

Philippe Keyaerts

# SMALLWORLD

## Realms



DAYS OF  
WONDER

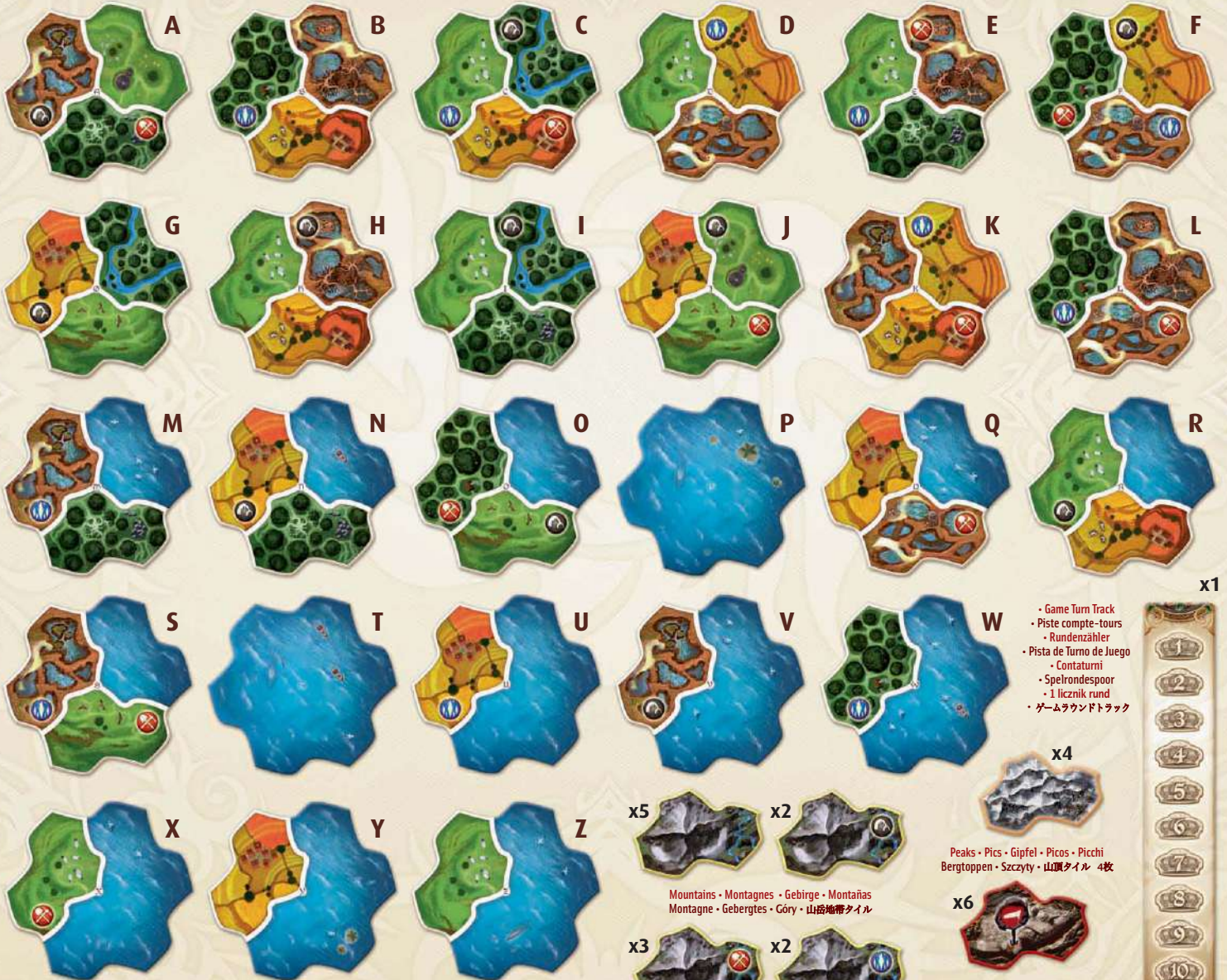
# Components • Matériel • Spielmaterial • Componentes

## SMALLWORLD

26 Geomorphic Hex-shaped Terrain Tiles • 26 hexagones de terrain  
 26 sechseckige Landschaftsmodule • 26 Fichas hexagonales de Terreno  
 26 Pance Terreno geomorfiche a forma di esagono • 26 geomorfie zeshoekige Terreintegels  
 26 geomorficznych sześciokątnych Płytek terenu • 六角形の地形タイル 26枚

