

SMALL

WORLD

WARCRAFT

Philippe Keyaerts

Livret de règles

Un nouveau jour se lève sur Azeroth. Un jour semblable à tous les autres, passés et à venir. Un jour de lutte sans merci pour le contrôle des terres de World of Warcraft. Non seulement ce monde est trop petit pour tout le monde, mais il constitue de surcroît le théâtre d'un conflit ancestral, sans fin, entre les factions de l'Alliance et de la Horde. Le jour s'est maintenant levé et l'heure est venue pour vous de monter au front.



**DAYS OF
WONDER**

Matériel

- ◆ 6 plateaux de jeu double-face : 2 grands, 2 moyens et 2 petits
- ◆ 16 tuiles de Peuples de l'univers de *World of Warcraft*, avec une face colorée lorsqu'ils sont actifs et une face plus terne lorsqu'ils sont en déclin.



Orcs actifs et en déclin

- ◆ 20 tuiles de Pouvoir Spécial



- ◆ 5 aides de jeu, une pour chaque joueur

- ◆ Les éléments suivants :

12 Artefacts et Lieux Légendaires



Montagnes 10 Murs de feux follets 9 Jetons Harmonie 4 Forts 10



Tours de Garde 6 Objectifs Militaires 2 Champion 1 Bêtes 5

- ◆ 110 jetons de victoire :



- ◆ 182 pions de Peuples et 15 Murlocs :



Draeneï 12 Elfes de la nuit 9 Elfes de sang 10 Éthériens 10 Gnômes 10 Gobelins 11 Humains 10 Kobolds 11 Nagas 11

Nains 10 Orcs 11 Pandarens 10 Réprouvés 20 Taurens 16 Trolls 11 Worgens 10 Murlocs 15

- ◆ 1 dé de renforts



- ◆ 1 piste compte-tours et son marqueur



- ◆ 1 feuillet de règles pour la variante par équipe

- ◆ Ce livret de règles

Mise en place

S'il s'agit de votre première partie, détachez tous les pions et les jetons de leur planche d'attache. Classez-les ensuite par type dans les espaces prévus à cet effet dans la boîte principale et dans le casier de rangement amovible fourni avec votre jeu. Référez-vous à l'illustration de l'Annexe I p. 10 pour avoir plus de précisions sur le rangement de ces éléments.

Mise en place pour 3 joueurs



- ◆ Choisissez aléatoirement un ensemble de plateaux correspondant au nombre de joueurs.

- ◆ 5 joueurs : 2 grands + 1 moyen + 2 petits.
- ◆ 4 joueurs : 1 grand + 2 moyens + 1 petit.
- ◆ 3 joueurs : 1 grand + 1 moyen + 1 petit.
- ◆ 2 joueurs : 1 grand + 1 petit.

La taille d'un plateau est indiquée par une icône « S », « M » ou « L ». Placez-les au centre de la table en les espaçant légèrement les uns des autres. Ces plateaux représentent des îles et la manière dont vous les disposez est sans conséquence sur le jeu.



- ◆ Posez le compte-tours à côté des plateaux avec le marqueur sur la première case 1. Il sert à mesurer la progression du jeu. Lorsque le marqueur atteint la dernière case de la piste, c'est la dernière manche : la partie s'arrête à l'issue de celle-ci (il peut s'agir de la 8^e, 9^e ou 10^e manche, en fonction du nombre de joueurs).

- ◆ Retirez de la boîte le casier de rangement amovible contenant les pions de Peuple et placez-le à côté du plateau afin que chaque joueur puisse y avoir accès facilement 2.

- ◆ Mélangez toutes les tuiles de Peuple et tirez-en cinq au hasard. Placez-les en colonne, face colorée visible 3. Faites une pile avec le reste des tuiles restantes en bas de cette colonne, face visible 4. Faites de même avec les tuiles de Pouvoir Spécial : mélangez-les puis tirez-en cinq au hasard que vous placerez à droite de chaque tuile de Peuple en l'imbriquant dans celle-ci. Faites une pile avec le reste des tuiles et placez-la à droite de la pile des tuiles de Peuple 5. Vous devriez donc avoir sous les yeux un total de six combinaisons Peuple - Pouvoir (en comptant les tuiles du haut des piles).

- ◆ Placez un pion Murloc dans chacune des régions comportant le symbole correspondant 6. Les Murlocs sont un peuple primitif que l'on peut trouver aux quatre coins d'Azeroth et dont les représentants occupent quelques régions au début de la partie. Dans *Small World of Warcraft*, les Murlocs sont considérés comme un Peuple en déclin.



- ◆ Placez un pion de Montagne sur chacune des régions de montagnes des plateaux de jeu 7.



- ◆ Mélangez ensemble tous les jetons de Lieux Légendaires et d'Artefacts, puis tirez-en autant qu'il y a de joueurs en jeu. Disposez-en aléatoirement un sur chacune des régions affichant une icône « S », « M » ou « L » 8.

- ◆ Chaque joueur commence avec cinq jetons de victoire « 1 » 9. Les autres jetons de victoire sont placés à côté des plateaux et forment une réserve. Ces jetons vous serviront de monnaie et désigneront le vainqueur à la fin de la partie 10.

Note Importante

Si vous connaissez déjà *Small World*, vous serez en terrain connu ici, sur Azeroth. Les Peuples de *Small World of Warcraft* sont différents de ceux du jeu original, mais les mécanismes de jeu sont similaires.

Les nouvelles règles liées à cette version sont identifiées par l'icône ci-dessous.



But du Jeu

Azeroth est un monde vaste et majestueux. Et malgré tout, il n'y a pas de place pour tous les Peuples, peu enclins au partage et farouchement expansionnistes, qui arpentent ses terres. Pour ne rien arranger, nombre de ces Peuples appartiennent à deux factions engagées dans une guerre sans fin. Quant aux Peuples non-alignés, ils comptent bien saisir l'opportunité de s'emparer de terres au nez et à la barbe de ces factions affaiblies par ce conflit et enfin prospérer.

