

SID MEIER'S
CIVILIZATION[®]

LE JEU DE PLATEAU



RÈGLES DE JEU

SID MEIER'S CIVILIZATION[®]

LE JEU DE PLATEAU

*... Et ils finirent par évoluer en une espèce appelée homme.
Et les premières lueurs d'intelligence apparurent.
Les fruits de leur intelligence étaient nombreux :
Feu, outils, armes,
Chasse, agriculture, et le partage de nourriture,
Famille, village, et tribu.
Mais il faut maintenant un ingrédient de plus :
Un grand chef pour unir les tribus séparées,
Pour exploiter le pouvoir du pays,
Pour bâtir un héritage résistant au temps :
La civilisation.*

APERÇU

« Le futur appartient à ceux qui croient à la beauté de leurs rêves ».
—Eleanor Roosevelt

Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau est un jeu pour deux à quatre joueurs, l'idéal étant quatre joueurs. Chaque joueur est en charge d'une civilisation et cherche à mener son peuple vers la grandeur.

En commençant avec une civilisation composée d'une seule cité dépourvue de tout, chaque joueur essaye de faire progresser son peuple en bâtissant de nouvelles cités et en les améliorant, en recherchant de nouvelles technologies, en accroissant la culture de la civilisation, et en récoltant les ressources les plus profitables.

En créant de nouvelles cités et en explorant le monde environnant, les joueurs vont être au contact de civilisations mineures, certaines pacifiques et d'autres guerrières. Les joueurs peuvent absorber ces civilisations mineures, et gagner des récompenses.

Enfin, les joueurs vont devoir s'affronter car leurs civilisations sont en compétition sur plusieurs fronts. Les joueurs peuvent guerroyer, négocier discrètement des accords, ou tenter d'être le premier à bâtir des merveilles majestueuses pour devenir la plus grande civilisation que le monde ait connu.

BUT DU JEU

« Vous ne pouvez pas aider les hommes continuellement en faisant pour eux ce qu'ils pourraient et devraient faire eux-mêmes ».
—Abraham Lincoln

Il y a quatre façons pour gagner une partie de *Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau*.

Une **VICTOIRE CULTURELLE** est obtenue en consacrant ses cités aux arts et en dépensant les points de culture pour atteindre la dernière case sur l'échelle de culture. (plus de détails aux pages 17–18).

On atteint une **VICTOIRE TECHNOLOGIQUE** en recherchant la technologie *Conquête de l'Espace*. Pour ce faire, les joueurs doivent élever leur pyramide technologique suffisamment haut pour faire de la recherche au niveau 5. Plus de détails sur la pyramide technologique aux pages 11 et 21–22.

Une **VICTOIRE ÉCONOMIQUE** est accomplie en accumulant 15 pièces. Les pièces sont une mesure de puissance économique, et en avoir rend sa civilisation plus efficace. Plus de détails sur les pièces à la page 26.

Enfin, on obtient une **VICTOIRE MILITAIRE** en conquérant la capitale d'un autre joueur. Plus de détails aux pages 23–26.

Plus de détails sur la façon de gagner aux pages 22–23.

MATÉRIEL

On trouve les éléments suivants dans une boîte de *Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau*.

- Ce livret de règles
- 1 plateau Marché
- 6 fiches de civilisation
- 6 cadrans de commerce
- 6 cadrans d'économie
- 6 connecteurs plastiques (pour les cadrans de commerce et d'économie)
- 6 tuiles plateau départ (1 par civilisation)
- 14 tuiles plateau neutres
- 12 marqueurs Cité (3 par joueur)
- 24 figurines plastiques Armée (6 par joueur)
- 8 figurines plastiques Colons (2 par joueur)
- 1 figurine plastique blanche Armée Russe
- 55 cartes carrées Combat :
 - » 15 cartes Unité d'Artillerie
 - » 15 cartes Unité d'Infanterie
 - » 15 cartes Unité Montée
 - » 8 cartes Unité Aviation
 - » 2 cartes Combat Bonus
- 224 petites cartes :
 - » 4 cartes Préparation (1 par joueur)
 - » 16 cartes Gouvernement (4 par joueur)
 - » 144 cartes Tech (36 par joueur)
 - » 1 carte Tech Conquête de l'Espace
 - » 47 cartes Événement Culture
 - » 12 cartes Merveille
- 12 marqueurs Merveille (4 Antiques, 4 Médiévales, 4 Modernes)
- 6 marqueurs Niveau de Culture (1 par civilisation)
- 18 marqueurs Personnalité
- 28 marqueurs Technologie Militaire (7 par joueur)
- 49 marqueurs Bâtiment :
 - » 10 marqueurs Port
 - » 6 marqueurs Comptoir
 - » 6 marqueurs Atelier / Mine de Fer
 - » 6 marqueurs Bibliothèque / Université
 - » 6 marqueurs Grenier / Aqueduc
 - » 5 marqueurs Marché / Banque
 - » 5 marqueurs Temple / Cathédrale
 - » 5 marqueurs Baraquements / Académie Militaire
- 20 marqueurs Hutte
- 10 marqueurs Village
- 12 marqueurs Désastre
- 1 marqueur Premier Joueur
- 16 pions Ressource du Marché
- 90 pions Culture
- 28 pions Blessure
- 75 pions Pièce
- 4 fiches de Référence (1 par joueur)

DESCRIPTIONS DU MATÉRIEL

Cette section identifie et décrit succinctement chaque élément de jeu.

PLATEAU MARCHÉ

Ce plateau est composé de deux zones – le MARCHÉ et la ZONE CULTURE. Le marché, au dessus, où l'on place les merveilles, bâtiments et unités à acheter. La zone de culture en bas, contient l'échelle de culture (qui indique la progression des joueurs pour la victoire culturelle) et un emplacement pour y placer les cartes Événement Culture durant la partie.



FICHES DE CIVILISATION

Chaque joueur reçoit une fiche de civilisation qui explique les propriétés spéciales de sa civilisation. Plus de détails page 7.



CADRANS D'ÉCONOMIE, DE COMMERCE ET CONNECTEURS PLASTIQUES

Les cadrans d'économie et de commerce sont attachés aux fiches de civilisation en utilisant les connecteurs plastiques. Ces cadrans indiquent le nombre de pièces et le niveau de commerce de chaque civilisation.



TUILES PLATEAU

Ces tuiles comprennent les tuiles de départ et les tuiles neutres et servent à construire le plateau. Chaque tuile plateau est composée de 16 cases de terrain (cf. schéma page 7).

TUILES DE DÉPART

Chacune de ces six tuiles de départ appartient à une civilisation spécifique, comme indiqué par l'image du leader de cette civilisation au dos de ces tuiles. Au début du jeu, la tuile départ de chaque joueur est l'endroit où commence sa civilisation sur le plateau.



TUILES NEUTRES

Ces quatorze tuiles n'appartiennent à aucune civilisation spécifique. On les mélange et on les empile aléatoirement face cachée pour construire le reste du plateau durant la mise en place.



MARQUEURS CITÉ

Les cités sont représentées sur le plateau par des marqueurs Cité. Chaque joueur a trois marqueurs Cité – une capitale et deux cités normales. Les marqueurs Cité ont une version fortifiée au dos.



CAPITALE



CITÉ



CAPITALE FORTIFIÉE



CITÉ FORTIFIÉE

FIGURINES D'ARMÉES ET DE COLONS EN PLASTIQUE

Ces figurines plastiques représentent les armées et les colons des joueurs.

Les drapeaux sont des ARMÉES qui représentent les forces militaires des joueurs. Les chariots sont des COLONS qui représentent les forces non militaires des joueurs.

Remarque : la figurine d'armée blanche est pour le joueur russe, cf. Mise en Place aux pages 10 & 11.



FIGURINES D'ARMÉES ET DE COLONS

CARTES UNITÉ

Chaque carte Unité représente une unité d'artillerie, d'infanterie, montée, ou aviation. Chaque carte Unité (sauf l'aviation) a quatre versions différentes de l'unité indiquée sur ses quatre bords. Chaque joueur utilise la version la plus puissante de l'unité permise par sa pyramide technologique. Plus de détails page 23.



CARTES COMBAT BONUS

On utilise ces cartes au début du combat pour noter les avantages de force qu'un joueur a sur l'autre durant la bataille.



CARTES PRÉPARATION

Les cartes Préparation indiquent tous les éléments avec lesquels les joueurs commencent la partie. Au dos de ces cartes est indiqué tous les éléments que l'on peut construire au début de la partie, ainsi que les valeurs de départ des attributs importants des civilisations, comme la vitesse d'expédition.



CARTES GOUVERNEMENT

On se sert de ces cartes pour indiquer le type de gouvernement à la tête de la civilisation du joueur. Chaque carte est réversible, avec un type différent de gouvernement sur chaque face. La fiche de civilisation indique le type de gouvernement avec lequel cette civilisation commence la partie. Plus d'informations sur les gouvernements page 14.



CARTES TECHNOLOGIE

Les cartes Technologie représentent des technologies ou des découvertes qu'une civilisation peut rechercher afin d'avoir accès à des bâtiments, unités, gouvernements, ou autres capacités. Chaque joueur reçoit un paquet identique de cartes Technologie qui lui sert à marquer les progrès scientifiques de sa civilisation. Plus de détails sur ces cartes et la pyramide de technologie aux pages 11 et 21–22.

Remarque : *Conquête de l'Espace* est une carte Technologie spéciale de niveau 5 qui met fin au jeu quand elle est recherchée. Il n'y a qu'un exemplaire de cette carte dans le jeu.



CARTES ÉVÉNEMENT CULTURE

Ces cartes sont réparties en trois paquets – antique (une colonne), médiéval (deux colonnes), et moderne (trois colonnes). Les joueurs gagnent ces cartes quand ils progressent sur l'échelle de culture. Les événements culture ont divers effets qui aident le joueur jouant la carte ou qui gênent ses adversaires. Plus de détails page 18.



CARTES & MARQUEURS MERVEILLE

Les merveilles sont des monuments ou des réalisations grandioses qui assurent la place de cette civilisation dans l'Histoire. Chaque merveille a une carte et un marqueur qui lui sont propres. La carte donne son coût et sa capacité, et le marqueur indique sa position sur le plateau. Plus d'informations sur les merveilles page 17.



CARTES MERVEILLE



MARQUEURS MERVEILLE

MARQUEURS NIVEAU DE CULTURE

On utilise ces marqueurs pour enregistrer les progrès des joueurs sur l'échelle de culture. Plus d'informations page 17.



MARQUEURS PERSONNALITÉ

Les marqueurs de Personnalité représentent des gens importants ou célèbres. Il y a six types de personnalités.



ARTISTE



BÂTISSEUR



GÉNÉRAL



HUMANISTE



INDUSTRIEL



SCIENTIFIQUE

Les personnalités fournissent des ressources utiles dans la ville où ils se trouvent et on les gagne généralement en progressant sur l'échelle de culture. Plus d'informations sur les personnalités page 18.

MARQUEURS TECHNOLOGIE MILITAIRE

On utilise ces marqueurs pour enregistrer la technologie militaire des joueurs. Plus d'informations à la page 21, Améliorer les Unités.



MARQUEURS BÂTIMENT

Ces marqueurs servent à indiquer les améliorations de cité construites par le joueur en périphérie de la ville. Généralement, ces marqueurs augmentent le montant de commerce, de production, ou de culture qu'une cité produit à chaque tour. Mais ils peuvent aussi indiquer d'autres bonus. Plus de détails aux pages 16 & 17.



MARQUEURS HUTTE ET VILLAGE

En explorant la carte, les joueurs vont rencontrer des civilisations mineures. Une **HUTTE** signale une civilisation pacifique que l'on peut facilement absorber. Un **VILLAGE** signale une civilisation portée sur la guerre qu'il faut soumettre par les armes. Plus de détails sur les huttes et les villages à la page 20.



HUTTE



VILLAGE

MARQUEURS DÉSASTRE

Ces marqueurs (avec une prairie d'un côté et un désert de l'autre) servent à indiquer les effets des cartes événement culture *Déforestation* et *Sécheresse*. Plus de détails page 18.



MARQUEUR PREMIER JOUEUR

Ce marqueur indique quel joueur commence chaque phase du tour.



PIONS RESSOURCE DU MARCHÉ

Certaines ressources spéciales apparaissent sur le plateau et peuvent être collectées par les joueurs et utilisées ensuite pour activer des capacités de ressource sur des cartes Technologie. Les quatre ressources principales sont :



BLÉ



SOIE



ENCENS



FER

De plus, il existe deux ressources qui ne peuvent pas être collectées sur le plateau :



ESPION



URANIUM

Les espions et l'uranium ne peuvent pas être pris sur le plateau, et sont gagnés, pour les espions sur les huttes et villages, pour l'uranium dans les villages et très rarement.

PIONS CULTURE

Les joueurs utilisent ces pions pour enregistrer la culture non dépensée jusqu'à ce qu'elle le soit pour avancer les marqueurs de niveau de culture sur l'échelle de culture. On acquiert de la culture en consacrant une ville à l'art, comme indiqué page 17.



PIONS BLESSURE

Ces pions servent à indiquer les dégâts infligés aux unités durant la bataille. Le combat est expliqué aux pages 23 à 26.



PIONS PIÈCE

On utilise ces pions pour marquer les pièces gagnées grâce à certaines cartes Technologie comme *Démocratie*. Quand on gagne une pièce par l'utilisation d'une technologie, on place un pion Pièce sur cette carte et on avance d'un le cadran économie du joueur. Plus de détails page 26.



FICHES DE RÉFÉRENCE

On y trouve un résumé du tour d'un côté et le coût des éléments et d'autres règles importantes de l'autre.



DÉTAILS D'UNE FICHE DE CIVILISATION

Chaque fiche de civilisation contient le nom de la civilisation (A), son leader (B), ses capacités spéciales (C), le gouvernement de départ (D) et la technologie de départ (E). Chaque fiche de civilisation a également deux cadrans (F). La valeur de commerce (↻) de la civilisation est indiquée par le plus grand cadran. Le total de pièces de la civilisation (◎) est indiqué par le plus petit.



DÉTAILS D'UNE TUILE DE PLATEAU ET DES SYMBOLES

Chaque tuile de plateau est composée de 16 cases de terrain. Chaque case peut contenir un ou plusieurs symboles et/ou ressources que la case peut fournir aux joueurs.



On trouve cinq types de terrain sur les tuiles :



Il existe des **MERVEILLES NATURELLES**, qui sont des cases fournissant de la culture (♣) en plus de leur symbole de terrain.



D'autres icônes peuvent être représentées sur les tuiles :

Les symboles d'une case incluent :



Les ressources pouvant se trouver dans une case comprennent :



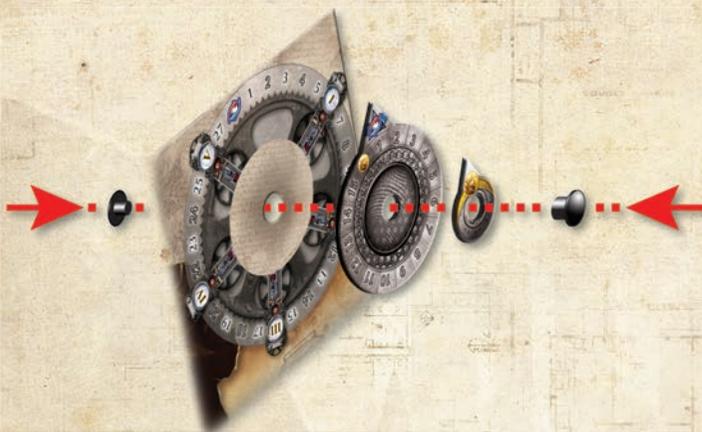
PREMIÈRE PARTIE

« Le passé n'est que le début du commencement, et tout ce qui est ou a été n'est que le crépuscule de l'aube ».

