

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD

UNDERGROUND

Pour 2 à 5 joueurs • À partir de 8 ans • 30-90 minutes



DAYS OF WONDER

Lu

Matériel

Vous trouverez dans la boîte de **Small World™ Underground** :

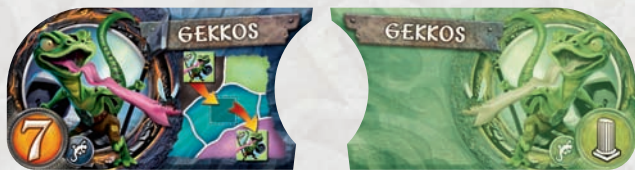
- 2 plateaux de jeu réversibles, soit 4 mondes de *Small World Underground* différents, correspondant chacun à un nombre de joueurs



Nombre de joueurs

Nombre de joueurs

- 15 tuiles de Peuples fantastiques, avec une face colorée lorsqu'ils sont actifs et une face plus terne lorsqu'ils sont en déclin



Gekkos actifs et en déclin

- 165 pions des Peuples et 14 Monstres :



- 5 aides de jeu (une par joueur) et une aide générique qui indique l'ordre de jeu

Note Importante

Si vous connaissez déjà *Small World*, vous êtes en terrain connu. Les Peuples de *Small World Underground* sont différents de ceux qui vivent à la surface, mais les mécanismes de jeu sont similaires. Les nouvelles règles de ce livret sont identifiées par l'icône ci-dessous.



Mise en pl

S'il s'agit de votre première partie, détachez tous les jetons et les pions 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 1 p.9 pour avoir plus de précisions sur le rangement de ces éléments.

◆ Placez le plateau de jeu sur la table et vérifiez que la carte que vous installez correspond au nombre de joueurs (indiqué dans le coin du plateau).

◆ Placez le jeton compte-tours sur la première case de la piste compte-tours ①. C'est elle qui mesure la progression du jeu. Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, c'est le dernier tour : la partie s'arrête à l'issue de celui-ci (il peut s'agir du 8^e, 9^e ou 10^e tour, 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



place du jeu

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 placez 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 6 combinaisons Peuple - Pouvoir (en comptant celle du haut des piles).

 Placez deux pions de Montre sur chacune des régions de la carte portant le symbole correspondant **6**. Les Montres sont les gardiens de Small World Underground : ils protègent les régions qui abritent des Lieux Légendaires ou des Reliques Rustiques. Il existe sept différents types de Montres, mais ils se combattent tous de la même façon.

 Mélangez ensemble tous les jetons de Lieux Légendaires et de Reliques Rustiques, puis tirez-en autant que de régions occupées par des Montres. Faites ensuite une pile avec ces jetons et placez-la face cachée à proximité du plateau de jeu **7**. Remettez les jetons restants dans la boîte, sans les regarder : ils ne seront pas utilisés dans la partie.

◆ Placez un pion de Montagne Noire sur chacune des régions de montagnes noires de la carte **8**.

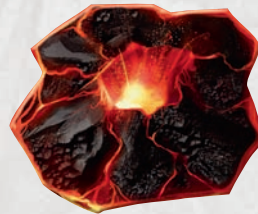
◆ Chaque joueur commence avec cinq jetons de victoire « 1 » **9**. Les autres jetons de victoire sont placés à côté du plateau afin que chaque joueur puisse y avoir accès facilement. Ces jetons vous serviront de monnaie et désigneront le vainqueur à la fin de la partie **10**.



● 21 tuiles de Pouvoir Spécial



● Les éléments suivants :



1 Volcan



9 Montagnes noires



9 Lieux Légendaires



6 Reliques Rustiques



1 Grand Ancien



1 Balrog



1 Fantôme de la Callipyge



1 Reine



8 Boucliers



4 Marqueurs de vengeance



7 Marteaux d'argent



1 Musette

● 106 jetons de victoire : 30 « 10 », 24 « 5 », 18 « 3 » et 34 « 1 ».



Jetons de victoire



● 1 dé de renforts.

● 1 jeton compte-tours.



Compte-tours


● Ce livret de règles.

But du jeu

Il n'y avait déjà pas beaucoup de place à la surface... il y en a encore moins dans *Small World Underground* ! Les défunts des générations passées s'y sont installés et les vivants n'y sont pas les bienvenus. Mais il n'est pas question de laisser ces indésirables se partager votre territoire - un territoire que vos ancêtres vous ont légué pour que vous bâtissiez un empire souterrain et dominiez le monde !

Choisissez un Peuple fantastique 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 alentour, découvrir des Lieux Légendaires ou des Reliques Rustiques et amasser les points de victoire, bien souvent aux dépens de vos voisins ! En plaçant vos troupes (les pions de Peuple) dans différentes régions et en vous emparant des territoires voisins, vous remportez des jetons de victoire pour chaque région que vous occupez à la fin de votre tour. Votre empire finira pourtant par s'étendre à l'extrême, atteignant les limites de sa puissance (tout comme ceux que vous aviez anéantis !) et il vous faudra l'abandonner pour une autre civilisation. La clé de la victoire est de guetter le moment opportun pour faire décliner votre empire et en mener un autre à son apogée. Ce n'est qu'ainsi que vous régnerez sur les grottes et les cavernes de *Small World Underground* !

La partie commence...

 Le dernier joueur à avoir visité une grotte (ou à défaut, une cave) commence. Il joue son premier tour, après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, un nouveau tour commence.

