

SID MEIER'S CIVILIZATION

SAGESSE ET STRATÉGIE

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)
- ✗ On peut construire sur une **cité-état** qui est alors détruite et qui rapporte 3  mais on ne peut pas construire une cité **adjacente** à 1 cité-état
- ✗ On ne peut pas construire sur ou adjacent à 1 marqueur **relique**
- ▶ **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
- ▶ Adopter une nouvelle **doctrine** (nbre de doctrines = nbre de cités) (pas besoin de technologie spéciale)

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) (à chaque tour il décide s'il reste en anarchie ou s'il change)
- ✗ 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)

A GAME BY
KEVIN WILSON

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

2K
GAMES
FIRAXIS
GAMES

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
- ✗ Si la cité a un **marqueur programme de construction**, on doit :
 - Retirer le marqueur
 - La production des 🏰 de la périphérie est doublée

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)
- ▶ On peut la placer sur une **cité-état**
- ▶ On peut la placer directement sur une case bloquée → combat immédiat
- ▶ 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 débloquent (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** (peu importe lequel : 1 seul étoile par 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

SID MEIER'S

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.

4. Lancer une programme de construction

Placer le marqueur sur la cité si la cité n'en comprend pas (il ne peut y en avoir qu'un seul par cité)



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



A GAME BY
KEVIN WILSON

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

Reliques

- 1 colon non accompagné d'1 armée ne peut pas aller sur une **relique**
- Si une armée termine son déplacement sur une relique, prendre et recevoir le bonus du marqueur :
 - **Arche de l'alliance** (= désert) : recevoir 2 avancées gratuites sur la piste de culture
 - **Village d'Attila** (=prairie): produire gratuitement 2 unités débloquées au choix

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 & reliques verso face cachée

Explorer les huttes & villages avec 1 armée (les colons ne peuvent pas) (on doit mettre fin à son déplacement)

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 barabres 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.

V. RECHERCHE

Chaque joueur peut rechercher 1 technologie : la placer d'abord face cachée puis la révéler tous en même temps.

- 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
- Techno bureaucratie permet de changer de doctrine (soit retourner une carte, soit la remplacer)
- 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)

Pions 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

STEINMEYER'S

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 **barragement** 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 libre: On pose la carte en face de l'autre et on exécute le combat
 - ▶ 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 BY
KEVIN WILSON

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



4. Résolution de la bataille



- Chaque un **additionne la santé** de toutes ses unités survivantes, retire les **blessures** & ajoute la valeur de la **carte bonus** combat s'il l'a (+ total santé – total blessures + carte bonus).
- Le joueur avec le plus fort total gagne
- Si égal, le défenseur l'emporte
- Retirer les blessures des unités survivantes

Perte de figurines du vainqueur

Le vainqueur perd **1 fig** d'armée de la case pour **chaque paire d'unités tuées** du vainqueur 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 prend **1 butin**
- Si le perdant défendait 1 de ses cités non capitale
 - La **cité est détruite** : marqueur → fiche civ
 - Abandonner 1 **doctrine** si nbre doctrines < nbre cités
 - Les **bâtiments** de la périphérie → marché
 - Les **merveilles** & personnalités → boîte
 - Le vainqueur prend **2 butins**
- 1 butin = (on peut acheter 2x le même butin)
 - ⊕ Voler jusqu'à **3 points du cadran de commerce** du perdant 
 - ⊕ Voler jusqu'à **3 pions culture** 
 - ⊕ Voler **1 pion ressource** (si hutte/village : à prendre au hasard)
 - ⊕ Obliger le perdant à **défausser 1 pion pièce** au choix du vainqueur
- 2 butins =
 - ⊕ Apprendre 1 **technologie** du perdant qu'il n'a pas sans payer le coût (avoir 1 case autorisée)
 - ⊕ Voler **1 carte culture** du perdant (il ne peut voir que le dos)
 - ⊕ Voler **1 des pions pièce** du perdant et le placer sur la fiche civilisation du vainqueur.
- 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

CITE-ETAT

Il faut 1 fig dessus : ça rapporte alors à la capitale
Défense +4