– H. G. Wells

Avant votre première partie, il faut retirer les pions de leurs supports en carton et ne pas les mettre à portée des enfants et des animaux.

Il faut ensuite assembler les cadrans de commerce et d'économie sur les fiches de civilisation avec les connecteurs en plastique comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer une version simplifiée d'apprentissage. On remet dans la boîte l'Égypte, Rome, et les merveilles (cartes et marqueurs), et on ignore les règles des merveilles pour cette partie. On fait une partie normale jusqu'à ce qu'un joueur construise sa 3^{ème} cité. À ce moment-là, terminez la partie et commencez en une nouvelle avec tous les éléments du jeu. Il n'y a pas de vainqueur, ni de perdant lors d'une partie d'apprentissage car elle ne sert qu'à familiariser les joueurs avec les différents éléments du jeu.

RÈGLES D'OR

De nombreuses capacités et cartes contredisent les règles. Quand il y a un conflit entre les règles et ces effets de jeu, ces derniers ont la préséance sur les règles.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. CHOISIR LES CIVILISATIONS ET LES COULEURS

Chaque joueur prend au hasard une fiche de civilisation et la place devant lui face visible. Les joueurs peuvent aussi choisir leur civilisation si tous les joueurs sont d'accord. Les fiches de civilisation inutilisées sont remises dans la boîte. Puis, chaque joueur choisit une couleur.

2. DISTRIBUER LE MATÉRIEL

Chaque joueur prend les éléments suivants de sa couleur :

- Huit figurines plastiques (6 armées et 2 colons)
- Trois marqueurs Cité (1 capitale et 2 cités)
- Quatre marqueurs Technologie Militaire
- Un paquet de 36 cartes Technologie

Les joueurs reçoivent également :

- Une fiche de Référence
- Une carte Préparation
- Un paquet de cartes Gouvernement (4 cartes)

3. PRÉPARER LE PLATEAU MARCHÉ

Placez le plateau marché au bout de la table, comme indiqué sur le schéma de la page 9. Placez dessus les choses suivantes :

A. CARTES UNITÉS

Triez les cartes unité par type – artillerie, infanterie, montée, et avion. Mélangez chaque paquet que l'on place sur son emplacement du plateau.

Enfin, donnez à chaque joueur une unité d'artillerie, d'infanterie, et montée. Ces unités sont empilées face cachée et forment les **FORCES PERMANENTES** du joueur.

B. MARQUEURS TECHNOLOGIE MILITAIRE

Chaque joueur prend ses marqueurs Technologie Militaire (une bande d'un côté, deux bandes de l'autre) pour les unités d'artillerie, d'infanterie, et montée et les place dans la zone sous le paquet de l'unité appropriée de façon à ce que les côtés avec une bande soient visibles. Chaque joueur prend son marqueur militaire d'aviation et le place sous le paquet d'unité aviation avec le côté étoile caché.

Les autres marqueurs militaires sont mis de côté pour l'instant.

C. MARQUEURS BÂTIMENTS

On trie ces marqueurs par type et on les place sur les cases appropriées. Un bâtiment avec une flèche à côté de son nom est un bâtiment amélioré que l'on trouve au dos de la tuile Bâtiment non amélioré.

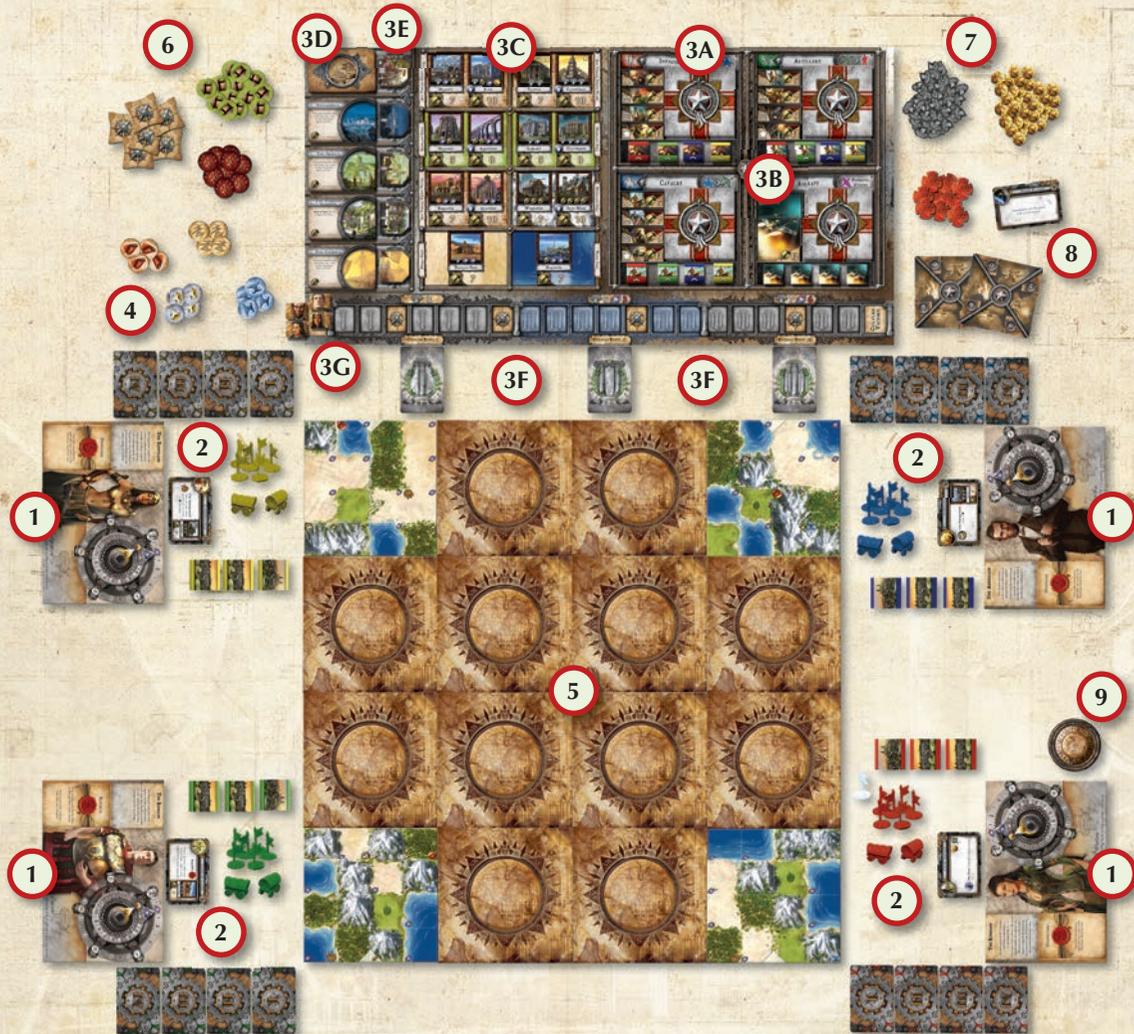
D. CARTES MERVEILLE (PAS DANS LA PARTIE D'APPRENTISSAGE)

On construit le paquet Merveille en mélangeant séparément les merveilles antiques, médiévales et modernes. On place les merveilles modernes sur la case du haut du marché des merveilles. On place ensuite les merveilles médiévales par-dessus. Toutes ces merveilles sont face cachée. Enfin, on place les merveilles antiques face visible sur les quatre cases marché en dessous de l'emplacement du paquet Merveille.

Exception : si l'Égypte est en jeu, elle reçoit une des merveilles antiques au hasard avant que l'on place le reste sur le marché. On pioche une des merveilles médiévales pour remplacer la merveille antique manquante.

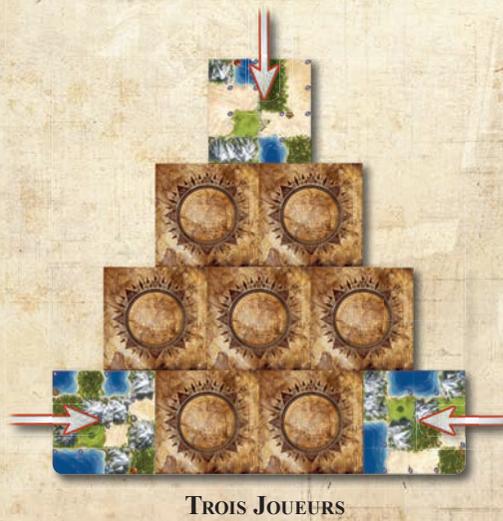
SCHÉMA D'INSTALLATION

(Les chiffres font référence aux étapes de mise en place)



INSTALLATION DU PLATEAU SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

(Les flèches indiquent l'orientation de la tuile)



E. MARQUEURS MERVEILLE (PAS DANS LA PARTIE D'APPRENTISSAGE)

Regardez les quatre cartes Merveilles visibles dans les cases du marché sous le paquet Merveille, et trouvez leur marqueur correspondant pour les placer dans la case à côté de la carte.

F. CARTES ÉVÉNEMENT CULTURE

On trie les cartes Événement Culture en paquets Antique (une colonne), Médiéval (deux colonnes), et Moderne (trois colonnes). On mélange chaque paquet séparément et on le place face cachée sous l'emplacement indiqué à l'échelle de culture au bas du plateau marché.

G. MARQUEURS NIVEAU DE CULTURE

Chaque joueur prend le marqueur de niveau de culture montrant son leader et le place sur la case départ de l'échelle de culture.

4. INSTALLER LES RESSOURCES DU MARCHÉ

Placez un pion de chaque Ressource du Marché par joueur à côté du plateau marché, les pions en trop sont remis dans la boîte. Par exemple, à trois joueurs, trois pions de chaque ressource du marché sont utilisés et les pions restants sont remis dans la boîte.

5. CONSTRUIRE LE PLATEAU

Chaque joueur prend sa tuile plateau de départ (la tuile avec le leader de sa civilisation au dos) et la place face visible devant lui, avec l'orientation indiquée sur le schéma d'installation selon le nombre de joueurs. Les tuiles de départ inutilisées sont remises dans la boîte. Puis, un joueur mélange les tuiles plateau neutres et les place face cachée pour former le reste du plateau selon les indications du schéma page 9. On remet dans la boîte, sans les regarder, les tuiles neutres inutilisées.

6. MÉLANGER AU HASARD LES MARQUEURS

On mélange face cachée les marqueurs Personnalité et on les place à côté du plateau marché. On fait la même chose pour les marqueurs Hutte, puis les marqueurs Village.

7. FORMER LA RÉSERVE DE PIONS

On place les pions Culture, Blessure, et Pièce à côté du plateau marché, en 3 piles séparées.

8. PLACER LES CARTES ET MARQUEURS SPÉCIAUX

On place face visible les cartes Combat bonus et la carte Technologie *Conquête de l'Espace* à côté du plateau marché avec les marqueurs Désastre.

9. CHOISIR LE PREMIER JOUEUR

On choisit le premier joueur. On le fait au hasard ou c'est le joueur qui peut retracer l'histoire de sa famille le plus loin dans le temps. Le premier joueur reçoit le marqueur Premier Joueur. Enfin, chaque joueur installe sa civilisation en effectuant les étapes du paragraphe suivant.

MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Une fois la mise en place générale effectuée, chaque joueur fait les actions suivantes :

1. PLACER LA CAPITALE

Chaque joueur choisit une des quatre cases centrales de sa tuile de départ pour y placer sa capitale. Pour les premières parties, il est conseillé d'utiliser la case avec la flèche de départ (indiquée en rouge sur le schéma suivant).



Chaque joueur place son marqueur Cité Capitale sur la case choisie, face non fortifié visible. Cette case est appelée **CENTRE DE LA CITÉ**, et les huit cases autour (les cases indiquées par les flèches sur le schéma suivant) sont appelées **PÉRIPHÉRIE DE LA CITÉ**.



2. PRENDRE LES BONUS DE CIVILISATION

Chaque joueur consulte la fiche de sa civilisation pour savoir s'il reçoit un bonus au début du jeu. Voici un résumé des bonus :

AMÉRIQUE

L'Amérique gagne au hasard une personnalité qu'elle place dans la périphérie de sa capitale à la fin de la mise en place. Pour les premières parties, il est recommandé de placer la personnalité dans la case de prairie.

CHINE

La Chine commence avec sa capitale fortifiée en retournant son marqueur Capitale du côté fortifié.

ÉGYPTE

L'Égypte reçoit aléatoirement une merveille antique prise du plateau marché lors de la mise en place générale. Son marqueur est placé dans la périphérie de la capitale. Pour les premières parties, il est recommandé de placer la merveille dans la case de prairie.

ALLEMAGNE

L'Allemagne commence avec deux unités d'infanterie supplémentaires prises du plateau marché, ajoutant ces unités à ses forces permanentes.

ROME

Rome commence la partie gouvernée par une *République* à la place du *Despotisme*.

RUSSIE

La Russie prend la figurine d'armée blanche qu'elle ajoute à ses figurines. Quand on place les figurines sur le plateau lors de l'étape 3, la Russie place aussi la figurine d'armée blanche. De plus, la Russie commence la partie gouvernée par le *Communisme* à la place du *Despotisme*.

3. PLACER LES FIGURINES

Chaque joueur prend une de ses figurines d'armée et une de ses figurines de colons et les place (séparément ou ensemble) dans une ou deux cases de périphérie de sa capitale. Les figurines ne peuvent pas être placées dans une case d'eau au début de la partie.

4. APPRENDRE LA TECHNOLOGIE DE DÉPART

Chaque joueur commence avec la carte Technologie, indiquée au bas de sa fiche de civilisation, qu'il prend dans son paquet Technologie et qu'il place face visible devant lui. Il faut laisser de la place autour de cette carte.

Remarque : le niveau de la technologie de départ n'a pas d'importance lors de la mise en place. La technologie est toujours placée dans la rangée du bas de la pyramide technologique du joueur. Si un autre joueur apprend cette technologie par n'importe quel autre moyen, la technologie est toujours considérée comme étant à son niveau normal. Plus d'informations sur la Recherche page 20.

LA PYRAMIDE TECHNOLOGIQUE

Au cours du jeu, chaque civilisation doit progresser socialement et technologiquement, pour rivaliser avec les autres civilisations. Ces progrès sont représentés par les cartes Technologie.

Les cartes Technologie recherchées par un joueur sont agencées dans une pyramide quand il les acquiert. Les technologies de niveau I forment la rangée du bas de la pyramide (avec la technologie de départ du joueur). Les technologies de niveau II forment la deuxième rangée,

et ainsi de suite jusqu'au niveau V. Un joueur peut apprendre autant de technologies de niveau qu'il désire, mais chaque technologie de niveau II recherchée par un joueur doit être placée sur deux technologies de niveau I, comme indiqué sur le schéma. De même, chaque technologie de niveau III apprise par un joueur doit être placée sur deux technologies de niveau II, et ainsi de suite. Plus d'informations sur la Recherche page 20.