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

Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, c'est le dernier tour : 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. Premier tour

Au premier tour de jeu, chaque joueur effectue les actions suivantes, dans cet ordre :

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 plaçant un sur chaque combinaison qui précède celle qu'il achète.



Un joueur décide d'acheter les Champigneux de Cristal comme combinaison de départ. Il dépense donc 2 jetons de victoire, qu'il place sur les 2 combinaisons placées au-dessus de celle qu'il achète, avant de prendre celle-ci pour conquérir le monde !

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 2 tuiles de sa combinaison.



La combinaison choisie par le joueur lui permet de prendre 5+4=9 pions de Peuple.

Sauf spécification contraire (par exemple pour les Golems ou les Marteaux d'argent des Nains de Fer), les pions de Peuple ainsi attribués 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 12 Golems sur le plateau, il ne peut plus utiliser sa capacité spécifique. Si, plus tard, des pions de Golem retournent dans la boîte, alors il pourra de nouveau se servir de sa capacité.

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).

Avant

Après

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 le plateau de jeu, il doit entrer par une région adjacente à un bord du plateau (y compris les deux extrémités de la rivière).

> Conquérir une région

Pour s'emparer d'une région, un joueur doit déployer 2 pions de Peuple + 1 pion de Peuple supplémentaire par Montagne noire, Bouclier et Donjon du Danger + 1 pion de Peuple supplémentaire par pion de Monstre ou pion de Peuple présent dans cette région.

> Exceptions à cette règle

- La rivière ne coûte qu'un seul pion de Peuple, mais elle DOIT ÊTRE VIDÉE lors de la phase de Redéploiement (voir p.7). Il n'est donc pas possible d'occuper la rivière, sauf si une capacité spécifique ou un Pouvoir Spécial le permet.
- Les Gouffres sans fond sont des régions inaccessibles (symbole interdit). Ils ne peuvent pas être traversés et doivent être contournés. Les symboles de volcan indiquent qu'un Volcan peut s'y réveiller. (voir *Flammes* p.10).



Lorsqu'un joueur a pris une région, il doit y laisser les pions de Peuple qui ont été nécessaires à la conquête de cette région. Ils doivent rester en place jusqu'à ce que le joueur réorganise ses troupes à la fin de son tour (voir *Redéploiement* p.7).

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.

> Conquérir une région occupée par des Monstres

Lorsqu'un joueur conquiert une région occupée par des Monstres, il pioche immédiatement un jeton au sommet de la pioche des Lieux Légendaires/Reliques Rustiques et le place dans la région qu'il vient de conquérir.



Le Lieu ou la Relique découvert(e) peuvent rapporter des jetons ou marqueurs supplémentaires au joueur qui vient de s'en emparer (voir *Reliques Rustiques et Lieux Légendaires* p. 13-15).

Sauf indication contraire (par exemple, pour le Donjon du Danger), une fois révélés, les Lieux et Reliques ne comptent pas comme des pions supplémentaires pour la défense de la région où ils se trouvent, et n'augmentent JAMAIS le nombre de pions requis pour conquérir cette région.

> Pertes ennemies et retraites

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


- Défausser définitivement un des pions de Peuple en question en le replaçant 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 les régions qui lui appartiennent, s'il lui en reste (pas nécessairement adjacente à celle d'où 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 par un bord du plateau, 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'un Peuple 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 le(s) pion(s) de Peuple en déclin de ces régions, mais cela peut parfois se révéler utile pour accéder à des régions plus rentables pour son Peuple actif.*

Les Montagnes Noires, par contre, en ont vu d'autres : elles ne bougeront pas du plateau ! Lorsque la région est prise, elles donnent un bonus de défense au nouvel occupant.

 **Un Lieu Légendaire ne peut être déplacé :** lorsque la région où il se trouve est prise, il passe sous le contrôle du nouvel occupant. Sauf indication contraire (comme le Donjon du Danger), les Lieux Légendaires n'augmentent pas la défense d'une région.

 **Toute Relique Rustique peut être capturée au cours d'une conquête.** Lorsque la région où elle se trouve est prise, elle passe sous le contrôle du nouvel occupant. Les Reliques Rustiques n'augmentent jamais la défense d'une région.

> 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 une des régions déjà occupée par le joueur.



Après avoir pris cette mare de boue, ces Golems envahissent la région voisine (une région de cristaux mystiques) occupée par nos Champigneux.

> 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 dé, il pourra s'en emparer.

Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de jetons 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 tête basse 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.



Grâce à un jet de dé chanceux, les Golems parviennent à s'emparer de cette région de Montagnes noires (il fallait obtenir 2 ou plus au dé).

> 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.



Les Golems se redéplient dans les régions occupées. Le pion supplémentaire qu'ils ont obtenu vient de leur capacité spécifique de Golems (1 pion de Peuple supplémentaire par mare de boue occupée).

Sw Si un joueur a conquis des régions de rivière lors de son tour, il doit maintenant vider ces régions et redéployer les pions qui s'y trouvaient dans ses autres régions. Toutes les régions de rivière doivent être vides à la fin du tour de ce joueur, sauf s'il bénéficie d'une capacité (*Poulpeuses*, voir p.11) ou d'un Pouvoir qui l'autorise à y laisser des pions.

3. Marquer des points de victoire

Le tour du joueur est à présent terminé et il reçoit 1 jeton de victoire par région occupée. Certaines combinaisons Peuple – Pouvoir Spécial peuvent rapporter des jetons supplémentaires (de même que certains Lieux Légendaires et Reliques Rustiques).



