

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

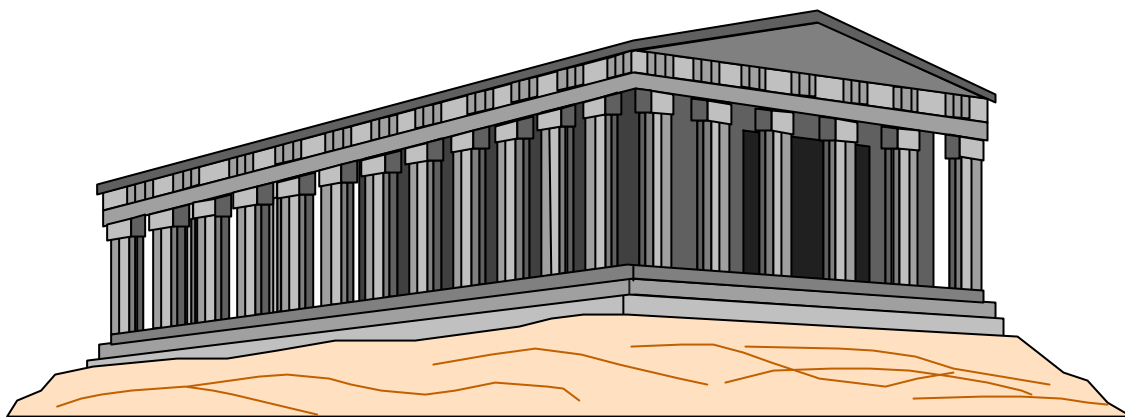
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CIVILISATION

de l'aube de l'humanité à 250 avant J.C.



I. INTRODUCTION

Civilisation est un jeu d'habileté pour deux à sept joueurs. Il couvre le développement des civilisations anciennes depuis l'invention de l'agriculture aux environs de 8000 av. J.-C. jusqu'à l'avènement de Rome vers le milieu du III^e siècle av. J.-C. Chaque joueur dirige une nation sur une carte de la Méditerranée Orientale dans sa tentative de se creuser une niche pour elle-même et pour sa culture.

Bien que les combats et la stratégie territoriale soient importants, il ne s'agit pas d'un wargame car il ne se gagne pas au moyen de combats ou de conquêtes. Le but du jeu est bien plus de parvenir à un certain niveau de développement d'ensemble impliquant des facteurs culturels, économiques et politiques, de sorte que les conflits qui surviennent sont le résultat d'une rivalité et d'un manque d'espace, plutôt que le désir d'éliminer d'autres joueurs. Nomades et paysans, guerriers et marchands, artisans et citoyens ont tous un rôle important à jouer dans le développement de la civilisation ; c'est le joueur qui trouve les compromis les plus efficaces entre ces

divers aspects qui disposera du meilleur équilibre et qui gagnera.

Il y a trois jeux distincts de difficulté croissante. Pour des questions de facilité de présentation, les règles du jeu complet (le plus difficile des trois) sont expliquées en premier. Ce jeu peut durer plusieurs heures (douze heures à sept joueurs ne sont pas inhabituelles), aussi suggérons-nous de jouer aux deux autres ou à une version réduite du jeu complet si les joueurs ne disposent pas du temps nécessaire.

Nous recommandons également aux débutants d'ignorer le jeu complet tant qu'ils n'ont pas maîtrisé les jeux plus simples. Il n'est pas facile d'apprécier toutes les possibilités d'un jeu de cette importance simplement en lisant les règles et en passant directement au jeu complet, on perdra inévitablement du temps en stratégies idiotes et en erreurs tactiques. Il est préférable d'apprendre étape par étape. C'est de cette manière que l'on tirera le maximum de plaisir du temps passé.

II. JEU COMPLET

1.0 Description du jeu.

Débutant avec un seul pion, chaque joueur déplace et accroît sa population à chaque tour en occupant des zones de la carte qui soient fertiles et défendables. Cela représente les déplacements des populations nomades et leur recherche d'un pays adéquat. Lorsque la carte atteint les limites de population qu'elle peut supporter, une ère des conflits commence parce que les guerres de frontières aident à établir les meilleures limites, mais l'expansion par l'agression est limitée par la perte des hommes dans les régions concernées.

Le désir d'expansion se traduit plus utilement par la construction de villes qui permettent de loger davantage de monde et peuvent mieux résister aux attaques. Un corollaire à la fondation de villes est leur besoin de support agricole et l'engendrement de revenus (taxes) qui établissent un fond central pour le profit de l'ensemble de la nation mais qui grèvent ceux qui doivent les supporter. Un taux d'urbanisation trop rapide va inévitablement entraîner un excès de revenus (trésor) par rapport aux ressources (stock), provoquant inflation et stagnation. Les billes sont essentielles au bien-être dont a besoin une civilisation évoluée mais à moins d'un accroisse-

ment de ce bien-être par le commerce, la nation sera dépassée par d'autres ayant des perspectives plus énergiques.

Le commerce n'est cependant pas sans danger, par exemple sous forme de philosophies et d'épidémies étrangères qui peuvent avoir un effet désastreux sur les gens qui n'ont pas su développer des perspectives culturelles équilibrées. Mais de telles calamités peuvent également donner l'impulsion à partir de laquelle une société bien organisée peut s'élever dans des voies nouvelles et parvenir à une grandeur encore supérieure.

La richesse provenant du commerce peut être utilisée pour faire progresser divers aspects de la civilisation d'une nation qui, à son tour, l'aide dans ses progrès futurs. C'est la rapidité et l'efficacité avec lesquelles une nation peut développer ces divers aspects de la civilisation qui détermineront à la fin ses chances de succès (et la victoire).

Note Les instructions ci-après décrivent le jeu complet, tel qu'il doit être pratiqué à sept joueurs. Jouer à moins de sept nécessite des considérations spéciales qui se trouvent à la fin du fascicule.

2.0 Matériel.

2.1 Inventaire.

- 2.1.1 Carte de succession archéologique.
- 2.1.2 Carte en quatre panneaux.
- 2.1.3 Neuf jeux de pions.
- 2.1.4 Paquet de soixante-quatorze cartes de commerce (plus six rechanges).
- 2.1.5 Paquet de soixante-douze cartes de civilisation.
- 2.1.6 Sept planches individuelles.
- 2.1.7 Sept cartes d'ordre (numérotées de 1 à 7).
- 2.1.8 Fascicule de règles.

2.2 La carte.

Elle consiste en quatre panneaux qui, lorsqu'ils sont rabotés, représentent le monde civilisé ancien s'étendant de la mer Tyrrhénienne au golfe persique. La carte est divisée en zones aux fins de l'occupation et du mouvement. Ces zones comportent des renseignements importants qui sont nécessaires à la pratique du jeu.

Zone terrestre : toute zone comportant un territoire de couleur verte ou brune. Plusieurs îles à l'intérieur d'une zone sont considérées comme constituant une seule île aux fins des règles du jeu.

Zone maritime : toute zone comportant un territoire bleu.

Nota Plusieurs zones sont à la fois terrestres et maritimes. Les zones côtières, les zones avec des îles et les zones avec des lacs en sont des exemples. Les zones maritimes sans aucune terre seront appelées « pleine mer ».

Frontière terrestre : si une ligne blanche partageant deux zones coupe de la terre ferme, elle est considérée comme frontière terrestre entre ces deux zones.

Nota De la même façon que les zones, les frontières peuvent être à la fois terrestres et maritimes si elles coupent de la terre et de l'eau. Lorsqu'il est nécessaire de parler de frontières terrestres qui ne coupent pas d'eau, on parle de « frontières exclusivement terrestres » ; de la même façon, les frontières maritimes qui ne coupent pas de terre ferme sont appelées « frontières exclusivement maritimes ».

Sites de villes : petits carrés (les sites blancs sont inondables).

Plaines inondables : quatre régions de couleur vert foncé. Toute zone qui comporte une partie d'une plaine inondable est considérée comme étant dans cette plaine inondable.

Limites de population : chaque zone terrestre comporte un chiffre dans un cercle de couleur. Ces chiffres indiquent la population maximum (en pions) que peut supporter la zone. Chaque valeur a sa propre couleur pour en faciliter l'identification.

Volcans : trois triangles blancs. Deux d'entre eux s'étendent sur deux zones.

Zones de départ : zones comportant une frontière de couleur. Un joueur ne peut placer son pion initial que dans une zone dont la frontière est de la même couleur que le pion. Notez que la frontière verte autour de l'île de Crète délimite les zones de départ de la Crète.

Diviseurs de carte : pointillés utilisés pour diviser la carte en zones de jeu plus petites dans le cas de pratique à moins de six joueurs.

Tous les autres détails n'ont aucune influence sur le jeu.

2.3 Pions.

2.3.1 Il y a neuf jeux de pions. Chaque jeu possède une couleur distincte l'associant à une nation.

2.3.2 Chaque jeu comporte cinquante-cinq grands pions carrés, neuf pions ronds de ville, quatre pions oblongs de bateau, un petit marqueur carré de recensement (avec un chiffre) et un petit marqueur de succession (sans chiffre). Pour des questions de simplicité de description, les grands pions carrés seront appelés « pions ».