5. INSTALLER LES GOUVERNEMENTS DE DÉPART

Chaque joueur empile ses cartes Gouvernement pour que la carte *Despotisme/République* soit au sommet, avec le côté *Despotisme* visible. La pile de carte est placée sur la case indiquée de la fiche de civilisation.

Exceptions : Rome commence en *République*, et la Russie commence gouvernée par le *Communisme*. Ces deux civilisations doivent placer la carte Gouvernement appropriée du côté adéquat au sommet de la pile de cartes Gouvernement à la place de *Despotisme*.

Remarque : les cartes Gouvernement ont des gouvernements différents sur chaque face. Si un joueur ne trouve pas le bon gouvernement c'est qu'il est de l'autre côté des cartes !

6. POSITIONNER LE CADRAN DE COMMERCE

Chaque joueur compte les symboles de commerce (☞) des huit cases Périphérie de sa capitale et met son cadran de commerce (le plus grand disque) de sa fiche de civilisation sur le chiffre correspondant. Par exemple, s'il y a trois symboles de commerce dans la périphérie de la capitale d'un joueur, celui-ci place son cadran de commerce sur le 3.

Remarque : les joueurs gagnent à nouveau des points de commerce au premier tour de jeu.

7. POSITIONNER LE CADRAN ÉCONOMIQUE

Chaque joueur place son cadran économique (le plus petit disque) sur la case 0 de sa fiche de Civilisation.

Remarque : il est possible que des joueurs reçoivent une pièce d'une case du plateau ou d'une personnalité lors de la mise en place. Dans ce cas, les joueurs positionnent leur cadran économique sur le nombre de pièces reçues.

8. PLACER LES FIGURINES NON CONSTRUITES

Enfin, les joueurs placent un marqueur Cité, leurs figurines restantes d'armée et de colons à côté de leur fiche de civilisation pour indiquer qu'ils sont prêts à être construits. L'autre marqueur Cité est mis de côté jusqu'à ce que le joueur apprenne la technologie *Irrigation*, Ce marqueur est alors ajouté aux autres pièces disponibles.

APERÇU DU DÉROULEMENT D'UN TOUR

Une partie de *Civilization* se déroule sur plusieurs TOURS de jeu, chacun divisé en cinq PHASES. On effectue ces phases dans l'ordre indiqué. Lors de chaque phase, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur a la possibilité d'effectuer les actions associées à cette phase. Les phases d'un tour sont les suivantes :

1. Début du tour
2. Commerce
3. Gestion de la Cité
4. Déplacement
5. Recherche

1. DÉBUT DU TOUR

Durant cette phase, le marqueur Premier Joueur est déplacé d'un joueur vers la gauche (sauf au premier tour). Puis, le nouveau premier joueur effectue des actions de début de tour (que l'on trouve généralement sur les merveilles ou les cartes Événement Culture), bâtit de nouvelles cités (cf. page 13), et change de gouvernement s'il le veut (cf. page 14). Une fois que le premier joueur a fait sa phase de début de tour, c'est au joueur à sa gauche de la faire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde l'ait accomplie.

2. COMMERCE

Lors de cette phase, chaque joueur collecte les points de commerce de toutes ses cités. Les joueurs peuvent ensuite négocier entre eux, pour s'échanger des ressources et/ou des promesses (cf. pages 14–15). **Cette phase peut être effectuée par tous les joueurs simultanément pour gagner du temps.**

3. GESTION DE LA CITÉ

Durant cette phase, le premier joueur fait une action avec chacune de ses cités. Une cité peut pour une action produire un objet (comme un bâtiment ou une carte Unité), se consacrer aux arts pour gagner de la culture, ou collecter une ressource (cf. pages 15–18). Une fois que le premier joueur a fait sa phase de gestion de cité, c'est au joueur à sa gauche de l'effectuer, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde l'ait faite.

4. DÉPLACEMENT

Lors de cette phase, le premier joueur déplace chacune de ses figurines (armées et colons) jusqu'à un nombre de cases égal à la vitesse d'expédition du joueur. La vitesse d'expédition d'une civilisation commence à 2 et est augmentée par certaines cartes technologie comme *Voiles*.

Le déplacement peut générer des batailles et révéler des tuiles de plateau (cf. page 19). Une fois que le premier joueur a fait sa phase de déplacement, c'est au joueur à sa gauche de l'effectuer, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde l'ait faite.

5. RECHERCHE

Lors de cette phase, chaque joueur peut apprendre une nouvelle technologie en dépensant des points de commerce. Le joueur ajoute la technologie nouvellement apprise à sa pyramide technologique (cf. page 20). **Contrairement aux autres phases, cette phase est toujours effectuée simultanément par tous les joueurs.**



DÉTAILS D'UN TOUR DE JEU

1. DÉBUT DE TOUR

Durant cette phase, les joueurs peuvent étendre leur civilisation en construisant de nouvelles cités et changer la forme de gouvernement de leur civilisation. Le premier joueur est le premier à avoir la possibilité d'effectuer ces actions durant la phase de début de tour. Quand il a fait toutes ses actions voulues, c'est au joueur à sa gauche de faire de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité de le faire.

CONSTRUCTION DE NOUVELLES CITÉS

« Les hommes se rassemblent dans les villes pour vivre. Ils y restent ensemble pour jouir de la vie ».

— Aristote

Pour avoir une civilisation puissante, chaque joueur doit s'accroître géographiquement à partir de son point de départ. C'est ce que permet l'action Construction de Nouvelles Cités. Cette action permet à un joueur de bâtir une nouvelle cité, ce qui accroît son nombre d'actions de cité à chaque tour.

Durant la phase de début de tour, si un joueur a moins de cités que son maximum autorisé (deux normalement, trois si le joueur a recherché la technologie *Irrigation*), il peut construire une ou plusieurs cités, tant qu'il ne dépasse son maximum autorisé. Pour bâtir une nouvelle cité, le joueur doit avoir une figurine de colons dans chaque case où il veut placer un marqueur Cité. De plus, cette case doit respecter les conditions suivantes :

- La case ne peut pas être une case d'eau.
- Il doit y avoir huit cases révélées adjacentes à la case (on ne peut pas placer de cité sur le bord du plateau où à côté d'une tuile face cachée).
- La case ne peut pas être adjacente à un pion hutte ou village (mais si ces pions sont retirés du plateau, ils libèrent de nouvelles cases possibles).
- La case ne peut pas être adjacente à une figurine (armée ou colons) adverse. Les figurines amies peuvent être adjacentes, voire dans la même case que les colons.
- La case doit être à au moins 3 cases de distance d'un autre marqueur Cité, y compris en diagonale (la périphérie d'une cité ne peut pas recouvrir celle d'une autre cité).

Si ces conditions sont respectées, le joueur sacrifie la figurine de colons (qui est retiré du plateau pour aller sur la fiche de sa civilisation). Puis, le joueur place un marqueur Cité sur la case, du côté non fortifié. Cette case est appelée **CENTRE DE LA CITÉ**, et les huit cases adjacentes forment la **PÉRIPHÉRIE DE LA CITÉ**.

Remarque : le centre de la cité ne génère rien. Ses symboles sont effacés tant qu'il y a le marqueur Cité. Seules les cases de la périphérie fournissent des symboles et des ressources.

S'il y a des figurines amies dans la case où doit être construit la cité en plus de la figurine de colons qui va être sacrifiée, le joueur les déplace aussitôt dans une case adjacente où elles ont le droit de se rendre.

Une cité commence tout de suite à générer des points de commerce et de production, elle produit donc des points de commerce durant la phase de commerce de ce tour (cf. page 14) et reçoit une action durant la phase de gestion de cité (cf. pages 15–18).

Exemple de placement de cité : sur le schéma ci-dessous, les cases vertes sont les seules cases où l'on peut bâtir une cité. Les cases rouges indiquent les cases de placement interdit. Les raisons pour lesquelles on ne peut pas construire sur ces cases sont les suivantes :

- A est une case d'eau.
- B est adjacente à un pion Village (mais si ce pion est retiré, cette case devient autorisée).
- C est adjacente à une tuile plateau face cachée.
- D est adjacente à une armée verte.
- E est à moins de trois cases d'une autre cité.



CHANGER DE GOUVERNEMENT

« Un grand vent se lève, qui vous donne de l'imagination ou un mal de tête ».

– Catherine II de Russie

Le gouvernement d'une civilisation reflète son caractère et ses objectifs. Avec le temps, une civilisation peut avoir plusieurs types de gouvernement. Dans ce jeu, les cartes Gouvernement indiquent sous quelle forme de gouvernance se trouve la civilisation du joueur. Les **GOUVERNEMENTS** sont des cartes spéciales **DÉBLOQUÉES** (cf. page 21) grâce à des cartes Technologie qui permettent au joueur de se concentrer sur certaines stratégies, mais au détriment d'autres possibilités. Au début du jeu, les joueurs ont débloqué le gouvernement *Despotisme* et commence le jeu avec lui. **Exception** : Rome et la Russie ont chacune une autre forme de gouvernement débloquée avec laquelle elles commencent la partie.

Dès qu'un joueur a débloqué une nouvelle forme de gouvernement durant la phase de recherche après avoir appris une nouvelle technologie, il peut changer pour ce gouvernement durant la phase de début de tour du tour suivant. Pour ce faire, le joueur consulte son paquet Gouvernement et prend la carte Gouvernement correspondante et la place face appropriée sur son paquet Gouvernement. Ce changement représente le fait que la civilisation a basculé dans une nouvelle forme de gouvernement.

Mais chaque joueur n'a qu'une possibilité de changer directement de gouvernement. Si le joueur souhaite changer de gouvernement à tout autre tour que celui suivant immédiatement le déblocage de cette forme de gouvernement, il doit d'abord passer par un gouvernement *Anarchie* de transition. Ce gouvernement spécial de transition représente le bouleversement se produisant dans la civilisation qui empêche le joueur de faire une action avec sa capitale ce tour-ci. Si la civilisation d'un joueur est en *Anarchie*, il peut changer pour un autre gouvernement possible lors de la phase de début de tour du tour suivant l'arrivée de l'*Anarchie*.

Remarque : tout avantage continu d'un gouvernement, comme les capacités de la *République* ou la pièce du *Féodalisme*, ne dure que le temps où la civilisation est dirigée par ce gouvernement.

2. COMMERCE

Les activités suivantes peuvent être effectuées par les joueurs durant la phase de commerce : collecter des points de commerce, négocier et échanger. Les joueurs peuvent effectuer ces actions en même temps pour gagner du temps.

COLLECTER DES POINTS DE COMMERCE

Durant la phase de commerce, chaque joueur compte son nombre de symboles commerce (🔄) dans la périphérie de toutes ses cités et augmente le cadran de commerce de sa fiche de civilisation de ce montant (jusqu'à un maximum de 27 points de commerce). Par exemple, si un joueur a deux cités, une avec 4 symboles commerce dans sa périphérie et l'autre avec 8 symboles commerce dans sa périphérie, le joueur augmente de 12 son cadran de commerce. Contrairement à la production (cf. page 15), on peut conserver des points de commerce d'un tour sur l'autre s'ils ne sont pas dépensés.

Remarque : quand on ajuste le cadran de commerce, il faut compter les cases marquées I, II, III, IV, et V. Même si ces cases sont marquées différemment des autres valeurs, elles doivent être comptées. Par exemple, un joueur qui gagne 3 points de commerce alors que son cadran est sur la valeur 3 avancerait son cadran sur la case I et non sur le 7.

COLONS ET BLOCUS

Les figurines de colons ont la capacité de collecter à chaque tour les symboles commerce des cases où elles se trouvent. Plus de détails à la page 26.

Une case de la périphérie d'une cité contenant au moins une figurine adverse (colons ou armée) ne produit pas de commerce pour le propriétaire de la cité. Plus de détails à la page 27 (Blocus).

NÉGOCIER ET ÉCHANGER

« La politique est une guerre sans effusion de sang, et la guerre une politique avec effusion de sang ».

– Mao Tsé-Toung

COMMERCE (🔄) ET PRODUCTION (🔨)

Le commerce (🔄) représente le commerce et le progrès scientifique d'une civilisation. Les points de commerce servent essentiellement à rechercher de nouvelles technologies.

La production (🔨) représente l'activité industrielle d'une cité. On l'utilise pour produire des figurines, des unités, des bâtiments ou des merveilles.

COMMERCE	PRODUCTION
Récupéré de toutes les cités d'une civilisation.	Dépensée d'une seule cité à la fois.
Peut être conservé d'un tour sur l'autre sur le cadran de commerce de la civilisation.	Ne peut pas être conservée. Toute production non dépensée est perdue.
Peut être converti en production (cf. Accélérer la Production avec le Commerce page 15).	Ne peut pas être convertie en commerce.

Les civilisations ont souvent intérêt à passer des alliances et à faire des échanges entre elles. Ces échanges peuvent fournir une aide providentielle ou pallier à un manque de ressource. Quand les joueurs ont collecté les points de commerce lors de la phase de commerce, les joueurs peuvent négocier et/ou faire des échanges entre eux. Les échanges sont libres et peuvent inclure les choses suivantes :

- Promesses non contractuelles
- Points de Commerce
- Pions Culture non dépensés (cf. page 17)
- Pions Ressource (acquis au plateau marché ou des pions Hutte/Village)
- Cartes Événement Culture (cf. page 18)

Remarque : si un joueur dépasse la taille de sa main de cartes Culture suite à un échange, il doit aussitôt défausser des cartes pour respecter son maximum de cartes. Les objets absents de la liste précédente **ne peuvent pas** être donnés ou échangés avec un autre joueur sauf si cela est spécifié par une carte ou une capacité.

3. GESTION DE LA CITÉ

« La possession de l'argent n'est avantageuse que par l'usage qu'on en fait ».

– Benjamin Franklin

Gérer la capacité industrielle d'une civilisation est une tâche importante et c'est ce que font les joueurs lors de cette phase. Les joueurs doivent équilibrer la production, développer leur culture, et collecter les ressources, ou développer l'un de ces aspects au détriment des autres. Le premier joueur accomplit sa phase de gestion de cité, puis c'est au joueur à sa gauche de faire de même et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait accompli cette phase. On peut faire les actions suivantes lors de cette phase.

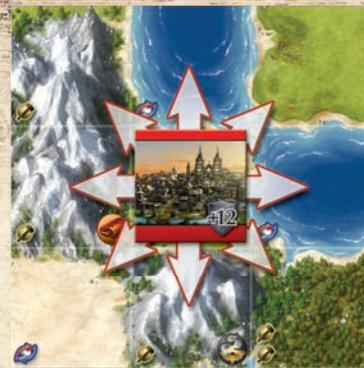
ACTIONS DE CITÉ

Durant la phase de gestion de cité, chaque joueur fait une action avec chacune de ses cités. Cette action ne peut être utilisée que pour **une seule** des trois possibilités suivantes à chaque tour :

- Produire une figurine, ou une unité, ou un bâtiment, ou une merveille**
- Se consacrer aux arts**
- Collecter une ressource**

A. PRODUIRE UNE FIGURINE, UNE UNITÉ, UN BÂTIMENT, OU UNE MERVEILLE

Les villes tournent souvent leur industrie vers la création de choses pour le bien commun. Quand on utilise une cité pour la production, elle peut produire **un** objet ayant un coût de production **inférieur ou égal** au nombre total de symboles de production (↗) contenus dans la périphérie de cette cité. Le coût de production **entier** de l'objet doit provenir de la cité qui le produit. Plusieurs villes ne peuvent pas combiner leur production pour produire un objet. Tout excès de production dans la cité est perdu. On ne peut pas le garder pour un tour ultérieur. Exemple : La cité en exemple a 5 symboles ↗ dans sa périphérie. On peut utiliser son action pour produire un objet qui coûte 5 ↗ ou moins à chaque tour.



