

SID MEIER'S

SID MEIER'S CIVILIZATION

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

I. DEBUT DU TOUR

- Marqueur **1^{er} joueur** → à gauche (pas au 1^{er} tour)
- Placer éventuellement le(s) **personnalités** de sa fiche civilisation dans la périphérie d'1 de ses cités
- Déclarer à quelle cité chaque **colon** envoie tous les symboles de la case (tous ces symboles sont considérés comme étant dans la périphérie de cette cité pour le reste du tour)

Chaque joueur à son tour peut effectuer les actions suivantes :

1. Actions de début de tour

Sur merveilles / cartes événements / ...

2. Construction de nouvelles cités

- ✖ Si le joueur a moins de cités que son **max** (normalement 2, 3 si technologie Irrigation) : il peut construire 1 ou 2 cités
- ✖ Avoir 1 **colon** dans la case où il veut construire la cité
- ✖ Pas 1 case **d'eau**
- ✖ Pas à côté d'1 hutte/village contenant 1 **pion hutte/village**
- ✖ Pas à côté d'1 **armée/colon adverse**
- ✖ **8 cases** révélées adjacentes
- ✖ **Min à 3 cases** d'1 autre cité (les périphéries doivent être différentes)
- **Sacrifier** la fig **colon** (sur sa fiche civ)
- Placer le **marqueur cité** non fortifiée
- Si **d'autres fig amies** à cet endroit → les déplacer dans la périphérie

3. Changement de gouvernement

- ✖ Si 1 joueur a appris 1 nouvelle **technologie** durant la phase de recherche précédente, il peut changer de gouvernement.
- ✖ S'il ne le fait pas → **anarchie** jusqu'au changement (pas d'action avec la capitale)
- ✖ Les avantages continus de l'ancien gouvernement disparaissent

II. COMMERCE

Les joueurs peuvent effectuer toutes les actions suivantes en même temps :

1. Collecter des points de commerce

- ✖ Nombre de symboles commerce '🏪' dans la périphérie de toutes ses cités & colons (sauf si occupée par 1 armée/colon adverse)
- Augmenter le cadran commerce de sa fiche civ (max 27) (compter les cases I, II, ...)

2. Négocier et échanger

- ✖ Promesses non contractuelles
- ✖ Points de commerce '🏪'
- ✖ Pions culture non dépensés '🏛️'
- ✖ Pions ressources '🌾', '🐘', '🏠', '🏰', '🏭'
- ✖ Cartes événements culture (Si > max en main → défausser)

SID MEIER'S

III. GESTION DE LA CITE

Chaque joueur à son tour effectue **1 seule action** (parmi les 3 possibilités) avec chacune de ses cités :

1. Produire 1 figurine / 1 unité / 1 bâtiment / 1 merveille

- ✖ Coût de production ≤ Nombre total de symboles production '🏰' dans la périphérie de la cité (sauf si fig adverse) + colons

Accélérer la production avec le commerce '🏪'

Pour chaque réduction de **3 points** sur son cadran commerce, le joueur augmente de 1 la production.

➤ Produire 1 seule figurine

- Avoir 1 figurine dispo
- Placer la fig dans la périphérie (pas dans l'eau sauf si technologie qui permette de terminer son déplacement dans l'eau)
- Respecter la **limite d'empilement** de sa civ

ARMEE : Coût 4

COLON : Coût 6

➤ Produire 1 seule unité (carte)

- Prendre 1 carte au hasard du paquet approprié & l'ajouter à sa pile de force permanente (si paquet vide → mélanger les cartes face visible. Si pas de carte → pas possible de produire ce type d'unité)
- Technologie Vol nécessaire pour produire 1 unité d'aviation
- Coût (cfr tableau) :

Rang 1 : 5 '🏰' / Rang 2 : 7 '🏰' / Rang 3 : 9 '🏰' / Rang 4 : 11 '🏰' /

Aviation : 12 '🏰'

➤ Produire 1 seul bâtiment

- Connaître la **technologie** qui le débloque (coût en bas à droite sur la technologie)
- Le bâtiment doit être dispo
- Placer le bâtiment dans la périphérie de la cité qui l'a produit (attention au type de terrain)
- Bâtiment avec **étoile** : **Max 1 / cité**
- Les symboles du bâtiment remplacent ceux de la case
- 1 case eau avec 1 port est toujours 1 case eau

