

# CIVILISATION

---

## SOMMAIRE

---

### I. APERÇU

1. INTRODUCTION	2
2. DESCRIPTION DU JEU	2

### II. ÉLÉMENTS DU JEU

3. MATÉRIEL	3
4. LE PLATEAU	3
5. LES PIONS	4
6. LES CARTES DE CIVILISATION	4
7. LES CARTES DE COMMERCE	4
8. LES MARCHANDISES	4
9. LES CALAMITÉS	4
10. LA CARTE DE SUCCESSION ARCHÉOLOGIQUE	5
11. TAPIS DES JOUEURS	5
12. PLACEMENT ET SURFACE	5
13. FEUILLE DES EFFETS DES CALAMITÉS	5
14. TABLEAU DES CRÉDITS CARTES DE CIVILISATION	5

### III. AVANT DE COMMENCER

15. MISE EN PLACE DU JEU	5
16. LE NOMBRE DE JOUEURS	6

### IV. PROCÉDURE TOUR PAR TOUR

17. LE TOUR DE JEU	6
--------------------	---

18. LA SÉQUENCE DE JEU	7
------------------------	---

### V. LES PHASES

19. COLLECTE DES TAXES	7
20. EXPANSION DE LA POPULATION	7
21. RECENSEMENT	8
22. CONSTRUCTION DE BATEAUX	8
23. MOUVEMENTS	8
24. CONFLITS	9
25. CONSTRUCTION DE CITÉS	10
26. ÉLIMINATION SURPLUS DE POPULATION	10
27. ACQUISITION DES CARTES DE COMMERCE	10
28. COMMERCE	11
29. RÉOLUTION DES CALAMITÉS	11
30. EFFETS DES CALAMITÉS	12
31. ACQUISITION DES CARTES DE CIVILISATION	15
32. ATTRIBUTS DES CARTES DE CIVILISATION	16
33. AVANCE DES MARQUEURS SUR LA TABLE DE SUCCESSION ARCHÉOLOGIQUE	18

### VI. GAIN DE LA PARTIE

34. FIN DE LA PARTIE	18
35. DÉTERMINATION DE LA VICTOIRE	18

---

## CREDITS

Directeur de projet : Bruce Harper  
Groupe d'étude : Lauren Banerd, Bruce Harper, Jim Eliason, Jeff Groyeboer, Eric Hunter, Steven Padgett, Gary Rapanos, Michael Roos, Jennifer Schlickbernd, Jeff Suchard.  
Traduction française : Nicolas Fréreux

Edition originale : The Avalon Hill Game Company  
Jeu de base première édition AH © 1981  
Extension Cartes de commerce AH © 1982  
Extension Carte ouest AH © 1988  
Edition française Jeux Descartes © 1990  
Extension Règles avancées AH © 1991

# CIVILISATION

## (REGLES AVANCEES)

### I. APERÇU

#### 1. INTRODUCTION

**1.1** Civilisation est un jeu d'habileté pour 2 à 8 joueurs qui couvre le développement des civilisations anciennes de l'invention de l'agriculture à l'émergence de Rome comme pouvoir dominant en Méditerranée, soit une durée d'environ 8000 ans. Chaque joueur conduit une nation à travers la carte de la Méditerranée jusqu'au Proche-Orient en essayant de s'installer et bâtir une niche pour lui-même et sa culture.

**1.2** Bien que les combats et la stratégie soient importants, Civilisation n'est pas un wargame car on ne gagne pas grâce aux batailles et aux conquêtes. Au contraire, l'objectif du jeu est d'atteindre un niveau général de développement incluant les facteurs culturels, économiques, politiques et religieux. Les conflits qui surgissent sont le résultat de rivalités dues au manque de place sur le plateau plutôt que de tentatives d'élimination des autres joueurs. Nomades, fermiers, guerriers, marchands, artisans, prêtres et citoyens ont tous une part essentielle à jouer dans le développement de chaque civilisation. Le joueur qui aura le mieux compensé ces diverses perspectives réalisera le meilleur équilibre et gagnera la partie.

**1.3** Une partie de Civilisation peut durer de 10 à 12 heures dans sa totalité. Lorsque cette longue durée n'est pas disponible, les joueurs peuvent jouer pour une durée limite fixée à l'avance (cf. 34.1).