Avec 3 régions occupées, les Champigneux de Cristal prennent 3 jetons de victoire, plus 1 grâce à leur Pouvoir Spécial (1 jeton de victoire par région de cristaux mystiques occupée).

En général, après quelques tours un joueur possèdera des pions de deux Peuples différents sur le plateau de jeu : 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*, p.8).

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 (tout comme ceux des Lieux Légendaires et des Reliques Rustiques) disparaissent lors du déclin, et ne rapportent plus de jetons supplémentaires, à quelques exceptions près.



Les Poulpeuses sont les seules à pouvoir rester dans la rivière et y marquer des points à la fin de leur tour.

Chaque joueur conserve ses jetons de victoire face cachée de manière à ce que leur valeur totale reste **inconnue** des autres joueurs. Vous pouvez à tout moment échanger des jetons (par exemple cinq jetons « 1 » contre un jeton « 5 ») avec la banque. Les jetons de victoire ne seront révélés qu'à la fin du jeu !

II. Tours suivants

Au début de chaque tour qui suit le premier, faites avancer le jeton compte-tours d'une case, puis continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut :

- Déployer/Poursuivre l'expansion de son Peuple actif en s'emparant éventuellement de nouvelles régions
- OU**
- Faire passer son Peuple en déclin pour en choisir un nouveau à la place.

Ensuite, le joueur prend les jetons de victoire auxquels il a droit.

Déployer / Poursuivre l'expansion de son Peuple actif

> Préparer ses troupes

Reprenez en main tous les pions de votre Peuple actif déployés sur le plateau 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 (attention, les jetons de Lieu Légendaire et de Relique Rustique restent en place même si la région est abandonnée). 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, bref, lorsque son Peuple n'est plus animé de la vigueur d'autrefois, 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 qui sont disponibles.

Pour ce faire, le joueur en question retourne sa tuile de Peuple afin que le côté « en déclin » (face terne) soit visible de tous. Le Pouvoir Spécial est immédiatement défaussé, sauf mention contraire (par exemple *De boue*, *Réincarnés*, *Royaux*, etc.). Dans ce cas, retournez le Pouvoir Spécial et laissez-le associé à votre 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.

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 sur le plateau de jeu, il doit im-



Le temps du déclin est venu pour ces Gnomes vampires. Leur propriétaire ne doit donc laisser qu'un seul pion de ce Peuple par région occupée et défausser tout le reste. Leur tuile de Peuple est retournée et leur Pouvoir Spécial défaussé.

médiatement retirer tous les pions de son ancien Peuple du plateau. Ensuite, il fait décliner son Peuple actuel de façon normale, ne laissant qu'un seul pion par région, face « déclin » visible.

Lorsqu'un Peuple disparaît totalement, sa tuile est remplacée en bas de 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).



Ces Flammes ont fini par s'éteindre ! En conséquence, leur tuile de Peuple est remplacée en bas de la pile et tous leurs pions de Peuple sont retirés du plateau.

Un joueur ne peut pas effectuer de conquêtes lorsqu'il passe en déclin. Il prend les jetons 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 mention 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. S'il n'y a plus de tuiles de Pouvoir Spécial dans la pile, et que des tuiles de Peuple se retrouvent sans Pouvoir Spécial, remélanguez les tuiles Pouvoir Spécial entre elles et reformez une pile pour la suite du jeu.

La différence avec le premier tour est de taille : à présent, lorsqu'un joueur prendra des jetons de victoire, il prendra les jetons de victoire que lui accordent les régions occupées par le Peuple qu'il joue ET ceux accordés par le Peuple qui est en déclin !