Murs de la cité

- Avec technique **maçonnerie**
- Retourner marqueur cité face fortifiée (les murs se trouvent au centre de la cité)
- Max 1 mur / cité

➤ Produire 1 seule merveille (du marché) (1 merveille n'est pas 1 bâtiment)

- Coût sur la carte merveille mais réduit avec la **technologie** indiquée sur la merveille.
- Placer la carte merveille devant soi & pion merveille dans la périphérie de la cité (sur tout sauf l'eau)
- **Max 1 merveille / cité**
- Piocher 1 nouvelle merveille → marché

Remplacer les bâtiments & merveilles

- On peut en remplacer 1 qui nous appartient quand on place 1 nouveau
- Anciens bâtiments → marché
- Ancienne merveille → boîte

A GAME BY
KEVIN WILSON

A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS



A GAME BY
KEVIN WILSON

A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS



2. **Se consacrer aux arts**

Prendre 1 pion culture '🏛️' + 1 pion par symbole culture dans la périphérie + colons – fig ennemies

Dépenser des pions culture (tout ou 1 partie)

➤ Pour avancer son **marqueur** de niveau de culture

➤ Payer le coût : indiqué sur la case d'arrivée & avancer son marqueur

NB : Fin de l'échelle, coût = pions de culture + points de commerce '🏪' du cadran commerce pour chaque case.

➤ Recevoir la récompense

○ Piocher 1 carte événement culture du paquet 1/2/3

Max taille de sa main (normalement 2) : défausser le surplus avant de pouvoir jouer 1 carte.

Si paquet vide → mélanger la défausse

○ **Personnalité**

➤ Piocher 1 personnalité au hasard

➤ La placer immédiatement ou + tard sur périphérie d'1 cité

➤ Fonctionne comme bâtiment

➤ Peuvent être placés sur tout sauf **eau**

➤ Peuvent remplacer 1 bâtiment ou 1 merveille ou 1 personnalité

➤ Quand 1 personnalité est remplacée, elle va sur la **fiche civ**.

○ Victoire culturelle immédiate

➤ On peut avancer de plusieurs case à condition de payer le coût de chaque case

3. **Collecter 1 ressource**

Prendre 1 ressource du marché (si dispo) qui se trouve dans la périphérie ou colon sauf fig adverse.

IV. **DEPLACEMENT**

➤ Chaque un à son tour peut déplacer toutes ses figurines

➤ Chaque fig peut se déplacer d'un nombre de cases = **vitesse d'expédition** de sa civilisation (elle commence à 2)

➤ Pas en diagonale

➤ Terminer le déplacement d'1 fig avant de déplacer 1 autre

➤ Les fig peuvent se déplacer en groupe si elles commencent leur déplacement sur la même case.

➤ Respecter la **limite d'empilement** de la civ (elle commence à 2)

Eau

➤ Les fig ne peuvent pas entrer dans 1 case d'eau

➤ Avec la techn **navigation**, 1 fig peut traverser 1 case eau mais pas s'y arrêter.

➤ Avec la technique **vapeur**, 1 fig peut s'arrêter sur 1 case d'eau & on peut y placer 1 fig fraîchement produite

Découvrir des tuiles du plateau

➤ Coût : **dépenser 1 case** de déplacement d'1 fig adjacente ortho à 1 tuile cachée

➤ Orienter la tuile pour que sa **flèche** pointe depuis la direction de la tuile où se trouve la fig qui l'a découverte.

➤ Placer les **marqueurs** hutte & village verso face cachée

Explorer les huttes & villages avec 1 armée (les colons ne peuvent pas)

➤ **Hutte**

Pacifique : prendre le marqueur, le regarder & le placer face cachée sur la fiche
Le dépenser comme un pion ressource puis retour boîte.

➤ **Village**

➤ Joueur de gauche = joueur barbare

➤ Il pioche **1 unité d'artillerie + 1 unité d'infanterie + 1 unité montée de rang 1**

Si unités manquantes : prendre d'un autre paquet

➤ Bataille contre les barbares qui n'utilisent que les 3 unités = défenseur

➤ Si envahisseur gagne :

⚡ Prendre le **marqueur** village & le regarder

⚡ Si personnalité : défausser marqueur & piocher 1 personnalité au hasard

⚡ Si ressource : face cachée sur fiche

➤ Si envahisseur perd :

⚡ Les fig sont **tuées** → sur fiche civ

⚡ Pas d'autre pénalité de bataille

Figurines ennemies

➤ Les colons ne peuvent pas y entrer

➤ L'armée qui y va stoppe directement son déplacement

➤ Si uniquement **colons** adverses :