#### 2. DESCRIPTION DU JEU

**2.1** Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points de victoire (cf. 35). Le gagnant ne sera pas obligatoirement le joueur qui atteindra le premier la fin de la Table de Succession Archéologique (TSA) ou celui avec le plus grand total de points en cartes de civilisation, bien que ces éléments soient des facteurs importants pour déterminer le vainqueur. Les cartes de civilisation sont acquises par un processus pas à pas qui reflète le développement actuel des civilisations.

**2.2** L'occupation de territoires est indiquée par des pions qui représentent des groupes de personnes ou des cités. Au début du jeu, chaque nation démarre avec un simple pion dans un de ses territoires de départ. A chaque tour, chaque joueur accroît sa population en ajoutant un pion dans chaque territoire contenant un seul pion et deux pions dans chaque territoire en contenant deux ou plus.

**2.3** Chaque joueur peut maintenant déplacer ses pions vers de nouveaux territoires par voie de terre ou par mer en embarquant sur des bateaux. Les joueurs déplacent généralement leurs pions vers des territoires fertiles et défendables. Ces mouvements représentent les migrations des tribus nomades et leur quête d'une terre convenable.

**2.4** Après les déplacements, les conflits sont résolus dans les territoires qui contiennent un surplus de population. Comme les populations atteignent assez vite les limites du plateau, les conflits deviennent plus «communs» pendant que les guerres de bordure aident à établir les frontières de chaque nation. La portée de l'expansion est souvent limitée par la perte de pions dans les territoires disputés.

**2.5** Après la résolution des éventuels conflits, des cités peuvent être construites dans les territoires qui contiennent suffisamment de pions. La construction de villes est une voie plus productive de résorption des tensions entre populations que l'expansion territoriale. Bien que les cités requièrent un arrière-pays agricole, elles sont mieux à même de résister aux attaques et produisent des revenus à travers des taxes qui peuvent être utilisées à la constitution d'un fonds central au bénéfice de l'état tout entier. Le versement des taxes est représenté par le transfert de pions du Stock vers le Trésor. Les joueurs doivent s'efforcer de maintenir un équilibre entre populations rurales et urbaines.

**2.6** A chaque tour de jeu, les joueurs tirent une carte commerce pour chaque cité qu'ils possèdent sur le plateau. La majorité des cartes commerce sont des marchandises, mais certaines d'entre elles sont des calamités qui peuvent affecter un ou plusieurs joueurs. Les cartes de commerce, incluant ou non certaines calamités, sont ensuite échangées entre les joueurs durant la phase de commerce, leur permettant de développer des séries de cartes marchandises du même type. Une fois toutes les calamités résolues, ces séries de cartes de marchandises éventuellement augmentées de pions du Trésor permettront d'acquérir des cartes de civilisation.

**2.7** Les cités sont donc essentielles pour fournir la richesse nécessaire au développement d'une civilisation, mais une nation qui néglige l'accroissement de cette richesse par le commerce sera surpassée par les autres ayant une attitude plus active. Cependant, le commerce n'est pas sans risque sous la forme de calamités qui peuvent avoir un effet désastreux sur une nation qui a négligé d'élaborer une culture équilibrée. De telles calamités peuvent également servir indirectement de tremplin à partir duquel une société bien organisée peut s'élever dans des voies nouvelles et obtenir encore davantage de grandeur. Tout de même, les «meilleures» calamités sont encore celles qui arrivent aux autres nations !

**2.8** La richesse née du commerce peut donc être utilisée pour développer divers aspects d'une civilisation qui, tour après tour, aident à progresser davantage. Les cartes de civilisation confèrent des aptitudes et immunités spéciales à leur détenteur, et fournissent aussi aux joueurs la majeure partie des points qu'ils ont besoin pour progresser le long de la TSA et gagner. La rapidité et l'efficacité avec lesquelles une nation est capable de développer ces différents aspects d'une civilisation détermineront ses chances de succès et de victoire dans le jeu. Une organisation stratégique est essentielle étant donné que certaines cartes de civilisation sont onéreuses et, pour les acquérir, un joueur devra normalement accumuler des crédits grâce à des séries de cartes moins chères. Par exemple, le coût de la «Démocratie» (200) peut être réduit de 45 points par la possession de «Théâtre et Poésie», «Architecture» et «Littérature».

