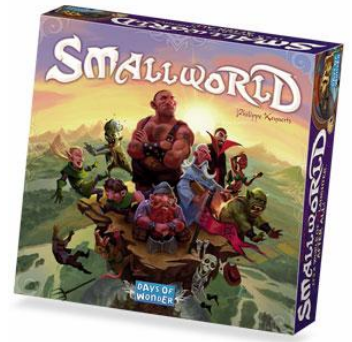


Small World Tribes

Extension Gus&Co pour Small World

« Le monde est déjà habité par des peuplades indigènes. Seul hic, ces tribus ont la dent et la tête dures, elles ne vont pas se laisser conquérir et anéantir aussi facilement que ça. Dommage. »



Cette extension introduit un joueur virtuel offensif et ajoute un aspect semi-collaboratif au jeu.

Cette extension nécessite le jeu de base ou Underground, et peut être jouée avec toutes les extensions parues à ce jour.

Matériel à fournir pour jouer à l'extension

- 2 dés à 6 faces. Les dés doivent être de couleur différente: tout au long de la partie, un dé représentera l'action de la Tribu et le second le type de terrain.

Mise en place

Avant la partie et la mise en place régulière du jeu, les joueurs s'accordent pour choisir un peuple et un pouvoir spécial. Les pouvoirs de la Tribu ainsi composée ne seront pas activés pendant la partie.

Il est important que la combinaison retenue confère de nombreux pions de Peuple, en tout cas **entre 10 et 11**.

La combinaison choisie devient alors la Tribu indigène, aucun joueur ne peut alors plus l'utiliser pendant la partie. Les deux tuiles correspondantes, ainsi que les pions de Peuple, sont placés au milieu de la table.

Placer ensuite 3 pions de cette Tribu sur chacun des emplacements "tribu" (le carré gris avec la cible) du plateau.

Les pions "tribus" du jeu de base ne sont pas utilisés dans cette extension et restent dans la boîte.

Règles du jeu

Au début du tour, et avant de jouer, le premier joueur lance les deux dés. Ces deux dés restent visibles de tous. Ils représentent l'action de la Tribu au début du prochain tour.

Au début du dernier tour de jeu, les dés ne sont évidemment plus lancés.

Signification des dés de Tribu

Dé d'action

1: aucune action
2-3: déplacement
4-5: accroissement
6: implantation

Dé de terrain

1: plaine (région verte)
2: marais
3: montagne
4: forêt
5: champ
6: un terrain à choix

Dès le second tour, et avant que le premier joueur ne joue, le joueur à droite du premier joueur active le dé d'action de Tribu précédemment tiré.

1: aucune action: il ne se passe rien, la Tribu n'est pas activée

2-3: déplacement : toutes les Tribus se déplacent sur les cases correspondantes au dé terrain.

- Les tribus ne se déplacent que sur les cases adjacentes. Si aucun terrain correspondant n'est adjacent, les Tribus qui ne peuvent pas faire le déplacement restent en place.
- Sur chaque région, tous les pions Tribus partent et arrivent ensemble sur la même région.
- Si les Tribus sont adjacentes au même terrain, le joueur choisit sur quelle région le déplacement est effectué.
- Si le peuple d'un joueur se trouve sur la nouvelle région, la tribu attaque immédiatement selon les règles en vigueur. Dans le cas où la Tribu est en infériorité numérique, le joueur attaqué lance le dé blanc de renforts (dé du jeu). Ce dé se rajoute aux forces de la Tribu ennemie.

Si la Tribu l'emporte, avec ou sans le dé renforts, la tribu s'empare de la nouvelle région qui est alors perdue pour le joueur. Celui-ci remet comme d'habitude un de ses pions dans la boîte et reprend les autres en main pour les distribuer sur les cases qu'il occupe ailleurs. Dans l'éventualité où ce joueur ne possède plus de terrain, les pions pris en main peuvent être placés sur une case à choix, tout en respectant les règles habituelles.

Si la tribu ne parvient pas à s'emparer de la nouvelle case, un jeton de la Tribu est défaussé et revient dans la réserve au milieu de la table. Les autres jetons sonnent la retraite et repartent en arrière sur la case d'où ils sont partis.

4-5: accroissement: selon le dé Terrain, on prend de la réserve un pion Tribu que l'on rajoute sur chaque région correspondante que la Tribu occupe déjà, i.e. sur laquelle elle possède déjà un ou plusieurs pions. S'il est impossible que la Tribu ne s'accroît, il ne se passe rien.

6: implantation: selon le dé Terrain, on place deux pions Tribus sur chaque case correspondante inoccupée, soit par un joueur soit par la Tribu.

Remarques générales

Si lors d'un accroissement ou d'une implantation il n'y a plus assez de pions Tribu à disposition dans la réserve, le joueur place ce qu'il peut dans l'ordre de son choix, mais toujours selon le dé Terrain.

La Tribu est affectée par les différents pouvoirs des peuples des joueurs.

Conquête des joueurs

Quand un joueur tente de conquérir une région sur laquelle se trouve une Tribu et l'emporte, les pions de la Tribu repartent dans la réserve au milieu de la table. Pour chaque pion Tribu défaussé, le joueur reçoit **1 jeton de victoire**.

Fin de partie

Deux fins de partie différentes peuvent survenir:

- a) la partie intervient normalement après que le compte-tours touche à sa fin
 - b) si à la fin du tour la Tribu **contrôle 6 régions**, la partie prend alors automatiquement fin, on ne joue plus les tours restants, pour autant qu'il y en ait.
- Dans ce cas précis, la partie est alors **perdue pour tous les joueurs**. La Tribu s'est montrée la plus valeureuse et pugnace et remporte aussitôt la victoire!