

Effets des calamités

30.21 Éruption volcanique ou Séisme

30.211 Si la victime principale possède une cité dans un territoire jouxtant un volcan, celui-ci entre en éruption et élimine toutes les unités (sans tenir compte de leur propriétaire) dans les territoires touchés par ce volcan. Si la victime principale possède des unités dans des territoires jouxtant plusieurs volcans, le site de l'éruption est celui qui cause le plus de dommages (en nombre d'unités perdues) à la victime principale et aux éventuelles victimes secondaires. En cas d'égalité, la victime principale choisit le lieu de l'éruption.

30.212 Si la victime principale n'a aucune cité dans un territoire jouxtant un volcan, une de ses cités est détruite par un tremblement de terre. Une cité appartenant à un autre joueur est réduite. Cette seconde cité doit être située dans un territoire adjacent à la cité détruite, même au-delà des eaux. Comme ci-dessus, le site du séisme est celui qui cause les dommages les plus importants.

30.213 Si la victime principale possède la carte *Génie Civil*, le séisme réduit sa cité au lieu de la détruire. Un joueur qui possède cette carte ne peut pas être choisi comme victime secondaire d'un séisme. Le *Génie Civil* n'a aucun effet sur les éruptions volcaniques.

30.22 Traîtrise

30.221 Une cité appartenant à la victime principale est remplacée par une cité appartenant au joueur lui ayant échangé la carte. Si ce « donneur » n'a pas de cité disponible en stock, la cité victime est simplement éliminée. Le joueur qui a donné la carte choisit laquelle.

30.222 Si la Traîtrise est tirée par la victime principale sans qu'elle ait pu l'échanger lors de la phase commerciale, une cité lui appartenant est réduite. Comme personne ne lui a donné la carte, aucun autre joueur ne bénéficie de son infortune.

30.31 Famine

30.311 La victime principale perd 10 points d'unité à lui tout seul, et informe les autres joueurs qu'ils doivent tous ensemble perdre 20 points d'unité en tout, un joueur ne pouvant en perdre plus de 8 à lui tout seul. La victime principale décide combien de points d'unité sont perdus par chacune des victimes secondaires, mais celles-ci décident elles-mêmes quelles unités enlever.

30.312 Les joueurs qui possèdent la carte *Poterie* peuvent réduire leurs pertes de 4 points d'unité pour chaque carte de *Grain* en main. Les cartes de *Grain* utilisées pour cela ne sont pas écartées, mais elles doivent être placées face visible devant le joueur jusqu'à la fin du tour. Elles ne pourront donc pas être utilisées pour acquérir des cartes de civilisation avant le tour suivant.

30.32 Superstition

30.321 Trois cités appartenant à la victime principale sont réduites. Celle-ci choisit lesquelles sont concernées.

30.322 Si la victime principale possède la carte *Mysticisme*, seules deux cités sont réduites ; si elle possède *Déisme*, une seule cité est réduite ; si elle possède *Illumination*, il n'y a pas d'effet. Ces effets ne sont pas cumulatifs : l'effet pris en compte est celui de la carte religion possédée ayant le plus haut niveau.

30.41 Guerre Civile

30.411 La nation de la victime principale est divisée en deux factions. Le joueur ayant le plus de points d'unités en stock est le bénéficiaire de la Guerre Civile. On le détermine en comptant les pions (1 point chacun) et les cités (5 points chacune) en stock. Si c'est la victime principale qui possède le plus de points en stock, il n'y a pas de guerre civile.

30.412 La composition de la première faction est déterminée par la victime principale et le bénéficiaire comme suit :

30.4121 La victime principale commence par sélectionner 15 points d'unités.

30.4122 Si elle possède la carte *Musique*, elle sélectionne 5 points supplémentaires ; si elle possède *Théâtre et Poésie*, elle sélectionne 5 points supplémentaires ; si elle possède *Démocratie*, elle sélectionne 10 points supplémentaires. Les effets de ces 3 cartes sont cumulables.