Choisissez un peuple de *World of Warcraft* et son Pouvoir Spécial, puis étendez votre empire grâce aux particularités de ce Peuple et aux pouvoirs qu'il vous confère pour conquérir les régions alentours ou de nouvelles îles, découvrir des Lieux Légendaires ou de puissants Artefacts, et amasser les points de victoire — souvent aux dépens des voisins les plus faibles ! En plaçant vos troupes (les pions de Peuple) dans différentes régions et en en conquérant de nouvelles, vous remporterez des jetons de victoire pour chaque région que vous contrôlez à la fin de votre tour. Votre empire finira toutefois par s'étendre à l'extrême, atteignant les limites de sa puissance (tout comme ceux que vous avez anéantis !) et il vous faudra l'abandonner pour un autre. La clé de la victoire est de guetter le moment opportun pour faire décliner votre empire et en mener un autre vers la gloire, pour ainsi régner sur le monde de *Small World of Warcraft* !

La partie commence...

Le dernier joueur à avoir joué à un jeu vidéo commence. Il joue son premier tour, après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Après que tous les participants ont joué, une nouvelle manche commence.

Le premier joueur avance alors le marqueur de tour d'une case sur la piste compte-tours et joue son deuxième tour, suivi des autres joueurs.

Quand le marqueur de tour atteint la dernière case de la piste, c'est la dernière manche : chacun joue donc encore une fois avant que la partie ne s'arrête. Celui qui a amassé le plus de jetons de victoire est déclaré vainqueur.

I. PREMIÈRE MANCHE

Lors de son premier tour, chaque joueur effectue les trois actions suivantes, dans l'ordre, avant de passer la main au joueur suivant :

1. Choisir une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial
2. Conquérir des régions
3. Marquer des points de victoire (et prendre les jetons de victoire correspondants)

1. Choisir une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial

Le joueur dont c'est le tour choisit une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial parmi les six combinaisons visibles (il peut prendre la combinaison formée en haut de la pile des tuiles de Peuple et de Pouvoir Spécial).

Le coût de chaque combinaison est fonction de sa place dans la colonne des tuiles. La combinaison

placée tout en haut de la colonne est gratuite. Ensuite, chaque combinaison coûte un jeton de victoire supplémentaire, à mesure que vous descendez dans la colonne. Le joueur qui achète une combinaison de la sorte dépense ses jetons de victoire en en plaçant un sur chaque combinaison qui précède celle qu'il achète.



Un joueur décide de prendre les Réprouvés Herboristes comme combinaison de départ. Il place un de ses jetons de victoire sur chacune des combinaisons placées au-dessus de celle qu'il achète avant de la prendre.

Si un joueur choisit une combinaison qui comporte déjà des jetons de victoire (déposés par d'autres joueurs qui ont acheté une combinaison placée plus bas), il les ramasse pour son propre compte. Il doit tout de même placer un jeton de victoire sur chaque combinaison placée au-dessus de celle qu'il achète, si nécessaire.

Une fois acquise, la combinaison est placée devant le joueur qui l'a choisie. Il prend alors le nombre de pions de Peuple correspondant à la somme des valeurs indiquées sur les deux tuiles de sa combinaison.

Sauf spécification contraire (par exemple pour les Réprouvés), ces pions de Peuple représentent l'intégralité des pions qui pourront être déployés pour ce Peuple et par ce joueur pendant le cours du jeu.

Notez que lorsque vous êtes autorisé à prendre des pions de Peuple supplémentaires dans le casier de rangement en cours de jeu, vous restez limité au nombre total de pions disponibles dans celui-ci. Par exemple, si un joueur possède 20 Réprouvés sur les plateaux de jeu, il ne peut plus utiliser sa capacité spécifique de Réprouvé car il n'y a que 20 pions dans la boîte. Si, plus tard, des pions de Réprouvés retournent dans la boîte, alors il pourra de nouveau se servir de sa capacité.



La combinaison choisie par ce joueur lui permet de prendre 6+4=10 pions de Peuple.

Avant de passer à la phase suivante, le joueur reconstitue la colonne des combinaisons de tuiles en décalant celles qui étaient en dessous de la sienne d'un cran vers le haut (avec les jetons de victoire déposés dessus, le cas échéant). Ceci va révéler une nouvelle combinaison en haut de la pile des tuiles. Ainsi, il y aura toujours un total de 6 combinaisons visibles pour les joueurs (dans la limite des Peuples disponibles). Si les tuiles de Pouvoir Spécial venaient à manquer, mélangez celles qui ont été défaussées pour former une nouvelle pile.



Voici comment reconstituer la colonne des Peuples et des Pouvoirs Spéciaux après avoir acquis une combinaison.

2. Conquérir des régions

Les pions de Peuple permettent aux joueurs de conquérir des régions de la carte. Les régions occupées par les pions de Peuple d'un joueur lui rapportent des jetons de victoire.

► Première conquête

Lorsqu'un nouveau Peuple fait son entrée sur la carte, il peut commencer sur n'importe laquelle des îles, mais il doit y entrer via l'une de ses Régions d'Entrée (symbolisées par une ancre). Pour conquérir cette Région d'Entrée, le joueur doit voyager par bateau et devra donc déployer au moins 3 pions de Peuple (voir plus bas).

► Conquérir une région

Pour s'emparer d'une région, un joueur doit déployer :

- ◆ 2 pions de Peuple
- ◆ +1 pion de Peuple supplémentaire pour chaque Mur de feux follets, Fort ou Montagne présent
- ◆ +1 pion de Peuple supplémentaire pour le **coût de transport** si la région est une Région d'Entrée qui n'est pas adjacente à une région contrôlée par ce même Peuple (représentant le difficile trajet par bateau vers des terres éloignées).
- ◆ +1 pion de Peuple supplémentaire pour chaque jeton d'un autre Peuple (y compris les Murlocs) déjà présent dans la région.

Les régions de mers et de lacs ne peuvent normalement pas être conquises. Mais lorsqu'elles peuvent l'être (par exemple, par les Nagas), elles requièrent le déploiement de 2 pions de Peuple et rapportent, comme les autres, 1 jeton de victoire par région.