## II. ÉLÉMENTS DU JEU

### 3. MATÉRIEL

**3.1** Le jeu se compose des éléments suivants :

A. Un plateau formé de quatre panneaux. Les territoires de départ de l'Italie sont à l'extrême ouest et ceux de Babylone à l'extrême est. La carte d'extension ouest peut aussi être utilisée mais n'est pas essentielle pour jouer.

B. Neuf séries de pions.

C. 24 séries de cartes de civilisation (huit de chaque type).

D. Un jeu de 115 cartes de marchandises.

E. Un jeu de 12 cartes calamités.

F. Une Carte de Succession Archéologique (comprenant la Table de Succession Archéologique, le tableau de recensement et les emplacements pour les piles de cartes commerce).

G. Huit tapis pour les joueurs.

H. Le présent livret de règles et ses annexes.

**3.2** Civilisation ne nécessite aucun dé.

### 4. LE PLATEAU

**4.1** Le plateau se compose de quatre panneaux qui, correctement assemblés, forment une carte stylisée du monde antique de l'Italie au Golfe Persique. Un cinquième panneau, l'Extension ouest, peut aussi être utilisé bien qu'il ne soit pas essentiel pour jouer à Civilisation. La carte est divisée en territoires pour les besoins de la population et de ses déplacements. Ces territoires contiennent des caractéristiques importantes dans le jeu.

**4.2** Territoires :

**4.21** Les territoires terrestres consistent en tout territoire limité par des lignes blanches contenant divers espaces colorés en vert ou brun. Plusieurs îles dans un seul territoire sont considérées comme constituant une seule île pour le jeu.

**4.22** Les territoires maritimes consistent en tout territoire contenant du bleu. Les territoires qui contiennent à la fois des espaces verts et/ou bruns et des espaces bleus sont donc considérés comme terrestres et maritimes.

**4.23** Les territoires de pleine mer sont les territoires maritimes qui ne contiennent que du bleu.

**4.24** Les territoires côtiers sont ceux qui contiennent des espaces terrestres et maritimes (mais pas de lac).

**4.3** Frontières :

**4.31** Les frontières terrestres sont indiquées par une ligne blanche séparant deux territoires terrestres.

**4.32** Les frontières maritimes sont indiquées par une ligne blanche séparant deux territoires maritimes (lacs inclus).

**4.33** Une frontière qui traverse terre et mer est considérée à la fois comme frontière terrestre et maritime. Quand les règles font seulement mention de frontières terrestres ou maritimes, les termes de frontières entièrement terrestres ou entièrement maritimes sont utilisés.

**4.4** Particularités géographiques :

**4.41** Les volcans sont représentés par des triangles blancs. Un des volcans, dans la mer Égée, n'occupe qu'un territoire. Les deux autres volcans, en Sicile et en Italie, chevauchent deux territoires.

**4.42** Les plaines inondables sont représentées par des espaces colorés en vert très foncé. Tout territoire contenant un espace de cette couleur (quelle qu'en soit la surface) est considéré comme une plaine inondable.

**4.43** Les sites de cité sont représentés par des petits carrés. La plupart des sites sont noirs. Les sites en blanc sont sur des plaines inondables et sont donc vulnérables aux inondations.

**4.5** Les limites de population des territoires terrestres sont indiquées par un chiffre inscrit dans un cercle de couleur. Ces chiffres indiquent le nombre maximum de pions que le territoire peut recevoir. Afin de faciliter l'identification, chaque valeur a sa propre couleur.

**4.6** Les territoires de départ de chaque nation sont indiqués par une bordure colorée. Au début de la partie, les joueurs ne peuvent placer leur pion initial que sur un territoire de départ avec une bordure de la même couleur que leur pion. Les territoires de départ de la Crète sont indiqués par une bordure verte autour de l'île de Crète.

**4.61** Si la carte de l'Extension ouest est utilisée, les territoires de départ du bord ouest du plateau originel sont négligés. Les territoires de départ pour l'Afrique et l'Italie sont modifiés en conséquence.

