

Philippe Keyaerts

SMALLWORLD™

FAQ

V1.0 du 28/04/09

Pour le blog LeRepaire.

<http://lerepaire.u7n.org/>

Source : forum days of wonder

A propos des règles générales:

Q : Lors du premier tour, nous commençons par le bord de la carte, j'imagine que l'on peut tout à fait envahir plusieurs provinces du bord de plateau à son tour ou alors est-ce que l'on est limité à la conquête d'une seule province à ce premier tour?

R : Une fois une zone de bord du plateau conquise, il est possible de conquérir n'importe quelle autre zone adjacente durant ce même tour (i.e. d'autres zones en bordure de plateau ou même pas en bordure, du moment qu'elles sont adjacentes les unes aux autres).

Q : Peut-on créer un bâtiment sur une zone montagnarde?

R : Oui. Rien ne l'interdit.

Q : Que se passe-t-il si un joueur perd son peuple actif ? Qu'il ne lui reste plus aucun jeton ni sur le plateau ni dans sa main, que fait-il ?

R : Le joueur qui a perdu son peuple actif a le choix :

- 1) Au tour suivant celui où son peuple actif est tombé, le joueur continue de jouer et ne marque plus de points autrement que par son peuple en déclin s'il en dispose.
- 2) Au tour suivant celui où son peuple actif est tombé, le joueur passe son

peuple actif détruit en déclin et attend le tour qui suit pour choisir une nouvelle combinaison peuple + pouvoir.

Q : Que se passe-t-il si un joueur a des jetons peuples à replacer mais n'a plus de territoire à la fin du tour d'un autre joueur ?

R : Au début de son prochain tour, il pourra revenir sur le plateau avec ses jetons restants comme s'il venait d'acquérir un nouveau peuple ou éventuellement décliner. S'il ne lui reste pas assez de pion pour prendre un territoire, il peut jeter le dé renfort pour conquérir un territoire (comme habituellement). S'il rate son jet, sa phase de conquête est finie, il compte ses points (point éventuel du peuple en déclin + 0 du peuple actif) et pourra retenter de prendre un territoire au prochain tour. (Idem pour les zombies en déclin).

Q : La cohésion d'un peuple est-elle toujours nécessaire (comme dans Vinci, un peuple ne devait pas être coupé en deux à la fin de son tour).

R : Non.

Q : Qu'est ce qu'une région non vide ?

R : une région non vide possède au moins un pion de peuple (actif, en déclin, ou d'une civilisation oubliée). Une zone de montagne **sans** pion de peuple **est** une région vide.

Q : Est il possible d'abandonner une ou toutes ses régions lors de la préparation des ses troupes ?

R : Oui. Dans le cas d'un abandon total, on repart d'un bord du plateau.

Q : Peut-on défausser son peuple actif pour garder son peuple en déclin ? (J'ai un peuple actif qui me rapporterait 3 PV et un peuple en déclin qui me rapporterait 6PV, je souhaite garder le peuple qui me donne 6 PV et virer mon peuple actif.)

R : Non. (Excepté si le peuple en déclin est ancestral)

A propos des pouvoirs spéciaux :

A propos du pouvoir « Et leur dragon » :



Q : J'aurais aimé avoir une précision sur le pouvoir spécial "Et leur Dragon". Dans la règle il est dit : une fois par tour, vous pouvez conquérir une région adjacente en utilisant un seul pion de peuple indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouve...etc. La région adjacente est-elle par rapport au Dragon ou bien au peuple actif?

R : C'est par rapport aux régions occupées par le Peuple qui possède le Dragon. Le Dragon peut donc être utilisé pour n'importe quelle conquête. Il reste dans la région qu'il a aidé à capturer jusqu'au prochain tour et l'immunise à toute attaque adverse.

A propos du pouvoir "Marin" :



Q : Une personne à le pouvoir marin est à conquis une mer. Est-ce que les côtes de cette mer peuvent être employées pour la 1ère conquête d'un nouveau peuple en sachant que cette mer est occupée?

R : Oui, la règle d'entrée par le bord de plateau a priorité, donc il est possible de "traverser" une mer occupée pour débarquer sur la côte.

A propos du pouvoir "Scouts" :



Q : peut-on redéployer les campements à chaque tour ?

R : Oui, les Campements sont à considérer comme des pions de Peuple qui ne

peuvent pas attaquer.

Q : les camps scouts peuvent-ils être répartis parmi les possessions et en nombre souhaité ? Ainsi peut-on avoir une province à trois camps et une autre à deux camps ?

R : Oui, cela est tout à fait possible. (Note : insistons sur le « parmi » pour ne pas soulever d'ambiguïté. La règle ne souligne pas cet angle d'approche et donc il faut dire que le joueur répartit ses camps scouts dans une ou plusieurs des provinces que détient son peuple actif et en nombre voulu dans ces provinces).

Q : Si une région disposant de camps scouts est malgré tout renversée par l'ennemi, les camps reviennent-ils dans la main du joueur ou filent-ils dans la boîte ?