Lorsqu'un joueur a pris une région, il doit y laisser les pions de Peuple qui ont été nécessaires à sa conquête. Ils doivent rester en place jusqu'à ce que le joueur réorganise ses troupes à la fin de son tour (voir Redéploiement, p. 6)

Note importante : une conquête se fait toujours avec un minimum d'un pion de Peuple, et ceci indépendamment des Pouvoirs Spéciaux et/ou des capacités de chaque Peuple.

► Pertes ennemies et retraites

Si une région est prise à un adversaire, ce dernier doit immédiatement reprendre en main tous les pions de Peuple qui s'y trouvaient et :

- ◆ Défausser définitivement un des pions de Peuple en question en le remplaçant dans le casier de rangement ;
- ◆ Conserver les autres pions de Peuple en main en attendant que l'attaquant ait terminé son tour, puis les redéployer dans des régions qui lui appartiennent, s'il lui en reste.

Les régions dans lesquelles le joueur redéploie les pions de Peuple en main n'ont pas besoin d'être adjacentes à celles dont ils ont été chassés.

Si jamais le joueur a perdu toutes ses régions et qu'il lui reste des pions en main, il pourra revenir lors de son prochain tour, comme s'il effectuait une première conquête.

S'il ne reste qu'un seul pion dans la région attaquée, il est défaussé. Ceci est souvent le cas lorsqu'il s'agit d'un Murloc ou lorsque le Peuple défendant la région est en déclin (voir Passer en déclin, p. 8).

Note : un joueur a le droit d'attaquer des régions occupées par son propre Peuple en déclin. Il perdra son pion de Peuple en déclin, mais cela peut parfois se révéler utile pour accéder à des régions plus rentables pour son Peuple actif.

Les Montagnes, en revanche, ne bougeront pas du plateau ! Lorsque la région est prise, elles donnent un bonus de défense au nouvel occupant.

Conquêtes suivantes

Le joueur dont c'est le tour peut continuer de conquérir des régions de cette façon pendant son tour, à condition d'avoir assez de pions de Peuple pour s'emparer des régions qu'il vise.

Sauf exception venant d'une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial particulière, toute nouvelle conquête doit être :

- ◆ Adjacente à l'une des régions déjà occupées par le Peuple actif du joueur (les deux régions doivent avoir une frontière commune)

OU

- ◆ N'importe quelle Région d'Entrée de n'importe quelle île, en payant le **coût de transport** de +1 pion de Peuple si cette Région d'Entrée n'est pas adjacente à l'une des régions déjà occupées par le Peuple actif du joueur.



Dernière conquête / renforts

Lors de la **dernière** conquête de son tour, et **pour autant qu'il lui reste au moins un pion**, un joueur peut tenter de conquérir une région qui demanderait normalement plus de pions qu'il n'en possède encore en main. Le joueur choisit d'abord la région qu'il souhaite conquérir, puis il lance le dé de renforts. Notez que le joueur n'est pas obligé de viser la région la plus faible. Il peut parfaitement s'en prendre à une région solidement défendue : avec un bon jet de dés, il pourra s'en emparer.

Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de pions de Peuple supplémentaires qui viennent en renfort pour cette conquête. Si le jet de dé mène à la conquête de la région, le joueur déploie ses derniers pions dans celle-ci. Sinon, le coup est manqué et le joueur n'a plus qu'à s'en retourner chez lui : il doit redéployer ses derniers pions dans une des régions qu'il occupe déjà. Quoi qu'il en soit, son tour de conquête s'arrête immédiatement après cette action.



Redéploiement

Lorsqu'un joueur ne peut plus (ou ne veut plus) conquérir de régions lors de son tour, il peut redéployer les pions de Peuple qu'il a placés sur le plateau en les répartissant à sa convenance dans les régions qu'il occupe, même si ces régions ne sont pas adjacentes les unes aux autres. La seule condition à respecter obligatoirement est qu'il faut laisser au moins un pion de Peuple dans chaque région occupée.



3. Marquer des points de victoire

Le tour du joueur est à présent terminé. Il reçoit 1 jeton de victoire par région occupée. Des jetons de 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, deux factions qui s'affrontent depuis la nuit des temps. Attaquer un Peuple de la faction adverse accorde un **Bonus de Faction** : à la fin de son tour, un joueur reçoit 1 jeton de victoire pour chaque Peuple de la faction adverse qu'il a vaincu (c'est-

à-dire à qui il a conquis au moins une région) lors du tour.

- ◆ Conquérir deux régions, ou plus, au même Peuple ne rapporte qu'un seul jeton de victoire, sauf indication contraire (comme avec le *Champ de Bataille*, voir p. 14).
- ◆ Un Peuple actif et un Peuple en déclin constituent deux Peuples différents, même s'ils appartiennent au même joueur.



Certains Peuples n'ont prêté allégeance ni à l'Alliance, ni à la Horde. Ces Peuples sont Neutres. Conquérir une région contrôlée par un Peuple de l'Alliance ou de la Horde ne leur apporte pas le moindre bonus. Et la conquête d'une région contrôlée par un Peuple Neutre n'en apporte pas non plus le moindre aux Peuples de l'Alliance et de la Horde.



Les Nagas sont un exemple de Peuple Neutre.



Après avoir fait passer ses Réprouvés en déclin, le joueur revient avec des Elfes de sang Archéologues appartenant eux aussi à la Horde. Ils conquièrent d'abord une Région d'Entrée sous contrôle Nain, puis deux régions voisines occupées par les Humains. À la fin de leur tour, ils gagneront un Bonus de Faction de 2 jetons de victoire (1 jeton de victoire par Peuple de l'Alliance vaincu, soit 1 pour les Nains + 1 pour les Humains).

La capacité de Peuple des Elfes de sang s'applique normalement et leur joueur reçoit un jeton de victoire bonus car ils contrôlent une région avec une Source magique. Le Pouvoir Spécial Herboristes des Réprouvés, qui appartiennent au même joueur, ne s'applique en revanche plus puisque les Réprouvés sont en déclin. Le joueur reçoit donc un jeton de victoire par région occupée par ses Réprouvés, mais pas de jeton bonus.



► Marquer des points avec des Peuples en déclin

En général, après quelques tours, un joueur possédera des pions de deux Peuples différents sur la carte : ceux du Peuple qu'il vient de jouer et ceux d'un Peuple qu'il a fait passer en déclin lors d'un tour précédent (voir *Passer en déclin* ci-dessous).