**4.7** La séparation représentée par une ligne blanche discontinue sur le panneau central du plateau est utilisée pour diviser celui-ci en un territoire plus petit pour des parties avec moins de six joueurs.

**4.8** Toutes les autres particularités de la carte n'ont qu'une utilité esthétique et n'ont pas d'impact sur le jeu.

## 5. LES PIONS

**5.1** Il y a neuf séries de pièces de jeu, chacune d'elle portant une couleur nationale distinctive : Afrique (marron), Italie (rouge), Illyrie (jaune), Thrace (vert foncé), Crète (vert clair), Asie (orange), Assyrie (bleu foncé), Babylone (bleu clair) et Égypte (violet). Chaque série contient 55 grands pions carrés, 9 cités rondes, 4 bateaux rectangulaires, un petit marqueur carré de recensement et un petit marqueur carré de succession.

**5.2** Les pions sont carrés et sont utilisés pour représenter les populations rurales. Quand le terme pion est utilisé, cela ne comprend ni les bateaux, ni les cités.

**5.3** Les cités sont rondes et sont utilisées pour représenter les populations urbaines.

**5.4** Les bateaux sont rectangulaires et sont utilisés uniquement pour transporter les pions à travers les territoires maritimes.

**5.5** Le terme «unité» fait référence aux pions et aux cités, à l'exclusion des bateaux.

**5.6** Le terme «point d'unité» est utilisé pour parler de la valeur des pions et cités, généralement dans le contexte de résolution de calamités. Chaque cité a une valeur de 5 (cinq) points d'unité et chaque pion a une valeur de 1 (un) point d'unité.

## 6. LES CARTES DE CIVILISATION

**6.1** Les cartes de civilisation représentent 24 aspects importants d'une civilisation. Il y a cinq groupes de cartes de civilisation, chacun étant identifié par sa propre couleur. Quatre cartes appartiennent à deux groupes à la fois. Les groupes sont : Artisanat (orange), Sciences (vert), Arts (bleu), Civisme (rouge) et Religion (jaune).

**6.2** *Quand les attributs des cartes de civilisation suscitent des exceptions à la règle générale, ces exceptions sont indiquées en italique. Les attributs des cartes de civilisation sont résumés au verso de ces cartes.*

## 7. LES CARTES DE COMMERCE

**7.1** Il y a deux types de cartes de commerce : les marchandises et les calamités. Le terme «carte de commerce» est utilisé dans les règles pour désigner les deux types de cartes. Les règles qui se réfèrent spécifiquement aux marchandises ou aux calamités s'appliquent uniquement à ce type de carte.

## 8. LES MARCHANDISES

**8.1** Il y a 115 cartes de marchandises. La table suivante indique la pile et le nombre de chaque marchandise, ainsi que la valeur maximum d'un lot :

Pile	Marchandise	Nombre	Valeur max
1	Ocre	8	64
1	Peau	7	49
2	Fer	8	128
2	Papyrus	7	98
3	Sel	9	243
3	Bois	8	192
4	Grain	8	256
4	Huile	7	196
5	Tissu	7	245
5	Vin	6	180
6	Bronze	6	216
6	Argent	5	150
7	Épices	6	252
7	Résine	5	175
8	Gemmes	5	200
8	Teinture	4	128
9	Or	5	225
9	Ivoire	4	144

## 9. LES CALAMITÉS

**9.1** Il y a 12 calamités. Le tableau suivant indique dans quelle pile de cartes de commerce chaque calamité est placée ainsi que son statut commercial :

Pile	Calamité	Statut
2	Éruption volcanique ou Séisme	Non échangeable
2	Traîtrise	Échangeable
3	Famine	Non échangeable
3	Superstition	Échangeable
4	Guerre civile	Non échangeable
4	Révolte d'esclaves	Échangeable
5	Inondations	Non échangeable
5	Hordes barbares	Échangeable
6	Épidémie	Échangeable
7	Désordre civil	Échangeable
8	Iconoclasme et Hérésie	Échangeable
9	Piraterie	Échangeable

## 10. CARTE DE SUCCESSION ARCHÉOLOGIQUE

**10.1** La Carte de Succession Archéologique est divisée en trois sections : la Table de Succession Archéologique (TSA), les piles de cartes de commerce et la piste de recensement.