2.3.3 L'appellation « pion » n'inclut ni les villes ni les bateaux. Lorsqu'il sera nécessaire pour une règle de couvrir à la fois les pions et les villes (jamais les bateaux), il sera fait référence à des unités, une ville ayant une valeur de cinq points d'unité et un pion de un point d'unités.

2.4 Carte de succession archéologique.

2.4.1 Elle est divisée en trois sections : les piles de cartes de commerce, le tableau de recensement et le tableau de succession archéologique (T.S.A.).

2.4.2 Le T.S.A. est divisé en neuf bandes horizontales, une par nation. Chaque joueur déplace son marqueur de succession sur sa bande, de la gauche vers la droite ; Il y a dix-sept cases au total pour chaque bande, y compris la flèche de départ et la case arrivée.

2.4.3 Le T.S.A. est également divisé en cinq zones (appelées époques) : l'âge de la pierre polie (New Stone Age), le premier âge du bronze (Early Bronze Age), le deuxième âge du bronze (Late Bronze Age), le premier âge du fer (Early Iron Age) et le deuxième âge du fer (Late Iron Age). Dans la dernière époque, plusieurs des cases comportent une valeur en points que le joueur doit avoir atteinte afin de pouvoir y pénétrer.

Nota Toutes les nations ne pénètrent pas dans les mêmes époques au même moment.

2.4.4 Au-dessus et en dessous des bandes horizontales se trouvent des flèches qui indiquent les lignes d'arrivée des jeux plus courts.

2.5 Cartes de commerce.

Elles comprennent onze types différents de marchandises d'une valeur de 1 à 9, ainsi que huit calamités.

2.6 Cartes de civilisation.

Elles représentent seize aspects importants de la civilisation. Elles sont divisées en quatre groupes dont chacun est identifié par sa propre couleur. Certaines cartes appartiennent à deux groupes. Les groupes sont les Arts (bleu), les Métiers (orange), les Sciences (vert) et le Civisme (rouge).

2.7 Planches individuelles.

2.7.1 Tous les pions, villes et bateaux qui ne sont pas en jeu sont conservés dans la zone « Stock » de la planche. Il s'agit de la réserve du joueur, qui est appelée « Stock ». Les pions, villes et bateaux retirés du jeu sont toujours placés dans le stock d'où ils peuvent revenir en jeu ultérieurement (cela signifie qu'aucun pion n'est jamais définitivement retiré du jeu).

2.7.2 Les pions ont un rôle double. Lorsqu'ils sont placés sur la carte (face colorée apparente), ils représentent des populations mais lorsqu'ils sont dans la zone « Trésor » de la planche (face blanche apparente), ils sont une sorte de monnaie à utiliser lors des achats.

2.7.3 Prenez garde à ne pas mélanger les pions du trésor avec ceux du stock, car ils ne sont pas les mêmes. Le fait de retourner les pions dans le trésor aide à conserver cette distinction.

3.0 Résumé du jeu.

L'objet de Civilisation est d'être le premier joueur à parvenir au bout du T.S.A. Cela nécessite la possession d'au moins 1200 points (le montant exact varie en fonction de la nation). Ces points sont acquis par un procédé progressif qui reflète le développement réel des civilisations.

L'occupation des zones de la carte est indiquée par des pions (représentant les différents groupes de population) et des villes. A chaque tour, un pion est ajouté à chaque zone comportant un pion et deux pions sont ajoutés à chaque zone comportant deux pions ou plus de la même couleur. A ce moment, des bateaux peuvent également être construits.

Une fois que la population a augmenté, les pions peuvent se déplacer vers de nouvelles zones. Les pions peuvent franchir une frontière terrestre ou peuvent être embarqués sur un bateau et se déplacer de quatre zones par mer.

4.0 Mise en place.

4.1 Installer la carte et la carte de succession archéologique. Donner à chaque joueur une planche individuelle à placer bien en vue à un endroit approprié. Classer les cartes de civilisation par type et les installer bien en vue.

4.2 Classer les cartes de commerce par numéro et les empiler vers le bas, dans les cases appropriées, la carte de calamité correspondante en dessous de la pile. La première pile ne comporte pas de calamité. Les différentes cartes de valeur 1 et de valeur 2 doivent être mélangées avant la mise en place.

4.3 Distribuer à chaque joueur une carte d'ordre. N'utiliser que le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs. Après utilisation, les ranger puisqu'elles ne serviront plus au cours du jeu.

4.4 En respectant l'ordre des cartes d'ordre, chaque joueur à son tour choisit l'une des neuf nations, prend le jeu de pions

Dans les zones où il y a trop de peuplement, des conflits surviennent jusqu'à ce que le peuplement revienne au niveau que la zone peut supporter.

Six pions sur un site de ville ou douze pions dans une zone sans site de ville peuvent être combinés pour constituer une ville. Les villes paient des taxes de pions prélevés dans le stock et ajoutés au trésor et permettent de collecter chacune une carte de commerce à chaque tour.

Les cartes de commerce peuvent être échangées entre les joueurs au cours de la phase de commerce pour constituer des ensembles de valeur supérieure. Ces ensembles ajoutés au trésor peuvent être échangés contre des cartes de civilisation.

Les cartes de civilisation confèrent des capacités et des immunités spéciales à leur possesseur. Elles procurent également aux joueurs la masse de points dont ils ont besoin pour progresser le long du T.S.A.

correspondant et place un pion dans l'une des zones de départ de sa nation. Il place son marqueur de succession sur la flèche de départ de sa nation sur le T.S.A. et les autres pions dans son stock.

4.5 Le nombre de pions disponibles varie avec le nombre de joueurs. À sept joueurs, chacun est limité à quarante-sept pions. Les huit restants sont mis de côté et ne sont absolument pas utilisés.

Nota A l'exception de la Thrace, toutes les nations disposent de plusieurs zones de départ. Il y aura toujours deux nations qui ne joueront pas. Elles n'ont aucune influence sur le déroulement du jeu. Leurs pions ne peuvent pas être utilisés et doivent être conservés à l'écart.

5.0 Procédure tour par tour.

5.1 Le jeu est pratiqué par tours. Chaque tour se divise en une séquence spécifique d'activités (appelées phases). Au cours de chaque phase, les joueurs effectuent l'activité indiquée (généralement dans un ordre imposé). Lorsque toutes les phases sont terminées, le tour est achevé et un nouveau tour commence.

5.2 Pour la plupart des phases, les joueurs jouent dans un ordre préétabli, appelé l'ordre du T.S.A. Il est le même que la liste des nations sur le T.S.A., c'est-à-dire l'Afrique joue en premier, l'Italie en deuxième, et ainsi de suite jusqu'à l'Égypte. Toutes les phases qui ne se déroulent pas selon l'ordre du T.S.A. sont indiquées dans la séquence de jeu (cf. 5.7.).

5.3 *Il est important de noter qu'à deux exceptions près, l'ordre du T.S.A. est également utilisé pour départager les cas d'ex æquo entre les nations (les égalités pour la victoire et les conflits sont des cas particuliers qui sont résolus par leur procédure spécifique. Cf. les paragraphes correspondants pour plus de détails).*

Nota Pour accélérer le jeu, certaines phases peuvent et doivent être jouées simultanément, mais uniquement lorsque tous

5.7 Séquence de jeu.

Phase	Activité
1	Collecte des taxes (révoltes)
2	Expansion de la population
3	Recensement
4	Construction des bateaux (retirer les bateaux en excès)
5	Mouvement
6	Conflit
7	Construction de villes
8	Éliminer le surplus de population (réduire les villes non soutenues)
9	Acquisition des cartes de commerce (achat d'or)
10	Commerce
11	Acquisition des cartes de civilisation (écarter les cartes de commerce en excès)
12	résolution des calamités (réduire les villes non soutenues)
13	Déplacement des marqueurs de succession sur le T.S.A.

les joueurs sont d'accord. Ces phases sont annotées « mais peut être simultanée » dans la séquence de jeu. Un joueur a toujours le droit d'exiger qu'une phase soit jouée dans l'ordre si cela affecte sa propre manière de jouer. Par exemple, dans la plupart des tours, surtout au début, il n'y a pas de raison de ne pas accroître simultanément les populations. À un certain moment toutefois, le joueur Illyrien peut vouloir voir où le joueur Italien décide de placer ses pions avant de placer les siens. Il demande alors de jouer la phase selon l'ordre du T.S.A.

5.4 Il y a au moins seize tours dans une partie et treize phases dans un tour. Il peut souvent y avoir plus de seize tours puisque les joueurs sont généralement retardés pour pénétrer dans de nouvelles époques.

5.5 Au cours des premiers tours, seules quelques-unes des phases ont lieu mais elles doivent être accomplies dans l'ordre correct en sautant simplement celles qui n'ont pas lieu d'être.

5.6 Les conséquences immédiates d'une phase peuvent exiger des actions secondaires qui doivent être entreprises dans certains cas. Elles figurent entre parenthèses dans la colonne de gauche de la séquence de jeu.

Conditions

Si des villes existent (ordre du T.S.A. mais peut être simultanée).

Toujours (ordre du T.S.A. mais peut être simultanée).

Toujours (simultané)

Si désiré (ordre du T.S.A. mais peut être simultanée).

Toujours (ordre du recensement).

Si nécessaire (simultané).

Si possible (ordre du T.S.A. mais peut être simultanée).

