



# Les dés du Destin

Une extension pour **Smallworld** et **Smallworld Underground**- *Alain Brobecker, juin 2012*  
*Remerciements au Club Multijeux Chaunois pour les parties et à Étienne Aubin pour la traduction.*

Les dés du Destin accordent à chaque tour de jeu une importance particulière pour un des six types de terrain présent dans le jeu Smallworld ou dans le jeu Smallworld Underground. Il pourra s'agir d'un bonus (à l'assaut!) ou d'un malus (sauve qui peut !), à vous de voir, mais cela devrait réveiller les instincts belliqueux qui sommeillent en chacun des participants !

## Matériel :

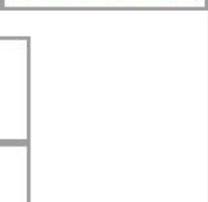
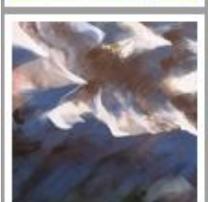
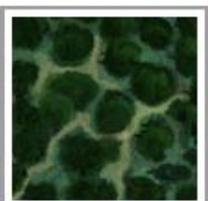
- Deux dés à 6 faces contenant sur chaque face le dessin d'un type de terrain du jeu Smallworld (Champ, Colline, Forêt, Marais, Mer et Montagne) ou Smallworld Underground (Champignonnière, Cristaux mystiques, Mare de boue, Mine, Montagne noire et Rivière).
- Deux dés à 6 faces contenant sur chaque face la représentation d'une action (+2PV pour les peuples en déclin, +1PV pour les peuples actifs, -2PV pour les peuples actifs, +1PV en cas de conquête, +1 en défense, lancer du dé de renfort lors d'une conquête).
- Un tapis réversible avec :
  - A) D'un côté un emplacement « *Présent* » et un emplacement « **FUTUR** » pour le dé d'action et un emplacement « *Présent* » et un emplacement « **FUTUR** » pour le dé de terrain.
  - B) De l'autre côté un emplacement unique pour le dé d'action, et un emplacement « *Présent* » et un emplacement « **FUTUR** » pour le dé de terrain

## Règle pour les dés du Destin :

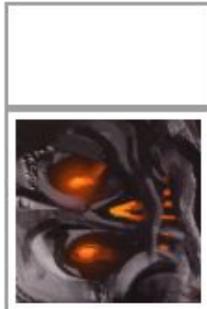
Avant la partie choisissez si vous voulez décidez de l'action lié au type de terrain à chaque tour de jeu (tapis réversible face A) ou le fixer pour toute la partie (tapis réversible face B) :

Les dés sur les cases « *Présent* » indiquent l'action et le type de terrain qui bénéficieront du bonus/malus pendant ce tour. Les dés sur les cases « **FUTUR** » indiquent l'action et le type de terrain qui bénéficieront du bonus/malus au prochain tour. Si on choisit le tapis réversible sur la face B l'action sera déterminée pour toute la partie, soit aléatoirement, soit au choix des joueurs (la variante -2PV pour les peuples actifs est très amusante).

Avant le premier tour de jeu lancez un dé action et un dé type de terrain, et posez-les sur les cases « **FUTUR** » du tapis. Ensuite, à la fin de chaque tour de jeu, déplacez les dés des cases « **FUTUR** » vers les cases « *Présent* » puis, si ce n'est pas le dernier tour, lancez les dés libres et placez les sur les cases « **FUTUR** ».



Présent  
 Présent  
 Présent  
 Présent  
 Présent  
 Présent  
 FUTURE  
 FUTURE  
 FUTURE  
 FUTURE  
 FUTURE



Présent  
Présent  
Présent  
Présent  
FUTUR  
FUTUR  
FUTUR  
FUTUR



<i>Présent</i>	<i>Présent</i>
<i>Présent</i>	<i>Présent</i>
<i>FUTUR</i>	<i>FUTUR</i>
<i>FUTUR</i>	<i>FUTUR</i>