Toute région occupée par un Peuple en déclin rapporte également un jeton de victoire au joueur qui contrôlait ce Peuple. Cependant, la plupart des capacités des Peuples et des avantages des Pouvoirs Spéciaux disparaissent lors du déclin et ne rapportent plus de jetons supplémentaires, pas plus que les Lieux Légendaires, sauf indication contraire.

Chaque joueur garde ses jetons de victoire devant lui, face cachée, de manière à ce que leur valeur totale reste inconnue des autres joueurs. Si vous voulez réduire la taille de votre pile de jetons de victoire, vous pouvez à tout moment échanger des jetons (par exemple cinq jetons « 1 » contre un jeton « 5 ») avec la réserve. Les jetons de victoire ne seront révélés qu'à la fin du jeu.

II. MANCHES SUIVANTES

Au début de chaque manche qui suit la première, le premier joueur fait avancer d'une case le marqueur sur la piste compte-tours et la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur peut :

◆ **Poursuivre l'expansion de son Peuple actif en s'emparant de nouvelles régions**

OU

◆ **Faire passer son Peuple en déclin pour pouvoir en choisir un autre à la place.**

Quel que soit son choix, le joueur prend les jetons de victoire auxquels il a droit à l'issue de son tour (voir *Marquer des points de victoire*, p. 7)

Poursuivre l'expansion de son Peuple actif

► Préparer ses troupes

Reprenez en main tous les pions de votre Peuple actif déployés sur les plateaux en en laissant un dans chaque région occupée. Vous pouvez à présent les utiliser pour conquérir de nouvelles régions.

► Conquérir

Vous pouvez conquérir de nouvelles régions en respectant les règles de conquête (voir *Conquérir des régions*, p. 5). La règle de la première conquête ne s'applique pas car elle ne concerne que les nouveaux Peuples qui entrent sur le plateau.

► Abandonner une région

Seuls les pions de Peuple qui ont été repris en main peuvent être utilisés pour conquérir de nouvelles régions. Si un joueur veut disposer de davantage de pions de Peuple, il peut décider d'abandonner quelques régions (ou même toutes). Il lui suffit de reprendre en main le dernier pion de Peuple qui s'y trouve. Dans ce cas, ces régions ne lui appartiennent plus et ne lui rapporteront plus de jetons de victoire. Si un joueur abandonne toutes ses régions, il doit appliquer la règle de première conquête (voir *Première conquête*, p. 5).

Passer en déclin

Lorsqu'un joueur estime que le Peuple qu'il joue est trop étendu, ou lorsqu'il sent qu'il devient difficile de poursuivre l'expansion ou de se défendre face aux voisins toujours plus menaçants, il peut le faire passer en déclin. Ceci lui permettra, à son prochain tour, de choisir une nouvelle combinaison Peuple - Pouvoir Spécial dans la liste de celles disponibles.

Pour ce faire, le joueur en question retourne sa tuile de Peuple afin que le côté « en déclin » soit visible de tous. Le Pouvoir Spécial est immédiatement défaussé, sauf mention contraire (par exemple « Retranchés », ou « Palustres »). Dans ce cas, il retourne le Pouvoir Spécial et le laisse associé à son Peuple en déclin.

De plus, il ne doit laisser qu'un seul pion de ce Peuple par région occupée, et retourner ces pions côté « déclin » (face terne du pion). Tous les autres pions de ce Peuple sont replacés dans le casier de rangement.

Note : dans certains cas (comme avec la capacité de Peuple des Taurens, ou après avoir utilisé le Pouvoir Spécial « Terrifiants »), plusieurs pions de Peuple en déclin peuvent se trouver dans une même région. Quand une telle région est conquise, TOUS les pions de Peuple en déclin qui la défendaient sont défaussés et remis dans le casier.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Peuple en déclin à la fois. Lorsqu'un joueur fait passer son Peuple en déclin alors qu'il possède déjà un Peuple en déclin en jeu il doit immédiatement retirer tous les pions de son ancien Peuple des plateaux. Ensuite, il fait décliner son Peuple actuel de façon normale, ne laissant qu'un seul pion par région, face « déclin » visible.

Lorsqu'un Peuple en déclin disparaît totalement de la carte, sa tuile est replacée sous la pile des tuiles de Peuple, ou à défaut, à l'emplacement le plus bas de la liste des Peuples disponibles (procédez de même si la dernière région d'un Peuple en déclin est conquise par un joueur).



Le joueur a décidé de faire passer ses Elfes de sang en déclin. Comme il possédait déjà des Réprouvés en déclin, les pions de Peuple de ces derniers sont retirés de la carte et leur tuile Peuple est placée sous la pile.

Un joueur ne peut pas effectuer de conquêtes lors du tour où il passe en déclin. Il prend les pions de victoire auxquels il a droit et son tour s'arrête aussitôt ! Les régions occupées par les pions de Peuple qu'il vient de faire passer en déclin lui rapportent un jeton de victoire chacune, mais la capacité de Peuple et le Pouvoir Spécial qu'il vient de défausser ne peuvent être source de points supplémentaires, sauf indication contraire.

À son prochain tour, ce joueur pourra choisir une nouvelle combinaison Peuple - Pouvoir Spécial parmi celles qui seront disponibles, et la déployer selon les mêmes règles que celles appliquées lors de son premier tour. La différence, et elle est de taille, est que dès lors, lorsque ce joueur prendra ses jetons de victoire, il comptera ceux accordés par les régions occupées par son nouveau Peuple actif ET ceux accordés par son Peuple en déclin.

Note : les Murlocs sont toujours considérés comme un Peuple en déclin n'appartenant à aucun joueur.



Puisque l'heure du déclin a sonné pour les Elfes de sang Archéologues, tous leurs pions de Peuple sont défaussés, sauf un par région occupée, retourné face « déclin ». Leur tuile de Peuple est également retournée et leur Pouvoir Spécial est défaussé.

Si l'y a plus de tuiles de Pouvoir Spécial dans la pile, et que des tuiles de Peuple se retrouvent sans Pouvoir Spécial, remélangez les tuiles Pouvoir Spécial défaussées entre elles et reformez une pile pour la suite du jeu.