Fin du jeu

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

Appendices

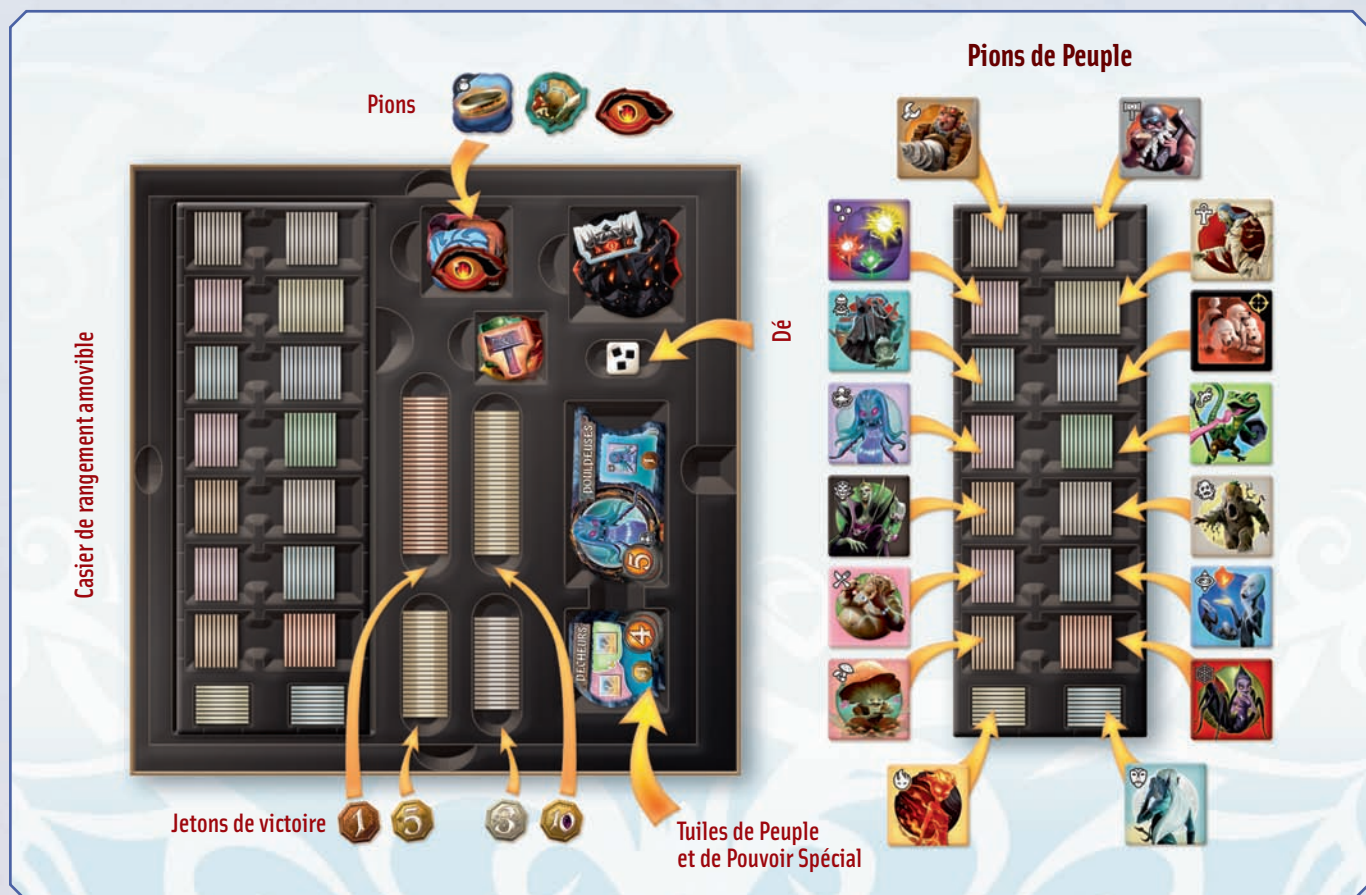
I. Organiser le casier de rangement

La boîte de *Small World Underground* 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 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. 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 de Small World Underground et Pouvoirs Spéciaux

Il existe 15 Peuples et 21 Pouvoirs Spéciaux dans *Small World Underground*.

Chaque Peuple dispose de sa propre tuile, d'une capacité spécifique 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 colorée visible lorsque le Peuple est actif, et face terne visible lorsque le Peuple est en déclin.

Sauf mention 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 Monstre ou un pion de Peuple (actif ou en déclin). Une région qui contient un pion de Montagne noire, un Lieu Légendaire ou une Relique Rustique mais pas de Monstre ni de pion de Peuple est considérée comme vide.

Une région **imprenable** (par exemple occupée par le Balrog, le Grand Ancien, la Reine ou le fantôme de la Callipyge) ne peut pas être conquise par un adversaire et est immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. De même, les Lieux Légendaires ou Reliques Rustiques n'ont aucun effet sur une telle région.

Compatibilité avec Small World

Même si tous les Peuples et Pouvoirs Spéciaux de *Small World Underground* sont nouveaux, certains d'entre eux paraîtront familiers aux joueurs de *Small World*. En effet, vous trouverez dans *Small World Underground* des Pouvoirs ayant des effets similaires à des capacités spécifiques de Peuple de *Small World*, et inversement. Une fois que vous aurez exploré le monde souterrain, vous voudrez peut-être mélanger les tuiles des deux jeux, ce qui est tout à fait faisable pour la plupart d'entre elles. Cela vous permettra d'obtenir davantage de combinaisons.

Si vous souhaitez mélanger les deux jeux, gardez à l'esprit les règles suivantes :

- Les Pouvoirs et les Peuples dont les capacités ne peuvent plus s'appliquer (parce qu'ils sont reliés à un type de région qui n'existe pas sur le plateau, ou parce qu'ils concernent

des Lieux Légendaires ou des Reliques Rustiques non utilisées) doivent être retirés du jeu avant la partie.

- Dans la mesure du possible, les capacités et Pouvoirs associés aux mers et au lac s'appliquent à la rivière, et inversement.
- Les Montagnes/Montagnes noires ont les mêmes effets.
- Si vous voulez utiliser les Lieux Légendaires et les Reliques Rustiques dans *Small World*, prenez deux fois plus de pions Monstre que le nombre de joueurs et ajoutez-en deux, puis placez-les par deux sur les régions de votre choix marquées d'un symbole de Tribu oubliée. Assurez-vous de ne pas placer les Monstres dans des régions adjacentes les unes aux autres. Enfin, placez un pion de Tribu oubliée sur chacune de leurs régions non occupées par les Monstres.
- Considérez les types de terrains suivants comme équivalents :
 - ◆ Montagnes noires/Montagnes
 - ◆ Mares de boue/Marais
 - ◆ Champignonnières/Forêts
 - ◆ Mines/Symboles de mine
 - ◆ Cristaux mystiques/Sources magiques

Pour plus de détails sur la compatibilité entre les deux jeux, n'hésitez pas à vous rendre sur www.smallworld-game.com.



Peuples

La liste suivante détaille les **capacités spécifiques** de chaque Peuple et le nombre de pions de Peuple reçus lorsqu'il est choisi.



