquête.
- **Aux deux Héros** : 2 héros immunisés aux pouvoirs adverses.
- **Bâtisseurs** : 1 Forteresse par tour (+1 défense, +1 point).
- **Berserks** : utilisent le dé avant chaque conquête.
- **Des Cavernes / Collines / Forêts / Marais** : bonus sur les terrains correspondants.
- **Diplomates** : empêchent un joueur de les attaquer au prochain tour.
- **Durs à cuire** : peuvent décliner immédiatement après avoir conquis et marqué.
- **Et leur Dragon** : 1 conquête magique par tour avec 1 seul pion.
- **Fortunés** : +7 points au premier tour (une seule fois).

- **Marchands** : +1 point par région occupée.
- **Marins** : peuvent conquérir mers et lac.
- **Montés** : -1 pion sur collines et champs.
- **Pillards** : +1 point par région non-vide conquise.
- **Scouts** : 5 campements pour renforcer la défense.
- **Volants** : conquête libre, sans contrainte d'adjacence (hors eau).

La vraie magie du jeu, c'est quand vous dénichez une combo délirante comme *Orcs Volants* ou *Mi-portions Fortunés*. Dans la même veine stratégique, jetez un œil à Spirit Island ou aux classiques Échecs si vous aimez cogiter.

Récap du calcul des points

Pour y voir clair pendant la partie, voici comment s'additionnent vos gains à chaque fin de tour :

Source de points	Valeur
Chaque région occupée (actif + déclin)	1 point
Bonus de pouvoir du peuple	variable
Bonus de pouvoir spécial	variable
Jetons récupérés sur une combinaison choisie	1 par jeton
Coût payé pour sauter des combinaisons	-1 par saut

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La partie dure un nombre de tours fixe (indiqué sur la piste **compte-tours**, généralement entre 8 et 10 selon le nombre de joueurs). Quand le jeton couronne atteint la dernière case, tout le monde joue un ultime tour, puis on compte les jetons.

Celui qui a amassé le plus de **points de victoire** remporte la partie et devient le maître incontesté de Smallworld. En cas d'égalité, on trinque et on refait une partie, c'est la règle maison la plus répandue.

Dernier conseil avant de lancer les dés : surveillez les combos de vos adversaires autant que les vôtres. Un voisin qui prend *Trolls Bâtisseurs* peut vite devenir un cauchemar à déloger. Et si

vous cherchez d'autres pépites tactiques, allez voir du côté de Mindbug ou King of Tokyo. Bon jeu !