



SMALL WORLD OF WARCRAFT (DAYS OF WONDER)

IL N'Y A PAS ASSEZ DE PLACE POUR TOUTES LES CIVILISATIONS AU ROYAUME D'AZEROTH. LES DIFFÉRENTS PEUPLES SE PARTAGENT ENTRE 2 FACTIONS QUI MÈNENT UNE GUERRE SANS FIN. INCARNEZ UN PEUPLE DOTÉ DE SON POUVOIR PARTICULIER ET ÉTENDEZ-VOUS SUR LE TERRITOIRE FACE À VOS ADVERSAIRES AVIDES DE CONQUÊTES. IMPOSEZ-VOUS AVANT LE DÉCLIN DE VOTRE CIVILISATION ET MISEZ SUR DE NOUVEAUX PEUPLES POUR IMPOSER VOTRE SUPRÉMATIE.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Choisissez au hasard plusieurs plateaux selon le **nombre de joueurs** et placez-les sur la table de façon à former des îles distinctes :

• **5 joueurs** : 2 grands (L) + 1 moyen (M) + 2 petits (P) .

• **3 joueurs** : 1 grand + 1 moyen + 1 petit.

• **4 joueurs** : 1 grand + 2 moyens + 1 petit.

• **2 joueurs** : 1 grand + 1 petit.

- Posez le marqueur (W) sur la 1^{ère} case du **compte-tour**.

- Placez le casier de pions Peuple à côté du plateau.

- Formez une réserve avec les **pions Peuple**.

- Tirez 5 **tuiles Peuple** (P) au hasard. Placez-les en **colonne**, face visible. Les tuiles restantes sont placées en **pile**, face visible, sous la colonne.

- Faites de même avec les tuiles **Pouvoir Spécial** (S) en les imbriquant dans les 5 tuiles **Peuple** et le reste dans la pile des tuiles restantes.

- Placez 1 **pion Murloc** (M) dans chacune des régions comportant le symbole (M).

- Placez 1 **pion Montagne** (M) sur chacune des régions de **Montagne** des plateaux de jeu.

- Mélangez les **jetons Lieux Légendaires** avec les **jetons Artefacts** (verso : ?). Piochez autant de jetons que de joueurs en jeu et disposez-en aléatoirement 1 sur chacune des régions affichant une icône (S/M/L).

- Chaque joueur reçoit 5 **jetons Victoire** de valeur (1).

2 / TOUR DE JEU

Lors de votre tour de jeu, vous pouvez effectuer 3 actions dans l'ordre suivant :

1) CHOISIR UNE COMBINAISON PEUPLE - POUVOIR SPÉCIAL (FACULTATIF)

- Lors du **1^{er} tour**, cette action est **obligatoire**. Elle devient facultative pour les tours suivants.



- Le joueur actif choisit une **combinaison Peuple - Pouvoir Spécial** parmi les 6 combinaisons visibles.

- La combinaison placée tout en haut de la colonne est **gratuite**. Pour les suivantes, vous devez déposer 1 **jeton de victoire** (1) sur chacune des combinaisons précédant celle de votre choix, en partant du **haut** de la colonne.

- Si la combinaison choisie comporte des jetons de victoire, récupérez-les.

- Posez la combinaison devant vous et prenez le nombre de **pions Peuple**

correspondant à la **somme** des valeurs (4) indiquées sur les 2 tuiles.

- Remplissez l'**espace vide** de la combinaison choisie en décalant vers le haut les combinaisons suivantes.

La combinaison visible sur la **pioche** est aussi décalée libérant une nouvelle combinaison.



2) CONQUÉRIR DES RÉGIONS

PREMIÈRE CONQUÊTE : Lorsqu'un **nouveau Peuple** fait son entrée sur la carte, il peut démarrer sur n'importe laquelle des îles, mais obligatoirement via l'une de ses **Régions d'Entrée** (A).

CONQUÉRIR UNE RÉGION : Toute conquête (sauf première conquête) doit être **adjacente** à l'une des régions **déjà occupées** par le **Peuple actif** du joueur. **Exception** : Vous pouvez aussi utiliser les **Régions d'entrée** pour conquérir de nouveaux territoires. Dans ce cas payez le coût d'entrée (+1 pion).

- Pour vous emparer d'une région, vous devez déployer 2 **pions Peuple** :

• + 1 pion **Peuple supplémentaire** pour chaque **Mur de feux follets** (F), **Fort** (F) ou **Montagne** (M) présent sur la région envahie.

• + 1 pion **Peuple supplémentaire** pour le coût de transport si la région est une **Région d'Entrée** (A) sauf si vous contrôlez une région adjacente avec ce même **Peuple**.

• + 1 pion **Peuple supplémentaire** pour chaque jeton d'un **autre Peuple** (Murlocs (M) compris) **déjà présent** dans la région.

- Sauf pouvoir spécifique de **Peuple**, les régions de **Mer** et **Lac** ne peuvent pas être conquises.