**10.2** La Table de Succession Archéologique (TSA) contient une piste horizontale pour chaque nation. Les marqueurs de succession de chaque joueur se déplacent le long de leur propre piste de la gauche vers la droite. Il y a 17 cases par piste, cases de départ et d'arrivée incluses.

**10.21** La TSA est divisée en cinq régions appelées époques : le néolithique, l'Âge du Bronze Ancien, l'Âge du Bronze Récent, le Premier Âge du Fer et le Deuxième Âge de Fer. Dans la dernière époque, chaque case contient une valeur. On ne peut pénétrer dans ces cases tant que le joueur concerné n'a pas acquis le nombre de points indiqué (cf. 33.25). Toutes les nations n'entrent pas dans les mêmes époques au même moment.

**10.3** Les emplacements des cartes commerce sont utilisés pour contenir les différentes piles de cartes commerce durant le jeu. Il y a neuf emplacements, un pour chaque niveau.

**10.4** La piste de recensement est utilisée pour contenir les marqueurs de recensement de chaque nation. Après avoir réalisé l'expansion de population, les joueurs comptent le nombre de pions qu'ils possèdent sur le plateau et placent leur marqueur de recensement sur le nombre correspondant sur la piste de recensement.

## 11. TAPIS DES JOUEURS

**11.1** Les tapis sont utilisés par les joueurs pour contenir tous les pions, cités et bateaux qui ne sont pas sur le plateau. Ils constituent un stock et sont conservés dans la partie Stock du tapis. Quand des pions, des cités et des bateaux sont retirés du plateau, ils sont placés dans ce Stock et pourront retourner dans le jeu ultérieurement. Aucune pièce du jeu n'est jamais retirée définitivement du jeu.

**11.2** Lorsque des pions sont placés dans la partie Trésor du tapis, ils deviennent une monnaie qui peut être utilisée pour acquérir des cartes de civilisation. Il est important de ne pas mélanger les pions du Stock avec ceux du Trésor, car ils ont des fonctions bien distinctes.

## 12. PLACEMENT ET SURFACE

**12.1** La carte de placement des nations est une aide pour déterminer les territoires de départ de chaque nation.

**12.2** La carte des surfaces de jeu indique en fonction du nombre de joueurs comment délimiter l'aire utiliser sur la carte, avec ou sans l'utilisation de l'extension ouest.

## 13. FEUILLE DES EFFETS DES CALAMITÉS

**13.1** Cette feuille indique les effets de chaque calamité. Elle est imprimée séparément pour en faciliter sa consultation.

## 14. TABLEAU DES CRÉDITS DES CARTES DE CIVILISATION ET FEUILLE DE DÉCOMPTE

**14.1** Le tableau des «Crédits des cartes civilisation» fait gagner beaucoup de temps en permettant aux joueurs de calculer rapidement les crédits qu'ils ont accumulés en vue de l'acquisition de cartes de civilisation supplémentaires.

**14.2** La feuille de décompte fournit aux joueurs un moyen commode de noter leurs acquisitions de cartes civilisation et retient le total courant de points des dites cartes. Les joueurs doivent garder le total des valeurs des cartes et le révéler quand un autre joueur le lui demande. Les joueurs peuvent souhaiter noter le numéro du tour durant lequel ils ont acquis leurs cartes de civilisation pour référence future.

## III. AVANT DE COMMENCER

### 15. MISE EN PLACE DU JEU

**15.1** Disposer le plateau et la Carte de Succession Archéologique au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un tapis qu'il place devant lui.

**15.2** Classer les cartes de civilisation par type et les mettre de côté en un endroit facilement accessible. Classer les cartes marchandises par numéro, battre chaque paquet, puis compter, pour chacun du deuxième au neuvième paquet, un nombre de cartes marchandises équivalent au nombre de joueurs, puis les mettre de côté. Chacune des huit cartes calamités échangeables est ensuite insérée et battue avec les cartes marchandises restantes de la même valeur (Traîtrise avec le Fer et le Papyrus, Superstition avec le Sel et le Bois, et ainsi de suite). Les cartes marchandises mises de côté sont maintenant placées sur leur paquet respectif. Cela garantit qu'aucun joueur ne tirera de calamité jusqu'à ce que le jeu soit bien lancé. Les quatre calamités non échangeables sont placées sous le paquet de cartes commerce correspondant à leur valeur numérique. Le premier paquet n'a pas de calamité.