Fin du jeu

Lorsque le marqueur atteint la dernière case de la piste compte-tours (la dernière case étant fonction du nombre de joueurs), c'est la dernière manche. Chaque joueur joue une dernière fois, puis les jetons de victoire sont révélés et comptés. Le vainqueur est celui qui en possède le plus. Les ex-æquos sont départagés par le nombre de pions de Peuple qu'ils possèdent sur les plateaux (y compris ceux en déclin) et celui qui en a le plus grand nombre est déclaré vainqueur.



Annexes

I. ORGANISER LE CASIER DE RANGEMENT

La boîte de *Small World of Warcraft* contient plusieurs planches de pions. Lorsque vous aurez détaché tous les pions de ces planches et que celles-ci ne seront plus dans la boîte, vous retrouverez avec un grand espace vide entre le couvercle de la boîte et les rangements en plastique de celle-ci. Si vous rangez vos jeux sur la tranche, les plateaux de jeu et les pions rangés dans la boîte risquent de se déplacer et de s'éparpiller à cause de cet espace.

Pour éviter ce genre d'inconvénient, nous vous recommandons de procéder comme suit : détachez tous les pions de leurs

planches, puis mettez celles-ci de côté (ne les jetez pas !), les unes sur les autres. Retirez délicatement le casier de rangement qui se trouve au fond de votre boîte, en prenant soin de ne pas déchirer le plastique qui est assez fin. Ensuite, placez la pile de planches de pions (à présent évidées) au fond de la boîte, puis remettez le casier de rangement par-dessus. Ainsi, l'espace est comblé, et si vous remettez les plateaux de jeu en place, vous constaterez qu'ils arrivent juste à la bonne hauteur. Ceci vous permettra de ranger votre boîte de jeu verticalement si nécessaire, sans craindre que les pions ne s'éparpillent partout dedans.

L'illustration ci-dessous vous indique où placer les différents composants du jeu. Le casier de rangement amovible est utilisé exclusivement pour ranger les pions de Peuple, chaque compartiment étant réservé à un Peuple en particulier. Certains emplacements ont une taille standard qui permet de ranger différents types de pions de Peuple (les pions de Murlocs se placent eux dans le rangement principal de la boîte). Tous les autres jetons doivent être rangés à leur emplacement spécifique dans le casier de rangement principal de votre boîte de jeu. Les plateaux, aides et règles de jeu sont à ranger sur le dessus.



II. PEUPLES ET POUVOIRS SPÉCIAUX

Il existe 16 Peuples et 20 Pouvoirs Spéciaux dans *Small World of Warcraft*.

Chaque Peuple dispose de sa propre tuile, d'une capacité spéciale et de suffisamment de pions de Peuple pour être utilisé avec n'importe quel Pouvoir Spécial.

Chaque Pouvoir Spécial permet d'obtenir un avantage particulier. Les pions de Peuple sont placés face colo-

rée visible lorsque le Peuple est actif, et face terne visible lorsque le Peuple est en déclin.

Sauf indication contraire, les effets des capacités spécifiques de chaque Peuple et du Pouvoir Spécial qui lui est associé se cumulent toujours, et ils ne s'appliquent plus lorsque le Peuple en question est en déclin.

Une région est considérée comme **non-vide** si et seulement si elle contient au moins un Murloc ou un pion de Peuple (actif ou en déclin). Une région qui contient un pion de Montagne, un Lieu Légendaire ou un Artefact, mais pas de Murloc ni de pion de Peuple est considérée comme vide.

Peuples



DRAENEÏ

Durant chaque tour de leurs adversaires, les Draeneï peuvent invoquer la Lumière sacrée : le premier pion de Peuple qu'ils devraient défausser (en raison d'une conquête ou de tout type de pouvoir) reste dans la main du joueur, qui pourra le redéployer normalement. Toutes les pertes suivantes lors du même tour sont défaussées comme d'habitude.



ELFES DE LA NUIT

Les Elfes de la nuit peuvent conquérir toute région de Forêt pour un pion de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion). Chaque fois que les Elfes de la Nuit conquièrent une région de Forêt, ils y placent un Mur de feu follets qui augmente la défense de la région d'un point (comme si un pion de Peuple supplémentaire s'y trouvait). Les Murs de feu follets sont retirés quand la région est conquise ou vidée, et restent en place après que les Elfes de la nuit sont passés en déclin.



ELFES DE SANG

Les Elfes de sang sont assoiffés de magie. Chaque région comportant une Source magique qu'ils occupent leur rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



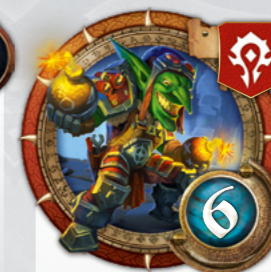
ÉTHÉRIENS

Les Éthériens sont des collectionneurs de reliques. Une fois par tour, ils peuvent voler un Artefact situé dans une région adjacente à une région qu'ils contrôlent (ils déplacent le pion de cet Artefact de cette région vers la leur et peuvent l'utiliser immédiatement) **OU** peuvent conquérir une région adjacente contenant un Lieu Légendaire avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).



GNOMES

Grâce à leurs machines volantes, les Gnomes peuvent lancer, une fois par tour, un assaut aéroporté sur n'importe quelle région de n'importe quel plateau. Cette région est considérée comme adjacente. De plus, une fois la région désignée, ils lancent un dé de renforts gratuit avant d'attaquer, réduisant potentiellement le nombre de pions de Peuple nécessaire à sa conquête. Si l'assaut aéroporté est la dernière conquête du tour, ils peuvent bénéficier de deux lancers de dé de renforts : un lié à leur capacité spéciale et un second dans le cadre de leur dernière conquête, comme indiqué dans les règles.



GOBELINS

À la fin de leur tour, les Gobelins peuvent placer des Bombes dans les régions adjacentes à celles qu'ils contrôlent et qui contiennent des pions de Peuples adverses actifs. Lorsque vous prenez le contrôle des Gobelins, mélangez les 12 jetons Bombe et constituez une

pile face cachée, placée près de vous. Quand vous placez une Bombe dans une région adverse, prenez le jeton sur le dessus de la pile et placez-le face cachée, sans le regarder, dans la région.