Si nécessaire (ordre du T.S.A. mais peut être simultanée).

Si des villes existent (le possesseur du moins de villes commence).

En cas de possession d'au moins trois cartes de commerce (simultané).

Si possible (ordre inverse du T.S.A.).

Si provoquées par le commerce (ordre imprimé sur les cartes de calamité).

Toujours.

6.0 Taxation.

6.1 Chaque joueur doit payer deux pions de son stock à son trésor pour chaque ville qu'il possède sur la carte (c'est la seule façon dont des pions sont ajoutés au trésor).

6.2 Si le joueur n'a pas assez de pions dans son stock pour payer toutes ses taxes, ses villes en surplus vont se révolter.

6.3 Révolte.

6.3.1 Les révoltes ne sont résolues qu'après que chacun a payé ses taxes.

6.3.2 Le joueur disposant du plus grand nombre de pions dans son stock choisit les villes qui se révoltent et les remplace par ses propres villes. Il ne peut récupérer que les villes pour les-

quelles les propriétaires d'origine ne peuvent pas payer leurs taxes.

6.3.3 Si le joueur n'a pas assez de villes en stock pour récupérer toutes les villes en révolte, le joueur avec le deuxième plus grand nombre de pions prend les autres villes, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les villes en révolte aient été remplacées (dans les cas rares où aucun joueur ne peut récupérer les villes en révolte, celles-ci sont éliminées).

Nota Il est possible que la procédure ci-dessus fasse que certaines ou toutes les villes reviennent à leur propriétaire d'origine.

6.4 Les taxes impayées ne sont pas payées par les nouveaux propriétaires.

7.0 Expansion de la population.

7.1 Chaque joueur doit ajouter un pion à chaque zone qui en compte déjà un et deux pions à chaque zone qui en compte deux ou plus.

7.2 Les pions ne sont jamais ajoutés à des zones comportant des villes.

8.0 Recensement

8.1 Chaque joueur doit compter et annoncer le nombre de pions (pas les villes ni les bateaux) qu'il a sur la carte. Le joueur disposant du plus grand nombre de pions se déplacera le premier au cours de la phase de mouvement, suivi des autres joueurs par ordre décroissant du nombre de pions sur la carte.

8.2 Le recensement ne détermine que l'ordre du mouvement.

8.3 Une procédure simple a été mise en place pour se rappeler l'ordre du recensement. Chaque joueur place son marqueur

7.3 Les pions peuvent être ajoutés à une zone en excédant ses limites de population.

7.4 Si un joueur n'a pas assez de pions en stock pour accomplir son expansion de population, il peut les répartir ad libitum parmi les zones concernées (dans les limites fixées en 7.1.).

sur la case de recensement correspondant au nombre de ses pions. L'ordre de mouvement est ainsi affiché. Le chiffre sur le marqueur indique la position de la nation dans l'ordre du T.S.A. et sert à départager les ex æquo.

9.0 Construction de bateaux.

9.1 Les bateaux permettent aux pions de franchir de plus grandes distances, en traversant des frontières maritimes. La construction d'un bateau coûte deux pions. Le coût en est payé soit par le trésor, soit par prélèvement de pions dans une zone, soit par combinaison des deux.

9.2 Un bateau financé complètement par le trésor peut être placé dans n'importe quelle zone comportant au moins une unité du joueur. Un bateau construit partiellement ou totalement par prélèvement doit être placé dans la zone du prélèvement. Le joueur doit retirer le nombre de pions nécessaire de cette zone pour satisfaire au prélèvement.

9.3 Les bateaux déjà en jeu sont entretenus au prix d'un pion par tour payé par le trésor ou par prélèvement dans la zone qu'occupe le bateau. Les bateaux non entretenus sont immédiatement retournés au stock.

9.4 Un joueur peut retirer un bateau de la carte en ne payant pas son entretien dans le but d'en construire un autre dans une autre zone (jamais dans la même zone).

9.5 Un joueur ne peut jamais avoir plus de quatre bateaux en jeu en même temps.

9.6 Tous les pions dépensés retournent au stock.

10.0 Mouvement.

10.1 Une fois la construction des bateaux terminée, les joueurs peuvent déplacer un nombre quelconque de leurs pions et de leurs bateaux (un joueur ne peut jamais déplacer les pions d'un autre joueur). Chaque joueur effectue ses mouvements à son tour dans l'ordre du recensement (cela procure aux derniers joueurs un avantage en ce sens qu'ils peuvent parer à une situation donnée et compense leur infériorité en force militaire).

10.2 Les pions peuvent être déplacés soit à travers une frontière terrestre vers une zone terrestre adjacente, soit sur un bateau occupant la même zone (les pions ne peuvent jamais se déplacer sur terre et sur mer au cours du même tour). Les pions et les bateaux ne sont jamais obligés de se déplacer (les villes ne peuvent jamais être déplacées).

10.3 Un nombre quelconque de pions (d'un nombre quelconque de joueurs) peut être déplacé dans la même zone. Les pions peuvent être amenés dans une zone comportant une ville (c'est-à-dire pour la défendre ou l'attaquer).

10.4 Les pions peuvent être placés dans une zone en excès de sa limite de population (généralement pour anticiper un conflit ou la construction d'une ville au cours de ce tour de jeu) mais ils devront être éliminés ultérieurement s'ils sont encore en surplus.

10.5 Un bateau peut transporter jusqu'à cinq pions à la fois. Seuls les pions qui n'ont pas été déplacés sur terre au cours de cette phase peuvent embarquer sur un bateau et se déplacer grâce à lui.

10.6 Un bateau peut franchir jusqu'à quatre frontières maritimes. Tous les mouvements de bateaux doivent se faire à travers des frontières maritimes.

10.7 Un joueur ne peut pas déplacer ses bateaux dans une zone de pleine mer avant d'avoir acquis les instruments appropriés de navigation au moyen de la carte de civilisation « Astrologie ». Une fois en possession de cette carte, un bateau peut aller en pleine mer mais ne peut y demeurer et doit achever son mouvement dans une zone à la fois terrestre et maritime.

10.8 Un bateau peut procéder à un nombre ad libitum d'embarquements et de débarquements de pions et peut revenir sur ses pas, la seule limitation étant le franchissement de seulement quatre frontières maritimes. Un bateau peut ainsi faire traverser deux séries de pions à travers un détroit ou embarquer et débarquer des pions dans des zones différentes au cours de son déplacement.

10.9 Les pions doivent être embarqués et débarqués dans le même tour. Un pion ne peut jamais demeurer à bord d'un bateau à l'issue du mouvement. Un pion ne peut pas voyager sur plus d'un bateau au cours d'un même tour.

10.10 Les bateaux peuvent se déplacer dans toute zone maritime (y compris les lacs) mais ne peuvent pas franchir les frontières exclusivement terrestres. Ils peuvent achever leur mouvement dans toute zone (sauf la pleine mer) qu'ils peuvent atteindre sans tenir compte des habitants de ces zones.

11.0 Conflit.

11.1 Il y a conflit lorsque des pions de deux joueurs ou plus occupent la même zone et que la population totale est supérieure à la limite de population (à noter qu'une zone est considérée comme complètement peuplée si elle comporte une ville). *Lorsque la limite de population n'est pas dépassée, les différents peuples vont coexister.*

11.2 Tous les conflits ont lieu dans des zones terrestres. Les bateaux ne sont jamais impliqués dans les conflits s'ils ont transporté les pions qui vont combattre. Les bateaux ne peuvent pas être capturés.

11.3 Les pions et les villes enlevés de la carte à la suite d'un conflit retournent aux stocks.

11.4 Il peut y avoir des conflits entre des pions, entre des pions et des villes et entre des pions et des villes défendues par des pions.

11.5 Conflits entre pions.

11.5.1 Alternativement, chaque joueur retire un pion jusqu'à ce qu'il ne subsiste que des pions d'un seul joueur dans la zone ou que la limite de population ne soit plus dépassée. Le joueur disposant du plus petit nombre de pions est le premier à en retirer un.

11.5.2 Si les deux joueurs disposent du même nombre de pions dans la zone, ils en retirent un simultanément (il s'ensuit dans ce cas qu'il y aura toujours un nombre pair de pions à un moment donné, de sorte qu'une zone qui ne peut accueillir qu'un pion sera dépeuplée à l'issue du conflit).

11.5.3 Si plus de deux joueurs sont impliqués dans un conflit, les pions sont retirés par ordre croissant des forces (à noter que

12.0 Construction de villes.

12.1 Une ville peut être construite sur n'importe quelle zone terrestre. Il ne peut jamais y avoir plus d'une ville par zone à un moment donné.

12.2 Un joueur disposant de six pions ou plus dans une zone comportant un site de ville peut, s'il le désire, les transformer en

13.0 Enlèvement du surplus de population.

13.1 Une fois que les villes ont été construites, la population en surplus doit être retirée et retournée au stock. Aucune zone sans ville ne doit alors contenir plus de pions que ce qui est autorisé par sa limite de population et aucune zone avec une ville ne doit contenir de pions.

14.0 Réduction des villes non soutenues.

14.1 Lorsque chaque joueur a enlevé son surplus de population (s'il y a lieu), il doit vérifier le soutien de ses villes.

