

Small World : Petits Génocides entre Amis



Marie-Anne, Jack et Jibee étaient à la recherche d'un raccourci vers Trégastel que jamais ils ne trouvèrent. Ils se crurent alors heureux de tomber sur une table de Small World. Vcube et Pnume les y accueillirent d'ailleurs avec leur plus sincère sourire. Mme Vcube s'occupait même de la banque, tout semblait parfait. Le sort, décidément clément avec les égarés, nomma Jibee comme leader, et les ethnocides purent commencer.

Tour #1 : Entrée des artistes

1. Jibee s'empare des Squelettes Alchimistes, et attaque le Sud-Ouest



2. Jack réquisitionne les Humains Berserks, et occupe le Nord-Est, riche en juteux pâturages. Il doit trop jouer à Agricola



3. J'embauche les Hommes-Rats Marins, avec en tête une expansion rapide (13 pions disponibles) et l'occupation de 2 territoires marins aux revenus pérennes (quasiment

inattaquables, même en déclin). À 5, la résistance va être difficile... Je pars de la mer au Nord-Ouest, puis débarque sur les nombreux territoires limitrophes



4. Marie-Anne recrute les Mages aux 2 Héros, qui se ruent au sud-est, région jusqu'ici épargnée



5. Et enfin, Pnume convoque les Nains des Collines, qu'il positionne plein-est, avec une mine et une colline dans l'escarcelle



Je n'ai pas noté les gains, mais ils sont équilibrés en ce premier tour.

Tour #2 : sus aux tribus oubliées

1. Jibee continue son expansion, en recyclant moult cadavres
2. Jack bétonne ses riches territoires, abusant de sa chance au dé berserk
3. Je perce au centre, et m'empare du lac
4. Les mages se concentrent sur les montagnes
5. les nains passent en déclin, et Pnume invoque une terrible combinaison, les Sorciers et leur Dragon, qui vont mettre le feu là où ils apparaîtront. Mais suspens, il va falloir attendre le prochain tour



Les revenus de Jibee, Jack et Vcube s'accroissent. Marie-Anne mise sur les montagnes, lentes à conquérir, mais faciles à défendre sur le long terme. Pnume est un petit peu en retrait après son déclin, même si le revenu de la mine perdure.

Tour#3 : non pas les Sorciers !

1. Les Squelettes continuent sur leur lancée, profitant des recrues supplémentaires
2. Jack passe la main, et mise sur les Tritons Scout, que mes marins voient d'un sale œil



3. Avec 9 territoires, je pense avoir atteint mes limites avec mes rats, et les zombies marchands me font de l'œil. Un peu faible numériquement (7 pions), mais je me laisse tenter par les revenus doublés et je pense décliner prochainement, en gardant mes zombies actifs.
4. Marie-Anne verrouille les sources magiques
5. Et angoisse, les Sorciers et leur Dragon entrent en scène, où vont-ils semer le chaos ? Ouf, ce sera sud-ouest, en plein territoire Squelette. Bien fait ! il était trop nombreux, et leurs revenus ont attiré l'attention. Le dragon défonce n'importe quelle place forte (sauf celle rendue inviolable par un pouvoir spécial), et les sorciers peuvent convertir un exemplaire de chaque adversaire voisin à ses territoires. C'est la panique dans le secteur.

Jibee se goinfre, Marie-Anne assure et je maintiens un bon niveau. Pnume profite encore de ses bonus de mine.

Tour#4 : règlement de comptes

1. Jibee juge opportun de laisser les Squelettes s'expliquer avec les Sorciers, et récupère les mi-portions ancestraux



2. Jack déploie ses Tritons au détriment de mes Rats, en déclin, et donc incapables de riposter. Il va me le payer sans tarder
3. Et pan ! mes zombies investissent le territoire humain. Na ! Et c'est aussi le territoire le plus éloigné des sorciers, trop remuant à mon goût
4. Marie-Anne laisse aussi tomber ses mages, bien campés sur leurs montagnes, et investit dans une combinaison toute féminine, les trolls armés (« j'ai appris à TrollBawl », dixit)



5. Pnume continue ses « strikes-dragon » et ses conversions. Ses voisins blêmissent, je suis bien content d'être de l'autre côté de la carte

Les revenus de Jibee s'effondrent sous les coups des Sorciers. Ceux de Jack s'envolent. Je maintiens un petit niveau, les pertes des rats n'étant pas suffisamment compensées par les revenus des Zombies qui ont du mal à s'étendre dans une région pourtant facile. Je regrette un peu mon choix. Marie-Anne subit la perte de ses bonus de source magique, et Pnume voit ses revenus remonter, les Nains sont tranquilles et les sorciers s'étendent en force.

