Philippe Keyaerts T. Alex Davis

SMALL WORLD®

SKY ISLANDS

Pour 3 à 6 joueurs • À partir de 8 ans • 40 à 80 minutes

C'était par un beau matin de printemps ; les Géants se faisaient faire de nouveaux tatouages et les autres habitants de Small World se préparaient à une nouvelle journée de combats. Un étrange silence s'est alors installé à travers le pays tandis qu'une ombre immense glissait au-dessus des forêts et des montagnes. Les Mages auraient-ils encore joué aux apprentis sorciers ?

Que nenni ! Un archipel d'Îles Volantes était venu se placer en surplomb de notre petit monde… Voilà une occasion de se faire une place au soleil, se dit-on d'un bout à l'autre du pays ! Les Peuples les plus entreprenants se mirent au travail et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ils prenaient les Îles d'assaut… La bataille pour les Sky Islands venait de commencer…

Matériel



- 1 plateau de jeu réversible (2 ou 3 îles)
- 7 tuiles de Peuples fantastiques
- 7 tuiles de Pouvoir Spécial
- 94 pions de Peuples et 4 pions Tribus oubliées
- 5 pions Zeppelin/Région en flammes
- 5 pions Pacte Commercial
- 3 pions Drakken transformé
- 2 pions Éclair
- 2 pions Canon
- 2 pions d'accès aux Îles Volantes
- 1 pion « END »
- 1 aide de jeu / livret de règles



Haricot magique Escalier

Jouer avec les Îles Volantes

Mise en place du jeu

Quand vous jouez à Small World Sky Islands, choisissez l'une des faces du plateau de l'extension (Îles Volantes) et prenez le plateau du jeu de base qui correspond au nombre de joueurs réduit de un (la Surface). Placez ces deux plateaux côte à côte.

Ainsi, par exemple, dans une partie à 4 joueurs vous utiliserez le plateau pour 3 joueurs et le plateau des Îles Volantes sur n'importe quelle face.

Placez les deux pions d'accès aux Îles Volantes au hasard sur deux régions de la Surface (nous recommandons de ne pas les mettre sur les régions du bord du plateau et de laisser au moins deux régions vides entre les pions).

Ces deux régions sont désormais adjacentes aux deux régions des Îles Volantes qui correspondent (escalier ou haricot magique).

Si vous jouez à 4 ou 5 joueurs, placez aussi le pion « END » sur la dernière case de la piste compte-tours pour vous rappeler de jouer un tour de moins du fait du changement de plateau.

Règles spéciales

La première conquête d'un nouveau peuple ne peut pas se faire dans une région des Îles Volantes. Pour atteindre ces régions, il faut d'abord conquérir une des régions de la Surface avec un pion d'accès ou utiliser une capacité spéciale.

Précision : *Un Peuple Volant a accès aux régions des Îles Volantes dès sa deuxième conquête. Les Mi-portions peuvent effectuer leur première conquête sur une région de la Surface contenant un pion d'accès et la deuxième sur la région de l'Île Volante correspondante. Ils y placent une Tanière comme d'habitude.*

À la fin de votre tour, chaque Île Volante entièrement conquise par un de vos Peuples (actif ou en déclin) vous rapporte un jeton de victoire supplémentaire (le lac n'entre pas en ligne de compte).

Exemple : *Vous jouez sur le plateau des 3 Îles et c'est la fin de votre tour. Avec vos Hommes-rats Armés, vous occupez les 2 régions de la plus petite des Îles, ce qui vous rapporte un jeton de victoire supplémentaire. Vos Trolls en déclin occupent toutes les régions de l'Île de 3 régions ce qui vous en rapporte un autre. En revanche, même si vous occupez la grande Île dans son intégralité (3 régions occupées par vos Hommes-rats et la dernière par vos Trolls), vous ne marquez pas le bonus pour la troisième Île. Vous remportez donc un total de 11 jetons de victoire (5 pour les régions de vos Hommes-rats, 4 pour celles de vos Trolls et les deux jetons supplémentaires).*

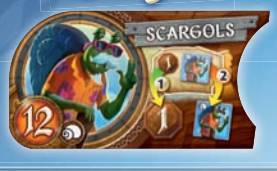
Deux régions des Îles Volantes reliées par un pont de nuage sont considérées comme adjacentes, ce qui permet des conquêtes d'une île à l'autre.