**15.3** L'ordre de jeu est déterminé par tirage au sort entre les joueurs. Dans l'ordre, chaque joueur choisit une des neuf nations, à moins qu'il soit décidé que l'attribution de la nation se fasse aléatoirement. Ensuite chaque joueur prend les pièces de jeu correspondantes et place un pion dans un de ses territoires de départ (cf. 4.6). Il existe un choix dans les territoires de départ pour toutes les nations excepté Thrace qui n'en a qu'un seul.

**15.31** Même à huit joueurs, une nation ne sera pas en jeu. Les unités appartenant à la ou les nations qui ne jouent pas seront utilisées pour les calamités Hordes Barbares et Piraterie. À part cela, les unités supplémentaires ne sont pas utilisées et sont laissées de côté.

**15.4** Les joueurs placent leur marqueur de succession sur leur case de départ de la TSA et leur marqueur de recensement sur la piste à côté de la TSA. La partie peut maintenant commencer.

**15.5** Les derniers arrivés :

**15.51** Les joueurs qui désirent rejoindre une partie en cours peuvent le faire en choisissant une nation non utilisée, puis en attendant une Guerre Civile.

**15.52** Une fois que la Guerre Civile survient, le nouveau joueur sera le bénéficiaire puisqu'il aura le plus de pions en stock. En plus des pions et cités qu'elle acquiert comme résultat de la Guerre Civile, la nouvelle nation reçoit aussi, gratuitement, les mêmes cartes de civilisation que celles détenues par la victime de la Guerre Civile, puis place son marqueur sur la même position sur la TSA que cette dernière. La victime conserve ses cartes de civilisation. Les gains de cartes de civilisation et de position sur la TSA par le bénéficiaire d'une Guerre Civile n'interviennent que lorsqu'un nouveau joueur entre dans la partie.

**15.6** Les premiers partis :

**15.61** Si un joueur doit quitter la partie en cours, ses unités restent, inertes, sur le plateau jusqu'à ce qu'elles soient éliminées par les autres joueurs. La nation inerte ne se déplace pas, sa population n'augmente pas, et ses cités ne requièrent aucun soutien. Une telle nation ne peut être choisie comme victime secondaire des calamités.

**15.62** Quand un joueur quitte la partie, sa nation garde, au hasard, une carte commerce pour chaque cité qu'elle possède sur le plateau. Les cartes surnuméraires retournent sous leur paquet correspondant à leur valeur. Quand une cité appartenant à la nation inerte est éliminée, le joueur attaquant tire une des cartes commerce retenues en guise de pillage de la cité.

**15.63** Une nation inerte conserve ses cartes de civilisation. Leurs attributs sont pris en compte lors des résolutions des attaques contre ses unités.

## 16. LE NOMBRE DE JOUEURS

**16.1** Civilisation peut se jouer de deux à huit joueurs. Dépendant du nombre de joueurs, l'aire de jeu, le nombre de pions par joueur et certaines règles diffèrent comme expliqué ci-dessous. Sauf indication contraire, toutes les autres règles sont appliquées.

**16.11** Lorsqu'une partie n'est jouée que sur une partie du plateau, les territoires terrestres qui n'apparaissent que partiellement sur le plateau peuvent être utilisés si leur limite de population est visible. Un territoire terrestre jouable qui contient normalement un site constructible est considéré comme n'ayant pas de site constructible si le signe le représentant n'est pas visible.

**16.12** Les nations dont les territoires de départ sont sur un panneau sur lequel on ne joue pas ne peuvent être choisies. Si l'on n'utilise pas le panneau de l'extrême ouest, les territoires de départ pour l'Afrique et l'Italie sont modifiés en conséquence.

**16.2** Huit joueurs : Les quatre panneaux du plateau de jeu sont utilisés. Si la carte d'extension ouest est disponible, elle est utilisée telle quelle. Chaque joueur ne prend que 47 pions.