R : Ils reviennent en main et pourront être redéployés lorsque l'attaquant aura terminé ses conquêtes.

A propos du pouvoir "Volant" :



Q : Le pouvoir Volant permet-il d'arriver n'importe où sur le plateau, lors de la première conquête ?

R : Oui.

Q : Le pouvoir volant permet-il a des géants de conquérir tous les autres territoires à moins un en sachant qu'ils contrôlent déjà une montagne ?

R : Non, le pouvoir ne s'applique qu'aux terrains réellement adjacents à la montagne.

A propos du pouvoir "Bâtisseur" :



Q : Peut-on construire une forteresse le tour où l'on passe en déclin ?

R : Non, car on perd le pouvoir de construction au moment du passage en déclin.

A propos des peuples

A propos des sorciers :



Q : Puisque les Sorciers ne peuvent remplacer qu'un peuple "actif" j'imagine qu'ils ne peuvent pas remplacer un membre des "tribus oubliées" ?

R : Effectivement, ils ne peuvent pas puisque c'est un Peuple en déclin, comme l'indique le symbole de colonne placé dessus.

Q : Qu'entendre par « leur aptitude ne s'exerce qu'une fois par tour et par adversaire » ?

R : Leur aptitude ne s'exerce qu'une fois par tour pour chacun des adversaires (sauf tribus oubliées) sauf si l'un d'eux est passé en déclin. (Ainsi, si il y a deux adversaires, on peut utiliser l'aptitude du sorcier une fois contre chacun si et seulement si il(s) n'a (ont) pas décidé de passer en déclin).

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un sorcier transforme un elfe ?

R : le pion transformé retourne dans la boîte, il est défaussé.

Q : Un sorcier peut-il convertir une personne dans la mer ?

R : la réponse est dans la règle, dans le Pouvoir "Marins" : seul un Peuple marin peut occuper les mers ou le lac. Donc les Sorciers ne peuvent pas user de leur capacité spécifique de conversion dans ce cas.

Q : Un sorcier volant ou des cavernes peut-il se servir de son pouvoir de conversion, n'importe où (volant), ou « à travers » une caverne ?

R : Oui, et c'est grobill.

A propos des Trolls :



Q : Si un joueur abandonne/perd une région qu'il contrôle et où il a installé un antre, l'antre revient t-il dans

le casier ou dans la main du joueur ?

R : Dans la main du joueur. Il pourra la reposer s'il prend un nouveau territoire.

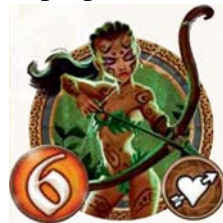
A propos des Tritons :



Q : Les tritons marins bénéficient-ils d'une réduction de 1 (pouvoir des tritons) pour conquérir une mer ou un lac.

R : Non, pas de réduction. Ils sont déjà capables de conquérir ces étendues d'eau, c'est pas mal. Le bonus s'applique juste aux zones côtières.

A propos des Amazones :



Q : Dans la règle, il est écrit : "Après avoir redéployé vos troupes (voir Redéploiement, p.5), retirez donc quatre pions Amazones du plateau et mettez-les de

côté, en prenant soin de laisser tout de même 1 pion Amazone dans chaque région occupée, dans la mesure du possible". Ma question touche à l'application de la mention : "dans la mesure du possible".
R : Il faut absolument retirer 4 Amazones après la conquête, et cela peut parfois conduire à abandonner un territoire lorsque l'on est très étendu.

Q : Dans le cas des Amazones Pillardes, Imaginons qu'à leur tour de jeu, elles aient conquis des régions non-vides mais qu'après le redéploiement, elles se voient trop peu nombreuses et doivent se séparer d'une région (NDLR: pour rassembler les quatre unités à retirer après le redéploiement). Si la région abandonnée choisie par le joueur est l'une des régions non-vidée conquise, le bonus de point de victoire supplémentaire accordé par le pouvoir spécial Pillard s'applique-t-il ?

R : Oui, dans ce cas précis, les Amazones Pillardes marquent tout de même leur point de Pillage. Le Peuple visé a été chassé, anéanti, pillé, même si les Amazones sont reparties après... En revanche elles ne marquent pas de point pour la région en

elle-même, puisqu'elles ne s'y trouvent plus.

A propos des zombies :



Q: Les zombies en déclin, perdent-ils leur tuile pouvoir ?

R: Oui, sauf si le pouvoir reste en déclin.

A propos des géants :



Q: Imaginons que je sois posé avec mes géants, sur deux montagnes adjacentes, puis-je conquérir un territoire adjacent à ces

deux montagnes pour moins deux (je descends de deux montagnes en même temps donc je cumule mon pouvoir) ?

R: Non.

Q: Pour conquérir une montagne adjacente à une de mes montagnes, est ce que je bénéficie du pouvoir des géants (moins un pion lorsque je pars d'une montagne pour une conquête) ?

R: Oui.