



Civilization de Sid Meier le jeu de plateau

Aide de jeu non-officielle, version 1.0 – 27.12.10

Proposée par Gus&Co <http://gusandco.net/>



1. Début du tour

On peut construire entre 1 et 2 villes supplémentaires à son tour, mais pour construire sa 3^e il faut posséder la technologie de niveau II « irrigation » (p.13)

On utilise son pionnier pour le transformer en ville (sauf exception). Le pionnier rejoint alors sa réserve (p.13)

Règles de construction de ville en page 13.

On peut changer son gouvernement si l'on possède la technologie correspondante. Si l'on en découvre une en phase V précédente, on peut alors automatiquement changer en phase I. Si l'on veut ultérieurement repasser à un autre gouvernement, on doit d'abord passer en *anarchie* (sa capitale n'exécute pas son action à ce tour) en I, et le tour d'après en I à nouveau on peut alors choisir son régime (p. 14)

2. Commerce

Ne pas oublier de compter tous les points de commerce autour de sa ville + ses pionniers (p.14)

Echange : on ne peut échanger uniquement ce qui est écrit en page 15. Les promesses faites ne sont pas obligatoirement respectées.

3. Action de la ville

Chaque ville n'a qu'une seule et unique action, elle peut toutefois être la même pour les différentes villes (p.14)

Quand on exploite les ressources, la ville ne peut recevoir qu'une seule ressource sur la tuile, si disponible au marché, même si plusieurs ressources sont présentes autour de la ville. Les pionniers peuvent en chercher une à la place, mais en aucun cas un joueur peut en recevoir deux par tour et par ville (p.15)

Attention à respecter les types de terrain pour les bâtiments à construire (p. 16)

On ne peut avoir qu'un seul et unique bâtiment avec une étoile par ville, pareil pour les merveilles (p.17)

Les bâtiments avec une flèche s'upgradent automatiquement une fois la technologie possédée. A partir de ce moment, le coût des bâtiments sera augmenté, on passe de 7 à 10 (p.17)

Si on dévoue sa ville à la culture, la ville elle-même rapporte un jeton. Au même tour on peut avancer de plusieurs cases sur la piste de culture (p. 17)

Sa main de cartes culture est limitée à deux au départ, ce maximum peut être augmenté par des cartes technologie. Quand on a déjà atteint son maximum et qu'on doit en retirer une, on prend la nouvelle et on en défausse une autre. On ne peut pas jouer la carte avant de la défausser (p.18)

4. Cartes

On ne peut jouer la capacité d'une ressource sur une carte qu'une seule fois par phase de jeu, même si on possède plusieurs ressources. Exemple, avec du fer, les mathématiques ne peuvent être utilisées qu'une seule fois dans un

combat. Mais on peut très bien utiliser plusieurs capacités différentes par phase avec des ressources différentes. Les ressources utilisées reviennent au marché ou sont défaussées si elles provenaient de hutte ou de village (p.22)

5. Mouvement

Pour qu'un joueur puisse mener une attaque groupée, i.e. attaquer avec plusieurs drapeaux et ainsi bénéficier de +2 carte par drapeau en main, les figurines doivent partir de la même case et arriver sur la même case (p.19)

On ne peut pas arrêter son mouvement sur sa propre ville, mais on peut y passer. On ne peut donc pas laisser une figurine, armée ou pionnier, sur sa ville (p.20)

Entrer sur une case où se trouve une figurine ennemie, une hutte ou un village, termine son mouvement (p.20)

Une figurine ne peut pas traverser ou s'arrêter sur l'eau, sauf technologie (navigation, voile, etc.). On n'est pas obligé d'avoir construit un port pour pouvoir traverser une case eau (p.19)

6. Combat

On ne peut jouer qu'une seule carte par front et par joueur (p.24)

Le défenseur est le premier à jouer une carte de sa main, sauf exception (p.23)

Le nombre de cartes total en main pour le combat se trouve en page 23.

On n'est pas obligé de poser une carte devant celle de son adversaire, on peut commencer un autre front (p.24)

Si un joueur a encore des cartes en main, il finit le combat tout seul. Dès que les deux joueurs n'ont plus de cartes la bataille prend fin (p.25)

Une fois les combats résolus, on compte la force des cartes restantes, auxquelles on additionne les bonus divers, voir page 23. Le joueur avec le total le plus élevé remporte la bataille. Les cartes restantes reviennent dans la réserve des joueurs respectifs (p.25)

Le vainqueur final de la bataille élimine un drapeau ennemi présent sur la case pour deux unités militaires détruites, mais le dernier drapeau ennemi n'est JAMAIS détruit (p.25)

7. Pionniers

Si des pionniers se trouvent près d'une ville, ils ne peuvent pas doubler les éléments de cette ville (commerce, production, culture), mais ils peuvent sans autre les ramener à une autre ville (p.26)

Les pionniers ne peuvent pas entrer dans une case où se trouve une figurine ennemie, un village ou une hutte (sauf exception - République) (p.20)

8. Victoire

Dès qu'un joueur remplit une des 4 conditions de victoire, la partie prend automatiquement fin. Si au cours de la phase V simultanée plusieurs joueurs parviennent à développer la technologie de niveau V en même temps, c'est le premier joueur ou le joueur le plus proche à sa gauche qui remporte la partie (cas déjà arrivé) (FAQ officielle FFG)

Départage des égalités. L'éditeur propose une variante en cas d'égalité. En cas de victoire militaire, la partie est automatiquement remportée. Mais si plusieurs joueurs remportent la partie culturellement, économiquement ou technologiquement, on finit le tour. Pour départager, on calcule alors : nombre de cartes technologie + nb de cases culture avancées + nb de pièces d'or. Le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée (FAQ officielle FFG)