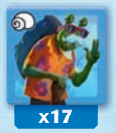
Le lac sur les Îles Volantes fonctionne exactement comme celui de la Surface. Il peut donc être conquis par un peuple marin et affecte Tritons, peuples aquatiques… En revanche, les rivières et autres cascades sont purement décoratives. Elles n'ont pas d'effet sur le jeu.

Alors ? Qu'attendez-vous !?
Je viens de voir les Amazones décoller à bord de leurs Zeppelins et vous savez comme moi qu'elles n'ont pas l'habitude de partager…
Vous feriez bien de vous dépêcher si vous voulez votre part du gâteau !

DAYS OF WONDER

Scargols



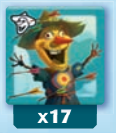


Vous recevez les jetons de victoire des régions que vous occupez avec vos Scargols au début de votre tour et non pas à la fin (rien lors du premier tour, donc).

Les jetons de victoire éventuellement remportés grâce au Pouvoir Spécial ne sont pas concernés par cette règle et se gagnent toujours à la fin du tour.

Épouvantails

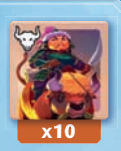




Les Épouvantails ont le don d'attirer les problèmes. Un joueur reçoit un jeton de victoire supplémentaire par région occupée par des Épouvantails **actifs** qu'il conquiert.

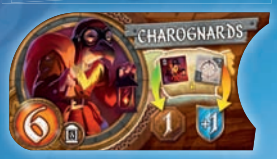
Khans

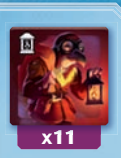




Tant qu'ils sont actifs, les Khans reçoivent un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Champ et pour chaque Colline qu'ils occupent. Toute autre région leur rapporte un jeton de victoire en moins. Une région ne peut pas rapporter moins de zéro jeton de victoire.

Charognards





Quand les Charognards conquièrent une région en déclin, le ou les pions de Peuple qui devaient être éliminés restent dans la région et compteront dans sa valeur de défense.

À la fin de son tour, le propriétaire du Peuple en déclin gagne des jetons de victoire pour la région même si elle est considérée occupée par les Charognards (si le propriétaire du Peuple en déclin est aussi le propriétaire des Charognards, il remporte deux fois les jetons de victoire pour cette région).

Les pions du Peuple en déclin sont retirés du jeu quand la région est conquise de nouveau ou quand le joueur qui contrôle les Charognards passe en déclin.

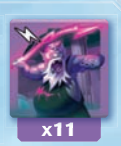
Rappel : Ils sont aussi retirés du jeu quand le joueur qui les contrôle choisit de faire passer son Peuple actif en déclin.

(peuple créé par Sam Iam Lasseter)

Cyclopes







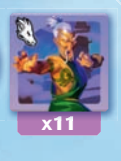
Les Cyclopes peuvent effectuer leur première conquête dans une région des Îles Volantes. Au début de chaque tour, ils reçoivent deux pions Éclair. Chacun de ces pions permet de conquérir une Montagne (pas forcément adjacente aux régions déjà occupées) en utilisant un seul pion de Peuple, indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouvent.

(peuple créé par T. Alex Davis)

Drakkens





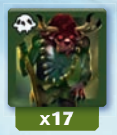


À chaque tour, les Drakkens peuvent transformer jusqu'à trois de leurs pions de Peuple en Dragon (les pions Drakkens transformés sont défaussés définitivement).

Ils se comportent alors comme celui du pouvoir « et leur Dragon » du jeu de base. Au début du tour suivant, les pions Dragon sont retirés du plateau et peuvent à nouveau être utilisés au prix d'un nouveau pion Drakken par Dragon.

Wendigos





Une fois par tour, les Wendigos peuvent désigner une Forêt n'importe où (Surface ou Îles Volantes) qui est vidée de ses occupants. Ce faisant, le joueur Wendigo gagne un pion de Peuple supplémentaire s'il en a en réserve.