14.2 Un joueur doit avoir sur la carte deux pions pour chaque ville qu'il y possède (ces pions représentent le soutien agricole nécessaire au maintien des populations urbaines). Si un joueur n'a pas suffisamment de pions pour soutenir ses villes, il doit commencer à les réduire (il choisit l'ordre) une par une, jusqu'à ce qu'il y ait assez de pions pour soutenir les villes restantes.

14.3 *Une ville est réduite en la retirant du jeu et en la remplaçant par le nombre maximum de pions autorisé par la limite de population de la zone concernée.* Ces nouveaux pions peuvent être immédiatement utilisés pour soutenir les autres villes susceptibles d'être réduites. Les villes qui viennent d'être construites au cours de cette phase doivent toutes être réduites avant celles construites ou acquises précédemment.

deux ou plusieurs joueurs peuvent être obligés de retirer simultanément leurs pions).

11.6 Conflits entre pions et villes.

11.6.1 Les villes demeurent intactes sauf si elles sont attaquées par sept pions ou plus de la même nation. Des pions en nombre inférieur à sept sont simplement retirés de la carte.

11.6.2 Si elle est attaquée par sept pions ou plus, la ville est remplacée par six pions et le conflit est résolu entre les pions.

11.6.3 Si deux joueurs ou plus attaquent une ville, ils se battent entre eux d'abord ; le vainqueur attaque ensuite la ville s'il a encore au moins sept pions.

11.7 Conflits entre pions et villes défendues par des pions.

Les pions se battent d'abord entre eux jusqu'à élimination de tous les pions sauf ceux d'un seul joueur. S'il reste suffisamment de pions pour attaquer la ville, l'attaque a lieu comme en 11.6.2.

11.8 Reddition des villes.

11.8.1 Si un joueur n'a pas suffisamment de pions en stock pour remplacer une ville attaquée par six pions, la ville se rend. L'attaquant remplace la ville qui se rend par une de ses propres villes du stock (la ville qui s'est rendue retourne au stock). Si l'attaquant a déjà neuf villes sur la carte, la ville qui se rend est simplement éliminée et retournée au stock.

11.8.2 Un joueur peut demander à résoudre d'abord les conflits où ses pions sont impliqués afin de récupérer suffisamment de pions pour éviter la reddition.

une ville. Si la zone ne comporte pas de site de ville, il faut au moins douze pions pour construire une ville. Ces pions retournent au stock.

12.3 Aucun joueur ne peut avoir plus de neuf villes sur la carte à un instant donné.

13.2 Les bateaux ne comptent pas en regard de la population. Un nombre quelconque de bateaux peut se trouver dans la même zone. Par exemple, si trois bateaux et trois pions se trouvent dans une zone à limite de population de deux, un pion doit être retiré mais les bateaux peuvent y rester.

14.4 Au cas où, alors qu'il essaie de réduire une ville, un joueur se trouve ne pas avoir assez de pions en stock pour satisfaire à la limite de population, il remplace la ville par les pions qu'il lui reste puis élimine toutes les autres villes non soutenues.

14.5 De façon idéale, le soutien des villes devrait être vérifié à l'issue de chaque phase où des pions sont retirés du jeu puisqu'il y a une possibilité que quelques villes aient perdu leur soutien. En termes pratiques, le nombre important de vérifications des soutiens qui serait nécessaire à chaque tour interromprait trop fréquemment le déroulement du jeu. L'expérience a montré que la vérification du soutien des villes ne doit être effectuée qu'à deux moments critiques du tour : avant l'acquisition des cartes de commerce et avant la taxation (ces deux moments sont indiqués dans la séquence de jeu). Il ne faut pas vérifier le soutien des villes à d'autres moments.

15.0 Acquisition des cartes de commerce.

15.1 Chaque joueur doit tirer des cartes de commerce d'autant de piles qu'il a de villes en jeu.

15.2 Le joueur qui possède le moins de villes sur la carte tire le premier, suivi des autres joueurs par ordre croissant du nombre de villes.

15.3 Les cartes de commerce sont toujours obtenues par la même méthode. Une carte est tirée du dessus de chaque pile (à partir de la pile numéro 1) jusqu'à ce que le joueur ait tiré dans autant de piles qu'il a de villes sur la carte. Par conséquent, un joueur possédant trois villes tire une carte de chacune des piles numérotées de 1 à 3. Il ne peut pas tirer de carte de la pile numéro 4 avant d'avoir au moins quatre villes sur la carte.

15.4 Si une pile est vide, le joueur n'a pas droit au remplacement de la carte perdue par une carte d'une autre pile ; il se passe simplement de cette carte.

16.0 Commerce.

16.1 Les joueurs font du commerce pour constituer des ensembles de la même marchandise (les ensembles valent plus que des cartes séparées). Le commerce est accessible à tous les joueurs simultanément : il est souvent bruyant, les propositions étant annoncées à haute voix. Les propositions peuvent être suspendues, modifiées ou annulées au cours de négociations ouvertes entre tous les joueurs. Lorsque cependant les cartes ont changé de mains, l'échange est réputé accompli et ne peut plus être annulé.

16.2 Le commerce s'effectue par un système de troc n'impliquant que les cartes de commerce. Il ne peut pas concerner le trésor ou les cartes de civilisation.

16.3 *Chaque joueur propose un certain nombre de cartes, qui doit être au moins de trois, annonce leur valeur totale en points et indique une des marchandises comprise dans le lot.* Ces informations doivent être correctes. Toute autre information verbale révélée lors d'une proposition ne doit pas nécessairement être exacte, qu'elle soit donnée volontairement ou en réponse à une question (les cartes de commerce détenues par un joueur ne doivent jamais être montrées aux autres joueurs).

15.5 Les joueurs ne doivent pas révéler ce qu'ils ont tiré puisqu'ils peuvent avoir acquis une carte de calamité à dos brun (qu'ils peuvent essayer de repasser à un autre joueur lors du commerce). Les cartes de calamité à dos orange sont bien entendu visibles de tous et doivent être révélées. Elles ne peuvent pas être échangées.

15.6 Les cartes de commerce doivent être gardées secrètes. En fait, lorsqu'elles sont dans les mains d'un joueur, ce sont les seuls éléments qui ne peuvent pas être examinés.

15.7 Chaque joueur a la possibilité d'acheter une ou plusieurs cartes de commerce d'or (« Gold ») s'il en existe, moyennant dix-huit pions du trésor par carte d'or (s'il achète la piraterie (« Piracy »), il peut l'utiliser comme les autres cartes de calamité à dos brun). Les pions dépensés sont retournés au stock.

Exemple de proposition de commerce : un joueur, désirant échanger deux « sel » et un « grain » doit annoncer au moins les renseignements suivants : « j'échange trois cartes d'une valeur totale de 16, comprenant du sel (ou du grain) ». Les autres joueurs peuvent faire des contre-propositions. Si deux joueurs tombent d'accord les cartes sont échangées simultanément, sans être révélées aux autres joueurs (notez qu'un joueur ne disposant pas d'au moins trois cartes ne peut pas faire de commerce).

16.4 Tout accord ne peut impliquer que deux joueurs.

16.5 Techniquement, le commerce peut se poursuivre jusqu'à ce que tous les joueurs aient accompli tous les échanges qu'ils souhaitent. Il est toutefois fortement conseillé d'imposer une limite de temps non supérieure à cinq minutes pour chaque phase de commerce. L'expérience a montré que des phases de commerce peuvent devenir interminables, surtout si l'un des joueurs refuse d'admettre qu'il ne peut procéder à aucun échange.

16.6 Les cartes de calamité ont une valeur de zéro pour le commerce.

17.0 Acquisition des cartes de civilisation.

17.1 Cette phase se joue dans l'ordre inverse du T.S.A., c'est-à-dire que l'Égypte est la première à avoir l'occasion d'acquérir à chaque tour des cartes de civilisation, suivie de Babylone, etc, jusqu'à l'Afrique.

17.2 Chaque joueur, à son tour, a la possibilité d'acquérir une carte de civilisation ou plus. Cela s'effectue en redonnant suffisamment de cartes de commerce, en dépensant des pions du trésor et/ou en utilisant des crédits, pour un montant égal à la valeur des cartes acquises.

17.3 La valeur de chaque carte de civilisation est inscrite en gros caractères en bas et au centre de la carte.

17.4 Ensembles de cartes de commerce.

17.4.1 Lorsque l'on possède plusieurs cartes de commerce marchandise, la valeur de la combinaison est grandement accrue comme l'explique la formule ci-après : élever au carré le nombre de cartes détenue et multiplier le résultat par la valeur de la marchandise. Par exemple trois cartes de grain de valeur 4 ont une valeur totale de 36 (3 X 3 X 4) et non de 12.

17.4.2 Pour la facilité du jeu, les valeurs des ensembles sont indiquées sur les cartes elles-mêmes, les combinaisons de 1 à 4 à la partie supérieure, les autres à la partie inférieure.

17.4.3 Des marchandises différentes, même de valeur identique, ne peuvent pas être combinées.

17.4.4 Ce sont ces valeurs accrues qui doivent être utilisées dans toutes les transactions (et dans les propositions de commerce) qui impliquent des ensembles de deux cartes ou plus de la même marchandise.