COLONS ET BLOCUS

Les figurines de colons ont la capacité de collecter les symboles de production des cases où elles se trouvent. Pour plus de détails, voir Collecte des Colons page 26. Une case de la périphérie d'une cité contenant au moins une figurine ennemie (armée ou colons) ne génère pas de production pour le propriétaire de la cité. Plus de détails page 27.

ACCÉLÉRER LA PRODUCTION AVEC LE COMMERCE

Si une ville n'a pas assez de production pour produire l'objet désiré, le joueur peut choisir de dépenser des points de commerce pour combler la différence. **Pour chaque réduction de 3 points sur son cadran de commerce, le joueur peut augmenter de 1 la production d'une de ses villes pendant un tour.** Un joueur peut le faire autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il peut payer.

PRODUIRE DES FIGURINES

À certains moments de leur histoire, la plupart des civilisations sont obligées de rassembler des armées, ou au moins d'envoyer des explorateurs et des diplomates à travers le monde. Un joueur peut produire une figurine d'armée ou de colons avec une action de cité, s'il a au moins une figurine disponible de ce type et qu'il remplit le coût de production de la figurine. Quand un joueur produit une figurine, il prend une des figurines à côté de sa fiche de civilisation et la place dans la périphérie de la cité qui l'a produite. On ne peut pas placer une figurine dans une case d'eau sauf si l'on a appris une technologie qui permet à ses figurines de terminer leur déplacement dans l'eau (comme *Voiles*, *Vapeur*, ou *Vol*). On peut placer des figurines dans la même case que d'autres figurines amies, mais le nombre de figurines dans une case ne peut pas dépasser la **LIMITE D'EMPILEMENT** de cette civilisation (cf. Déplacement de Groupes et Limite d'Empilement page 19).

Armées

Les figurines d'armée représentent les forces militaires d'une civilisation et coûtent 4 ↗ chacune. Les figurines d'armée sont les seules figurines pouvant combattre et explorer les huttes et les villages.

Colons

Les figurines de colons représentent les forces non militaires d'une civilisation et coûtent 6 ↗ chacune. On peut utiliser les colons pour bâtir de nouvelles cités (cf. page 13) ou pour collecter des points de commerce ou de production supplémentaires, ou d'autres ressources pour une cité (Collecte des Colons page 26).

Les colons ne peuvent pas entrer dans des cases contenant des huttes ou des villages et sont immédiatement tués s'ils sont attaqués par une armée, sauf si une armée amie les escorte.

PRODUIRE DES UNITÉS

La guerre a toujours été au centre des préoccupations des civilisations. Pour faire la guerre, une civilisation a besoin d'armées, et ces armées sont composées de petites forces, appelées unités. Les cartes Unité représentent des unités spécifiques d'une armée. Pour produire une unité, le joueur vérifie que la production de la cité est suffisante pour produire le type choisi d'unité, dans ce cas le joueur pioche une carte Unité au hasard du paquet approprié et l'ajoute à sa pile de forces permanentes.

Les unités d'artillerie, d'infanterie, et montées sont débloquées et peuvent être produites avec une action de cité dès le début du jeu. Par contre, le joueur doit connaître la technologie *Vol* pour produire des unités d'aviation. Si un paquet d'unité est vide, on ne peut plus produire d'unités de ce type tant que des cartes ne reviennent pas dans ce paquet. Si les joueurs ont passé en revue tout le paquet d'un type d'unité et qu'on arrive aux unités ayant été retournées face visible au bas du paquet, on doit retourner le paquet et le mélanger.

Pour déterminer le coût de production d'une unité, les joueurs regardent le plateau marché pour savoir à quel niveau d'avancement se trouvent leurs unités de ce type.

Plus l'unité est avancée plus elle est chère.

- Les unités de rang 1 d'artillerie, d'infanterie, ou montées coûtent 5 🗡️ chacune.
- Les unités de rang 2 d'artillerie, d'infanterie, ou montées coûtent 7 🗡️ chacune.
- Les unités de rang 3 d'artillerie, d'infanterie, ou montées coûtent 9 🗡️ chacune.
- Les unités de rang 4 d'artillerie, d'infanterie, ou montées coûtent 11 🗡️ chacune.
- Les unités d'aviation coûtent toujours 12 🗡️ chacune (une fois débloquées).

Remarque : comme les unités avancées sont plus chères, il est souvent intéressant de produire des unités quand elles sont peu chères et de les améliorer par la suite (cf. page 21).

PRODUIRE DES BÂTIMENTS

Les bâtiments d'une civilisation font plus qu'abriter ses citoyens. Ce sont des sites industriels, commerciaux et d'apprentissage – tous précieux pour le succès de la civilisation. Pour produire un bâtiment, le joueur doit d'abord connaître une technologie qui le DÉBLOQUE. Le coût 🗡️ d'un bâtiment est indiqué sur la technologie qui le débloque et sur le plateau marché. Par exemple, la technologie *Poterie* débloque le Grenier et indique que son coût est de 5 🗡️.



Comme les unités, les bâtiments sont limités au nombre d'exemplaires disponibles. Quand tous les bâtiments d'un type ont été produits, on ne peut plus en produire tant qu'un bâtiment existant n'est pas détruit.

À PROPOS DES UNITÉS

Toutes les unités ne sont pas équivalentes. Certaines unités sont un peu plus fortes. Au rang 1, la force des unités va de 1 à 3 et leur force est augmentée de 1 par rang jusqu'au rang 4 qui est le maximum. La force moyenne d'une unité au rang 1 est de 2.

Une fois produit, le bâtiment doit être placé en périphérie de la cité qui l'a produit. Cependant, les bâtiments sont restreints par le type de terrain sur lesquels on peut les construire. Le type de terrain réservé pour un bâtiment est indiqué sur le plateau marché et dans le tableau ci-dessous. Normalement, on peut construire n'importe quel nombre de bâtiments du même type dans une ville, tant qu'il y a des terrains possibles.

Exception : les bâtiments limités (marqués d'une étoile sur leurs marqueurs) sont restreints à un par cité. Cf. page 17 pour plus de détails.

BÂTIMENTS	TERRAINS AUTORISÉS
Port	Eau
Comptoir	Désert
Atelier / Mine de Fer	Montagne
Bibliothèque / Université Grenier / Aqueduc	Prairie
Marché / Banque Temple / Cathédrale Baraquements / Académie Militaire	N'importe quel terrain sauf l'eau (un par cité)

Remarque : les bâtiments séparés par une barre oblique (/) représentent les formes de base et améliorées du même type de bâtiment et sont imprimées des deux côtés des mêmes marqueurs..

Plus d'informations sur les bâtiments améliorés page 22.

Quand un marqueur Bâtiment est placé sur une case, les symboles du bâtiment remplacent ceux de la case.

Remarque importante : une case d'eau avec un Port est toujours considérée comme étant de l'eau pour les besoins du déplacement.

Donc, si un joueur construit un Temple dans une case de forêt, cette case a maintenant deux symboles de culture (☼) et plus de symbole de production (🗡️), même si cette case de forêt contenait précédemment deux symboles de production (🗡️).



Bâtiments Limités

Certains bâtiments, ceux avec des étoiles dans leur coin supérieur droit, sont LIMITÉS. **Une cité ne peut avoir qu'un bâtiment limité dans sa périphérie.** Par exemple, si un joueur a déjà placé un Marché dans une cité, il ne peut pas y placer un Temple, car ces deux bâtiments sont limités. On peut placer un bâtiment limité sur n'importe quel type de terrain (sauf l'eau).

Murs de la Cité

En utilisant la technologie *Maçonnerie*, un joueur peut construire les Murs de la Cité autour d'une ou plusieurs de ses cités. **Les Murs de la Cité sont traités comme les autres bâtiments, sauf qu'ils sont considérés comme étant situés au centre de la cité.** Pour indiquer qu'une cité a des murs, on retourne son marqueur du côté fortifié. Il ne peut y avoir qu'un Mur de la Cité par ville.

Les Murs de la Cité renforcent la défense de la ville. Le mur fournit un bonus de +4 à la force du joueur quand il défend cette cité et oblige l'attaquant à jouer une unité en premier pour la bataille (cf. pages 23-24).

PRODUIRE DES MERVEILLES

Certaines civilisations ont construit des merveilles ayant survécu dans les mythes et les légendes bien après l'extinction de leurs créateurs. Les Jardins Suspendus en sont un exemple. Ces merveilles donnent des avantages aux joueurs qui les construisent. Un joueur peut utiliser une action de cité pour produire une de ces merveilles visibles au marché. La carte Merveille correspondante indique son coût de production, celui-ci est réduit si le joueur connaît la technologie indiquée sur la merveille. Par exemple, le Colosse coûte 15  normalement, mais seulement 10  si le joueur connaît la technologie Métallurgie.

Remarque : les cités ne peuvent pas combiner leur production pour produire un objet. Le coût entier de la merveille doit être payé par une seule cité. Convertir le commerce en production, utiliser les capacités des ressources, et se servir de certaines cartes Événement Culture peuvent aider le joueur à augmenter la valeur de production générée par une cité.

Une fois que la merveille a été construite, le joueur place la carte Merveille face visible devant lui et le pion Merveille correspondant dans la périphérie de la cité ayant produit la merveille. Après avoir construit une merveille, on pioche une nouvelle merveille du paquet Merveille et on l'ajoute au marché. Les merveilles, comme les bâtiments limités, peuvent être placés sur n'importe quel type de terrain (sauf l'eau). Il ne peut y avoir qu'une merveille par cité. Une cité peut avoir une merveille et un bâtiment limité.

Remarque Importante : les merveilles ne sont pas des bâtiments, et les capacités qui affectent les bâtiments n'affectent pas les merveilles sauf mention contraire.

Merveilles Tombées en Désuétude

Certaines cartes Technologie permettent à un joueur de faire tomber en désuétude une merveille, ce qui annule ses capacités spéciales pour le reste de la partie. Plus de détails page 27.

REEMPLACER LES BÂTIMENTS ET LES MERVEILLES

Un joueur peut choisir de remplacer un de ses bâtiments (ou merveilles) quand il place un nouveau bâtiment (ou merveille). Une merveille peut remplacer un bâtiment et inversement. Le nouveau bâtiment (ou merveille) doit pouvoir être placé sur la case occupée par le bâtiment (ou merveille) remplacé. On ne peut pas remplacer un bâtiment (ou merveille) appartenant à un autre joueur.

Pour remplacer un bâtiment (ou merveille), on retire l'ancien bâtiment (ou merveille) du plateau. Si c'est un bâtiment, il est remis au marché. Si c'est une merveille, le marqueur et la carte de cette merveille sont remis dans la boîte et cette merveille ne pourra pas être rebâtie pour le reste de la partie. On place le nouveau bâtiment (ou merveille) dans la case libérée.

B. SE CONSACRER AUX ARTS

« La non-violence est la loi de notre espèce comme la violence est la loi de la brute ».

– Mahatma Gandhi

De nombreuses grandes civilisations ont marqué l'histoire par leurs arts, musiques et littératures plutôt que par l'industrie ou la conquête. Le deuxième type d'action qu'un joueur peut faire avec une cité est de consacrer la ville aux arts. Quand un joueur le fait, il prend un pion Culture de la réserve, plus un pion Culture supplémentaire par symbole culture () apparaissant dans la périphérie de la cité se consacrant aux arts.

COLONS ET BLOCUS

Les figurines de colons ont la capacité de collecter à chaque tour les symboles culture des cases où elles se trouvent. Plus de détails à la page 26.

Une case de la périphérie d'une cité contenant au moins une figurine adverse (colons ou armée) ne produit pas de culture pour le propriétaire de la cité. Plus de détails à la page 27 (Blocus).

DÉPENSER DES POINTS DE CULTURE

Quand une civilisation crée des œuvres d'art toujours plus grandes et magnifiques, elle devient célèbre dans le monde entier. Le montant de renommée et d'influence culturelle d'une civilisation est mesuré par la position du marqueur de niveau de culture de la civilisation sur l'échelle de culture. Ce marqueur avance quand on dépense des pions Culture.

À tout moment durant sa phase de gestion de cité, un joueur peut choisir de dépenser tout ou une partie de ses pions Culture pour avancer son marqueur de niveau de culture sur l'échelle de culture.

Le coût pour entrer dans chaque case de l'échelle de culture est indiqué sur le plateau marché et varie selon l'avancée du marqueur sur cette échelle. Le joueur paye le coût indiqué de la case où le marqueur entre et non celui de la case quittée, avance son marqueur d'une case et prend la récompense de la case comme indiqué à la page suivante.

Vers la fin de l'échelle, l'avancée du marqueur de niveau de culture coûte des points de culture et de commerce (provenant du cadran de commerce). Les deux coûts doivent être réglés pour chaque case parcourue.

Un joueur peut avancer de plusieurs cases sur l'échelle de culture s'il paye les coûts de chaque case. Plusieurs joueurs peuvent avoir leur marqueur Niveau de Culture sur la même case.

L'échelle de culture est composée de trois types de cases, décrites ci-dessous.

Cases Événement Culture

Quand un joueur avance son marqueur de niveau de culture dans une de ces cases, il pioche une carte du paquet Événement Culture indiquée sur la case et l'ajoute à sa main (la carte est gardée cachée des autres joueurs). Si en ce faisant, le joueur dépasse la taille de sa main de cartes Culture (normalement deux mais des cartes Technologie peuvent augmenter cette valeur), il doit immédiatement défausser les cartes en excès avant de pouvoir jouer des cartes Événement Culture.



Cases Personnalité

Quand un joueur avance son marqueur de niveau de culture dans une de ces cases, il pioche au hasard un marqueur Personnalité de la réserve face cachée. Il peut immédiatement placer ce marqueur dans une cité ou le garder en réserve.



Cases Victoire Culturelle

Quand un joueur avance son marqueur de niveau de culture dans cette case, il a immédiatement gagné la partie avec une victoire culturelle.



CARTES ÉVÉNEMENT CULTURE

« Nécessairement, le hasard a beaucoup de pouvoir sur nous, puisque c'est par hasard que nous vivons ».

— Sénèque

Les cartes Événement Culture sont des cartes action spéciales obtenues en avançant sur l'échelle de culture. Chaque carte Événement Culture a un nom (A), l'indication du moment où la jouer (B), et un effet (C).



On ne montre pas ses cartes Événement Culture aux autres joueurs qui doivent donc rester secrètes. Au début du jeu, la main de cartes Culture (le nombre de cartes Événement Culture que le joueur peut avoir) est de 2. Ce qui signifie qu'un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 cartes Événement Culture. Cette valeur peut être augmentée par des cartes Technologie comme *Poterie*. Si un joueur dépasse la taille de sa main culture, il doit immédiatement défausser les cartes en excès de son choix avant de pouvoir jouer des cartes Événement Culture. Les joueurs commencent la partie sans carte Événement Culture, elles seront obtenues durant la partie en avançant sur l'échelle de culture.