Le joueur qui occupe cette Forêt reprend en main ses pions de Peuple, en défausse un et pourra redéployer les autres à la fin du tour des Wendigos. Dans le cas d'une Forêt occupée par un Peuple en déclin, le ou les pions de Peuple de la région sont défaussés.

Les Elfes ne sont pas immunisés contre le pouvoir des Wendigos. La région vidée peut maintenant être conquise normalement.



Orfèvres

Tant qu'ils sont actifs, les Peuples Orfèvres reçoivent deux jetons de victoire supplémentaires pour chaque Mine qu'ils occupent. Toute autre région leur rapporte un jeton de victoire en moins. Une région ne peut pas rapporter moins de zéro jeton de victoire.



En zeppelin





À chaque tour, jusqu'à cinq des conquêtes du Peuple en zeppelin peuvent s'effectuer grâce aux pions Zeppelin. Une conquête en zeppelin consiste à choisir une région n'importe où (Surface ou Îles Volantes) puis à lancer le dé de renforts.

Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de pions de Peuple pour cette conquête. Si le joueur ne dispose pas d'assez de pions de Peuple en réserve pour compléter son coût (il faut toujours placer au moins un pion dans la région), son tour s'arrête et il peut redéployer les pions qu'il lui reste éventuellement en main dans des régions qu'il occupe déjà.

Si le dé montre une des faces vierges, le zeppelin s'écrase au sol : le défenseur subit une perte et ramasse ses pions de Peuple comme lors d'une conquête habituelle, mais l'attaquant perd aussi un pion de Peuple et ne peut pas s'installer dans la région. Au lieu de cela, on y place un pion Région en flammes et elle devient inaccessible jusqu'au début du prochain tour du peuple en zeppelin. Tous les pions Région en flammes sont alors retirés du plateau.

Précision : Pour mener une attaque en zeppelin, il faut avoir au moins un pion de Peuple en réserve.



Aéroportés

Toutes les conquêtes du premier tour du Peuple Aéroporté s'effectuent avec deux pions de Peuple de moins que nécessaire (minimum un pion par région).



Négociateurs



Le Peuple Négociateur dispose de 5 pions Pacte Commercial. Pendant son tour, il peut distribuer ces Pactes librement aux autres joueurs. Il ne peut pas en distribuer plus que le nombre de jetons de victoire qu'il possède cependant. Chacun des joueurs qui a reçu au moins un Pacte devra les rendre à la fin de son tour. S'il a attaqué le Peuple Négociateur, il doit aussi donner un jeton de victoire par Pacte au joueur Négociateur (s'il n'a pas assez de jetons, il donne tout ce qu'il a). À l'opposé, s'il n'a pas attaqué le Peuple Négociateur, il reçoit de sa part un jeton de victoire par Pacte.



Artilleurs





À la fin de son premier tour, le joueur Artilleur place les deux pions Canon (avec leur côté Inactif visible) dans deux de ses régions. Durant les tours suivants, chaque Canon peut soit tirer (le retourner de manière à ce qu'on voie le Canon qui fait feu) soit se déplacer sur une autre des régions occupées par le Peuple Artilleur (face Inactif visible).

Les régions où un Canon est déployé sont imprenables et immunisées contre les capacités spécifiques et les Pouvoirs Spéciaux. De plus, un Canon qui fait feu permet de conquérir les régions qui sont adjacentes avec deux pions de Peuple de moins que nécessaire. Les effets des deux canons peuvent se cumuler, mais il faut toujours placer au moins un pion de Peuple dans chaque région conquise.



Explorateurs *(Création de T. Alex Davis)*

À la fin de chacun de ses tours, le Peuple Explorateur reçoit un bonus en jetons de victoire égal soit au nombre de régions qu'il occupe en Surface soit au nombre de régions qu'il occupe sur les Îles Volantes, le plus petit des deux.

Note: Le pouvoir Explorateurs n'est pas utilisé si vous jouez sans le plateau des Îles Volantes.



Racketteurs

Le peuple Racketteur reçoit de la banque autant de jetons de victoire que le nombre de Peuples passés par un autre joueur lorsqu'il choisit un nouveau Peuple. Lorsque le Peuple Racketteur passe en déclin, le prochain Peuple choisi par le joueur qui le contrôlait est gratuit, quelle que soit sa position dans la colonne.