17.5 Crédits.

17.5.1 Tous les groupes de cartes de civilisation, à exception des cartes de civisme, procurent un crédit (appelé crédit de groupe) vis-à-vis d'autres cartes du même groupe et vis-à-vis d'une carte de civisme. Les crédits de groupe sont imprimés dans les coins inférieurs des cartes (la couleur indique le groupe et le symbole géométrique la carte de civisme auxquels s'applique le crédit). Quelques cartes possèdent également un crédit spécial qui est indiqué au centre de la carte.

17.5.2 Toutes les cartes d'art (bleu) valent 5 points vis-à-vis de toutes les autres cartes bleues et de la carte de civisme « Loi » (Law) (triangle) ; toutes les cartes de métier (orange) valent 10 points vis-à-vis de toutes les autres cartes oranges et de la carte de civisme « Démocratie » (carré) ; toutes les cartes de science (vert) valent 20 points vis-à-vis de toutes les autres cartes vertes et de la carte de civisme « Philosophie » (cercle).

17.5.3 Les cartes rouges (civisme) ne procurent aucun crédit, bien qu'elles en bénéficient (la littérature et l'architecture procurent des crédits spéciaux tels qu'indiqués sur la carte).

Exemple d'acquisition de carte de civilisation : le joueur A possède la carte de civilisation « Mysticisme » (acquise lors d'un tour précédent), six cartes de commerce (comportant trois grains, deux papyrus et une peau « hide ») et dix pions dans le trésor. Il désire acquérir la carte de civilisation « Musique » d'une valeur de 60. La carte de Mysticisme lui procure 5 points de crédit pour les arts ; les cartes de commerce ont une valeur de 45 (36 « grain » + 8 « papyrus » + 1 « peau ») et le trésor a une valeur de 10 points. La valeur totale est de 60 points (5 de crédit + 45 de cartes de commerce + 10 de trésor), juste assez pour acquérir la carte de musique.

17.6 Après utilisation, les cartes de commerce sont replacées, faces cachées sous les piles correspondantes. Le trésor utilisé est remis dans le stock.

17.7 *Les joueurs n'ont pas le droit de détenir plus d'une carte de civilisation de chaque type. Aucun joueur n'a le droit de posséder plus de 11 des 16 types de cartes disponibles.*

17.8 Le trésor, s'il est utilisé, doit l'être pour le montant exact ; des pions en excès ne peuvent pas être transférés au stock.

17.9 Aucune « monnaie » n'est rendue si la valeur des cartes de commerce et le crédit excèdent la valeur des cartes de civilisation acquises. Tout excédent est perdu.

17.10 Le crédit ne peut pas être utilisé lors du tour où il est acquis : le joueur doit attendre le tour suivant pour l'utiliser. Afin de vous assurer que cette situation ne se produise jamais, toutes les cartes de civilisation souhaitées lors d'un tour doivent être acquises en même temps.

17.11 Le même crédit procuré par une carte de civilisation possédée peut être appliqué à différentes cartes au cours du même tour mais il ne peut pas être appliqué plus d'une fois à la même carte. Par exemple le joueur B possédant le Mysticisme désire acquérir deux cartes de science « Astronomie » et « Frappe des monnaies » (Coinage). Le crédit de 20 points du Mysticisme vis-à-vis des sciences peut être appliqué à l'acquisition de chaque carte, pour un crédit total de 40 points.

17.12 Comme indiqué plus haut, certaines cartes de civilisation procurent un crédit spécial, en plus de leur crédit normal de groupe. Un seul de ces crédits peut être utilisé vis-à-vis d'une carte, même si les deux sont applicables. Par exemple, l'Architecture procure un crédit de 5 points vis-à-vis de la Loi ; elle confère également un crédit spécial de 15 points vis-à-vis de toutes les cartes de civisme. Un joueur qui désire acquérir la Loi peut utiliser soit le crédit des Arts (5 points), soit le crédit spécial du Civisme (15 points), mais ne peut utiliser les deux.

17.13 Une fois acquises, les cartes de civilisation ne peuvent jamais être échangées ni rendues. Cela nécessite de la part des joueurs une certaine stratégie puisqu'il leur faut au moins 1000 points pour pénétrer dans le deuxième âge du fer et davantage pour gagner. En raison de la limitation de possession à onze cartes, un trop grand nombre de cartes de basse valeur peut constituer un handicap sérieux, en particulier pour ceux qui ont besoin de 1400 points pour terminer.

17.14 Quatre cartes de Civilisation (Mysticisme, Architecture, Littérature et Ingénierie) appartiennent à deux groupes, dont les deux couleurs figurent en haut des cartes. Ces cartes bénéficient de tous les avantages des deux groupes. Pour ne donner que deux exemples, un joueur désireux d'acquérir l'Ingénierie pourra utiliser les crédits de toutes ses cartes de Sciences plus les crédits de toutes ses cartes oranges de métiers. A contrario, un joueur possédant l'Ingénierie peut utiliser son crédit de Sciences et son crédit de Métiers, aussi souvent que nécessaire lors du même tour.

17.15 Un joueur n'a pas le droit de refuser d'utiliser un crédit qui peut s'appliquer à une carte qu'il veut acquérir, ce qui empêche un joueur de remplacer son crédit par des pions de son trésor.

Nota Il est possible qu'un joueur ait pu obtenir assez de crédits pour acquérir certaines cartes de Civilisation (Astronomie par exemple) sans avoir à dépenser ni cartes de commerce, ni trésor, c'est-à-dire il peut, s'il le désire, prendre la carte sans payer quoi que ce soit.

18.0 Restitution du surplus de cartes de commerce.

Les joueurs, peuvent conserver, pour le tour suivant, jusqu'à six cartes de commerce et/ou de calamité, à dos brun. Toutes les

cartes en surplus doivent être restituées et placées, face cachée, sous les piles correspondantes de cartes de commerce.

19.0 Calamités.

19.1 Au début du jeu, une carte de calamité est placée sous chaque pile de cartes de commerce, à l'exception de la première pile. Au bout de quelques tours ou des cartes sont tirées, les cartes de calamités vont se trouver sur le sommet des piles.

19.2 Lorsqu'elles ont été tirées, les cartes de calamités à dos rouge ne peuvent pas être échangées mais doivent être annoncées et respectées par celui qui les a tirées.

19.3 Les cartes de calamité à dos brun n'affectent pas ceux qui les ont tirées, mais au contraire elles peuvent être, lors de la phase de commerce, échangées à d'autres joueurs qui doivent eux, dès qu'ils les reçoivent, se conformer à leurs instructions (ces joueurs n'ont plus le droit de les échanger).

19.4 Un joueur n'est pas obligé d'échanger une carte de calamité à dos brun lors du tour où il l'a tirée. Il peut la conserver pour l'échanger au cours d'un tour ultérieur ou la remettre sous la pile lors d'une phase ultérieure.

19.5 Les calamités ne sont pas résolues avant que tous les joueurs n'aient eu la possibilité d'acquiescer des cartes de civilisation.

19.6 Les calamités sont résolues par ordre croissant, en commençant par l'éruption volcanique (2) et en terminant par la piraterie (9). Lorsqu'une calamité est résolue, elle est remise face cachée, sous la pile correspondante. Le paragraphe 22.2 décrit chaque calamité.

19.7 Aucun joueur ne peut subir plus de deux calamités à chaque tour. Si un joueur reçoit plus de deux calamités lors du même tour, il conserve les deux calamités de numéros les plus bas et remet les autres sous leurs piles respectives au début de la phase. Un joueur peut quand même subir les effets secondaires d'une calamité tirée par un autre joueur en plus, des deux calamités qu'il aurait pu tirer.

19.8 Comme expliqué en 14.0., les joueurs doivent vérifier le soutien des villes lorsque toutes les calamités ont été résolues.

20.0 Déplacement des marqueurs de succession sur le T.S.A.

20.1 A cet instant, le marqueur de chaque joueur est normalement déplacé d'une case vers la droite sur sa rangée. Avant de pénétrer dans certaines époques, certaines exigences doivent cependant être satisfaites. Si ce n'est pas le cas, le marqueur ne peut pas être déplacé ce tour là

20.2 Exigences d'entrée.

Premier âge du bronze — le joueur doit avoir deux villes sur la carte.

Deuxième âge du bronze — le joueur doit posséder des cartes de civilisation d'au moins trois groupes (c'est-à-dire avoir trois des quatre couleurs). Rappelez-vous que certaines cartes appartiennent à deux groupes et comptent en tant que telles.

Premier âge du fer — le joueur doit posséder au moins sept cartes de civilisation.

Deuxième âge du fer — le joueur doit posséder au moins 1000 points de cartes de civilisation (les cartes de commerce et le trésor ne comptent pas).

20.3 Plusieurs des cases à l'intérieur du deuxième âge du fer comportent des valeurs en points. Un joueur devra posséder la valeur indiquée pour que son marqueur avance sur cette case. Il peut additionner son trésor, ses cartes de commerce et ses cartes de civilisation pour parvenir au total. Si le joueur n'a pas le total requis, son marqueur ne peut pas avancer.

20.4 Si un joueur se retrouve avec un total de points inférieur au nombre nécessaire à la case où est son marqueur (c'est-à-dire qu'il a perdu des points de trésor et/ou de cartes de commerce, de sorte qu'il est revenu à un total inférieur), il doit reculer son marqueur d'une case.