River Border Markers • Séparations de rivière  
 Flussgrenzen-Marker • Marcadores de Frontera del Rio  
 Segnalini Sponda del Fiume • Riviergrenzen  
 znaczników granic obszarów wodnych  
 河の境界マーカー

x6



• Game Turn Track  
 • Piste compte-tours  
 • Rundenzähler  
 • Pista de Turno de Juego  
 • Contaturni  
 • Spelrondespoor  
 • 1 licznik rund  
 • ゲームラウンドトラック



x1

Peaks • Pics • Gipfel • Picos • Picchi  
 Bergtoppen • Szczyty • 山頂タイル 4枚

Mountains • Montagnes • Gebirge • Montañas  
 Montagne • Gebergtes • Góry • 山地タイル

Chasms • Gouffres • Schluchten  
 Abismos • Crepacci • Afgronden  
 Otchłani • 深淵タイル 6枚

# Materiale • Inhoud • Zawartość • 内容物



- 1 Rusted Throne & 7 Miscellaneous Tokens to use in Scenarios of your own creation
- 1 Trône rouillé & 7 jetons supplémentaires à utiliser pour des scénarios de votre cru
- 1 Rostiger Thron & 7 sonstige Plättchen für Ihre eigenen Szenarien
- 1 Trono oxidado y 7 fichas para utilizar en escenarios de tu propia creación
- 1 Trono Arrugginito & 7 Pedine varie da usare in Scenari di tua creazione
- 1 Rostige Thron & 7 Diverse Fiches om in je eigen scenario's te gebruiken
- 1 Porziewiały tron i 7 różnych żetonów do użycia w scenariuszach wedle pomysłu gracza
- 錆びた玉座 1枚と、自分で作成したシナリオで使用する、汎用トークン 7枚

SMALLWORLD  
UNDERGROUND

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>
<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>
<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>
<b>x1</b>	<b>x12</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>
<b>S</b>	<b>x12</b>	<b>x6</b>	<b>x4</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>
<b>Z</b>					

**x1**

**x12**

Tunnels • Tunnels  
Tunnel • Túneles  
Gallerie • Tunnels  
Tuneli • トンネル 12枚

**x12**

Black Mountains • Montagnes noires  
Schwarze Berge • Montañas Negras  
Montagne Nere • Zwarte Gebergtes  
czarnych Gór • 暗黒山地タイル

**x6**

Chasms • Gouffres  
Schluchten • Abismos  
Crepacci • Afgronden  
Otchłani • 深淵タイル 6枚

**x4**

Peaks • Pics • Gipfel • Picos  
Picchi • Bergtoppen • Szczyty  
• 山頂タイル 4枚

**x10**

Victory Coin Mines • Mines de jetons de victoire • Siegmünzen-Minen • Minas de Monedas de Victoria  
Miniere di Monete Vittoria • Overwinningmuntmijnen • Kopalni monet zwycięstwa • 勝利コイン鉱山 10枚

**x1**

**x12**

**x12**

**x6**

**x4**

**x10**



# Small World Realms

Pour 2 à 6 joueurs  
À partir de 8 ans  
40-80 minutes

## Tuiles de terrain

Les hexagones de terrain, Montagnes, Gouffres et Pics de cette extension peuvent être assemblés de bien des façons pour former une multitude de plateaux différents. Toutes les tuiles sont recto-verso et peuvent être utilisées pour créer le royaume de votre choix soit à la surface, soit dans le monde souterrain de Small World Underground. Il est même possible de combiner les deux grâce aux Tunnels fournis dans l'extension.

Les tuiles d'eau peuvent représenter des rivières, des mers ou des lacs, en fonction du scénario que vous choisissez de jouer.

Comme dans Small World, les tuiles de Montagnes sont toujours placées un niveau au-dessus des autres régions, apportant un bonus de défense à qui les occupe. De plus, des Pics peuvent maintenant être ajoutés par-dessus, renforçant encore la défense de la région. Lorsqu'une tuile de Montagne recouvre un symbole de région, utilisez une tuile de Montagne portant le même symbole, dans la mesure du possible. Il n'y a en général jamais de symbole sur un Pic.