Tour#5 & 6 : conflits

1. Les mi-portions de Jibee investissent en force le territoire nain, rétorsion aux dommages des Sorciers à mon avis
2. Jack continue à dépecer lentement le territoire des Rats, mais doit se renforcer à la frontière avec les sorciers et mords au passage les squelettes
3. Je continue ma petite progression avec Zombies, 1 territoire à la fois. Je suis bien content de ne pas attirer l'attention. Les rats ne résistent finalement pas si mal, et le pouvoir marchand commence à se rentabiliser. J'estime opportun de ne pas décliner.
4. Marie-Anne cogne fort et attaque les sorciers à revers avec ses Trolls armés. C'est le carnage.
5. Pnume se voit contré sur tous les fronts, même si les sorciers continuent à semer la panique.

Jack palpe, Jibee subit le rétrécissement de la zone squelette, mes revenus sont maintenant raisonnables, voire généreux, Marie-Anne et Pnume payent leur affrontement acharné. Je subis plusieurs questions malpolies de Jibee et Jack sur l'état de mes finances. J'essaie pourtant de me faire oublier.



Illustration 1: Pnume s'inquiète des attaques de Trolls sur ses Sorciers, Jack et Jibee se marrent



Illustration 2: Tour 6 : confirmation, ce monde est trop petit

Tour#7 : déclin

1. Jibee adopte les Orcs montés. Ça va être la razzia au prochain tour. Je verrais bien ça chez les Tritons.



2. Jack adopte une combinaison prosaïquement rentable, les Elfes Fortunés.



3. S'il faut décliner, c'est maintenant. Mais j'ai trop à perdre, les rats occupent encore 4 régions, et les zombies atteignent maintenant 6 territoires, soit 12 de revenus à eux seuls. Décliner maintenant équivaldrait à une perte de 10 (4 rats et 6 zombies) ! Je garde mes cadavres actifs !
4. Marie-Anne mobilise les Géants des Forêts



5. Et enfin, Pnume enrégimente les Squelettes des Cavernes. Le tour #8 va être chaud.



Étant le seul à ne pas avoir décliné, mes revenus choquent mes adversaires. Jack marmonne distinctement « c'est énorme !, c'est énorme ! ». On dirait du Galabru.

Tour #8 : le compte est bon

1. Les imprécations de Jack ont porté leurs fruits. Les Orcs prennent mes zombies à revers, et accumulent les points. Heureusement qu'il s'agit du dernier tour, sinon j'aurais à décliner dans de mauvaises conditions
2. Les Elfes s'en prennent aux Mi-portions, Jack doit se méfier des revenus de Jibee, et les autres secteurs sont trop agités. Jack bat le record de revenu sur un tour : 19 points
3. Je fais mes derniers et gros gains avec mes Zombies et mes Rats qui ont tenu vaillamment leur rôle depuis le début
4. les Géants et les Squelettes optimisent leurs dernières prises, je ne sais plus où :)

Et le résultat est :

- Pnume : 63 points

- Jibee : 70 points
- Marie-Anne : 77 points
- Jack : 86 points
- Vcube : 90 points

Jack précise que 4 points d'écart, ce n'est vraiment pas grand-chose (il doit penser à la raclée que j'ai prise à Agricola). Jibee et Jack s'accordent par ailleurs à dire que je n'ai pas compris qu'on m'avait laissé gagner. Qu'il est donc plaisant de fréquenter ces joueurs fair-play :). Enfin, pour une fois, j'étais pressé de finir mon AAR !