**16.3** Sept joueurs : Les quatre panneaux du plateau de jeu sont utilisés. Si la carte d'extension ouest est disponible, elle est utilisée telle quelle. Chaque joueur prend 55 pions.

**16.4** Six joueurs : Les quatre panneaux du plateau de jeu sont utilisés. Si la carte d'extension ouest est disponible, les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser le panneau de l'extrême est. Chaque joueur prend 55 pions.

**16.5** Cinq joueurs : Trois panneaux sont utilisés. Les joueurs peuvent choisir de jouer, soit sans le panneau d'extrême ouest, soit sans le panneau d'extrême est, ou, si l'extension ouest est disponible, avec les deux panneaux ouest. Chaque joueur ne prend que 47 pions.

**16.6** Quatre joueurs : Seuls les trois panneaux est du plateau sont utilisés, et la ligne pointillée divisant la carte marque le bord ouest du plateau. Les territoires de pleine mer contenant la ligne séparatrice peuvent être utilisés. Seules quatre nations (Égypte, Babylone, Assyrie et Asie) sont jouables. Si l'extension est disponible, la portion ouest du plateau peut être utilisée avec cinq nations (Italie, Afrique, Illyrie, Thrace et Crète) utilisables. Dans tous les cas, chaque joueur utilise 55 pions.

**16.7** Trois joueurs : Seuls les trois panneaux ouest sont utilisés, et la ligne pointillée marque le bord est. Les territoires de pleine mer contenant ladite ligne peuvent être utilisés. Seules cinq nations (Italie, Afrique, Illyrie, Thrace et Crète) sont jouables. Chaque joueur ne prend que 47 pions.

**16.8** Deux joueurs : Idem que ci-dessus en ce qui concerne les panneaux utilisés, le marquage du bord est et l'utilisation des territoires de pleine mer. Les sites constructibles sur les îles sont négligés (12 pions sont donc requis pour construire une cité sur une île). Seules quatre nations (Italie, Afrique, Illyrie et Thrace) sont utilisables. Chaque joueur prend 55 pions.

## IV. PROCÉDURE TOUR PAR TOUR

### 17. LE TOUR DE JEU

**17.1** Chaque tour de jeu (dans Civilisation) est divisé en un nombre d'activités distinctes appelées phases. Durant chaque phase, les joueurs accomplissent les actions indiquées simultanément ou, si nécessaire, dans un ordre prescrit. Lorsque toutes les phases ont été achevées, le tour est terminé et un nouveau tour commence.

**17.2** Afin d'accélérer le jeu, lors de certaines phases, tous les joueurs peuvent exécuter l'activité requise simultanément, tant que leurs actions n'ont pas d'effet sur les autres joueurs. Toutefois, des situations surviennent fréquemment pour lesquelles les actions des autres joueurs sont d'une importance cruciale pour déterminer les actions d'un joueur. Les joueurs peuvent insister à tout moment pour que les actions d'une phase particulière soient effectuées dans l'ordre adéquat.

**17.3** L'ordre d'accomplissement d'une activité durant les différentes phases est déterminé en fonction de divers critères qui seront détaillés dans les règles se rapportant à chaque phase. Ces critères sont résumés dans la séquence de jeu.

**17.4** L'ordre de la TSA est utilisé pour résoudre toutes les égalités entre nations, excepté les conflits. L'ordre de la TSA correspond à la liste des nations sur la TSA, l'Afrique en premier, puis l'Italie en second, et ainsi de suite jusqu'à l'Égypte.

## 18. LA SÉQUENCE DE JEU

**18.1** Durant chaque tour, la séquence de jeu suivante est utilisée :

<u>Phases</u>	<u>Conditions</u>
Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités construites (ordre de la TSA)
Expansion de la population	Toujours (ordre de la TSA)
Recensement	Toujours
Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre du recensement)
Mouvements	Toujours (ordre du recensement)
Conflits	Si nécessaire (simultanément)
Construction des cités	Si approprié (ordre de la TSA)
Enlever le surplus de population	Si nécessaire (ordre de la TSA)
Vérifier le soutien des cités	Si nécessaire (ordre de la TSA)
Acquisition de cartes commerce (achat d'Or ou d'Ivoire)	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
Commerce	Minimum trois cartes de commerce requises (simultanément)
Résolution des calamités	Si approprié (dans l'ordre croissant des calamités)
Facultés spéciales	Si approprié (ordre de la TSA)
Vérifier le soutien des cités	Toujours (ordre de la TSA)
Acquisition cartes civilisation (défausser cartes commerce en excès)	Si approprié (ordre de la TSA)
Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

