

# Small World ♦ River World



## Matériel

- 2 plateaux de jeu réversibles, soit 4 mondes de River World différents, correspondant chacun à un nombre de joueurs.



- 11 marqueurs d'événement



- 1 caravelle



- 12 navires pirates

Pour jouer avec cette extension, vous aurez aussi besoin des éléments suivants dans Small World : tuiles de peuple et de pouvoir spécial, pions, jetons de victoire, et dé.

**Note :** nous vous conseillons vivement de retirer du jeu le pouvoir spécial « Volants » pour jouer avec cette extension.

## Mise en place du jeu

Suivez la mise en place classique de Small World, mais ajoutez les étapes suivantes :

- ♦ Après avoir placé les tribus oubliées, placez un navire pirate sur chaque région de rivière marquée d'un symbole de pirate.



- ♦ Préparez les marqueurs d'événement. Il y a autant d'événements que le nombre de tours dans la partie : 8 à 5 joueurs, 9 à 4 joueurs, et 10 à 2 ou 3 joueurs (les événements supplémentaires sont remis dans la boîte).

- ♦ Placez les marqueurs d'événement en ligne, face cachée, à côté du plateau. Retournez le premier événement face visible : il s'agit de l'événement du premier tour. À chaque tour, vous dévoilerez un événement : de ce fait, la file d'événements sera aussi le compte-tours de la partie.

## Le plateau

Les règles de Small World restent inchangées, mais le plateau de jeu comporte quelques nouveaux éléments.

### Rivières

Une région de rivière ne coûte qu'un seul pion de peuple (au lieu des deux habituels).

Les autres règles de conquête s'appliquent normalement. Toutefois, toute région de rivière DOIT ÊTRE VIDÉE lors de la phase de redéploiement (le ou les pions qui quittent la région sont redéployés normalement). Il n'est normalement pas possible de rester dans la rivière, sauf si une capacité spécifique, un pouvoir spécial ou un événement le permet.

**Note :** les pouvoirs ou les capacités spécifiques liés à la mer (par exemple, le pouvoir « Marins ») s'appliquent sur la rivière.



### Port de Commerce

Occuper plusieurs ports de commerce permet de marquer davantage de points. La première région comprenant un port rapporte 1 point (comme toute autre région), mais la 2<sup>e</sup> rapporte 2 points, la 3<sup>e</sup> rapporte 3 points, etc. Ainsi, un joueur qui occupe trois régions (occupées par son peuple actif comme en déclin) comprenant chacune un port marquera 6 points au total, soit 3 de plus que normalement.



### Chantier Naval

Le joueur qui contrôle le chantier naval peut, une fois par tour, placer la caravelle dans une région de rivière, qu'elle soit occupée ou non. La caravelle représente alors un nouveau point d'entrée pour le joueur qui contrôle le chantier : en plus de ses conquêtes normales, il peut conquérir des régions à partir de la caravelle. Celle-ci est retirée du plateau à la fin du tour de ce joueur.



### Temple de la Voyante

À tout moment de son tour, le joueur qui contrôle le temple de la voyante peut prendre connaissance de l'événement suivant, et le divulguer (mais pas le montrer) aux autres joueurs s'il le désire.



## Événements

Au début de chaque tour, un événement se produit. Retournez face visible l'événement du tour et appliquez son effet.

### Tempête (×2)

Les régions de rivière coûtent maintenant trois pions de peuple au lieu d'un seul. Les autres règles de conquête continuent de s'appliquer normalement.



### Calme plat (×3)

Il ne se passe rien de spécial. C'est le calme plat. Détente, relaxation.



### Hiver rude (×2)

Les rivières sont gelées et deviennent des régions normales, au coût de deux pions. Les autres règles de conquête continuent de s'appliquer normalement. Un joueur qui conquiert ou occupe une région de rivière doit y laisser au moins un pion lors du redéploiement, et une telle région rapporte 1 jeton de victoire. En revanche, au prochain tour (sauf en cas de nouvel hiver rude), ces régions devront être abandonnées, soit au début du tour, soit au début du redéploiement.



### Pirates (×4)

Placez immédiatement un navire pirate dans chaque région de rivière inoccupée. Les régions adjacentes à au moins un pirate rapportent 1 jeton de victoire de moins que d'habitude, y compris lors des tours suivants. Les pirates ne sont ni actifs, ni en déclin. Ils peuvent être attaqués et vaincus selon les règles de conquête classiques : ils comptent alors comme un pion.