⚡ Tués

⚡ L'attaquant prend 1 butin comme s'il avait gagné 1 bataille

➤ Si armée adverse avec ou sans colon :

⚡ Bataille

⚡ Les colons du perdant sont tués

Cités amies et ennemies

➤ Les fig peuvent **traverser** les centres de cités amies mais pas s'y arrêter

➤ Les colons peuvent aller dans la périphérie d'une cité ennemie mais pas dans son centre

➤ Les armées peuvent aller dans la périphérie & dans le centre des cités adverses : Dans le centre, cela déclenche 1 **bataille** contre la cité.

A GAME BY
KEVIN WILSON

A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS

2K
GAMES
FIRAXIS
GAMES

A GAME BY
KEVIN WILSON

A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS

2K
GAMES
FIRAXIS
GAMES

V. RECHERCHE

Chaque joueur peut rechercher 1 technologie

- Remplir le **coût** minimum de commerce
 - Min 6 pts de commerce pour technologie de niveau 1
 - Chaque niveau supplémentaire coûte 5 pts en plus
 - La recherche dépense **tous les points de commerce**
 - Chaque **pièce** permet de garder 1 point de commerce après la recherche
 - Avoir 1 case autorisée dans sa pyramide
- Le niveau 1 peut toujours être placé, le niveau 2 sur 2 cartes de niveau 1...
- Le niveau 5 = le plus haut = conquête de l'espace : le joueur a gagné
- NB : Technologie de départ : toujours niveau 1

Capacité des cartes technologiques

- **Débloquage d'unités / de bâtiments / de gouvernement**
Si unité & qu'il ne connaît pas de meilleure amélioration pour ce type d'unité :
 - Placer le **marqueur technologie militaire** sous le paquet unité approprié
 - Toutes les unités existantes sont automatiquement améliorées
 - Quand il produit 1 nouvelle unité, payer son nouveau coût
- **Amélioration des bâtiments**
 - Les bâtiments qui ont 1 version améliorée sont imprimés des 2 côtés
 - Les bâtiments améliorés ont 1 **flèche** à côté de leur nom sur le marché
 - **Retourner** les bâtiments de base déjà produits
 - On ne peut plus produire de version de base et doit payer le nouveau coût
 - On n'a pas besoin de connaître la technologie du niveau de base pour apprendre celle de la version améliorée

Capacités de ressource

- Le joueur doit dépenser 1 ressource pour l'utiliser (? = ressource au choix)
 - On ne peut utiliser chaque capacité de ressource **qu'une seule fois / tour**
- Cfr symboles p 32

VICTOIRE

1. **Victoire culturelle** : Dernière case de l'échelle de culture
2. **Victoire technologique** : Niveau 5 : Conquête de l'espace (Min 15 technologies)
3. **Victoire économique** : 15 pièces sur son cadran économique
4. **Victoire militaire** : Conquérir la capitale d'un autre joueur

PIECES

- Quand 1 joueur gagne / perd 1 pièce : il avance / recule son cadran économique
- Les pièces ne permettent pas de garder du commerce après 1 événement autre que recherche technologique (ex : accélérer la production / perte de commerce suite à 1 bataille)
- 15 pièces = victoire économique

Pièces sur le plateau

Mine d'or / montagne / bâtiment : conservée tant que le joueur garde le contrôle de la case (périphérie d'une cité sans fig adverse ou colon)

Plons pièces sur carte technique

= comme les pièces du plateau sauf qu'il y a 1 maximum de fois où cette tâche fournira 1 pion pièce.

BLOCUS

- 1 case vide ou avec bâtiment / merveille / personnalité de la périphérie contenant 1 fig ennemie ne génère rien
- **Capacité spéciale de la carte merveille** bloquée ne peut pas être utilisée
- On ne peut pas placer de bâtiment / merveille / personnage / colon dans 1 case bloquée
- Les figurines armées peuvent y aller → bataille

COMBAT

Quand 1 armée rentre dans 1 case avec marqueur village / armée adverse / cité adverse

1. **Assembler la force de bataille**

- Mélanger les forces permanentes
- Piocher autant de cartes que la taille de la main de bataille et les garder secrètes
- **Taille de la main de bataille = 3**
 - + 2 pour chaque **fig amie** après la 1^{ère} (attention à la limite d'empilement)
 - + 1 si gouvernement **fondamentaliste**
 - + 3 si le joueur défend 1 **cité / capitale**