30.4123 Après que la victime principale eut terminé sa sélection, le bénéficiaire sélectionne à son tour 20 points d'unité supplémentaires appartenant à la victime principale pour compléter la première faction.

30.4124 Si la victime principale possède la carte *Philosophie*, la première faction est automatiquement composée de 15 points d'unité choisis par le bénéficiaire, indifféremment des autres cartes civilisation qu'elle possède.

30.413 Tout ce qui reste constitue la seconde faction. S'il n'y a pas de seconde faction, il n'y a pas de guerre civile.

30.414 Si la victime principale possède la carte *Militarisme*, 5 points d'unité sont éliminés de chaque faction afin de refléter l'effet destructeur accru de la guerre civile. Les unités requises pour cela sont enlevées après la sélection des factions. Chaque joueur doit, si possible, retirer les unités demandées de territoires adjacents à l'autre faction.

30.415 La victime principale décide ensuite avec les unités de laquelle des deux factions elle continuera à jouer. Elle conserve son stock, ses bateaux, son trésor, ses cartes de civilisation et sa position sur la TSA. Le bénéficiaire annexe la faction non retenue par la victime principale en remplaçant les unités impliquées par les siennes propres. S'il lui manque des unités pour tout remplacer, le reste est repris par le joueur suivant dans l'ordre d'importance du nombre de points d'unité en stock, et ainsi de suite.

30.42 Révolte d'esclaves

30.421 Quinze pions appartenant à la victime principale ne peuvent pas être utilisés pour soutenir ses cités. Cet effet est résolu immédiatement. Après la fin de la résolution de toutes les calamités, les pions retrouvent normalement leur fonction.

30.422 Les cités sont réduites une par une en considérant le nouveau nombre de pions disponibles au soutien des cités restantes. Si la victime principale a moins de 15 pions en jeu, seuls ces pions sont affectés par la révolte d'esclaves. Les pions mis sur la carte après la résolution des réductions de cités de la victime peuvent alors participer au soutien de ses cités.

30.423 Si la victime principale possède la carte *Exploitation Minière*, 5 pions supplémentaires ne peuvent pas être utilisés pour le soutien des cités. Si elle possède la carte *Illumination*, le nombre de pions qui ne peuvent être utilisés pour soutenir les cités est diminué de 5. Si le joueur possède les deux cartes, leurs effets s'annulent.

30.51 Inondations

30.511 Si la victime principale a des unités sur une plaine inondable, elle perd un maximum de 17 points d'unité dans les territoires affectés. Les cités sont vulnérables aux inondations si elles ont été construites sur des territoires inondables sans site de cité ou avec un site représenté par un carré blanc.

30.512 Dix points d'unité sur cette même plaine inondable appartenant à une ou plusieurs victimes secondaires sont aussi retirés. La victime principale choisit la répartition en nombre d'unités perdues entre les adversaires de son choix, mais les victimes secondaires choisissent elles-mêmes quelles unités elles doivent perdre. Si le nombre d'unités sur la plaine inondée affectée appartenant aux autres joueurs totalise 10 points d'unités ou moins, tous ces joueurs deviennent automatiquement victimes secondaires et toutes leurs unités sont enlevées.

30.513 Si la victime principale a des unités sur plus d'une plaine inondable, les inondations ne surviennent que dans la plaine contenant le plus grand nombre de ses points d'unité. Dans le cas d'une égalité, elle choisit le lieu des inondations.

30.514 Si la victime principale n'a pas d'unités dans les plaines inondables, une de ses cités côtières, qu'elle choisit, est éliminée. Si elle n'a pas de cités côtières, elle n'est pas affectée par les Inondations.

30.515 Un joueur qui possède la carte *Génie Civil* et qui a des unités sur une plaine inondée perd un maximum de 7 points d'unité, qu'il soit victime principale ou secondaire. Si la victime principale n'a pas d'unités sur une plaine inondable et possède *Génie Civil*, une de ses cités côtières est réduite au lieu d'être éliminée.