Au début de **votre** prochain tour, si la région avec le jeton Bombe est toujours occupée par un adversaire (et même si le Peuple présent est passé en déclin entre temps), retournez le jeton pour dévoiler si la Bombe a correctement fonctionné ou pas : si le jeton affiche une explosion, la Bombe a fonctionné et agit comme si la région avait été conquise (l'adversaire perd 1 pion de Peuple, récupère les autres pour un redéploiement comme d'habitude) à ceci près qu'elle est maintenant vide. Si la bombe ne fonctionne pas, rien se ne passe. Dans les deux cas, le jeton Bombe est retiré du jeu.

Si la région est vide au début de votre tour, remplacez le jeton Bombe au sommet de la pile sans le regarder.

Au début du tour au cours duquel les Gobelins passent en déclin, les Bombes placées à la fin de leur tour précédent sont révélées et leurs effets s'appliquent normalement. Si la pile de jetons Bombe est épuisée, les Gobelins ne peuvent plus poser de bombes.

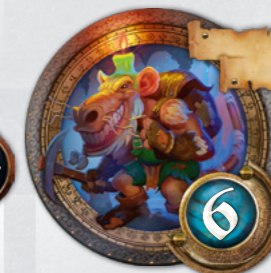


HUMAÏNS

Les humains peuvent déclarer des régions comme étant stratégiques pour les joueurs n'appartenant pas à la Horde. À la fin de chacun de leurs tours, ils placent leurs 2 jetons Objectif Militaire (après

les avoir repris en main, si nécessaire) dans 2 régions différentes qui ne sont pas occupées par un Peuple de l'Alliance.

En conquérant une région contenant un Objectif Militaire, n'importe quel autre joueur n'appartenant pas à la Horde gagne immédiatement 2 jetons de victoire et rend le jeton Objectif Militaire aux Humains, qui gagnent également 2 jetons de victoire. Si les Humains la conquièrent eux-mêmes, ils récupèrent leur jeton Objectif Militaire et gagnent 2 jetons de victoire. Si un Peuple de la Horde la conquiert, rien ne se passe et l'Objectif reste dans la région.



KOBOLDS


Ces créatures souterraines peuvent surgir de n'importe quelle caverne. Ils peuvent ainsi attaquer n'importe quelle région comportant une Caverne, sur n'importe quel plateau, comme si cette région était adjacente. Pour leur toute première conquête, les Kobolds peuvent se servir d'une région comportant une Caverne comme une Région d'Entrée et ne payent pas le coût de transport de +1 pion de Peuple.

NAGAS



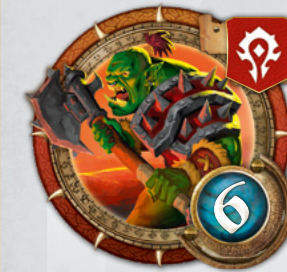
Les Nagas sont habitués à vivre dans les profondeurs des océans. Par conséquent, et contrairement à tous les autres Peuples, ils peuvent conquérir les Mers et les Lacs. Leur toute première conquête peut même être une Mer ou un Lac, sans coût de transport (qui nécessitera donc le déploiement de 2 pions de Peuple), région à partir de laquelle ils pourront s'étendre. Les Nagas restent dans les Mers et les Lacs après être passés en déclin.

NAÏNS




Les Nains peuvent conquérir toutes les régions de Montagne avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).

ORCS



Les Orcs sont des conquérants-nés. Chaque fois qu'ils conquièrent une région occupée par un Peuple de l'Alliance, ils reçoivent un jeton de victoire supplémentaire. Cette capacité se cumule avec le Bonus de Faction classique.

PANDARENS



À la fin de chaque tour, les Pandarens donnent un jeton Harmonie à tous les joueurs dont ils n'ont pas attaqué le Peuple actif lors du tour écoulé (y compris lors du tout premier tour de jeu, aux joueurs qui ne contrôlent encore aucun Peuple). Un joueur


en possession d'un jeton Harmonie doit payer 2 jetons de victoire aux Pandarens avant de les attaquer (sont considérées comme une attaque toute tentative de conquête et toute action provoquant la perte ou le déplacement d'un pion de Peuple). Ces 2 jetons ne sont payés qu'une seule fois, même si l'adversaire mène plusieurs attaques contre les Pandarens dans le tour. Tous les jetons Harmonie sont récupérés par les Pandarens au début de chacun de leur tour.

Pouvoirs Spéciaux

Dans les descriptions qui suivent, les Pouvoirs Spéciaux ne se rapportent qu'aux pions de Peuple auxquels ils sont associés, et jamais à ceux de votre précédent Peuple passé en déclin.


La liste ci-dessous détaille tous les avantages offerts par les Pouvoirs Spéciaux et les pions de Peuple supplémentaires qui sont attribués lorsque ces Pouvoirs Spéciaux sont associés à un Peuple.

ARCHÉOLOGUES



Ce Peuple passe son temps à étudier des objets anciens et des lieux mystérieux : il prend un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Artefact et Lieu Légendaire qu'il contrôle à la fin de son tour.

RÉPROUVÉS



Les Réproouvés peuvent utiliser les cadavres de leurs ennemis pour faire grossir leurs rangs. Chaque fois qu'ils provoquent la défausse d'un pion de Peuple (actif ou en déclin), ils peuvent dépenser 1 jeton de victoire pour obtenir un pion de Peuple supplémentaire. Ces nouveaux pions sont reçus après la dernière conquête du tour, et juste avant le redéploiement (ils ne peuvent donc pas être utilisés pour des conquêtes avant le tour suivant).

TAURENS



Imposants et résistants, ces guerriers ne peuvent jamais occuper, ni conquérir, une région avec moins de 2 pions de Peuple. Un pion de Peuple Tauren ne peut, sous aucun prétexte, être laissé seul, y compris lors de la phase « préparer ses troupes ». Si, pour quelque raison que ce soit, un pion de Peuple Tauren se retrouve seul, il doit être redéployé par son propriétaire dans une autre région contrôlée par les Taurens. Au moment de passer en déclin, ils laissent 2 pions de Peuple par région au lieu de 1.