Les cartes Événement Culture ne peuvent être jouées que durant la phase indiquée sur la carte (B). Quand un joueur joue une carte Événement Culture, le joueur lit son nom, son effet et l'applique avant de la défausser.

Les cartes Événement Culture défaussées sont placées face visible au bas du paquet approprié. Quand un paquet n'a plus de carte face cachée, on le retourne et on le mélange pour créer un nouveau paquet Événement Culture.

PERSONNALITÉ

« Les grands hommes, les génies, les saints, n'ont fait de grandes choses que parce qu'ils étaient inspirés par un grand idéal. On a besoin d'accrocher sa charrue aux étoiles ».

— Ralph Waldo Emerson

Certaines personnes deviennent importantes au sein de leur civilisation. Ces personnalités orientent le cours des nations et peuvent changer l'histoire. Dans le jeu, les marqueurs Personnalité fonctionnent de la même manière que les marqueurs Bâtiment. Une fois obtenus, on peut les placer aussitôt dans la périphérie d'une de ses villes sur n'importe quel terrain à l'exception de l'eau. Si le marqueur est placé sur un bâtiment ou une merveille, ce dernier est remplacé comme indiqué page 17.

Mais les personnalités ont un avantage significatif par rapport aux bâtiments. Quand elles sont remplacées (un bâtiment, une merveille ou une autre personnalité est placé sur leur case), elles sont mises en réserve sur la fiche de civilisation du joueur au lieu d'être défaussées. Durant la phase de début du tour de n'importe quel tour, le joueur peut placer des personnalités de sa fiche de civilisation sur le plateau, dans la périphérie de ses villes. Les personnalités n'ont pas d'effet quand elles ne sont pas sur le plateau.

C. COLLECTER DES RESSOURCES

Les ressources sont importantes pour la croissance d'une civilisation. Sans les bonnes ressources, une civilisation perd progressivement sa capacité à fonctionner au mieux et est supplantée par ses voisins mieux préparés. Le troisième type d'action qu'une cité peut effectuer est la collecte de ressources du plateau. Pour ce faire, la cité doit avoir dans sa périphérie une case avec un symbole de ressource. Si cette condition est remplie, le joueur prend un pion Ressource de ce type du plateau marché et le place sur sa fiche de civilisation. Un joueur ne peut pas collecter une ressource si le marché n'a plus de ressource de ce type. **Une cité ne peut collecter qu'une ressource par action.**

Exemple : une cité a les symboles de deux ressources différentes (soie et fer) dans sa périphérie. Son action de cité peut être utilisée pour collecter un pion Soie ou Fer, s'il en reste au marché. Si la cité avait deux symboles de Soie, le joueur n'aurait plus comme choix que de collecter un pion Soie.

Les ressources sont utilisées pour fournir les capacités de ressource des cartes Technologie. Chaque fois qu'un joueur veut utiliser une capacité de ressource, il doit payer son coût en dépensant la (ou les) ressource indiquée à côté de la capacité. Plus de détails page 22.

COLONS ET BLOCUS

Les figurines de colons ont la capacité de collecter à chaque tour les ressources des cases où elles se trouvent. Plus de détails à la page 26.

Une case de la périphérie d'une cité contenant au moins une figurine adverse (colons ou armée) ne peut pas être récoltée par le propriétaire de la cité. Plus de détails à la page 27 (Blocus).

4. DÉPLACEMENT

« Nous n'arrêtons jamais d'explorer, et le terme de toute exploration sera le retour au point de départ ».

– T. S. Eliot

Les explorateurs et les guerriers ont toujours exploré ce qui les environne, depuis les premières tribus jusqu'aux voyageurs modernes. Les armées et les colons des joueurs ont la possibilité de voyager à travers le monde lors de la phase de déplacement. Durant cette phase, chaque joueur, à son tour de jeu, peut déplacer toutes ses figurines, une par une. Chaque figurine peut se déplacer jusqu'à un nombre de cases égal à la **VITESSE D'EXPÉDITION** de sa civilisation. La vitesse d'expédition d'une civilisation commence à 2 et peut être augmentée en apprenant certaines technologies comme *Équitation*. **Les figurines ne peuvent pas se déplacer en diagonale.** Une fois qu'une figurine a commencé son déplacement, elle doit le terminer avant qu'une autre figurine puisse se déplacer.

DÉPLACEMENT EN GROUPE ET LIMITE D'EMPILEMENT

Un joueur peut déplacer plusieurs de ses figurines en groupe si elles ont commencé la phase de déplacement dans la même case. Ce type de déplacement permet d'avoir des forces en plus pour la bataille (cf. page 23) ou permet aux armées de protéger les colons (cf. page 20). Les figurines qui commencent dans la même case ne sont pas obligées de se déplacer en groupe. Une civilisation ne peut jamais avoir plus de figurines (armées et colons additionnés) dans une case du plateau que sa valeur de **LIMITE D'EMPILEMENT**. Comme la vitesse d'expédition, la limite d'empilement d'une civilisation commence à 2 et peut être augmentée en apprenant des technologies comme *Maçonnerie*.

TRAVERSER DES CASES D'EAU

Au début du jeu, les figurines ne peuvent pas entrer sur des cases d'eau. Mais l'acquisition de certaines technologies peut permettre à une civilisation de le faire. La technologie *Navigation* permet aux figurines d'un joueur de traverser une case d'eau mais pas d'y terminer leur déplacement.

Certaines cartes Technologie plus évoluées, comme *Vapeur*, permettent aux figurines d'un joueur de traverser une case d'eau et d'y terminer leur déplacement. Quand un joueur connaît une de ces technologies, il peut ignorer les cases d'eau quand il se déplace et peut placer des figurines sur des cases d'eau quand il produit ces figurines.

TUILES DE PLATEAU INEXPLORÉES

Tant qu'une tuile de plateau reste face cachée, les figurines ne peuvent pas s'y déplacer ou la traverser. Les effets d'une carte Technologie ou Événement Culture ne traversent, ni n'affectent une tuile de plateau inexplorée. Les cases d'une tuile inexplorée n'existent pas.

DÉCOUVRIR DES TUILES DE PLATEAU

Un joueur peut **DÉCOUVRIR** une tuile plateau face cachée en dépensant une case de déplacement quand une de ses figurines est adjacente orthogonalement à la tuile face cachée. **Au lieu de déplacer la figurine d'une case, on révèle la tuile plateau.** On l'oriente de façon à ce que la flèche au bas de la tuile pointe depuis la direction de la tuile où se trouve la figurine. Le joueur regarde s'il y a des symboles de hutte et de village sur la tuile. On place face cachée (sans le regarder) un marqueur Hutte pris au hasard sur chaque case ayant un symbole hutte de la tuile. On place face cachée (sans le regarder) un marqueur Village pris au hasard sur chaque case ayant un symbole village de la tuile.

Exemple : la figurine d'armée rouge ci-dessous dépense une case de mouvement pour découvrir la tuile face cachée sur sa droite.



La tuile face cachée est révélée et orientée pour que la flèche blanche pointe depuis la tuile où se trouve l'armée rouge.



Une fois la tuile révélée, le joueur pioche un pion Village et un pion Hutte, **sans regarder leur verso**, et les place face cachée sur les cases appropriées de la tuile.



Le schéma ci-dessous montre comment les flèches blanches devraient apparaître quand on explore dans les quatre directions à partir de la tuile du centre.



EXPLORER LES HUTTES ET LES VILLAGES

Les figurines de colons ne peuvent pas entrer dans une case contenant un marqueur Village ou Hutte. Une figurine d'armée qui entre dans une case contenant un marqueur Village ou Hutte **doit aussitôt mettre fin à son déplacement** et est considérée comme explorant la hutte ou le village.

Si le marqueur est une hutte, elle est absorbée pacifiquement par la civilisation envahissante. Le joueur prend le marqueur Hutte, le regarde, et le place face cachée sur sa fiche de civilisation. Les marqueurs Hutte ont des ressources imprimées au dos et on peut les dépenser comme des pions ressource, sauf qu'ils retournent dans la boîte une fois dépensés au lieu d'aller au marché.

Si le marqueur est un village, il essaye de repousser la civilisation envahissante. Le joueur à la gauche du joueur envahisseur devient le « joueur barbare » et pioche une unité artillerie, une infanterie, et une unité montée de leur paquet respectif (s'il y a des paquets épuisés, le joueur prend la ou les unités manquantes des autres paquets au choix du joueur barbare). Ces unités sont des **BARBARES** et doivent être mises à part des unités normales du joueur barbare. Il y a une bataille entre le joueur barbare (qui n'utilise que les unités barbares) et le joueur envahisseur. Le joueur barbare est le défenseur, et les unités barbares sont toujours de rang 1 (Archer, Hoplite, ou Cavalier). Pour plus de détails voir Combat page 23.

Après la bataille, si le joueur envahisseur a gagné, il prend le marqueur Village et le regarde. Si c'est une personnalité, le joueur défausse le marqueur Village et prend au hasard une personnalité. Si le marqueur Village indique une ressource, il est placé face cachée sur la fiche de civilisation du joueur, et agit comme un marqueur Hutte comme expliqué précédemment.



MARQUEUR VILLAGE PERSONNALITÉ

Si le joueur envahisseur perd la bataille, la figurine d'armée (ou le groupe de figurines) entrée dans la case est tuée et retourne sur la fiche de civilisation du joueur. Mais contrairement à la défaite lors d'une bataille contre un autre joueur, il n'y a pas de pénalité supplémentaire pour cette défaite.

Conseil : attaquer les barbares sans autres unités que celles du départ n'est pas sans risque. Il est recommandé de bâtir d'autres unités, de les améliorer, et d'attaquer en groupe, ou d'y aller avec un atout en main (comme la technologie *Métallurgie* et un pion Fer).

FIGURINES ENNEMIES

Les colons ne peuvent pas entrer dans une case contenant des figurines adverses. Si une armée entre dans une case contenant des figurines adverses, son déplacement est aussitôt terminé. Si la case contient uniquement des colons adverses, ceux-ci sont immédiatement tués et l'attaquant prend un butin comme s'il avait gagné une bataille (cf. page 25). Si la case contient au moins une armée adverse, il y a une bataille (voir page 23). Si la case contient un mélange d'armées et de colons adverses, une bataille se produit. Si le camp perdant a des colons dans la case, ils sont tués avec les armées. Puis le butin est pris normalement.

Exemple : une armée entre dans une case ayant deux armées et une figurine de colons. Il y a une bataille dont l'attaquant sort victorieux. Les deux armées et la figurine de colons sont tuées, et l'attaquant reçoit sa récompense pour avoir tué des figurines.

CITÉS AMIES ET ENNEMIES

Un joueur peut déplacer ses figurines à travers le centre de ses cités mais les figurines ne peuvent pas terminer leur mouvement dans le centre de leurs cités.

Les **colons** peuvent entrer dans la périphérie des cités ennemies mais pas dans leur centre. Les **armées** peuvent entrer dans la périphérie des cités ennemies et également dans leur centre. Mais une armée qui entre dans un centre de cité ennemie déclenche immédiatement une attaque contre la cité (cf. page 23).

5. RECHERCHE

« Une personne qui n'a jamais commis d'erreurs n'a jamais tenté d'innover ».

— Albert Einstein

Avec la découverte de nouvelles technologies, de nouvelles possibilités s'offrent aux civilisations. De la *Poterie* à la *Conquête de l'Espace*, ces avancées peuvent changer radicalement les civilisations. Durant la phase de recherche, les joueurs peuvent acquérir ces technologies, qui sont représentées par des cartes Technologie.

Dans cette phase, chaque joueur peut choisir de rechercher une carte Technologie.

Chaque carte Technologie a un nom (A), un symbole (B), un niveau (C), et de une à trois capacités (D).



Pour rechercher une technologie, le joueur doit remplir le coût minimum de commerce de la technologie et avoir une case autorisée dans sa pyramide technologique (voir la page suivante). S'il remplit ces deux conditions, le joueur place la technologie choisie face cachée dans sa pyramide technologique. Quand tous les joueurs ont choisi leurs cartes Technologie pour ce tour, toutes les cartes Technologie recherchées sont révélées simultanément.

Une technologie apprise par un joueur ne s'applique qu'à ce joueur. Chaque joueur doit rechercher individuellement les cartes Technologie de sa pyramide technologique.

COÛT EN COMMERCE

Le joueur doit avoir un montant minimum de commerce sur son cadran de commerce pour faire une recherche technologique, montant qui varie en fonction du niveau de la technologie. Un joueur doit avoir au moins 6 points de commerce pour rechercher une technologie de niveau I. Ce seuil est indiqué sur le cadran de commerce par un I à la place du 6, qui représente la technologie de niveau I. Chaque niveau supplémentaire coûte 5 points de commerce en plus (11 pour le niveau II, 16 pour le niveau III, 21 pour le niveau IV, et 26 pour le niveau V). Ces niveaux plus élevés sont indiqués de la même manière sur le cadran de commerce.

La recherche dépense tous les points de commerce du joueur. La seule exception concerne les joueurs ayant des pièces. Chaque pièce possédée par un joueur lui permet de garder 1 point de commerce après la recherche. Avoir des pièces n'augmente pas les points de commerce du joueur. Elles ne permettent que de conserver du commerce. Plus d'explications sur les pièces page 26.

Exemple 1 : un joueur souhaite rechercher *Voiles*, une technologie de niveau II. En consultant son cadran de commerce, il voit que pour une technologie de niveau II, il faut au moins 11 points de commerce. Le joueur a 18 points de commerce (et une case autorisée sur sa pyramide technologique), il diminue son commerce à 0 et apprend *Voiles*.

Exemple 2 : si le joueur de l'exemple 1 avait 4 pièces, il conserverait 4 points de commerce après avoir appris *Voiles*.

LA PYRAMIDE TECHNOLOGIQUE

La seconde condition qu'un joueur doit remplir pour apprendre une nouvelle technologie est d'avoir une case légale dans sa pyramide technologique pour placer la nouvelle technologie. Les cartes Technologie de niveau I peuvent toujours être placées dans la pyramide technologique d'un joueur car elles forment la première rangée de la pyramide. Quand un joueur apprend une technologie de niveau II, elle doit être placée sur deux cartes Technologie de niveau I déjà dans la pyramide. De même, les cartes Technologie de niveau III doivent être placées sur deux cartes Technologie de niveau II de la pyramide, et ainsi de suite. Les cartes Technologie de niveau inférieur représentent les fondations des technologies de niveau supérieur.



La technologie du plus haut niveau est la *Conquête de l'Espace*, une technologie de niveau V. Quand un joueur apprend cette technologie, il a immédiatement gagné la partie avec une victoire technologique. Pour atteindre le niveau V, il faut au moins cinq cartes Technologie de niveau I et il faut au moins 15 cartes Technologie pour atteindre une victoire technologique.

Exception : la technologie de départ d'une civilisation est toujours placée au rang I de la pyramide technologique, quel que soit son véritable niveau.