Les Gouffres sont des régions inaccessibles. Ils ne peuvent pas être traversés et doivent être contournés, de la même façon que les Gouffres sans fond de Small World Underground.

## Mise en place du jeu

Il existe deux façons de jouer à *Small World Realms* : vous pouvez soit disputer un des scénarios de ce livret, soit créer votre propre royaume et jouer un scénario de votre cru.

Dans tous les cas, pour commencer une partie, placez la piste compte-tours et son marqueur sur la table : une partie dure 10 tours à 2 ou 3 joueurs, 9 tours à 4 joueurs et 8 tours à 5-6 joueurs, comme à Small World.

## Construire votre propre royaume

Si vous décidez de créer votre propre royaume en disputant un scénario de votre cru, gardez toujours à l'esprit les règles suivantes :

Dans un premier temps, décidez si vous jouez avec des terrains de Small World, Small World Underground, ou les deux à la fois.

Pour construire le plateau de votre royaume, il est conseillé de respecter une moyenne de 9 régions (attention : un hexagone comporte de 1 à 3 régions) par joueur. Ainsi, votre royaume sera assez grand pour accueillir les peuples qui voudront s'y installer, mais suffisamment petit pour qu'ils finissent par s'y battre. Diminuez ou augmentez le nombre de régions par joueur si vous souhaitez un jeu respectivement plus agressif ou plus pacifique.

Chaque type de terrain et de symbole doit apparaître dans une proportion de  $\frac{1}{5}$  par rapport au nombre total de régions. Par exemple, pour 4 joueurs, il y aura 36 régions, donc chaque type de terrain et chaque symbole devra apparaître en environ 7 exemplaires (36/5). Pour Small World, il y aura donc environ 7 Champs, 7 Forêts, 7 Collines, 7 Marais et 7 Montagnes, ainsi qu'environ 7 Cavernes, 7 Mines et 7 Sources magiques sur le plateau.

## Quelques suggestions :

- Commencez par poser les hexagones qui comportent de l'eau, le cas échéant. Décidez si ces hexagones suivront les règles de rivière ou de mer/lac (et s'il s'agit d'une mer, déterminez si les nouveaux Peuples pourront s'en servir comme d'un bord de plateau pour entrer en jeu). Utilisez les séparations de rivière pour délimiter les zones que vous venez de créer.
- Vous pouvez ensuite intervertir certaines tuiles pour répartir les différents types de terrain dans votre royaume, sans modifier la forme des cours d'eau. En même temps, réfléchissez à l'endroit où vous souhaitez placer des Montagnes et des Gouffres (qui concernent tous les Peuples, contrairement aux autres terrains).
- Utilisez les tribus oubliées (ou les Monstres) pour couper les séries de régions vides et ainsi compliquer la tâche des premiers joueurs, qui sinon pourraient rapidement s'emparer de larges portions du royaume.
- Si vous possédez Small World Underground, n'hésitez pas à placer des Lieux et Reliques (autant de Lieux et Reliques qu'il y a de joueurs +1), et ce même si votre royaume n'est pas souterrain ! Ajoutez ou retirez des Lieux et Reliques en fonction du niveau d'expertise des joueurs et de la durée de la partie que vous souhaitez.
- Construire un royaume autour d'un thème donné se révèle souvent très efficace.
- Évitez d'imposer trop de règles spéciales. Cela risque de compliquer inutilement le jeu.

À présent, à vous d'explorer et de conquérir les Royaumes de Small World !

## Jouer un scénario

Les scénarios qui suivent vous invitent à découvrir de nouveaux royaumes construits selon une configuration préétablie et présentant des objectifs spécifiques. Sauf mention contraire, les règles de Small World et/ou Small World Underground s'appliquent par défaut.

◆ Les scénarios sont classés par difficulté croissante, de une à trois étoiles (ainsi, il est conseillé aux novices de jouer les scénarios à une étoile, tandis que les vieux briscards de Small World pourront se tourner vers les scénarios à trois étoiles).

La légende située sous le titre du scénario indique s'il s'agit d'un royaume de Small World, Small World Underground, ou des deux à la fois. Enfin, le nombre de joueurs prévu est également indiqué à cet endroit.

Quelques notes d'introduction, les instructions de mise en place et les règles spéciales, le cas échéant, complètent la description du scénario.