20.5 Au cours de toute époque, sauf de la première (âge de la pierre polie), un joueur qui achève le tour sans ville sur la carte doit reculer son marqueur d'une case.

21.0 Comment gagner.

21.1 Le premier joueur à déplacer son marqueur sur la case arrivée est le gagnant. Il ne peut le faire que s'il possède un nombre de points au moins égal à celui requis pour pénétrer dans la case. Ce déplacement est la dernière étape le long du T.S.A.

21.2 Dans le cas d'ex æquo, le gagnant est celui, qui possède le plus grand nombre de points en cartes de civilisation, trésor et cartes de commerce.

22.0 Renseignements et précisions.

22.1 Cartes de marchandises.

22.1.1 Il y a 74 cartes de commerce, dont 66 sont des marchandises et 8 des calamités.

22.1.2 Le tableau de la page 12 des règles en anglais donne le nombre de cartes de chaque marchandise et leurs valeurs correspondantes lorsqu'elles sont rassemblées.

22.2 Cartes de calamité.

22.2.1 Les quatre premières cartes de calamité possèdent un dos rouge et ne s'appliquent qu'au joueur qui les tire d'une pile. Ces cartes ne sont jamais échangées mais doivent être placées devant les joueurs qui les ont tirées afin qu'ils les résolvent au cours de la phase de résolution des calamités.

22.2.2 Les quatre dernières cartes de calamité possèdent un dos brun. Elles ne s'appliquent pas au joueur qui les tire mais affectent le premier joueur auquel elles sont échangées. Dès qu'une de ces cartes est échangée, elle doit être placée, face découverte devant celui qui l'a obtenue par échange afin qu'il la résolve au cours de la phase de résolution des calamités.

22.2.3 Dans les descriptions des calamités qui suivent, le terme « le joueur » fait toujours référence au joueur qui a reçu la calamité. Les villes valent 5 points d'unités et les pions valent 1 point d'unité.

22.2.4 Eruption volcanique ou tremblement de terre.

22.2.4.1 Si le joueur possède des unités dans une zone comportant un volcan, celui-ci entre en éruption et toutes les unités (les bateaux ne sont pas affectés) dans cette zone (ou ces zones) sont retirées de la carte, indépendamment de leur possesseur. (Notez que deux des trois volcans sont contigus à deux zones).

22.2.4.2 Si le joueur possède des unités adjacentes à plus d'un volcan, il peut décider de celui qui va entrer en éruption.

22.2.4.3 Si le joueur n'a aucune unité près d'un volcan, il doit réduire l'une de ses villes (cf. 14.3.) en tant que résultat d'un tremblement de terre. Il peut également exiger la réduction d'une ville d'un autre joueur, située dans une zone adjacente à sa propre ville (même à travers de l'eau).

22.2.5 Famine.

Le joueur perd 9 points d'unités et il peut demander aux autres joueurs d'enlever jusqu'à 20 points, mais avec un maximum de 11 points pour un seul joueur. Le joueur décide combien chacun des autres joueurs doit enlever de points, mais les joueurs décident des pions (ou villes) qu'ils vont enlever. Un joueur qui possède la carte de civilisation « Poterie » peut réduire ses

pertes de 4 points d'unités pour chaque carte de commerce de grain qu'il détient.

22.2.6 Guerre civile.

22.2.6.1 La nation du joueur est divisée en deux factions. La première faction est composée d'exactly 35 points d'unités. Tout ce qui reste compose la deuxième faction. Des points de la première faction, 15 sont d'abord choisis par le joueur puis 20 sont choisis par son candidat. Ces unités sont temporairement retournées. Le joueur décide alors s'il va poursuivre le jeu avec les unités de la première faction ou avec les unités de la deuxième faction. Son candidat annexe alors l'autre groupe et lui substitue des pions ou villes de sa propre couleur. Le joueur conserve son stock, son trésor, ses bateaux et sa position sur le T.S.A. Si le joueur a 35 points d'unités ou moins, la guerre civile n'a aucun effet.

22.2.6.2 Normalement, le joueur peut choisir n'importe quel autre joueur comme candidat mais si un ou plusieurs joueurs n'ont plus de pions sur la carte, le joueur doit prendre l'un d'entre eux comme candidat.

Nota Un joueur éliminé de la carte ne peut pas l'être définitivement puisqu'il peut toujours revenir en jeu ultérieurement en tant que résultat de la guerre civile, chez un autre joueur.

22.2.6.3 Au cas où le candidat ne dispose pas de suffisamment d'unités pour remplacer celles perdues au cours de la guerre civile, les unités restantes sont accaparées par le joueur possédant le plus grand nombre de pions en stock. Cette procédure peut devoir se répéter jusqu'à ce que toutes les unités concernées aient été remplacées.

Nota il est parfaitement possible que cette procédure entraîne le retour de ses unités à leur possesseur original, bien que celui-ci ne puisse pas compter, comme faisant partie de son stock, les pions qu'il y a remis à la suite de la guerre civile.

22.2.6.4 Si le joueur possède la Philosophie, seules quinze de ses unités composent la première faction, toutes choisies par son candidat, qui dans ce cas doit être le joueur qui possède le plus de pions dans son stock (ce peut être lui-même). Puis le processus se déroule comme exposé ci-dessus.

22.2.6.5 Si le joueur possède la Démocratie (et pas la Philosophie qui prévaut), 45 unités constituent la première faction, 15 choisies par le joueur et 30 par son candidat.

22.2.7 Inondation.

22.2.7.1 Le joueur perd 17 points d'unités si elles sont dans une plaine inondable. Les villes ne sont vulnérables que si elles sont dans une plaine inondable sans site ou si le site est représenté par un carré blanc (les villes sur des sites en noir sont invulnérables).

22.2.7.2 Dix points d'unités situés dans la même plaine inondable et appartenant à d'autres joueurs sont également retirés. Le joueur répartit les 10 points d'unités comme il l'entend, mais les joueurs affectés choisissent les unités à retirer (si les autres joueurs possèdent moins de 10 points d'unités dans la plaine inondable, toutes les unités sont éliminées).

22.2.7.3 Si le joueur possède des unités dans plus d'une plaine inondable, il doit choisir celle comportant le plus grand nombre de ses points d'unités (il a libre choix en cas d'égalité).

22.2.7.4 Un joueur possédant l'Ingénierie ne perd que 7 points d'unités au maximum en raison d'une inondation.

22.2.8 Epidémie.

22.2.8.1 Le joueur perd 16 points d'unités. Il peut exiger que d'autres joueurs perdent jusqu'à 25 points d'unités de leur choix, avec toutefois un maximum de 10 points par joueur et le joueur qui a échangé la carte lors du commerce est immunisé et ne peut en aucune façon être affecté.

22.2.8.2 Aucune zone ne peut être totalement dépeuplée et les villes, si elles sont impliquées, sont remplacées par un pion. Le résultat en est que, pour cette calamité seulement, la valeur d'une ville est de 4 points d'unités. La nécessité d'éviter un dépeuplement total peut quelquefois réduire les pertes qui devraient normalement intervenir.

22.2.8.3 Si le joueur possède la Médecine il ne perd que 11 points d'unités : tout autre joueur possédant la Médecine ne peut pas perdre plus de 5 points d'unités.

22.2.9 Désordre civil.

22.2.9.1 Si le joueur possède plus de quatre villes, les villes en surplus sont réduites (cf. 14.3.).

22.2.9.2 Si le joueur possède la Loi (et pas la Démocratie), seules les villes en plus de cinq sont réduites.

22.2.9.3 Si le joueur possède la Démocratie, seules les villes en plus de six sont réduites.

22.2.9.4 C'est le joueur qui choisit les villes qui seront réduites.

22.2.10. — Iconoclasme et hérésie.

22.2.10.1 Le joueur perd quatre de ses villes par réduction (cf. 14.3.).

22.2.10.2 Si le joueur possède la Loi (et pas la Philosophie), il ne perd que trois villes par réduction.

22.2.10.3 Si le joueur possède la Philosophie, il ne perd que deux villes par réduction.

22.2.10.4 Le joueur peut également exiger la réduction d'une ou deux villes (il choisit lesquelles) appartenant à d'autres joueurs. Un joueur possédant la Loi (et pas la Philosophie) ne peut pas perdre plus d'une ville en tant que résultat de l'exigence du joueur. Un joueur possédant la Philosophie ne peut être affecté en aucune manière par les exigences du joueur.

22.2.11 Piraterie.

22.2.11.1 Le joueur perd une ville côtière (zone comportant de l'eau et de la terre ferme) par élimination pour chaque bateau légitime possédé par le joueur qui lui a échangé la carte. C'est ce joueur qui choisit également les villes du joueur qui doivent être éliminées.

22.2.11.2 Pour être légitime, un bateau doit pouvoir atteindre la ville qu'il a l'intention de détruire par un mouvement normal (bien que la distance ne joue aucun rôle). Par exemple un bateau en Mer Noire peut éliminer une ville en n'importe quel endroit de la Méditerranée ; il ne peut pas, par contre, éliminer une ville dans le Golfe Persique.

22.2.12 Notes générales sur les calamités.

22.2.12.1 Sauf spécification contraire indiquant qu'elles peuvent être réduites, les villes doivent être éliminées lors de la résolution des calamités.