CAPACITÉS DES CARTES TECHNOLOGIE

Chaque technologie apprise par un joueur lui donne des avantages : débloquent certains objets pour la production, améliorer des capacités ou des objets existants, ou fournir de nouvelles capacités. Les avantages des cartes Technologie sont expliqués dans ce chapitre.

DÉBLOCAGES DES UNITÉS, DES BÂTIMENTS ET DES GOUVERNEMENTS

Quand un joueur apprend une technologie montrant un nouveau type d'unité, de bâtiment, ou de gouvernement, il gagne immédiatement la possibilité de produire cette unité ou ce bâtiment ou de changer de régime pour ce gouvernement. Cela s'appelle **DÉBLOQUER** un objet. Au début du jeu, toutes les figurines, les trois types d'unité de base (artillerie, infanterie, et montée), et le gouvernement *Despotisme* sont débloqués et donc disponibles. Tout le reste doit être débloqué en recherchant des technologies.

Exemple : la technologie *Code de Lois* (représentée ci-dessous) débloquent le bâtiment Comptoir (coin inférieur droit) et le gouvernement *République* (coin supérieur droit) qui permettent au joueur de produire des Comptoirs et de changer pour un gouvernement *République*.



AMÉLIORATION DES UNITÉS

Quand un joueur apprend une technologie ayant une amélioration d'unité, il vérifie s'il connaît déjà une meilleure amélioration pour ce type d'unité. Si ce n'est pas le cas, il prend le marqueur Technologie Militaire pour le type d'unité améliorée et le place sous le paquet Unité approprié du plateau marché pour indiquer que ses unités de ce type ont été améliorées (ou il retourne le marqueur actuel si le nouveau rang est de l'autre côté).

Remarque : le rang 2 est au dos de chaque marqueur technologie militaire de rang 1. Le second marqueur technologie militaire indique les rangs 3 et 4 (marqué par une étoile).

Par exemple, quand un joueur apprend *Chevalerie*, il vérifie si le marqueur d'unité militaire montée est déjà mieux que le rang 2 (indiqué par deux bandes). Si ce n'est pas le cas, il retourne le marqueur technologie militaire du côté rang 2.



Toutes les unités de type déjà produites par le joueur sont automatiquement et immédiatement améliorées. Mais quand un joueur a amélioré une unité, il doit payer le nouveau coût (plus élevé) pour produire de nouvelles unités de ce type.

En continuant l'exemple précédent, les unités montées du joueur sont maintenant des Chevaliers, qui coûtent 7 à produire mais les unités montées déjà possédées par le joueur sont automatiquement améliorées en Chevaliers.

AMÉLIORATION DES BÂTIMENTS

Certains bâtiments ont une version de base et une version améliorée, comme le Grenier (basique) et l'Aqueduc (amélioré). Ces bâtiments sont imprimés des deux côtés du même marqueur. En regardant le plateau marché, les bâtiments améliorés ont une flèche à côté de leur nom. Quand un joueur apprend une technologie débloquant un bâtiment amélioré, il retourne aussitôt les bâtiments de base correspondants qu'il a déjà produits dans ses cités.



Par exemple, quand un joueur apprend *Ingénierie*, qui débloque les Aqueducs, il retourne les greniers qu'il a déjà produits, pour les améliorer immédiatement en Aqueducs.

Mais, comme pour l'amélioration d'unités, quand un joueur a débloqué la version améliorée d'un bâtiment, il ne peut plus produire la version de base de ce bâtiment. Il ne peut que produire la nouvelle version plus chère du bâtiment.

En continuant l'exemple précédent, une fois qu'un joueur a appris *Ingénierie*, il ne peut plus produire de Grenier à 5 mais uniquement des Aqueducs à 8.

Remarque : un joueur n'a pas besoin de connaître la technologie qui débloque la forme de base d'un bâtiment pour apprendre la technologie qui débloque la forme améliorée de ce bâtiment.

CAPACITÉS DE RESSOURCES

De nombreuses cartes Technologie, comme *Monnaie*, ont des capacités qui demandent au joueur de dépenser des pions Ressource pour les utiliser. Ces capacités sont appelées **CAPACITÉS DE RESSOURCE**. Chaque capacité de ressource a une image (A) de la (les) ressource(s) nécessaire(s) pour l'utiliser (un point d'interrogation signifie des ressources au choix du joueur), la phase (B) au cours de laquelle on peut utiliser la capacité et la capacité (C) elle-même.



Par exemple, *Monnaie* (représenté ci-dessus) permet à un joueur de dépenser un pion Ressource Encens pour gagner 3 pions Culture lors de la phase de la gestion de la cité du joueur.

Chaque capacité de ressource ne peut être utilisée qu'une fois par tour, quel que soit le nombre de pions Ressource en possession du joueur.

Mais, si un joueur connaît plusieurs technologies avec des capacités de ressources similaires (comme *Monnaie* et *Chevalerie*), elles peuvent être utilisées une fois par tour chacune.

AUTRES CAPACITÉS

Les autres capacités accordées par des cartes Technologie comprennent des attributs améliorés comme la vitesse d'expédition (*Équitation*) ou la limite d'empilement (*Maçonnerie*) et des capacités permanentes comme la possibilité de séparer en deux la production d'une cité pour produire deux objets (*Ingénierie*). Il y a une liste des symboles des cartes Technologie au dos des règles.

VICTOIRE

Il y a quatre façons de gagner à *Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau*. Chaque méthode demande à la civilisation de se focaliser sur un aspect différent du jeu.

VICTOIRE CULTURELLE

On obtient une victoire culturelle en dépensant des points de culture et de commerce pour atteindre la dernière case de l'échelle de culture sur le plateau marché (cf. pages 17–18). Dès qu'un joueur avance sur la case marquée « Victoire Culturelle », il a gagné la partie.

Un joueur souhaitant une victoire culturelle doit se focaliser sur les symboles de culture de ses cités et consacrer ses villes aux arts. Le joueur doit aussi s'assurer que ses cités produisent assez de points de commerce. Les technologies qui débloquent les bâtiments produisant de la culture (comme *Théologie*) ou qui ont des capacités de ressource encens (comme *Monnaie*) sont très utiles pour ce type de victoire. Certaines merveilles produisant de la culture, comme Stonehenge, sont aussi très utiles.

VICTOIRE TECHNOLOGIQUE

On obtient une victoire technologique en recherchant la technologie *Conquête de l'Espace*, qui est la seule technologie de niveau 5 du jeu. Il faut au minimum cinq technologies de niveau I, quatre de niveau II, trois de niveau III et deux technologies de niveau IV pour rechercher la *Conquête de l'Espace*, ce qui signifie qu'il faut au moins 15 technologies pour cette victoire.

Un joueur souhaitant une victoire technologique doit se focaliser pour ajouter des symboles de commerce sur ses cités et trouver des moyens de faire plusieurs recherches par tour (comme avec des cartes Événement Culture). Les technologies qui débloquent des bâtiments produisant du commerce (comme *Code de Lois*) ou qui ont des capacités produisant du commerce (comme *Équitation*) sont les plus utiles pour ce type de victoire.

Certaines merveilles aidant la recherche, comme la Statue de la Liberté, sont aussi très utiles.

VICTOIRE ÉCONOMIQUE

On obtient une victoire économique en accumulant 15 pièces sur son cadran économique. On obtient des pièces de cases sur le plateau et de bâtiments (cf. Pièces sur le Plateau page 26) ou de technologies (cf. Pions Pièce page 26).

Un joueur souhaitant une victoire économique doit composer avec les différents aspects du jeu : commerce, ressources, combat, et culture. Des bâtiments (comme les Banques) peuvent fournir des pièces mais il faut accomplir différentes tâches de plusieurs technologies (*Poterie*, *Imprimerie*...). De plus, certaines merveilles, comme le Canal de Panama, aident à accumuler les pièces.

VICTOIRE MILITAIRE

On obtient une victoire militaire en conquérant la capitale d'un autre joueur. Cela nécessite de bâtir des forces militaires et d'acquérir de la technologie.

Un joueur souhaitant une victoire de ce type doit augmenter sa puissance militaire : construire des unités et les améliorer avec des technologies (comme *Poudre à Canon*), augmenter sa limite d'empilement (comme avec *Biologie*), et accumuler d'autres bonus de force pour le combat (comme les Académies Militaires).

Les joueurs militaire doivent se méfier des événements culture et peuvent trouver intéressantes des merveilles comme le château Himeji-jō.

AUTRES RÈGLES

Cette section contient les règles qui n'ont pas encore été abordées.

COMBAT

« Les grandes questions de notre temps ne sont pas tranchées par des discours et des motions majoritaires... mais par le fer et par le sang ».

— Otto von Bismarck

La bataille est la lutte d'une civilisation contre une autre pour la domination. Quand une figurine d'armée entre dans une case contenant un marqueur Village, une figurine d'armée adverse, ou une cité ennemie, cela déclenche une bataille. Le joueur dont la figurine d'armée est entrée dans la case est l'**ATTAQUANT**, tandis que le joueur dont la figurine ou cité est attaquée est le **DÉFENSEUR**. Si l'attaquant attaque un village, c'est le joueur à sa gauche qui devient le défenseur. Généralement, le défenseur est désavantagé lors d'une bataille, car l'élément de surprise est du côté de l'attaquant. Quand une bataille commence, l'attaquant et le défenseur effectuent les étapes suivantes :

1. ASSEMBLER LA FORCE DE BATAILLE

L'attaquant et le défenseur mélangent chacun leurs forces permanentes et piochent **aléatoirement** autant de cartes que leur **TAILLE DE MAIN BATAILLE**. La taille de main bataille d'un joueur commence à 3 et peut être augmentée des façons suivantes :

- +2 à la taille de la main pour chaque figurine d'armée amie après la première (les joueurs ne peuvent pas excéder leur limite d'empilement)
- +1 à la taille de la main si la civilisation est gouvernée par le *Fondamentalisme*
- +3 à la taille de la main si le joueur défend une cité ou une capitale

Une carte Unité a quatre côtés différents, comme indiqué ci-dessous. Chaque côté a un nom d'unité (A), un rang militaire (B), une valeur de force (C), un symbole dominier (D), et un type d'unité (E).



Quand il utilise une carte Unité en bataille, un joueur n'utilise que le côté correspondant au rang du marqueur Technologie Militaire en question. Par exemple, si le marqueur Technologie Militaire Montée d'un joueur est au rang 2 (la face avec 2 bandes), celui-ci ne joue qu'avec le côté rang 2 de ses unités montées, dans ce cas le côté Chevalier. Par exemple, l'unité ci-dessous aurait une force de 2 :



Remarque : les trois premiers rangs de technologie militaire sont représentés par une, deux ou trois bandes, alors que le quatrième rang est représenté par une étoile.

Quand le joueur a pioché sa force de bataille, il peut orienter les cartes pour que le bord supérieur soit le côté utilisé comme indiqué par le rang de l'unité. Les cartes de la force de bataille d'un joueur sont gardées secrètes en main.

Conseil 1 : la taille de la main de bataille est l'un des meilleurs indicateurs de la force en bataille, mais uniquement si le joueur a assez d'unités dans ses forces permanentes pour en faire usage. Les joueurs doivent essayer d'avoir au moins autant d'unités dans leurs forces permanentes que la taille de leur main de bataille.

Conseil 2 : avoir peu d'unités peut être dangereux, mais en avoir trop n'est pas une bonne chose non plus. Comme la force de bataille est prise aléatoirement des forces permanentes, avoir trop d'unités réduit la probabilité de piocher les unités intéressantes.

2. CALCULER LES BONUS DE COMBAT

Ensuite, les joueurs calculent les bonus de combat des deux camps. Le joueur avec le plus fort bonus de combat prend la carte bonus de combat et la place devant lui, tournée de façon à ce que cela corresponde à la différence de bonus de combat entre les deux camps. Par exemple, si un joueur a un bonus de +12 et l'autre un bonus de +8, le premier joueur reçoit une carte bonus de combat tournée du côté +4. Les bonus de combat sont les suivants :

- +2 pour chaque Baraquement construit par le joueur
- +4 pour chaque Académie Militaire construite par le joueur
- +4 pour chaque Général que le joueur a sur la carte
- +6 si le joueur défend une cité non capitale
- +12 si le joueur défend une cité capitale
- +4 si le joueur défend une cité fortifiée capitale ou non (se cumule avec l'un des deux autres bonus de cité)

Conseil : chaque bonus de +4 au combat est approximativement équivalent à une unité. Même si la force d'une unité varie au cours du jeu, c'est une bonne valeur approximative.

3. S'ENGAGER DANS LA BATAILLE

En commençant par le défenseur, puis chacun leur tour, chaque joueur doit jouer une unité de sa force de bataille face visible sur la table entre les deux protagonistes jusqu'à ce que les deux joueurs aient posé toutes les unités de leurs forces de bataille.

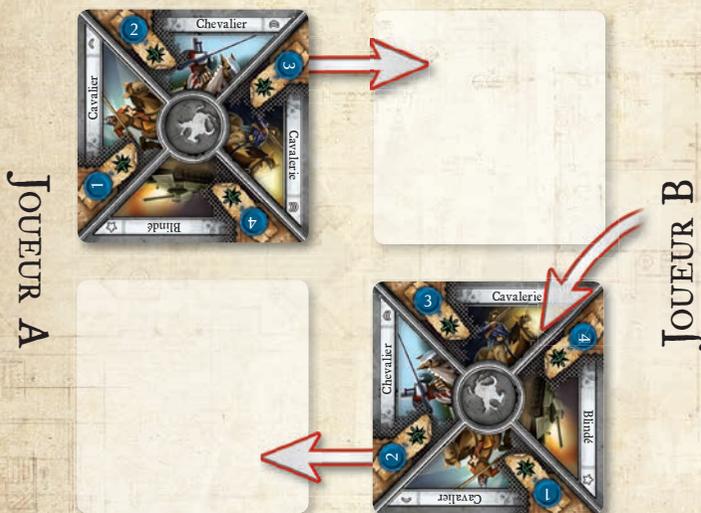
Exception : si l'attaquant attaque une cité fortifiée, l'attaquant doit jouer la première unité à la place du défenseur.

Quand un joueur joue la première unité en bataille, cela crée un **FRONT**. Après cela, chaque fois qu'un joueur joue une unité, soit il démarre un nouveau front, soit il attaque un front ennemi (s'il peut en attaquer un).

DÉMARRER UN NOUVEAU FRONT

On démarre un nouveau front en jouant une unité sans attaquer une autre unité. L'unité nouvellement placée reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou jusqu'à la fin de la bataille. Il ne peut pas y avoir plus d'une unité dans un front.

Exemple 1 : ci-dessous, le joueur A a une unité montée de force 3 en jeu. Le joueur B, ne voulant pas l'attaquer, joue une unité montée de force 2 à côté pour créer un nouveau front. Comme il n'y a pas d'autre unité dans les deux fronts, il n'y a pas d'attaque.