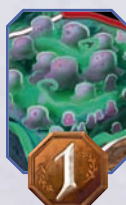
Arachnées

Pour vos conquêtes, vos Arachnées considèrent toutes les régions partageant une frontière avec un Gouffre sans fond comme adjacentes aux régions qu'elles occupent. Votre première conquête peut être n'importe quelle région partageant une frontière avec un Gouffre sans fond.



Champigneux

Toute Champignonnière occupée par vos Champigneux rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.



Cultistes

Placez le Grand Ancien dans la première région conquise par vos Cultistes. Cette région est imprenable. De plus, toute région

adjacente au Grand Ancien peut être conquise avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion (ceci comprend également les régions rendues adjacentes par l'effet d'une capacité spécifique, d'un Pouvoir Spécial, d'une Relique ou d'un Lieu). Au début de votre tour, vous pouvez déplacer le Grand Ancien dans toute région occupée par vos Cultistes.



Elfes Noirs

Les Elfes Noirs vivent reclus : à la fin de chaque tour, toute région occupée par vos Elfes Noirs et ne partageant aucune frontière avec un autre Peuple actif ou en déclin (votre autre Peuple, ceux de vos adversaires, ou des Monstres) vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire.



Feux Follets

Vous pouvez utiliser le dé de renforts avant de tenter de conquérir une région de cristaux mystiques ou une région adjacente à une région de cristaux mystiques que vos Feux Follets occupent. Indiquez la région visée avant de lancer le dé. En cas de succès, vous êtes obligé de prendre la région, pour peu que vous ayez assez de pions de Peuple.



Flammes

Lorsque vous choisissez ce Peuple, placez le volcan sur un des Gouffres sans fond contenant un symbole de volcan. Toute région adjacente au volcan ou reliée de façon continue à celui-ci par des régions occupées par vos Flammes peut être conquise par ces dernières comme si elle était vide.



Mimics

Lorsque vous choisissez ce Peuple (p.4), vous pouvez immédiatement échanger leur Pouvoir Spécial contre un des cinq autres disponibles parmi les combinaisons visibles. Vous ne récupérez pas les éventuels jetons de victoire déposés sur la combinaison dont vous prenez le Pouvoir Spécial. Seul le Pouvoir Spécial est échangé.



Gekkos

Vos Gekkos peuvent traverser toute région de rivière, occupée ou non, sans être obligés de la conquérir ou d'y laisser des pions. Si vous souhaitez conquérir une région de rivière occupée (par des Poulpeuses, par exemple), vous devez avoir assez de pions pour le faire, mais les pions utilisés sont redéployés à la fin du tour dans d'autres régions occupées par vos Gekkos. Ils ne doivent en aucun cas rester dans la rivière.



Momies

Les Momies sont nombreuses, mais maladroites - ce n'est pas simple de marcher avec tant de bandages. Toutes vos conquêtes nécessitent 1 pion de *plus* que nécessaire.



Gnomes

Durant leur tour, les autres joueurs ne peuvent pas utiliser les capacités spécifiques de leur Peuple, ni leur Pouvoir Spécial, pour conquérir des régions occupées par vos Gnomes. Il en va de même pour les Lieux Légendaires et les Reliques Rustiques. Les effets de cette capacité peuvent être indirects : un joueur qui dispose du Tuyau Tortueux (voir p.15) ne pourra pas attaquer vos Gnomes à distance, par exemple. Un Balrog ne pourra pas conquérir une région défendue par des Gnomes. Attention, l'immunité des Gnomes ne fonctionne que pendant le tour des autres joueurs. Pendant le tour des Gnomes, les Lieux Légendaires, Reliques Rustiques, etc. fonctionnent normalement.



Nains de Fer & leurs Marteaux d'argent

Lors du Redéploiement de vos troupes, prenez 1 nouveau pion de Marteau d'argent pour chaque Mine que vos Nains de Fer occupent, et placez-le devant vous. À compter du prochain tour, et jusqu'à ce que vos Nains de Fer passent en déclin, vous pouvez utiliser ces Marteaux d'argent comme autant de pions supplémentaires qui vous serviront en attaque uniquement. À chaque tour, après avoir redéployé vos troupes (voir *Redéploiement* p.7), retirez tous les Marteaux d'argent du plateau et remplacez-les devant vous dans l'attente du prochain tour, en prenant soin de laisser au moins un pion Nain de Fer dans chaque région occupée, dans la mesure du possible.



Golems

Lors du Redéploiement de vos troupes, prenez 1 nouveau pion Golem dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste) pour toute mare de boue occupée par vos Golems.



Ogres

Vos Ogres peuvent conquérir toute région avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



Liches

Lorsqu'un adversaire s'empare d'une région occupée par vos Liches en déclin, vous lui prenez immédiatement un jeton de victoire. S'il n'en a plus, il ne peut pas attaquer vos Liches en déclin.



Poulpeuses

À la fin de votre tour, vos Poulpeuses ne sont pas obligées de quitter les éventuelles régions de rivière conquises. Elles peuvent y rester et marquer un point par région ainsi occupée, y compris lors du déclin. Vos adversaires doivent obligatoirement conquérir la région s'ils veulent y passer pour traverser la rivière.



Pouvoirs Spéciaux

Dans la description des Pouvoirs Spéciaux ci-dessous, les termes « vous » ou « votre/vos » se rapportent aux pions de Peuple associés au Pouvoir Spécial. À moins que le contraire ne soit précisé, ces termes excluent tout pion de Peuple en déclin issu d'un Peuple que vous auriez choisi auparavant.

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.