22.2.12.2 Les joueurs doivent s'acquitter du montant exact de leurs pertes. Si ce n'est pas possible, un joueur doit perdre davantage mais le dépassement doit être le plus petit possible.

22.2.12.3 Le trésor et les bateaux ne sont jamais affectés par une calamité.

22.3 Cartes de civilisation.

22.3.1 Chaque carte de civilisation existe en quatre exemplaires, à l'exception du Mysticisme (3), la Démocratie et la Philosophie (5 de chaque), l'Architecture et la Littérature (6 de chaque) et la Loi (7).

22.3.2 A l'exception du Mysticisme, toutes les cartes de civilisation confèrent une possibilité, une immunité ou un crédit spécial à leur possesseur, comme expliqué ci-après.

22.3.3 Tissage (Cloth Making).

Les bateaux peuvent se déplacer d'une zone supplémentaire (5 au lieu de 4).

22.3.4 Poterie (Pottery).

Les effets de la famine (cf. 22.2.5.) sont réduits lorsque la carte peut être associée à du « Grain ».

22.3.5 Art dramatique et Poésie (Drama and Poetry).

Procure un crédit spécial de 20 points vis-à-vis de la Littérature et un crédit spécial de 10 points vis-à-vis de la Démocratie.

22.3.6 Musique.

Procure un crédit spécial de 30 points vis-à-vis de la Philosophie.

22.3.7 Architecture.

Procure un crédit spécial de 15 points vis à vis de toute carte de Civisme.

22.3.8 Astronomie.

Les bateaux peuvent aller en pleine mer.

22.3.9 Travail des métaux (Metal working).

Dans les conflits, le joueur possédant cette carte enlève toujours son pion après que tous les autres joueurs sans « Travail des métaux » ont enlevé le leur, même si ceux-ci ont des forces supérieures. Entre des joueurs possédant le « Travail des métaux », il n'y a aucun effet.

22.3.10 Agriculture.

Cette carte permet à son possesseur d'accroître d'une unité la limite de population dans toutes les zones qu'il est seul à occuper (c'est-à-dire une zone à limite de population de deux peut alors supporter trois de ses pions). Elle n'a aucun effet au cours des conflits ou si des nations différentes cohabitent dans la même zone. L'Agriculture accroît également d'un le nombre de pions qui remplacent une ville en cas de réduction.

22.3.11 Frappe des monnaies (Coinage).

Chaque tour, son possesseur peut fixer le niveau des taxes pour ses villes à un, deux ou trois pions par ville. Il doit, au cours de ce tour, taxer au même taux chacune de ses villes.

23.0 Problèmes possibles.

23.1 Il est important de se rappeler que, sauf pour la détermination des conditions de victoire, tout départage entre nations doit se faire selon l'ordre du T.S.A.

23.2 Action impliquant plus de deux joueurs.

Ces actions doivent être séparées en actions individuelles, puis traitées comme expliqué dans les chapitres correspondants des règles.

24.0 Règles optionnelles.

24.1 Les deux règles ci-après sont présentées comme optionnelles uniquement parce qu'elles n'ont pas été suffisamment testées. Elles sont toutes deux recommandées.

24.2 Aucun joueur ne peut perdre d'unités comme résultat d'une calamité (soit subie directement soit en tant que conséquence de calamités frappant d'autres joueurs), si ses forces décroissent en dessous de 16 points d'unités (une ville vaut 5 points). Dès que le joueur retire l'unité qui fait ramener ses

Nota Il peut volontairement surtaxer ses villes, même si cela entraîne la révolte de certaines d'entre elles.

22.3.12 Littérature (Literacy).

Procure un crédit spécial de 25 points vis-à-vis de la Loi, de la Démocratie et de la Philosophie.

22.3.13 Ingénierie (Engineering).

Réduit les effets des inondations (cf. 22.2.7.) et oblige un attaquant à amener au moins huit pions (au lieu de sept) pour attaquer une ville.

22.3.14 Médecine.

Réduit les effets des épidémies (cf. 22.2.8.)

22.3.15 Loi (Law).

La Loi doit être acquise avant La Démocratie ou la Philosophie. Elle réduit également les effets des désordres civils (cf. 22.2.9.) et de l'Iconoclasme et hérésie (cf. 22.2.10.).

22.3.16 Démocratie.

Réduit les effets des guerres civiles (cf. 22.2.6.) et des désordres civils (cf. 22.2.9.).

22.3.17 Philosophie.

Modifie les guerres civiles (pas nécessairement en mieux, cf. 22.2.6.) et réduit les effets de l'Iconoclasme et hérésie (cf. 22.2.10.).

23.3 Ligne côtière grecque.

Une zone sur la carte (en Grèce centrale) possède deux lignes côtières distinctes. Un bateau ne peut pénétrer à un tour dans cette zone depuis une ligne côtière et la quitter, le tour d'après par l'autre ligne côtière que si le joueur dispose d'unités dans la zone. Dans le cas contraire, le bateau doit ressortir par la ligne côtière par laquelle il est entré. Un bateau ne peut jamais passer d'une ligne côtière à l'autre, au cours du même mouvement.

forcés en dessous de 16 points d'unités, il ignore toute perte ultérieure due à des calamités jusqu'à ce que ses forces redeviennent supérieures à 15 points d'unités. Ceci ne s'applique pas aux autres types de pertes.

24.3 Pour les parties à six ou sept Joueurs, l'entrée de l'Afrique dans le premier âge du fer doit être reculée d'une case, au niveau de l'Italie, de l'Illyrie, de la Thrace et de la Crète.

III. JEU COMPLET A MOINS DE SEPT JOUEURS

Sauf spécification contraire, toutes les règles et tout le matériel du jeu à sept joueurs sont utilisés.

25.0 Jeu à six joueurs.

La seule différence avec le jeu à sept joueurs consiste dans le nombre des pions disponibles pour chaque joueur. A six joueurs, chacun utilise les 55 pions.

26.0 Jeu à cinq joueurs.

26.1 Seuls trois des quatre panneaux de la carte sont utilisés. N'utilisez pas le panneau occidental de la carte (celui comportant les zones de départ de l'Italie).

26.2 La non-utilisation d'un panneau entraîne certaines situations particulières le long du bord occidental de la carte ainsi réduite.

26.2.1 Les zones dont le chiffre de limite de population n'est pas visible ne peuvent pas être occupées.

26.2.2 La totalité des sites de villes n'est pas utilisable, même si la zone elle-même est jouable.

26.2.3 Les nations qui débute le jeu exclusivement sur le panneau de carte retiré ne peuvent pas jouer.

26.3 Chaque joueur utilise 47 pions.

26.4 Retirer une carte de civilisation «Mysticisme ». Seules deux seront utilisées.

27.0 Jeu à quatre joueurs.

27.1 Seuls trois des quatre panneaux de la carte sont utilisés. N'utilisez pas le panneau occidental de la carte (celui comportant les zones de départ de l'Italie).

27.2 Le jeu est limité aux zones situées entièrement à droite des lignes pointillées (les zones de pleine mer comportant des pointillés sont jouables).

27.3 Seules quatre nations (Egypte, Babylone, Assyrie et Asie) peuvent jouer.

27.4 Retirer une carte de civilisation «Mysticisme ». Seules deux seront utilisées.

27.5 Chaque joueur utilise 55 pions.

28.0 Jeu à trois joueurs.

28.1 Seuls trois des quatre panneaux de la carte sont utilisés. N'utilisez que le panneau oriental de la carte (celui comportant les zones de départ de Babylone).

28.2 Le jeu est limité aux zones situées entièrement à gauche des limites pointillées (les zones de pleine mer comportant des pointillés sont jouables).

28.3 Seules cinq nations (Italie, Afrique, Illyrie, Thrace et Crête) peuvent jouer.

28.4 Retirer deux cartes de civilisation «Mysticisme ». Une seule sera utilisée.

28.5 Chaque joueur utilise 47 pions.

29.0 Jeu à deux joueurs.

29.1 Seuls trois des quatre panneaux de la carte sont utilisés. N'utilisez pas le panneau oriental de la carte (celui comportant les zones de départ de Babylone). Les sites de villes sur les îles ne peuvent pas être utilisés. Il en coûte 12 pions pour construire une ville sur une île.

29.2 Le jeu est limité aux zones situées entièrement à gauche des lignes pointillées (les zones de pleine mer comportant des pointillés sont jouables).

29.3 Seules quatre nations (Italie, Afrique, Illyrie et Thrace) peuvent jouer.

29.4 Retirer deux cartes de civilisation «Mysticisme ». Une seule sera utilisée.

29.5 Chaque joueur utilise 55 pions.

IV. VERSIONS ABRÉGÉES DU JEU COMPLET

30.0 Lignes directrices.

30.1 Les flèches, sur le T.S.A., indiquent les points où il est possible de finir le jeu.

30.2 Les joueurs décident, avant de jouer, de la ligne d'arrivée qui sera utilisée. Le premier joueur à franchir la ligne entre les deux flèches choisies est le vainqueur.

30.3 N'utilisez aucune des cartes de civilisation «Mysticisme » pour les versions abrégées. Toutes les autres règles et tout le matériel sont les mêmes que pour le jeu complet.

V. JEUX SIMPLIFIÉS

31.0 Le jeu des nomades et des navigateurs.

31.1 Introduction.

Il s'agit du plus simple de tous les jeux présentés. Il est rapide et simple mais n'est peut-être pas aussi facile qu'il paraît.