ATAQUER UN FRONT ENNEMI

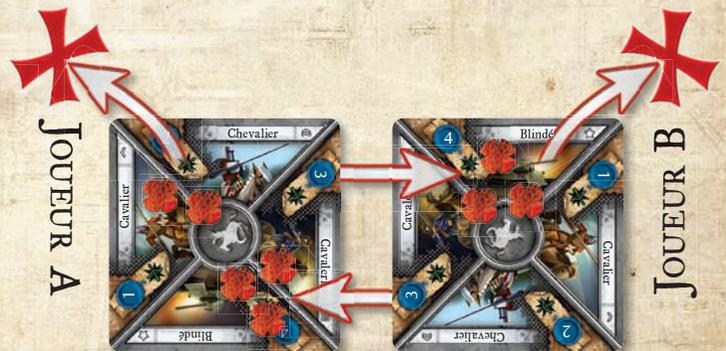
Pour attaquer un front existant, le joueur place sa carte Unité devant une unité visible adverse déjà jouée dans la bataille. Les deux cartes Unité s'attaquent immédiatement. Chaque unité inflige autant de **BLESSURES** que sa **FORCE** à l'autre unité. Une unité qui prend autant de blessures que sa force est immédiatement tuée et retourne face visible au bas de son paquet Unité d'origine d'où elle a été acquise. Si une unité survit à l'attaque, les pions Blessure sont placés sur sa carte pour indiquer ces dégâts. **Toutes les blessures disparaissent à la fin de la bataille.**

Exemple 2 : cette fois, l'unité de force 2 du joueur B entre en jeu la première. Le joueur A ayant une unité de force 3 en main la joue devant l'unité de force 2 pour l'attaquer. L'unité de force 3 inflige trois blessures à l'unité la plus faible, ce qui la tue, et prend deux blessures en retour. Ces dégâts ne sont pas suffisants pour tuer l'unité de force 3, on place donc deux pions Blessure sur cette carte. Si cette unité survit à la fin de la bataille, elle sera totalement soignée.



Même si une unité est blessée, elle inflige toujours ses pleins dégâts à l'unité qui l'attaque.

Exemple 3 : après avoir tué l'unité de force 2 dans l'exemple 2, l'unité blessée de force 3 du joueur A est attaquée par une autre unité de force 3 du joueur B. Même si elle a deux blessures, l'unité du joueur A inflige trois blessures à l'unité qui l'attaque. Dans cet exemple, les deux unités sont tuées.



ARMÉES CONTRE UNITÉS

Un des concepts militaires clés du jeu est la différence entre les armées et les unités.

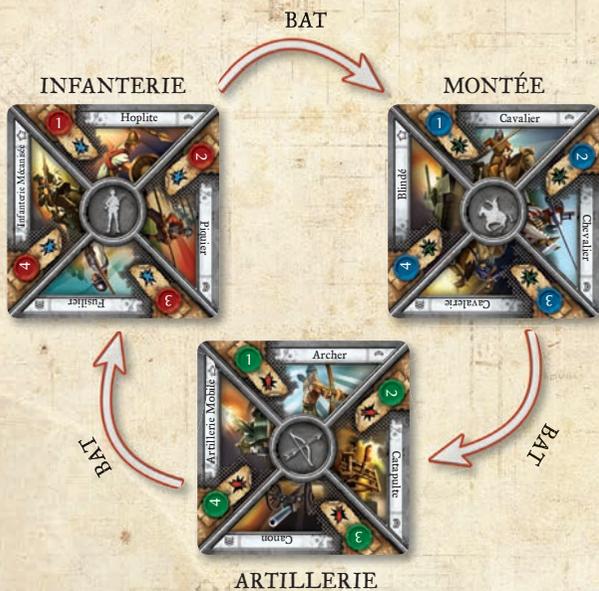
Les **armées** sont des figurines plastiques qui se déplacent sur le plateau, indiquant la présence de forces militaires du joueur. Mais sans unité, les armées n'ont pas de force et ne peuvent pas remporter de bataille.

Les **unités** sont des cartes carrées que l'on utilise pour résoudre les batailles. Les unités représentent la force militaire du joueur. Mais les unités n'ont pas d'emplacement physique sur le plateau et ne peuvent pas être utilisées sans armée en dehors des cités.

Un joueur a donc besoin d'armées et d'unités pour atteindre une victoire militaire.

DOMINER DES UNITÉS

Toutes les unités ne sont pas équivalentes quand elles s'affrontent. Il y a une relation pierre-feuille-ciseaux entre l'artillerie, l'infanterie, et les unités montées comme indiqué ci-dessous :



Cette relation est indiquée sur les cartes Unité avec les **SYMBOLES DOMINER**. Par exemple, les unités d'infanterie sont particulièrement efficaces contre les unités montées (piquiers contre chevaliers), elles ont donc le symbole d'unité montée comme symbole dominer.

Quand une unité **attaque ou est attaquée par** une unité représentée sur sa carte par le symbole dominer, elle **DOMINE** cette unité, lui infligeant ses dégâts **avant** que l'autre unité ne puisse le faire. Si les dégâts tuent l'unité dominée, celle-ci n'inflige pas de dégâts à l'unité qui la domine car elle est morte avant.

Exemple 4 : dans l'exemple 3, si l'unité attaquante de force 3 du joueur B était une infanterie, elle dominerait l'unité blessée du joueur A. Elle infligerait ses 3 blessures en premier, ce qui tuerait l'unité blessée qui ne pourrait pas riposter, elle survivrait donc à l'attaque sans avoir pris de blessure.



Conseil : bien sûr, un joueur dont les unités sont souvent dominées lors des batailles a un désavantage sérieux. Il faut observer les unités produites par les autres joueurs et réagir en conséquence.

CAPACITÉS DE BATAILLE

Certaines cartes Technologie ont des capacités de ressource qui sont utilisées durant les batailles. Ces capacités sont toujours utilisées avant ou après l'attaque d'un front ennemi, jamais pendant - même si certains de leurs effets peuvent durer toute une attaque.

UNITÉS AVIATION

Si un joueur a appris la technologie *Vol*, il peut produire des unités Aviation particulièrement puissantes (leur force varie de 5 à 7) mais qui ne dominent aucune unité (mais qui en retour ne peuvent pas être dominées non plus). Les unités d'aviation infligent donc toujours leurs dégâts.

4. RÉSOLUTION DE LA BATAILLE

Quand les deux joueurs ont joué toutes leurs forces de bataille, la bataille est terminée. On retire toutes les blessures des unités survivantes de la bataille. Ensuite, chaque joueur additionne la force de toutes ses unités survivantes, et ajoute la valeur de la carte bonus de combat (s'il l'a). Le joueur avec le plus fort total gagne la bataille. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte.

PERTES DE FIGURINES DU VAINQUEUR

Le vainqueur perd une figurine d'armée dans la case pour chaque paire d'unités tuées dans la bataille. La dernière figurine d'armée du joueur dans la case ne peut jamais être perdue de cette façon.

BUTIN DU VAINQUEUR

Le vainqueur de la bataille reçoit une récompense dépendant des circonstances de la défaite du perdant.

Si le perdant avait au moins une figurine dans la case : Le vainqueur prend 1 butin.

Si le perdant défendait une de ses cités non capitale : Le vainqueur prend 2 butins.

Si le perdant défendait sa capitale : Le vainqueur gagne immédiatement la partie sur une victoire militaire.

Remarque : Comme le premier joueur qui conquiert une capitale gagne la partie. Prenez soin de ne pas trop affaiblir un joueur, si d'autres armées hostiles se trouvent proche de sa capitale.

Le vainqueur dépense immédiatement le butin reçu pour acheter des effets du tableau suivant. Si le vainqueur reçoit plusieurs butins, il peut acheter autant d'effets qu'il peut se le permettre et il peut acheter le même effet plusieurs fois. Par exemple, un joueur recevant 2 butins peut acheter un effet 2 Butins ou deux effets 1 Butin différents, ou encore deux fois le même effet 1 Butin.

EFFETS 1 BUTIN

- Voler jusqu'à trois points du cadran de commerce du perdant.
- Voler jusqu'à trois pions Culture du perdant.
- Voler un pion ressource du perdant (on peut prendre les pions Hutte et Village face cachée, mais le vainqueur ne sait pas ce qu'il prend).
- Obliger le perdant à défausser un pion Pièce au choix du vainqueur.

EFFETS 2 BUTINS

- Apprendre une des technologies du perdant que le vainqueur ne connaît pas, sans avoir à payer son coût de commerce. Le vainqueur doit avoir une case autorisée dans sa pyramide technologique.
- Voler une des cartes Événement Culture du perdant. Le vainqueur ne peut regarder que le dos de ces cartes quand il en prend une.
- Voler un des pions Pièce du perdant et le placer sur la fiche de civilisation du vainqueur.

CONSÉQUENCES

Si le jeu n'est pas terminé, les unités survivantes (du défenseur et de l'attaquant) retournent dans les forces permanentes de leur propriétaire. Les unités tuées sont placées face visible au bas de leur paquet respectif d'unités.

Conseil : remporter une bataille contre un défenseur imposant comme une capitale demande un mélange de plusieurs facteurs : augmenter la taille de la main de bataille, améliorer les unités et les bonus de combat, et avoir suffisamment de cartes Unité pour remplir sa main. Les récompenses d'une attaque réussie sont intéressantes et l'issue d'une partie peut dépendre d'une seule manœuvre militaire.

PIÈCES ET PUISSANCE ÉCONOMIQUE

« L'argent est l'argent, quelles que soient les mains où il se trouve. C'est la seule puissance qu'on ne discute jamais ».

—James W. Frick

Même si un chef a de grandes ambitions pour sa civilisation, il ne peut rien accomplir sans puissance économique. La puissance économique s'acquiert sous la forme de pièces provenant des bâtiments ou du plateau, ou de pièces sur certaines cartes Technologie (comme *Code de Lois*).

Quand un joueur gagne une pièce, il avance son cadran économique. S'il perd une pièce par la suite, il doit diminuer son cadran économique en conséquence.

Les pièces ont deux effets principaux. D'abord, quand un joueur recherche une technologie, il peut garder un point de commerce par pièce en sa possession. Par exemple, un joueur avec 5 pièces garderait 5 points de commerce après avoir recherché une technologie. Les pièces ne permettent pas de conserver du commerce après un événement autre que rechercher une technologie. Un joueur peut donc avoir moins de points de commerce que son nombre de pièces quand il dépense du commerce pour accélérer la production ou quand il perd du commerce suite à une bataille. Il faut noter qu'avoir des pièces n'augmente pas le commerce actuel du joueur, elles lui permettent de conserver du commerce déjà accumulé.

Le second effet important des pièces est la victoire économique. Un joueur ayant accumulé 15 pièces gagne immédiatement la partie sur une victoire économique.

D'autres capacités peuvent être données à un joueur par certaines cartes Technologie, comme *Ordinateurs*, selon le nombre de pièces accumulées.

PIÈCES SUR LE PLATEAU

Les pièces gagnées des cases du plateau – d'une mine d'or dans la montagne ou d'un bâtiment placé sur une case - ne sont conservées que tant que le joueur garde le contrôle de la case (la case se trouve dans la périphérie de l'une de ses cités ou un de ses colons est dans la case pour la collecter). Si une figurine adverse bloque la case contenant la pièce, elle est perdue tant que la figurine adverse reste là (cf. page 27). De même, si un bâtiment accordant une pièce est détruit, le joueur perd cette pièce.

PIONS PIÈCES

Les pions Pièce placés sur les cartes Technologie comme récompense d'une tâche accomplie sont traités comme les pièces du plateau, sauf qu'il y a un nombre maximum de fois où cette tâche fournira un pion Pièce. Les pions Pièce font avancer le cadran économique quand ils sont gagnés et ne peuvent pas être perdus.

COLLECTE DES COLONS

Les colons sont vitaux pour les civilisations. Leur rôle primordial consiste à faire parvenir à leur civilisation des ressources, des pièces, de la production, de la culture d'endroits lointains. À chaque tour, en commençant au tour suivant son placement sur le plateau, une figurine de colons peut collecter le contenu de sa case. Le joueur déclare à quelle cité les colons « envoient » la case lors de la phase de début du tour, et tous les symboles (commerce, production, culture, pièces et ressources) de cette case sont considérés comme étant dans la périphérie de cette cité pour le reste du tour. La cité bénéficie donc des symboles de cette case pour le tour.



La cité ci-dessus contient les symboles suivants :



Donc, elle ajoute 3  au cadran de commerce du joueur rouge à chaque tour lors de la phase de commerce. Durant la gestion de la cité, son action peut être utilisée pour l'une des trois actions suivantes :

- Produire un objet qui coûte 5  ou moins
- Générer 1  (1 pour la cité, plus 0  additionnel)
- Collecter un pion Ressource Soie ou Encens.

Plus d'explications à la page 14 pour la collecte de commerce et aux pages 15-18 pour la gestion de la cité.

Exemple 1 : une figurine de colons dans une forêt envoie sa case dans la cité désignée précédemment, ce qui augmente de 2 sa production pour le tour.



Exemple 2 : une figurine de colons dans une merveille naturelle envoie la case dans la cité désignée précédemment. À ce tour, la cité se consacre à la culture. Comme la cité gagne les symboles de la case où se trouvent les colons, la cité produit un pion Culture de plus que d'habitude (deux au total).

Dans cet exemple, même si la cité reçoit les 2 points de production en plus de la forêt, cela n'a pas d'importance car la cité se consacre aux arts pour son action plutôt qu'à la production.



Exemple 3 : une figurine de colons dans une case avec un symbole de blé envoie la case dans la cité désignée précédemment. À ce tour, cette cité collecte une ressource et peut choisir une ressource blé, soie ou encens car la case où se trouve les colons est considérée comme faisant partie de la périphérie de la cité.



BLOCUS

Des forces ennemies bien positionnées peuvent empêcher une cité d'obtenir l'approvisionnement qu'elle avait l'habitude de percevoir. Une case de la périphérie contenant au moins une figurine ennemie (armée ou colons) ne génère pas de production, de commerce, de culture, de pièces ou de ressources pour le propriétaire de la cité. Une case peut être bloquée même s'elle contient un bâtiment, une merveille ou une personnalité.

Tant qu'une figurine adverse reste dans la même case qu'un marqueur Merveille, la capacité spéciale de la carte de la merveille ne peut pas être utilisée et la culture produite par son marqueur ne peut pas être collectée.

On ne peut pas placer après production de bâtiment, de merveille, de personnalité, et de figurine de colons dans une case bloquée. Les figurines d'armée peuvent être placées dans une case bloquée, mais cela crée immédiatement une bataille dans laquelle le joueur faisant le blocus est le défenseur (cf. Combat page 23).

Une figurine de colons peut collecter les symboles d'une case bloquée de la périphérie d'une cité ennemie. Dans ce cas, la case est considérée comme faisant partie pour le tour de la cité où les colons l'envoient au lieu de la cité bloquée.

Exemple : une figurine de colons ennemis est dans une forêt dans la périphérie de la cité de l'exemple précédent, et elle envoie la case dans l'une de ses cités. Pour ce tour, la production de la cité des colons est augmentée de deux et la production de la cité bloquée est diminuée de deux.



RENDRE LES MERVEILLES DÉSUÉTÈTES

« Je suis Ozymandias, le Roi des rois,
Contemplez mon œuvre Ô puissants, et désespérez ! »

– Ozymandias, Percy Bysshe Shelley

Certaines technologies (*Monarchie* et *Poudre à Canon*) permettent à un joueur de faire tomber en désuétude une merveille. Quand une merveille est désuète, retournez sa carte face cachée, mais laissez son marqueur Merveille sur le plateau. La capacité spéciale de la merveille est annulée et ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie. Mais le marqueur Merveille produit toujours de la Culture quand la cité où il se trouve se consacre aux arts. Un joueur peut aussi choisir de faire tomber en désuétude une Merveille qui se trouve au marché. Dans ce cas, cette Merveille et son marqueur sont retirés de la partie, et on en pioche une nouvelle pour la remplacer que l'on ajoute au marché.