Coriaces

Prenez un nouveau Bouclier pour chaque Champignonnière que vous occupez à la fin de votre phase de Conquête et placez-le(s) dans la ou les régions que vous occupez pendant la phase de Redéploiement (voir p.7). Tout Bouclier augmente la défense de la région d'un point, *même en déclin*. En revanche, il ne compte pas comme un pion de Peuple (et ne protège donc pas contre le Pouvoir Spécial « Vampire », par exemple). Il est possible de mettre plusieurs Boucliers dans la même région. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez le Bouclier. Sinon, conservez-les tant que votre Peuple est sur le plateau.



De Boue

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Mare de boue que vous occupez en fin de tour. Ce pouvoir continue de s'appliquer même en déclin.



De Cristal

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région de Cristaux mystiques que vous occupez en fin de tour.



Des Mines

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Mine que vous occupez en fin de tour.



Des Montagnes

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Montagne noire que vous occupez en fin de tour.



D'outre-tombe

Lorsque vous passez en déclin, tous les pions de votre Peuple d'outre-tombe restent sur le plateau : vous pouvez les redéployer avant de marquer vos points. Lorsqu'une de vos régions est conquise par la suite, vous perdez un pion mais pouvez redéployer les autres dans vos autres régions en déclin, comme si votre Peuple était encore actif (*Pertes ennemies et retraite*, p.6). Si vous ne pouvez plus vous redéployer faute de régions, vos pions sont perdus.



Et leur musette

La musette magique permet de reproduire l'effet d'une Relique Rustique en jeu. À chaque tour, vous pouvez l'appliquer à la Relique de votre choix (la musette représente alors la Relique choisie). La musette ne peut pas être volée. Si la région où se trouve la musette est prise ou abandonnée, vous ne perdez pas la musette : elle revient dans votre main.



Fugaces

Lorsque vous passez en déclin, vous prenez deux jetons de victoire par région occupée au lieu d'un seul. En revanche, vos pions sont ensuite retirés du plateau.



Grégaires

Prenez 2 jetons de victoire supplémentaires si toutes vos régions forment un seul bloc à la fin du tour. Des régions considérées comme adjacentes les unes aux autres forment un bloc même si elles ne partagent pas de frontière : par exemple, des Arachnées réparties autour de plusieurs Gouffres sans fond forment tout de même un bloc et marqueront ce bonus.



Immortels

Lorsque l'ennemi s'empare d'une de vos régions, vous reprenez en main tous les pions qui l'occupaient, sans devoir en défausser un (*Pertes ennemies et retraite*, p.6). Redéployez ces pions comme d'habitude lorsque l'adversaire a fini son tour.



Kleptomanes

Prenez un jeton de victoire à tout joueur dont le Peuple actif partage une frontière avec une de vos régions à la fin du tour.



Martyrs

Lorsqu'un adversaire s'empare d'une de vos régions, prenez immédiatement un jeton de victoire dans la réserve.



Pêcheurs

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque série de deux régions côtières que vous occupez en fin de tour. Toute région située au bord de la rivière est une région côtière. Les régions de rivière elles-mêmes n'en sont pas.



Peureux

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région que vous occupez avec au moins 3 pions de Peuple en fin de tour.



Querelleurs

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque bloc de régions que vous occupez en fin de tour. Si vos régions forment un seul bloc, vous gagnez un jeton de victoire ; si elles forment deux blocs distincts, vous gagnez deux jetons, etc. Des régions considérées comme adjacentes les unes aux autres forment un bloc même si elles ne partagent pas de frontière.



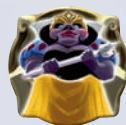
Réincarnés

Lorsque votre Peuple Réincarné est en déclin, au début de votre tour, vous pouvez vider jusqu'à deux régions de celui-ci et placer dans chacune d'elles un pion de votre Peuple actif depuis le casier de rangement (ou votre main, s'il n'y en a plus dans le casier), que vous placez immédiatement dans les régions que vous venez de vider.



Royaux

À la fin de votre tour, placez la Reine dans une de vos régions : elle devient imprenable tant que la Reine s'y trouve. Si vous passez en déclin, la Reine reste en place et continue de protéger la région, mais elle ne peut plus être placée ailleurs.



Sages

Lorsque vous êtes en déclin, prenez 2 jetons de victoire supplémentaires à la fin de votre tour (y compris celui où vous passez en déclin) si vous occupez toujours au moins une région du plateau.



Touristes

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Lieu Légendaire que vous occupez en fin de tour.



Vampires

À chaque tour, vous pouvez conquérir une région en remplaçant un pion actif d'un adversaire par un des vôtres, pris dans le casier de rangement (ou dans votre main, s'il n'en reste plus dans le casier). Le pion en question doit être le seul de son Peuple dans la région (une Montagne noire, un Bouclier ou le Donjon du Danger ne protègent pas un pion contre ce genre de conquête). Vous ne pouvez vous servir de ce Pouvoir qu'une fois par tour pour chaque adversaire. Le pion adverse remplacé est remis dans le casier de rangement : un pion Immortel ne revient pas dans la main de son possesseur ! En revanche, les Gnomes ne peuvent jamais être victimes de ce Pouvoir.



Vengeurs

Donnez un marqueur de Vengeance à chaque joueur qui attaque *n'importe lequel* de vos Peuples lors de son tour. Lors de votre prochain tour, toute région occupée par un Peuple de votre agresseur (actif ou en déclin) peut être conquise avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion. Reprenez les marqueurs de Vengeance à la fin de votre tour.