TROLLS



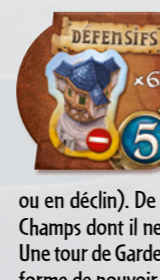
Ces guerriers rusés peuvent conquérir toute région non-vidée avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).

WORGENS



Au début de chacun de leurs tours, les Worgens doivent choisir entre leur forme humaine (ils gagnent ainsi immédiatement 2 jetons de victoire) ou leur forme Worgen (ils paient 1 jeton de victoire et toutes leurs conquêtes lors de ce tour peuvent se faire avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion).

DÉFENSIFS




À la fin de son tour, le Peuple Défensif place une Tour de Garde dans chaque Champ qu'il contrôle ET dont il contrôle également la majorité des régions adjacentes (c'est-à-dire plus de régions que n'importe quel autre Peuple, actif ou en déclin). De la même manière, il retire les Tours de Garde des Champs dont il ne contrôle plus la majorité des régions adjacentes. Une tour de Garde rend une région impenable et immunisée à toute forme de pouvoir.

DES MARAIS



Le Peuple des Marais prend un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Marais qu'il contrôle en fin de tour.


DRESSEURS



Au début de chacun de ses tours, le Peuple Dresseur défausse d'abord tous les jetons Bête présents dans ses régions. Puis il prend en main autant de jetons Bête qu'il contrôle de Collines en ce début de tour. Ces Bêtes sont ensuite utilisées comme des pions de Peuple :


elles servent à conquérir des régions et sont redéployées à la fin du tour. À une différence près : quand une région contenant au moins un jeton Bête est conquise, c'est un jeton Bête qui subit la perte et qui est défaussé, tandis que les autres pions sont redéployés normalement.

ENRAGÉS



Pour toute conquête d'une région contenant au moins deux pions de Peuple, le Peuple Enragé prend autant de jetons de victoire que le nombre de pions de Peuple présents en défense.


ET LEUR CHAMPION



Ce Peuple compte un puissant Champion dans ses rangs. Une fois par tour, il peut conquérir gratuitement une région adjacente, quels que soient le nombre de pions de Peuple et les défenses qui s'y trouvent. Pour ce faire, il place le jeton Champion dans cette région. Le Champion


compte comme un pion de Peuple en défense. Si un adversaire conquiert la région dans laquelle se trouve le Champion, aucun pion de Peuple n'est défaussé mais le Champion est capturé. Le propriétaire du Champion doit immédiatement payer une rançon de 1 jeton de victoire à son adversaire et le récupérer. Il le redéploie ensuite normalement comme un pion de Peuple et pourra utiliser son pouvoir à nouveau lors de son prochain tour.

EXPLORATEURS




Le Peuple Explorateur prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque plateau dont il occupe au moins une région en fin de tour.

FERMIERS




Le Peuple Fermier prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Champ qu'il contrôle en fin de tour.

FORESTIERS




Le Peuple doté de ce pouvoir prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Forêt qu'il contrôle en fin de tour.

FORGERONS




Le Peuple doté de ce pouvoir possède les connaissances nécessaires pour fabriquer des armes de grande qualité, et peut donc conquérir toute région avec un pion de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).

HERBORISTES



Le Peuple Herboriste a percé le pouvoir secret des plantes et prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Colline qu'il contrôle en fin de tour.

MAÎTRES DE GUERRE




Le Peuple avec ce pouvoir ne vit que pour la gloire militaire. Chaque conquête d'une région non-vidée lui rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire.

MAÎTRES DES PORTAILS



Deux fois par tour, les Maîtres des Portails peuvent faire s'échanger entre eux tous les jetons (à l'exception des Montagnes et des Lieux Légendaires) de deux régions comportant une Source Magique.

MINEURS




Le Peuple Mineur est avide de pierres précieuses : il prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région comportant une Caverne qu'il contrôle en fin de tour.

MONTAGNARDS




Le Peuple Montagnard prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Montagne qu'il contrôle en fin de tour.

NAVIGATEURS




Ce Peuple de marins chevronnés ne paye pas le coût de transport de +1 pion de Peuple quand il conquiert une Région d'Entrée non adjacente à ses territoires.

PALUSTRES




Les adversaires du Peuple Palustre doivent lui payer 1 jeton de victoire avant de conquérir un Marais sous son contrôle. Ce pouvoir est toujours actif après que le Peuple est passé en déclin.

PÊCHEURS



Le Peuple Pêcheur prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région adjacente à une région de Mer ou de Lac qu'il contrôle en fin de tour.


RETRANCHÉS



Passés maître dans la construction de fortifications, le Peuple Retranché place 1 jeton Fort dans chacune des régions qu'il occupe. Un Fort augmente la défense de la région d'un point (comme si un pion de Peuple supplémentaire s'y trouvait) et reste en place après que le Peuple retranché est passé en déclin. Le jeton Fort est défaussé si la région est conquise ou vidée.

Il ne peut y avoir qu'un Fort maximum par région et un total de 10 Forts maximum sur les plateaux.

TERRIFIANTS



Trois fois par tour, le Peuple Terrifiant peut déplacer un pion de Peuple (actif ou en déclin) d'une région adjacente aux siennes vers une autre région contrôlée par le même Peuple (s'il y en a une de disponible, dans le cas contraire, le pion de Peuple est défaussé). Ce pouvoir peut être utilisé dans trois


- ♦ Un pion Murloc est toujours défaussé.
- ♦ Si présent, un Mur de feux follets ou un Fort est d'abord défaussé (cela compte comme une utilisation du pouvoir) avant qu'un pion de Peuple puisse être déplacé.
- ♦ Ce pouvoir ne peut pas être utilisé après la dernière conquête du tour.


III. ARTEFACTS ET LIEUX LÉGENDAIRES

Il y a 5 Artefacts et 7 Lieux Légendaires dans *Small World of Warcraft*. Chacun de ces éléments est identifié par un marqueur spécial.