- Certaines régions contiennent un **marqueur Artefact / Lieu Légendaire**. Le joueur qui contrôle la région dans laquelle se trouve un marqueur peut en utiliser les effets immédiatement ou plus tard. Si c'est un **Artefact** (A), déplacez sur le territoire où vous souhaitez utiliser son pouvoir. Les lieux (L) ne peuvent pas être déplacés (sauf Puit d'Éternité). Les Peuples en déclin ne peuvent bénéficier des effets des Artefacts et des Lieux Légendaires, sauf indication contraire.



PERTES ENNEMIES ET RETRAITES : Si une région est prise à un adversaire, il reprend en main **tous** ses pions *Peuple* présents et doit :

- Défausser **définitivement 1** des pions *Peuple* qu'il a récupéré.
- À la fin du tour du joueur actif, il doit **redéployer** les pions restant dans **n'importe quelle** région lui **appartenant**. S'il ne possède plus de territoire, il utilisera ces pions à son tour de jeu comme lors d'une Première conquête.
- Il est possible de conquérir une région occupée par l'un de ses propres *Peuples* en *Déclin*.

DERNIÈRE CONQUÊTE / RENFORTS : Lors de la **dernière conquête** de votre tour, s'il vous reste au moins 1 pion à jouer, vous pouvez utiliser le **dé de renfort** 🎲 pour obtenir le nombre de force nécessaire à la conquête d'une région. Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de pions *Peuple* **supplémentaires**. Si vous n'obtenez pas le résultat attendu, déployez votre ou vos derniers jetons sur un territoire que vous contrôlez.

REDÉPLOIEMENT : À la fin de votre tour, vous pouvez redéployer vos troupes sur les territoires que vous contrôlez à condition de laisser **au moins 1 pion Peuple** sur chacun de vos territoires.



3) MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

- Recevez 1 jeton Victoire par région **occupée**. Des jetons Victoire supplémentaires peuvent également être gagnés grâce aux capacités de *Peuple*, aux *Pouvoirs Spéciaux*, aux *Lieux Légendaires* et aux *Artefacts*.

BONUS DE FACTION DE L'ALLIANCE 🏹 **ET DE LA HORDE** 🐉

La plupart des *Peuples* appartiennent soit à *l'Alliance*, soit à la *Horde*.

Attaquer un *Peuple* de la *Faction adverse* accorde un Bonus de *Faction* :

- 1 jeton Victoire pour chaque *Peuple* (**différent**) vaincu, appartenant à la *Faction* adverse.
- Certains *Peuples* sont **Neutres**. Ils n'appartiennent ni à *l'Alliance*, ni à la *Horde*. Ils ne reçoivent pas de bonus de *Faction*.

MARQUER DES POINTS AVEC DES PEUPLES EN DÉCLIN (cf chapitre suivant **passer en déclin**)

- Toute région occupée par un *Peuple* en *Déclin* rapporte également 1 jeton Victoire au joueur qui contrôlait ce *Peuple*.

4) MANCHES SUIVANTES

- À partir de la seconde manche, le premier joueur fait avancer d'une case le marqueur sur la piste *compte-tours*.
- À votre tour, vous pouvez **AU CHOIX** :

POURSUIVRE L'EXPANSION DE VOTRE PEUPLE ACTIF

- Reprenez en main tous les pions de votre *Peuple* actif déployés sur les plateaux en **en laissant 1** dans chaque région occupée.
- Vous pouvez conquérir de nouvelles régions en respectant les règles de conquête.
- Si vous voulez disposer de davantage de pions *Peuple*, vous pouvez décider d'abandonner quelques régions en reprenant en main le dernier pion *Peuple* qui s'y trouve. Cette région ne rapporte donc plus de points de victoire. Si vous abandonnez la totalité de vos régions, vous devez effectuer une conquête selon les règles de la **Première conquête**.

PASSER EN DÉCLIN

- Lorsque votre *Peuple* est trop étendu ou qu'il ne vous reste pas assez de jetons, vous pouvez décider de le mettre en *Déclin*.
- Retournez alors **côté Déclin**, la tuile *Peuple* ainsi que le *Pouvoir Spécial* qui, sauf exception, n'est plus actif.
- Vous ne pouvez garder qu'un seul exemplaire de ce *Peuple* dans chaque région qu'il occupe. Retournez ces pions côté *Déclin*.
- Vous ne pouvez avoir qu'un **seul Peuple** en *Déclin* à la fois. Si vous mettez un nouveau *Peuple* en *Déclin* alors qu'il vous reste des pions de votre ancien *Peuple* en *Déclin* sur le plateau, défaussez la **totalité** de ces derniers. Défaussez alors la tuile *Peuple* concernée.
- Vous ne **pouvez pas effectuer de conquête** lors du tour ou vous mettez un *Peuple* en *Déclin* mais vous marquez quand même les points de victoire de fin de tour.
- Vous pourrez choisir un nouveau *Peuple* au début **de votre prochain tour**.

3 / FIN DE PARTIE



- Lorsque le marqueur atteint la dernière case de la piste *compte-tours* (selon le nombre de joueurs), c'est la dernière manche.
- Chaque joueur joue une dernière fois.
- Les jetons de victoire sont révélés et comptés.
- Le vainqueur est celui qui possède le plus de points de victoire. En cas d'égalité, celui qui a le plus grand nombre de pions *Peuple* sur le plateau, est déclaré vainqueur.