III. Reliques Rustiques et Lieux Légendaires

Il y a 6 Reliques Rustiques et 9 Lieux Légendaires dans *Small World Underground*. Chacun de ces éléments est identifié par un marqueur spécial.

Lorsqu'un joueur conquiert une région occupée par des Monstres, il pioche immédiatement un jeton au sommet de la pioche des Reliques Rustiques / Lieux Légendaires et le place dans la région qu'il vient de conquérir.

Les Reliques et les Lieux confèrent un pouvoir unique à qui les contrôle. Ce pouvoir peut être perdu ou volé par les autres joueurs lorsque ces derniers s'emparent des régions où ils se trouvent. Les Reliques et les Lieux passeront donc très probablement de main en main au fil de la partie.

Un Lieu ne quitte jamais la région où il a été découvert et son pouvoir est accordé au joueur qui contrôle cette région. Une Relique, en revanche, est mobile : lorsqu'elle est utilisée dans une région donnée, elle est déplacée dans cette région, le cas échéant.

Lorsqu'une région contenant une Relique ou un Lieu est abandonnée, la Relique ou le Lieu reste en place. Lorsqu'une telle région est ensuite conquise, le pouvoir de la Relique ou du Lieu revient immédiatement au nouvel occupant de la région.

À l'exception du Donjon du Danger, les Reliques et Lieux n'augmentent pas la défense de la région dans laquelle ils se trouvent.

Lorsqu'une Relique ou un Lieu accorde des pions supplémentaires, ceux-ci doivent être pris dans le casier de rangement, ou à défaut, dans la main du joueur concerné.

L'effet d'une Relique ou d'un Lieu s'applique dès que les Monstres qui gardaient la région ont été vaincus.

Un pion de Peuple solitaire se trouvant dans une région comprenant une Relique ou un Lieu est bel et bien considéré comme étant tout seul.

Une région **imprenable** (par exemple occupée par le Balrog, le Grand Ancien, la Reine ou le fantôme de la Callipyge) ne peut pas être conquise par un adversaire et est immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. De même, les Reliques Rustiques ou Lieux Légendaires n'ont aucun effet sur une telle région.

Reliques Rustiques

Sauf indication contraire,

- Il n'est jamais obligatoire d'utiliser une Relique (dans ce cas, elle reste où elle est);
- Les Peuples en déclin ne peuvent pas utiliser une Relique ;
- À la fin du tour, une Relique reste dans la région où elle a été utilisée ;
- Lorsqu'une Relique accorde des pions supplémentaires, ceux-ci doivent être pris dans le casier de rangement, ou à défaut, dans la main du joueur concerné.



L'Anneau Runique

À la fin de son tour, le joueur qui contrôle l'Anneau Runique le place dans une de ses régions. Tout joueur possédant un Peuple actif partageant une frontière avec la région où se trouve l'Anneau doit donner 1 jeton de victoire à son propriétaire, sauf s'il n'en a plus.



Les Chaussettes de l'Architrollesse

Une fois par tour, le joueur qui dispose des Chaussettes de l'Architrollesse peut conquérir une région comme si elle était vide. Les occupants de cette région s'enfuient sans livrer combat, et sans perdre de pion. À la fin du tour, ils peuvent se redéployer dans une autre de leurs régions (à défaut, ils reviennent dans la main de leur propriétaire).



L'Épée Vorpale

Une fois par tour, le joueur qui dispose de l'Épée Vorpale peut conquérir une région avec 2 pions de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.



L'Orbe Scintillante

Une fois par tour, le joueur qui possède l'Orbe Scintillante peut conquérir une région en remplaçant un pion *actif* d'un adversaire par un des siens, pris dans le casier de rangement. Le pion en question doit être le seul dans la région. Suivez les règles du Pouvoir Spécial « Vampires » (p.13).



Le Paillason Volant

Une fois par tour, le joueur qui possède le Paillason Volant peut conquérir une région non adjacente aux siennes. Le Paillason Volant est placé dans cette région, sauf si la conquête échoue, auquel cas le Paillason reste où il se trouvait auparavant.



Le Sceptre d'Avarice

À la fin du tour de jeu, mais avant de marquer les points, le joueur qui contrôle le Sceptre d'Avarice le place dans une de ses régions pour doubler le nombre de points que celle-ci lui rapporte. Les Nains n'aiment pas être taxés d'avarice, aussi le Sceptre ne peut pas être utilisé dans la Mine du Nain Perdu. Notez bien que le Sceptre ne double jamais les jetons de victoire reçus des autres joueurs (comme avec les Liches, le Pouvoir Spécial « Kleptomanes » ou l'Anneau Runique).



Lieux Légendaires

Un Lieu Légendaire ne se déplace jamais : il reste dans la région où il a été découvert.

- Il n'est jamais obligatoire d'utiliser un Lieu Légendaire ;
- Les Peuples en déclin ne peuvent pas utiliser de Lieu Légendaire ;
- Lorsqu'un Lieu accorde des pions supplémentaires, ceux-ci doivent être pris dans le casier de rangement, ou à défaut, dans la main du joueur concerné.



L'Autel des Âmes

À la fin de son tour, le joueur occupant l'Autel des Âmes peut défausser un de ses pions en déclin de la région de son choix. En échange, il reçoit trois jetons de victoire supplémentaires. L'Autel des âmes peut être utilisé même lorsque le Peuple qui l'occupe est en déclin !