Carte d'unité : nom / rang / force / domination / symbole du type d'unité : placer du côté du bon rang (4^{ème} rang = étoile)

2. **Calculer le bonus de bataille =**

- + 2 pour chaque **barraquement** construit par le joueur
- + 4 pour chaque **académie militaire**
- + 4 pour chaque **général** que le joueur a sur la carte
- + 6 si le joueur défend 1 **cité** non capitale
- + 12 si le joueur défend sa **capitale**
- + 4 si le joueur défend cité/capitale **fortifiée** (en cumul)
- Le joueur le plus fort prend la **carte bonus** correspondant à la différence de bonus de combat des 2 camps.

3. **S'engager dans la bataille**

En commençant par le **défenseur** (effet de surprise) puis chacun à son tour, joue 1 unité jusqu'à ce que les 2 joueurs aient posés toutes les unités de leur force de bataille.

Exception : si l'attaquant attaque 1 **cité fortifiée**, c'est l'attaquant qui joue 1 carte en premier.

Quand on joue 1 unité soit :

- On démarre 1 nouveau front
- On attaque 1 front ennemi :
 - Chaque unité inflige autant de blessures que sa force (les 2 en même temps)
 - 1 unité qui prend autant de blessure que sa force est tuée & retourne face visible en bas de son paquet d'unités d'origine.
 - 1 unité qui survit à l'attaque prend des **marqueurs blessures**

Dominer des unités

Infanterie (à pied) BAT Montée (cheval) BAT artillerie (flèche) BAT infanterie (à pied)

Quand 1 unité attaque/est attaquée par 1 unité qu'elle domine (voir son symbole dominer) elle lui inflige ses dégâts **avant** que l'autre ne puisse le faire s'il survit.

Capacités de bataille

Les capacités ressource de certaines technologies peuvent être utilisées soit avant / soit après l'attaque d'un front ennemi, jamais pendant.

Unités d'aviation

Technologie Vol

Ne dominent et ne sont dominées par aucune unité



A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS



A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS



A GAME BY
KEVIN WILSON

SID MEIER'S

4. Résolution de la bataille

- ♦ Retirer les blessures des unités survivantes
 - ♦ Chaqu'un **additionne la force** de toutes ses unités survivantes & ajoute la valeur de la **carte bonus** combat s'il l'a.
 - ♦ Le joueur avec le plus fort total gagne
 - ♦ Si égal, le défenseur l'emporte
- Perte de figurines du vainqueur

Le vainqueur perd **1 fig** d'armée de la case pour **chaque paire d'unités tuées** dans la bataille.

La dernière fig armée de la case ne peut jamais être perdue de cette façon.

Butin du vainqueur

- ♦ Si le perdant avait au moins 1 fig dans la case
 - Les fig du perdant sont tuées
 - Le vainqueur peut prendre 1 des choses suivantes :
 - ⚡ Jusqu'à **3 points du cadran de commerce** du perdant
 - ⚡ Jusqu'à **3 pions culture**
 - ⚡ **1 pion ressource** (si hutte/village : à prendre au hasard)
- ♦ Si le perdant défendait 1 de ses cités non capitale
 - La **cité est détruite** : marqueur → fiche civ
 - Les **bâtiments** de la périphérie → marché
 - Les **merveilles** & personnalités → boîte
 - Le vainqueur gagne 1 des choses suivantes :
 - ⚡ Apprendre 1 **technologie** du perdant qu'il n'a pas (avoir 1 case autorisée)
 - ⚡ Voler **1 carte culture** du perdant (il ne peut voir que le dos)
 - ⚡ Voler jusqu'à **2 pions ressources** du perdant (hutt/village face cachée)
- ♦ Si le perdant défendait sa capitale
Le vainqueur gagne la partie.

5. Conséquences

- ♦ Les unités survivantes retournent dans les forces permanentes
- ♦ Les unités tuées sont placées face visibles au bas de leur paquet respectif

RENDRE 1 MERVEILLE DESUETE

- ♦ Certaines cartes techniques le permettent
- ♦ **Retourner sa carte** : la capacité spéciale ne peut pas être utilisée
- ♦ Laisser son marqueur sur le plateau : elle produit toujours

A GAME BY
KEVIN WILSON

A GAME OF CULTURE, POLITICS,
AND WARFARE FOR 2-4 PLAYERS

2K
GAMES

FIRAXIS
GAMES