

Sujet 1: Small UTBM World

L'objectif de ce projet est de créer une adaptation UTBMienne du jeu de plateau SmallWorld dont voici les règles:

But du jeu

Diriger différents peuples pour conquérir le plus de territoires dans un monde trop petit, afin d'accumuler le plus de points de victoire à la fin de la partie.
Matériel

La boîte est bien remplie, par ailleurs elle offre des compartiments de rangement très pratiques (voir photos en fin d'article). Voici son contenu:

- * 2 plateaux de jeu réversibles, présentant un terrain différent adapté à 2, 3, 4 ou 5 joueurs
- * 14 tuiles rectangulaires de peuples
- * 20 tuiles de pouvoir, à associer aux tuiles de peuples
- * 168 pions "armées" de peuples
- * des pions spéciaux à utiliser avec certains pouvoirs: antres de Troll, forteresses, campements
- * des montagnes à placer sur le plateau
- * 100+ jetons Victoire (en monnaie de 1, 3, 5 et 10 points)
- * 1 dé de renforts, marqué de blanc (3 faces) et de 1, 2 ou 3 renforts
- * 1 pion compte-tours
- * Un règle du jeu illustrée en couleur avec un code d'accès au site Days of Wonders
- * 6 aides de jeu (résumés des règles) illustrés en couleur

Principe

Dans Small World, chaque joueur dirige la destinée de quelques peuples dans un monde médiéval fantastique. Ce monde imaginaire étant très petit, il n'y a pas de place pour tous les peuples, chacun doit donc lutter pour sa survie.

Le monde illustré sur le plateau de jeu est découpé en territoires: montagnes, marais, forêts, etc. Chaque peuple dirigé par un joueur est en réalité l'association d'un peuple de base et d'un pouvoir spécial. Les cartes se combinant aléatoirement, vous pourrez avoir d'une partie à l'autre des configurations très différentes: sorciers des forêts, squelettes diplomates, elfes et leur dragon, etc.

Pour chacun de ces peuples, vous obtenez un nombre variable de pions peuple (de l'ordre d'une dizaine), qui vont vous servir à envahir des cases terrain. Au début de votre tour, vous prenez dans la main ces pions peuple, en veillant toutefois à laisser (sur le plateau) un pion par case que vous possédez éventuellement déjà. Ensuite, en partant d'une zone du bord du plateau, vous pouvez conquérir un nouveau territoire à condition d'y placer suffisamment de pions peuple. Un territoire inoccupé coûte 2 pions peuple, auxquels vous devez ajouter un pion

par éventuelle armée adverse en place, + 1 pion si vous visez une case montagne, et d'autres pions si la case est défendue par une construction ou un pouvoir spécial. Des combats sans hasard: le plus nombreux gagne !

Bref, il n'y a pas de hasard dans le résultat des combats: si vous investissez suffisamment de pions, vous gagnez à coup sûr, sinon vous ne pouvez pas conquérir la case visée. Une exception toutefois: en fin de tour, lorsqu'il ne vous reste plus assez d'armées pour attaquer votre dernier terrain, vous lancez le dé de renforts qui peut vous apporter le soutien nécessaire.

A la fin du tour, vous marquez autant de points de victoire que de terrains que vous possédez.

L'une des astuces des règles réside dans la manière dont les joueurs choisissent un peuple. Au départ, six combinaisons peuple + pouvoir sont placées face visible l'une au-dessus de l'autre. A votre tour, vous pouvez choisir la première combinaison "gratuitement". Mais si elle ne vous plaît pas et si vous voulez celle d'en-dessous, il vous en coûtera 1 point de victoire (la monnaie du jeu) à placer sur la combinaison non-souhaitée. Et ainsi de suite, si vous voulez le peuple qui est encore en-dessous. Ce qui fait qu'au bout d'un moment, un peuple dont personne n'a voulu disposera de plusieurs points de victoire qui reviendront au joueur qui le choisira. Déclarez votre déclin, pour mieux repartir avec un nouveau peuple

Lorsque vous estimez que votre peuple s'est suffisamment étendu et que vous n'avez plus assez de pions pour conquérir de nouveaux territoires, vous pouvez déclarer votre peuple en déclin et en choisir un nouveau. Le peuple en déclin continuera de vous rapporter quelques points de victoire mais ne pourra plus s'étendre et devient plus faible face aux adversaires.

Enfin, chaque peuple de base et chaque pouvoir vous confère une capacité spéciale qui peut favoriser l'attaque, la défense, les mouvements sur le terrain, l'apport de points de victoire, etc. Par exemple, le pouvoir intitulé "des forêts" vous apporte un bonus d'un point de victoire pour chaque terrain de type forêt possédé en fin de tour.

Adaptation

Bien évidemment, l'adaptation de ce jeu au (petit) monde de l'UTBM passera à la fois par des changements au niveau des zones du jeu ainsi qu'au niveau des peuples et des pouvoirs spéciaux. Ainsi, les forêts, plaines, montagne, ... seront remplacées par les UV à obtenir (CG, TM, CS, UV double étoilée, ...). Les peuples (orcs, squelettes, ...) le seront par des types d'étudiants "anciens TC", "anciens IUT", "Fêtards", ... Pour les pouvoirs spéciaux (ancestraux, des plaines, ...), on pourra imaginer des éléments de type "forts en math", "fatigués", ... Nous laissons libre cours à votre imagination pour trouver des remplaçants de bon goût aux éléments originaux du jeu.

Les règles complètes du jeu sont disponibles sur le site du fabricant:
<http://www.daysofwonder.com/smallworld/fr/content/rules/>