Il se joue à deux, trois ou quatre joueurs. Avec au départ un seul pion, chaque joueur déplace et accroît sa population en se répandant dans les zones inhabitées de la carte. A mesure que chaque nation prend de l'importance, la compétition fait rage pour l'occupation des zones restantes de la carte. A la fin de la partie, celui qui occupe le plus grand nombre de zones est déclaré vainqueur.

31.2 Matériel de jeu.

31.2.1 Utilisez l'ensemble de la carte.

31.2.2 Chaque joueur utilise 55 pions et 4 bateaux (les villes ne sont pas utilisées).

31.2.3 Placer un marqueur de succession sur le T.S.A. Il est utilisé comme compteur de tours pour tous les joueurs et est déplacé à chaque tour d'une case, vers la droite. Lorsqu'il atteint la case d'arrivée de la rangée, la partie est terminée (les joueurs n'utilisent pas leur propre marqueur de succession sur le T.S.A.).

31.2.4 Il est préférable que les joueurs choisissent des positions de départ aussi séparées que possible les unes des autres.

31.3 Conditions de victoire.

Le gagnant est le joueur qui occupe à la fin de la partie le plus grand nombre de zones (ce n'est pas nécessairement le joueur

possédant le plus grand nombre de pions sur la carte). Ce jeu n'est pas tout à fait équilibré, certaines positions de départ bénéficiant d'un avantage.

31.4 Séquence de jeu.

Parce que « Nomades et navigateurs » est une version simplifiée du jeu complet, seules certaines activités sont effectuées.

Phase	Activité
1	Expansion de la population
2	Construction de bateaux
3	Mouvement (éliminer le surplus de population)
4	Déplacer le marqueur sur le T.S.A.

31.5 Règles spéciales.

31.5.1 Les pions ne peuvent pas être déplacés dans une zone déjà occupée par un ou des pions d'un autre joueur. Aucun conflit n'est autorisé.

31.5.2 Les bateaux ne peuvent être construits et entretenus que par prélèvement (puisqu'il n'y a pas de trésor).

31.5.3 Les bateaux peuvent franchir la pleine mer mais ne peuvent pas y demeurer entre deux tours.

31.5.4 L'ordre du mouvement, est celui du T.S.A. Il n'y a pas de recensement.

31.5.5 Toutes les autres activités non indiquées dans la séquence de jeu ci-dessus sont ignorées.

31.5.6 A l'issue du mouvement, les pions en surplus des limites de population sont retirés et remis dans le stock.

32.0 Le jeu des paysans et des citadins.

32.1 Introduction.

Deux à sept joueurs peuvent participer à ce jeu de constitution d'empire et de conquête. « Paysans et Citadins » traite de la construction de villes et de conflits territoriaux. Les joueurs doivent apprendre à compenser le désir d'expansion par la nécessité de conserver de grandes zones urbaines paisibles. Chacun de ces deux objectifs peut être accompli et le joueur avisé saura à quel moment il doit préférer l'un à l'autre. Ce jeu ressemble davantage au jeu complet que « Nomades et Navigateurs », toutefois les cartes de commerce et de civilisation n'y sont pas plus utilisées.

32.2 Matériel de jeu.

32.2.1 Utilisez l'ensemble de la carte.

32.2.2 Mise en place identique à celle de « Nomades et Navigateurs », si ce n'est que les villes et les marqueurs de succession de chacun sont utilisés comme pour le jeu complet.

32.3 Conditions de victoire.

32.3.1 Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée indiquée par les deuxièmes flèches (dans le deuxième âge du bronze) est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs la franchissent ensemble, ils sont départagés par le nombre de villes : celui qui en possède le plus grand nombre sur la carte est le gagnant.

32.3.2 Dans ce jeu, seules deux époques sont utilisées. Les joueurs doivent posséder deux villes sur la carte pour pénétrer dans le premier âge de bronze. Il n'y a aucune exigence pour pénétrer dans le deuxième âge du bronze.

32.4 Séquence de jeu.

Phase	Activité
1	Expansion de la population
2	Recensement
3	Construction de bateaux (retirer les bateaux en excès)
4	Mouvement
5	Conflit
6	Construction de villes
7	Éliminer le surplus de population (réduire les villes non soutenues)
8	Déplacement des marqueurs de succession sur le T.S.A.

32.5 Règles spéciales.

32.5.4 Les bateaux ne peuvent être construits que par prélèvement. Les bateaux peuvent franchir la pleine mer mais ne peuvent pas y achever leur déplacement.

32.5.2 S'il s'avère que les conditions de victoire de ce jeu sont trop faciles, raccourcir la partie d'un ou deux tours.

NOTES SUR LES ILLUSTRATIONS DES PIÈCES

Parce que c'est un jeu, Civilisation n'est pas censé recréer l'ascension et le déclin des diverses civilisations tels qu'ils se sont réellement produits. Chaque joueur débute la partie avec sa propre petite tribu à un moment où l'humanité venait juste d'acquérir le moyen, par agriculture, d'entamer sa marche vers la civilisation moderne. La façon dont l'humanité progresse au cours des premières 7000 années de cette marche varie à chaque partie. Il est par conséquent dangereux d'attribuer à l'une des neuf nations des ornements distinctifs quelconques d'une civilisation historique associative.

Dans la version originale anglaise du jeu, toute association avec des civilisations historiques a été évitée: Le nom de chaque nation a été choisi à partir de la zone géographique d'origine et non pas en fonction d'une civilisation réelle qui peut être identifiée par le même nom. Aucun détail géographique de la carte ne comporte de nom et les pions ne sont pas illustrés. Tout est dans l'état primitif où nous pensons que le monde a été avant que ne débute l'Histoire.

La version Avalon Hill comporte des illustrations sur ses pions. Cela est dû à trois raisons : permettre plus aisément à l'esprit des joueurs de franchir l'espace séparant le XX^e siècle de l'époque de Civilisation, accentuer l'individualité de chaque nation et constituer un stimulus à des recherches plus approfondies dans cette période fascinante du développement de l'humanité. Les illustrations ont été choisies parmi les cultures propres à chaque région d'origine des nations, les cultures ayant tendance à être plus stables en temps et en lieu que les peuples qui les pratiquent. L'accent a été mis sur l'impact géographique sur la culture, de telle sorte que la relation avec une civilisation spécifique a été minimisée. En raison de la stabilité d'une culture pendant une longue période, la question de temps n'a pas été considérée comme étant particulièrement importante. Le résultat en est que le facteur de temps a quelquefois cédé le pas à la nécessité d'une identification régionale marquée (comme c'est le cas pour le Panthéon).

DESCRIPTION DES ILLUSTRATIONS SUR LES PIONS

Villes

Egypte : les Grandes Pyramides de Gizeh : Menkure (env. 2575 av. J.-C.), Khafre (env. 2600 av. J.-C.), Khufu (env. 2650 av. J.-C.).

Babylone : reconstruction d'artiste du Ziggourat à Ur (env. 2100 av. J.-C.).

Asie : reconstruction d'artiste de la Porte du Lion, Boghazkoy, Anatolie (env. 1400 av. J.-C.).

Assyrie : restitution d'artiste de la Porte d'Ishtar, Babylone (env. 575 av. J.-C.).

Crête : reconstruction d'artiste de la Colonnade du Palais de Knossos, Crête (env. 1400 av. J.-C.).

Thrace : le Parthénon, Athènes (432 av. J.-C.).

Illyrie : reconstruction d'artiste du Trésor des Siphniens dans le Sanctuaire d'Apollon à Delphes (env. 530 av. J.-C.).

Afrique : restitution d'artiste de la Porte fortifiée de Carthage, Espagne (env. 250 av. J.-C.).

Italie : le Panthéon, Rome (environ 125 ap. J.-C.).

Bateaux

Chaque bateau a été choisi parmi ceux utilisés par la nation associée. Il n'existe pas d'informations détaillées pour chaque type de bateau.

Peuples

Babylone : le Dieu Shamesh sur un trône, stèle de Hammurabi, Suse (env. 1760 av. J.-C.).

Egypte : détail de la scène de chasse aux oiseaux, peinture murale de la tombe d'Amenemheb, Thèbes (env. 1450 av. J.-C.).

Assyrie : taureau ailé à tête humaine, Khorsabad (env. 720 av. J.-C.).

Crête : détail de la fresque du toréador, Knossos (env. 1500 av. J.-C.).

Illyrie : image d'Apollon (reconstruction) sur la base ouest du Temple de Zeus à Olympia.

Thrace : chasseur, détail de la mosaïque de la chasse au lion, Pella (env. 300 av. J.-C.).

Asie : cocher de char (mettant l'accent sur le cheval domestiqué dans les steppes de l'Asie).

Afrique : éléphant africain (espèce n'existant qu'en Afrique) utilisé sur les monnaies carthagoises.

Italie : statue d'Auguste qui se dressait devant la « villa » impériale à Prima Porta, à 15 km au nord de Rome (env. 20 av. J.-C.).

Traduit par D. SERBOURCE, le 24-3-1983.

© Avalon Hill Game Company. Traduit et publié en français par Jeux Descartes avec l'autorisation de The Avalon Hill Game Co.