Lorsqu'un joueur conquiert une région contenant un marqueur Artefact / Lieu Légendaire, il le retourne. Un marqueur retourné demeure face visible jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui contrôle la région dans laquelle se trouve un marqueur Artefact ou Lieu Légendaire peut en utiliser les effets immédiatement.


 Les marqueurs avec ce symbole sont des Artefacts. Ils doivent se trouver dans la dernière région où leur pouvoir a été utilisé la dernière fois.


 Les marqueurs avec ce symbole sont des Lieux Légendaires. Ils ne peuvent pas être déplacés (à l'exception du Puits d'éternité qui doit être déplacé dans une région de Mer ou de Lac lorsqu'il est révélé).


Quand une région contenant un Artefact ou un Lieu Légendaire est conquise, son marqueur devient la propriété du nouveau joueur contrôlant la région, qui peut l'utiliser immédiatement. Un Artefact reste dans une région si celle-ci est abandonnée.


Note : *les Peuples en déclin ne peuvent bénéficier des effets des Artefacts et des Lieux Légendaires, sauf indication contraire.*


Artefacts

 **CENDRES D'AL'AR**
Une fois par tour, le propriétaire des Cendres d'Al'ar peut conquérir n'importe quelle région de n'importe quel plateau comme si elle était adjacente.


 **CŒUR D'AZEROTH**
À la fin de son tour, son propriétaire place le Cœur d'Azeroth dans l'une des régions qu'il contrôle. Tous les adversaires qui occupent au moins une région adjacente au Cœur d'Azeroth avec leur Peuple actif doivent lui donner 1 jeton de victoire.

 **DEUILLEGIVRE**
Une fois par tour, le propriétaire de Deuillegivre peut conquérir une région avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).


 **ÉGIDE D'AGGRAMAR**
À la fin de son tour, son propriétaire place l'Égide dans l'une des régions qu'il contrôle. Cette région est imprenable et immunisée à tout type de pouvoir, sauf si l'attaquant donne 2 de ses jetons de victoire à son propriétaire.


 **MARTEAU-DU-DESTIN**
Une fois par tour, le joueur qui manie le Marteau-du-Destin peut conquérir une région avec seulement 1 pion de Peuple, à la condition de donner 2 jetons de victoire au joueur qui la contrôle. Si la région n'est contrôlée par aucun joueur, ces 2 jetons de victoire sont retournés à la réserve.


Lieux Légendaires


 **CHAMP DE BATAILLE**
Lorsqu'un Peuple occupe le Champ de bataille, il peut bénéficier du Bonus de Faction une seconde fois par Peuple (conquérir 2 régions - ou plus - appartenant au même Peuple de la faction opposée dans le même tour lui rapportera alors 2 jetons de victoire au lieu de 1).


Un Peuple Neutre occupant le Champ de bataille peut choisir de se battre pour le compte de l'Alliance ou de la Horde pour la durée du tour et ainsi bénéficier du Bonus de Faction en plus du bonus lié au Champ de bataille décrit ci-dessus. À la fin de son tour, ce Peuple sera de nouveau considéré comme Neutre. Au début de son prochain tour, si le Champ de bataille est toujours sous son contrôle, ce Peuple peut à nouveau choisir de se battre pour le compte de l'une ou l'autre faction quel qu'il ait été son choix au tour précédent.


 **CHAPELLE DE L'ESPOIR DE LUMIÈRE**
Le Peuple qui contrôle la Chapelle de l'Espoir de Lumière ne subit aucune perte de pion de Peuple quand ses régions sont attaquées. Quand la région dans laquelle ce Lieu Légendaire se trouve est conquise par un autre joueur, l'ancien propriétaire bénéficie des effets de la Chapelle une dernière fois et ne défait donc pas l'un de ses pions de Peuple à l'issue de cette attaque.

 **GARDIEN DES ÂMES**
Lors de la phase de redéploiement, le Peuple contrôlant l'emplacement du Gardien des Âmes reçoit un pion de Peuple supplémentaire (à condition qu'il en reste dans le casier de rangement).

 **KARAZHAN**
Le Peuple qui contrôle ce Lieu Légendaire reçoit, en fin de tour, 1 jeton de victoire pour chaque AUTRE région qu'il occupe et qui est du même type de terrain que celui sur lequel se trouve Karazhan.

 **PIÈRE DE RENCONTRE**
Le Peuple contrôlant la Pierre de Rencontre ne paye pas le coût de transport de +1 pion de Peuple quand il conquiert une Région d'Entrée non adjacente à ses territoires.

 **PORTE DES TÉNÈBRES**
Le Peuple qui contrôle la région dans laquelle la Porte des Ténèbres est située prend 2 jetons de victoire supplémentaires en fin de tour.

 **PUITS D'ÉTERNITÉ**
Lorsqu'il est révélé, placez le marqueur du Puits d'éternité dans la région de Mer ou de Lac du même plateau (s'il y en a une, dans le cas contraire, piochez au hasard un autre marqueur de Lieu Légendaire pour le remplacer). Un Peuple actif ou en déclin qui, à la fin de son tour, occupe plus de régions adjacentes au Puits d'éternité que les autres, prend 2 jetons de victoire supplémentaires. En cas d'égalité, rien ne se passe.

Crédits

Auteur du jeu
Philippe Keyaerts

Illustrations
Miguel Coimbra

Conception graphique
Cyrille Daujean

« À Seb et Adrien qui ont rendu ce nouveau petit monde plus magique »

– Philippe Keyaerts

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft et le logo Blizzard Entertainment sont des marques commerciales ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Visitez notre site gear.blizzard.com.

All other trademarks are the property of their respective owners.



Days of Wonder

Online

Enregistrez votre jeu :

Rejoignez la communauté en ligne des joueurs de Days of Wonder Online. Vous y trouverez les adaptations numériques de certains de nos jeux. Pour utiliser votre code, ajoutez-le à votre compte ou créez-en un en vous rendant sur

www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft et en cliquant sur le bouton **Nouveau Joueur** en haut à droite du site. Vous pouvez aussi trouver des informations sur les autres jeux Days of Wonder en vous rendant sur :

www.daysofwonder.com

Azeroth est un monde rempli de mythes, de magie et d'aventures sans limites. Pour partir l'explorer, rendez-vous sur :

www.worldofwarcraft.com