30.52 Hordes Barbares

30.521 Placement initial

30.5211 Quinze pions appartenant à une des nations qui ne joue pas sont placés dans un territoire de départ de la victime principale. Ces pions Barbares sont placés dans le territoire de départ causant le plus de dommages à celle-ci. Si elle n'a pas d'unités dans aucun de ses territoires de départ, les Barbares sont mis initialement dans un territoire vide. Ils peuvent être placés dans un territoire contenant des unités appartenant à un autre joueur que la victime principale seulement s'il n'y a pas d'autres territoires disponibles.

30.5212 Immédiatement après ce placement initial, le conflit est résolu entre les Barbares nouvellement arrivés et toutes les unités, incluant les nations autres que la victime principale, dans le territoire occupé par les Barbares.

30.522 Poursuite du mouvement

30.5221 Une fois le conflit initial résolu, tous les Barbares survivants et en excès par rapport à la limite de population du territoire de placement initial, se déplacent vers le territoire adjacent qui causera le plus de dommages à la victime principale. Le conflit en résultant est de nouveau résolu.

30.5222 Ce processus est répété jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Barbares en surplus sur le territoire nouvellement envahi. A la fin de la phase de résolution de cette calamité, les pions Barbares survivants ne peuvent pas excéder les limites de population des territoires qu'ils occupent.

30.5223 Les Barbares se déplacent toujours comme une unité, sauf quand ils laissent des pions dans des territoires qu'ils ont déjà occupés. Ils peuvent traverser des frontières maritimes, mais ne peuvent traverser des territoires de pleine mer.

30.5224 Les déplacements des Barbares suivent toujours le principe de se diriger vers le territoire qui cause le plus de dommages immédiats à la victime principale. On ne doit pas faire de calculs pour savoir s'il ne vaut pas mieux les déplacer vers un territoire qui ferait moins de dommages immédiats sous prétexte que le déplacement suivant en causerait davantage s'ils faisaient ce « détour ».

30.5225 Tous les mouvements et conflits impliquant les Barbares sont achevés durant la phase de cette calamité, et avant la résolution de n'importe quelle autre calamité suivante. Une fois que les Barbares ont cessé de se déplacer, ils restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils soient éliminés par les joueurs. Les Barbares n'augmentent pas leur population et ne peuvent pas être choisis comme victimes secondaires.

30.523 Conflit avec d'autres nations

30.5231 Les Barbares doivent entrer dans des territoires occupés uniquement par des cités ou des pions appartenant à la victime principale, à condition qu'ils puissent lui infliger des dommages dans ces territoires. S'ils ne peuvent pas pénétrer dans un tel territoire, ils peuvent entrer dans des territoires vides ou occupés par des unités appartenant à d'autres nations, avec l'obligation d'atteindre le territoire le plus proche de celui où ils pourront infliger des dommages à la victime principale.

30.5232 Si les Barbares pénètrent dans des territoires contenant des unités appartenant à d'autres nations que la victime principale, ils provoquent un conflit avec ces unités. Les Barbares ne s'attaquent pas eux-mêmes et peuvent ainsi passer par des territoires qu'ils ont déjà occupés sans conséquence désastreuse pour eux. Il est donc possible qu'une victime principale qui n'a plus d'unités près de ses territoires de départ ne subisse aucune conséquence néfaste de cette calamité si les Barbares s'épuisent tout seuls en ravageant et occupant des territoires en tentant d'atteindre les unités vulnérables de la victime principale les plus proches.

30.524 Résolution des égalités

30.5241 Si les Barbares ont le choix pour entrer dans tel ou tel territoire, le joueur qui a transmis la calamité à la victime principale choisit dans quel territoire ils vont pénétrer. Si la calamité n'a pas été donnée, ces décisions sont prises par le joueur ayant le plus d'unités en stock au moment où la calamité est résolue.