Glossaire

Amélioration : capacité technologique qui améliore une unité ou un bâtiment, la transformant en un nouveau type d'unité ou de bâtiment.

Armée : figurine en plastique représentant les forces militaires du joueur.

Attaquant : en bataille, camp qui a commencé le combat en se déplaçant.

Barbares : tribus sauvages que l'on trouve dans les villages. Les barbares doivent être battus pour prendre les ressources du village. Les barbares sont toujours de rang 1 et sont contrôlés par le joueur à la gauche du joueur actif.

Bâtiments limités : bâtiments marqués d'une étoile. Chaque cité ne peut contenir qu'un seul bâtiment limité.

Blessures : dégâts infligés sur une unité durant une bataille. Toutes les blessures sont soignées automatiquement à la fin de chaque bataille.

Blocus : quand une case de la périphérie d'une cité contient une figurine adverse. La présence de figurines ennemies empêche l'utilisation de cette case par la cité dont fait partie la périphérie.

Capacité de Ressources : capacité coûtant au moins un pion Ressource pour être activée.

Capitale : cité de départ d'un joueur.

Centre de Cité : case centrale d'une cité. Elle ne produit rien.

Colons : figurine en plastique représentant les forces non militaires du joueur.

Commerce : mesure du progrès scientifique d'une civilisation. Sert surtout à apprendre des technologies.

Culture : mesure du progrès artistique et philosophique d'une civilisation. Sert principalement à avancer sur l'échelle de culture.

Défenseur : en bataille, camp qui n'a pas déclenché le combat.

Découverte : retourner une tuile plateau face cachée en dépensant une case de déplacement par une figurine adjacente.

Débloqué : capable d'être produit. Les unités, gouvernements et bâtiments sont généralement débloqués en apprenant certaines cartes Technologie.

Dominer : une unité qui en domine une autre frappe la première en bataille.

Force de Bataille : cartes Unité piochées par un joueur au début d'une bataille.

Front : zone dans une bataille. Un front ne peut contenir qu'une seule unité de chaque civilisation dans la bataille, et les unités d'un même front s'attaquent immédiatement.

Gouvernement : corps dirigeant d'une civilisation. Les gouvernements déterminent l'orientation et les objectifs d'une civilisation. Une civilisation peut avoir plusieurs types de gouvernement au fil du temps.

Force : mesure générale de la puissance d'une carte Unité.

Forces permanentes : paquet contenant les cartes Unité qu'un joueur a construites. La force de bataille d'un joueur est piochée au hasard dans ses forces permanentes.

Hutte : tribu pacifique du plateau.

Limite d'empilement : nombre maximum de figurines qu'une civilisation peut avoir dans une case. Cela représente la capacité de communication et d'organisation de la civilisation.

Merveille : invention ou construction incroyable qui amène une grande gloire à la civilisation qui l'a créée. Les merveilles fournissent de la culture et des capacités uniques à leur propriétaire.

Merveille naturelle : case du plateau d'une beauté ou d'une inspiration extraordinaire. Les merveilles naturelles fournissent de la culture en plus des ressources normales.

Périphérie de Cité : les huit cases entourant le centre d'une cité. Ces cases génèrent le commerce, la production, la culture, etc. de la cité.

Personnalité : gens importants d'une civilisation qui peuvent changer l'histoire. Les personnalités fonctionnent comme les bâtiments.

Pièce : mesure de la prospérité économique d'une civilisation. Rend plus efficace le commerce (et la production avec la bonne technologie).

Production : mesure de l'industrialisation d'une civilisation. Sert principalement à créer de nouveaux bâtiments, unités, figurines, ou merveilles.

Pyramide technologique : les technologies sont organisées en une pyramide technologique de cinq niveaux. Les technologies de plus haut niveau doivent être placées sur deux technologies du niveau inférieur.

Recherche : la recherche permet aux civilisations d'apprendre de nouvelles technologies qui les aident à devenir plus puissantes et efficaces.

Ressource : pions spéciaux qui peuvent être dépensés pour activer certaines capacités des cartes Technologie.

Taille de main bataille : nombre de cartes Unité qu'un joueur pioche de ses forces permanentes au début de la bataille.

Taille de main culture : nombre maximum d'événements culture qu'un joueur peut avoir en main.

Technologie : représente une découverte ou une invention. Les technologies sont placées dans la pyramide technologique de sa civilisation quand elles sont apprises. Une technologie apprise par un joueur ne s'applique qu'à lui.

Terrain : il y a cinq types de terrain : désert, forêt, prairie, montagne, et eau. Le terrain affecte le placement des bâtiments.

Unité : carte représentant une partie de la force militaire du joueur.

Village : tribu belliqueuse que l'on trouve sur le plateau.

Vitesse d'expédition : nombre de cases que peuvent parcourir les figurines d'une civilisation à chaque tour.

Crédits

Auteur du jeu : Kevin Wilson

Remerciements spéciaux à Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmuijen, et la Team XYZZY. Un tout grand merci à Sid Meier et aux gens de Firaxis pour m'avoir permis de m'amuser avec leurs jouets.

Producteur : Sally Hopper

Maquette : Mark O'Connor et Edge Studio

Relecture : James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Création graphique : Andrew Navaro, WiL Springer

Direction artistique : Zoë Robinson

Illustrations de la carte et des bâtiments : Henning Ludvigsen

Illustration d'Abraham Lincoln : Tom Garden

Illustration de couverture : Jung Park

Création des figurines : Jason Beaudoin

Illustrations supplémentaires tirées des archives de Firaxis. Merci à tous ces artistes pour leur contribution.

Testeurs : C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula,

Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Responsable de production : Eric Knight

Producteur principal FFG : Michael Hurley

Développeur principal FFG : Corey Konieczka

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction française : Frédéric Bizet

Relecteurs : Marc Taillefer et Gregory Penne

CRÉDITS FIRAXIS

Directeur artistique : Steve Ogden

Directeur marketing : Kelley Gilmore

Associé marketing : Peter Murray

Testeurs Firaxis : Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

CRÉDITS 2K

Directeur des ventes digitales : Paul Crockett

EDGE

Plus d'informations sur
EDGEENT.COM

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. et ses filiales. © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, le logo Firaxis Games, 2K, le logo 2K Games et Take-Two Interactive Software sont © ou ™ de Take-Two Interactive Software, Inc. aux USA et/ou dans les autres pays. Fantasy Flight Supply est ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tel : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.



THE FLAGSHIP TURN-BASED STRATEGY GAME RETURNS

ALL NEW FEATURES

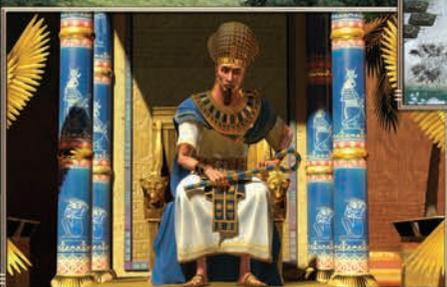
A new hex-based gameplay map opens up exciting tactical combat and expansion strategies. City States become a new resource in your diplomatic battleground. An improved diplomacy system allows you to negotiate with fully interactive leaders. Custom music scores & orchestral recordings give Civ V the level of polish and quality you expect from the series.

COMMUNITY & MULTIPLAYER

Compete with Civ players all over the world or locally in LAN matches, mod* the game in unprecedented ways, and install mods directly from an in-game community hub without ever leaving the game. Civilization V brings community to the forefront.

BELIEVABLE WORLD

Ultra realistic graphics showcase lush landscapes for you to explore, battle over and claim as your own. Art deco influences abound in the menus and icons in the most well-designed Civ ever developed.



"My number one most anticipated game. I will probably play Civ V for years."
- IGN, BEST STRATEGY GAME E3 2010

"Games like this remind us why it is still good to be a PC gamer."
- GAME INFORMER, BEST OF PC, BEST STRATEGY GAME

"A continued commitment to the elements that make strategy gaming great."
- GAMESPY PC GAME OF SHOW, STRATEGY GAME OF SHOW



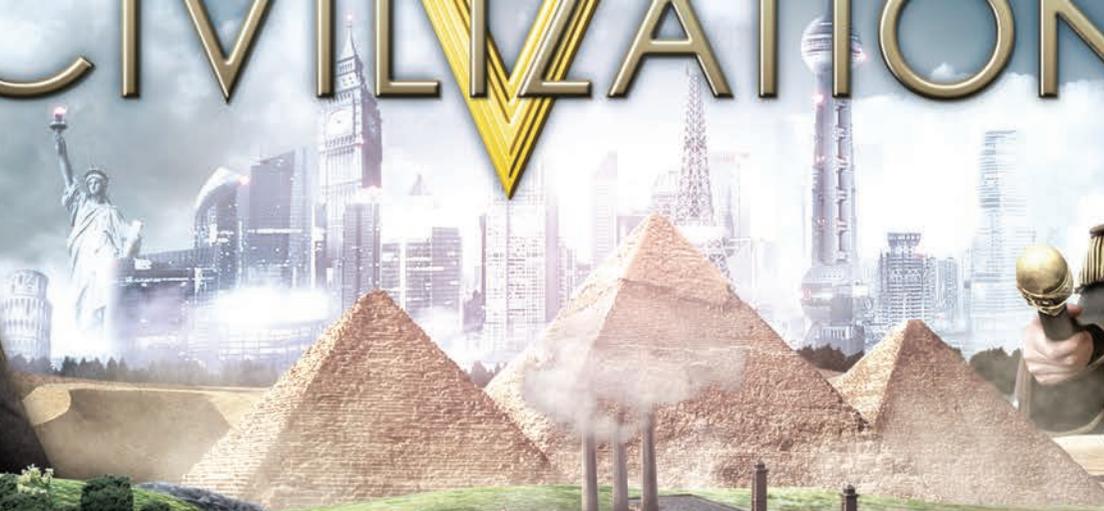
"We won't be reachable for at least a week after this game comes out. Sorry about that."
- ENTERTAINMENT WEEKLY.COM

"Simpler to play but deeper to master. Civilization is back in a big way"
"Just continues to blow us away."
- GAMEPRO BEST OF E3

Best Strategy Game - Game Critics Awards
- BEST OF E3 2010

"This is a day one purchase for sure."
- 1UP BEST STRATEGY GAME

SID MEIER'S CIVILIZATION



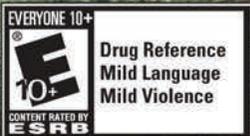
AVAILABLE NOW

WWW.CIVILIZATION5.COM



Find us on Facebook

WWW.FACEBOOK.COM/CIV



RÉSUMÉ DES SYMBOLES ET CAPACITÉS DES CARTES TECHNOLOGIE



DÉBLOQUER UN BÂTIMENT

La carte Technologie autorise le joueur à construire le bâtiment représenté pour le coût indiqué.



AMÉLIORER UN BÂTIMENT

Identifié par la flèche grise à gauche du nom du bâtiment. La carte Technologie autorise le joueur à construire le bâtiment représenté pour le coût indiqué, elle améliore aussi tous les bâtiments d'un certain type possédés par ce joueur (voir le plateau marché) pour ce type de bâtiment.



DÉBLOQUER UN GOUVERNEMENT

Permet à un joueur de changer de type de gouvernement pour sa civilisation. Si cela est fait au tour suivant le déblocage de ce type de gouvernement, cela n'entraîne aucune conséquence autre que le changement de régime. Sinon, le joueur doit d'abord changer le gouvernement de sa civilisation en *Anarchie*.



AMÉLIORER UNE UNITÉ

Améliore toutes les cartes Unité du type indiqué vers le rang indiqué. Les unités ne baissent jamais de rang, et on peut sauter des rangs.



AUGMENTER LA TAILLE DE LA MAIN CULTURE

Augmente d'une carte la taille de la main culture du joueur. Les technologies avec cette capacité sont cumulatives.



GAGNER UNE PIÈCE

Le joueur gagne une pièce quand la technologie est apprise.



CAPACITÉ PERMANENTE

La carte Technologie donne de façon permanente au joueur la capacité indiquée. La capacité peut être utilisée aussi souvent que le joueur le désire sauf mention contraire.



CAPACITÉ DE RESSOURCE

La carte Technologie permet au joueur de dépenser la ressource indiquée pour activer la capacité indiquée lors de la phase du tour indiquée. Les capacités de ressource ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.

Les ressources pouvant apparaître sur une carte Technologie sont :



ENCENS



FER



SOIE



ESPION



URANIUM



BLÉ



N'IMPORTE
QUELLE
RESSOURCE

INDEX

Anarchie, voir Gouvernements
Aperçu d'un tour de jeu 12
Armées
Mouvement 19
Produire 15
contre des unités 24
Barbares 20
Blocus 27
Bâtiments
Murs de la Cité 17
Limité 17
Produire 16
Remplacement 17
Restrictions de terrain 16
Bâtir de nouvelles cités 13
Cartes Technologie 20-22
Combat
Aviation 25
Capacités de bataille 25
Taille de main de bataille 23
Bonus 23
Fronts et attaques 24
Pertes et butin 25
Résolution 25
Dominer 25

Commerce
Blocus 27
Collecte 14
Collecte des colons 26
Contre la production 14
Conditions de victoire 2, 22-23
Culture
Blocus 27
Collecte, cf. Se consacrer aux arts
Butin 25
Collecte des colons 26
Dépense 17
Déplacement
Cités 20
Traverser des cases d'eau 19
Découvrir les tuiles de plateau 19-20
Figurines adverses 20
Explorer les huttes & villages 20
Groupes 19
Limite d'empilement 19
Échelle de culture 17-18

Événements Culture
Gain 17-18
Taille de main 17
Fiche de Civilisation 7
Gouvernements
Anarchie 14
Changer 14
Huttes 19-20
Matériel 3-6
Merveilles
Réduction 17
Désuétude 27
Produire 17
Mise en place du jeu 8-12
Murs de la cité, voir Bâtiments
Personnalité 18
Phase de commerce
Collecte 14
Négociation et échange 15
Phase de début du tour 13-14
Phase de gestion de la cité
Aperçu 15
Se consacrer aux arts 17
Production
Bâtiments 16

Figurines 15-16
Unités 16
Merveilles 17
Phase de recherche
Aperçu 13
Pyramide technologique 11, 21
Cout en commerce pour rechercher 21
Pièces 26
Colons
Collecte 26
Déplacement 19
Produire 15
Première partie pour les novices 8
Production
Blocus 27
Accélérer avec le commerce 15
Collecte des colons 26
Dépense 15-17
Pyramide Technologique 11, 21
Collecter des ressources 18

Règle d'or 8
Ressources
Blocus 27
Collecte, voir Collecter des ressources
Butin 25
Collecte des colons 26
Dépense 17
Se consacrer aux arts 17
Tuiles de plateau
Explorer 19
Détails des symboles 7
Unités
Aperçu 23
En bataille 24
Produire 16
Contre les armées 24
Villages
Placer 19
Explorer 20
Barbares 20