La Crypte de la Callipyge

À la fin de son tour, le joueur occupant la Crypte de la Callipyge place son fantôme dans n'importe quelle région, sauf celle qui contient la Crypte, pour la rendre imprenable. Un Peuple en déclin occupant la Crypte ne peut plus déplacer le fantôme, mais il continue de protéger la région où il se trouve. Lorsqu'un joueur conquiert la Crypte, le fantôme quitte immédiatement la région qu'il protégeait et vient se mettre aux ordres de son nouveau maître.





Les Dahlias de Diamant

À la fin de son tour, le Peuple occupant les Dahlias de Diamant prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région qu'il occupe étant du même type que celle où se trouvent les Dahlias (y compris celle-ci). L'effet des Dahlias de Diamant s'applique même en déclin.



Le Donjon du Danger

Le Donjon du Danger rapporte un jeton de victoire supplémentaire au joueur qui l'occupe à la fin de son tour. Le Donjon augmente également la défense de la région d'un point. Ces effets continuent de s'appliquer en déclin.



La Fontaine de Fertilité

Au début de son tour, le joueur qui occupe la Fontaine de Fertilité reçoit un pion de Peuple supplémentaire, sous réserve qu'il en reste dans le casier de rangement.



La Mine du Nain Perdu

À la fin de son tour, le joueur qui occupe la Mine du Nain Perdu reçoit 2 jetons de victoire supplémentaires. Cet effet s'applique même en déclin. Il est interdit d'utiliser le Sceptre d'avarice dans la Mine du Nain Perdu.



Le Pentacle Pernicieux

Le joueur qui découvre et occupe le Pentacle Pernicieux doit immédiatement invoquer le Balrog et l'envoyer dans une région de son choix, à condition qu'elle partage une frontière avec la région du Pentacle. Si cette région est occupée, elle est aussitôt conquise par le Balrog et son occupant perd non pas 1, mais 2 pions de Peuple. La région où se trouve le Balrog est imprenable et ne rapporte de points à personne (même pas à l'occupant du Pentacle). Lors du tour suivant, à n'importe quel moment de son tour, le joueur qui occupe le Pentacle pourra à nouveau déplacer le Balrog vers une région partageant une frontière avec celle où ce dernier se trouve. Répétez ensuite la manœuvre à chaque tour.



Note : Le Balrog peut conquérir et occuper des régions de Rivière !



Les Portes du Pouvoir

Le joueur qui découvre et occupe les Portes du Pouvoir tire immédiatement un Pouvoir au hasard dans la pile. Ce Pouvoir est alors associé en permanence aux Portes du Pouvoir, et le joueur s'y trouvant bénéficiera donc de celui-ci en plus de son Pouvoir normal. Ne tenez pas compte du nombre de pions de Peuple indiqué dessus : seul le Pouvoir entre en jeu, et non les pions de Peuple supplémentaires qui lui sont associés.

Tout comme les autres Lieux Légendaires, les Portes du Pouvoir ne forcent pas un joueur à utiliser le Pouvoir Spécial qui leur est associé. Si un joueur tire le Pouvoir « Fugaces », il n'est pas obligé de l'utiliser de suite. De plus, si le Pouvoir Spécial associé à ce Lieu s'applique à un Peuple en déclin (Réincarnés, Sages), le joueur ne pourra l'utiliser que lors du déclin de son Peuple. Si c'est le Pouvoir « D'outre tombe » qui est associé au Lieu, les pions de Peuple du joueur ne disparaîtront pas immédiatement lorsqu'il passera en déclin si jamais il perd le contrôle des Portes du Pouvoir.



Le Tuyau Tortueux

Toutes les régions correspondant au type de région où se trouve le Tuyau Tortueux sont considérées comme adjacentes pour le joueur qui l'occupe.





Days of Wonder Online



Enregistrez votre jeu !

Enregistrez votre jeu sur www.daysof wonder.com pour bénéficier d'offres spéciales et découvrir notre site. Vous y trouverez de nouveaux Peuples et Pouvoirs Spéciaux du monde de *Small World*, des stratégies d'approche et de nouvelles tactiques de jeu !

Cliquez sur le bouton « Nouveau Joueur » de la page d'accueil et suivez les instructions. Et si vous possédez un iPad, n'hésitez pas à télécharger *Small World* pour iPad, récompensé par le Pocket Gamer Award comme meilleure adaptation de jeu de société de l'année 2011 !



WWW.DAYSOFWONDER.COM



Crédits

Création et Développement :
Philippe Keyaerts

Illustrations:
Miguel Coimbra

Un immense merci à tous les testeurs : Alexis Keyaerts, Benoît Kusters, Bernard Jorion, Dom Vandaële, Eric Hanuise, Iris Fostiez, Jean-Paul Reginster, Joachim Thome, Johan Javaux, Laurent Demilie, Michaël Cukuer, Nathan Clesse, Nico Dehove, Stéphane Rimbert, Stéphane Van Eesbeeck, Timothée Piedboeuf, Thomas Laroche, Valérie-Anne Delvaux, Vincent Piedboeuf, Xavier Benout, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Yves Dohogne et les participants au Belgoludique.

L'auteur remercie également la très inspirante et dynamique communauté du BoardGameGeek, en particulier Chris Mellenberg, Eric Bridge et Nathan Taylor qui reconnaîtront certaines de leurs idées.

Days of Wonder remercie chaleureusement la communauté mondiale toujours active des joueurs de *Small World*, qui a permis au jeu de poursuivre son aventure sous la terre !

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 © 2009-2011 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