30.5242 Les pions Barbares ne bénéficient d'aucun des attributs du joueur qui les contrôle.

30.525 Si les Barbares éliminent une cité, aucune carte de commerce n'est tirée chez la victime.

30.526 La Crète ne peut pas être la victime principale des Hordes Barbares.

30.61 Épidémie

30.611 La victime principale perd 16 points d'unité. Elle doit alors obliger les autres joueurs à perdre 25 points d'unité de leur choix, un seul joueur ne pouvant perdre à lui seul plus de 10 points. Le joueur qui a transmis l'Épidémie à la victime principale ne peut être choisi comme victime secondaire.

30.612 Une nation qui enlève des points suite à une épidémie doit laisser au moins un pion dans chaque territoire affecté. Les cités qui sont éliminées à cause d'une épidémie sont remplacées par au moins un pion, ainsi elles ne comptent que pour un maximum de 4 points d'unité dans le calcul des pertes dues à cette calamité.

30.613 Si la victime principale possède la Médecine, ses pertes sont réduites à 8 points d'unité. Si une victime secondaire possède aussi la Médecine, ses pertes sont réduites à 5 points d'unité.

30.614 Un joueur qui possède la Construction de Routes perd 5 points d'unité supplémentaires dues à l'épidémie, qu'il soit victime principale ou secondaire.

30.615 Les effets de la Médecine et de la Construction de Routes sont cumulatifs.

30.71 Désordre Civil

30.711 Toutes les cités de la victime principale sauf trois sont réduites. Elle choisit lesquelles doivent l'être.

30.712 Le nombre de cités devant être réduites est diminué de un pour chacune des cartes de civilisation que la victime possède parmi les suivantes : Musique, Théâtre et Poésie, Loi et Démocratie.

30.713 Le nombre de cités devant être réduites est augmenté de un si la victime possède Militarisme.

30.714 Le nombre de cités devant être réduites est augmenté de un si la victime possède Construction de Routes.

30.715 Les effets 30.712 à 30.714 sont cumulatifs.

30.81 Iconoclasme et Hérésie

30.811 Quatre des cités de la victime principale sont réduites. Elle choisit lesquelles doivent l'être.

30.812 Si la victime possède la Loi, le nombre de cités réduites est diminué de un.

30.813 Si la victime possède la Philosophie, le nombre de cités réduites est diminué de un.

30.814 Si la victime possède la Théologie, le nombre de cités réduites est diminué de trois.

30.815 Si la victime possède le Monothéisme, le nombre de cités réduites est augmenté de un.

30.816 Si la victime possède la Construction de Routes, le nombre de cités réduites est augmenté de un.

30.817 Les effets 30.812 à 30.816 sont cumulatifs.

30.818 La victime principale doit alors obliger la réduction d'un total de deux cités appartenant à d'autres joueurs. Le joueur qui a transmis l'Iconoclasme et l'Hérésie ne peut pas être désigné comme victime secondaire.

30.819 Une victime secondaire qui possède la Philosophie ne peut pas perdre plus d'une cité de cette manière. Un joueur qui possède la Théologie ne peut pas être désigné comme victime secondaire.

30.91 Piraterie

30.911 La victime principale perd deux cités côtières. Le joueur qui lui a transmis cette calamité choisit les cités à éliminer. Celles-ci sont remplacées par deux cités pirates appartenant à une des nations qui n'est pas utilisée lors de la partie (par commodité, utilisez les mêmes unités que pour les Hordes Barbares).

30.912 Deux cités côtières appartenant à deux autres joueurs sont de la même façon remplacées par des cités pirates, même si la victime principale avait moins de deux cités côtières et n'a pas ainsi été elle-même totalement affectée. C'est la victime principale qui choisit ces deux cités. Les victimes secondaires ne peuvent perdre chacune qu'une seule cité. Le joueur qui a transmis la Piraterie à la victime principale ne peut être choisi comme victime secondaire.

30.913 Les cités pirates ne requièrent aucun soutien agricole et restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient attaquées et détruites. Quand une cité pirate est attaquée, elle est remplacée par des pions inutilisés uniquement aux fins de résolution du combat. Après qu'il ait eu lieu, tous les pions pirates éventuellement survivants sont éliminés. Lorsqu'une cité pirate est détruite, l'attaquant peut la piller.