**18.2** Il y a 16 phases dans un tour de jeu. Pendant les premiers tours, seules quelques-unes de ces 16 phases seront effectuées. Les phases pendant lesquelles aucune action ne peut être réalisée sont simplement négligées.

**18.3** L'activité principale d'une phase peut parfois requérir la réalisation d'actions secondaires. Ces actions sont indiquées entre parenthèses dans la colonne Phase de la séquence de jeu.

## V. LES PHASES

### 19. COLLECTE DES TAXES

**19.1** Chacun des joueurs doit transférer deux pions du Stock vers le Trésor pour chaque cité qu'il possède sur le plateau. C'est le seul moyen de faire entrer des pions dans le Trésor, autrement que par le pillage (cf. 24.52)

**19.2** Les joueurs qui possèdent la carte «Monnaie» peuvent faire varier leur taux de taxation, soit en l'augmentant jusqu'à trois pions par cité, soit en le baissant à un pion par cité. La même taxe doit être levée (1, 2 ou 3 pions) pour chaque cité dans un tour donné. Un taux peut volontairement être choisi en vue d'entraîner la révolte de certaines cités.

#### **19.3 Révoltes de cités**

**19.31** Des révoltes surviennent lorsqu'un joueur n'a pas suffisamment de pions dans son Stock pour payer les taxes requises. Une fois le manque déterminé, les cités en excès se révoltent. Les révoltes sont résolues seulement après que tous les joueurs aient payé leurs taxes.

**19.32** Le joueur ayant le plus de points d'unités en stock (les cités comptent pour cinq points chacune, les pions pour un point chacun) est le bénéficiaire de la révolte. Il choisit quelles cités se soulèvent et les remplace par ses propres cités. Il ne peut remplacer que les cités pour lesquelles leur propriétaire est incapable de payer ses taxes. Si le bénéficiaire n'a pas assez de cités en stock pour remplacer toutes les cités révoltées, le joueur le suivant en nombre de points d'unités en stock remplace le reliquat et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cités révoltées aient été remplacées. Les taxes impayées ne sont pas dues par les nouveaux propriétaires.

**19.33** Dans les rares cas où plus d'un joueur ne peut remplacer les cités en révolte restantes, celles-ci sont alors simplement éliminées sans être remplacées.

**19.34** Les cités appartenant à des joueurs qui détiennent la carte «Démocratie» ne se révoltent jamais.

### 20. EXPANSION DE LA POPULATION

**20.1** Chaque joueur ajoute un pion (pris dans son Stock) dans chaque territoire contenant un seul de ses pions, et deux pions dans chaque territoire contenant déjà deux ou plus de ses pions. Des pions ne sont jamais ajoutés dans les territoires avec une cité. Le nombre de pions dans un territoire peut donc dépasser sa limite de population.

**20.2** Si un joueur n'a pas suffisamment de pions en stock pour terminer l'expansion de sa population, il répartit les pions qu'il possède dans son Stock entre les territoires éligibles comme il le souhaite, mais, à part cela, l'expansion de population est automatique et ne peut pas être volontairement réduite si l'on a assez de pions dans son Stock.

**20.3** La population est augmentée dans l'ordre de la TSA. Si les accroissements de population sont automatiques ou n'affectent pas les autres joueurs, cette action peut être effectuée simultanément par l'ensemble des joueurs.

## 21. RECENSEMENT

**21.1** Chaque joueur compte le nombre de pions qu'il a sur le plateau. Les cités et bateaux ne sont pas pris en compte. Excepté pour les joueurs qui détiennent la carte «*Militarisme*», le joueur ayant le plus de pions construira ses bateaux en premier et se déplacera le premier dans la phase de mouvement, suivi par les autres joueurs dans l'ordre décroissant de leur nombre de pions.

**21.2** Chaque marqueur de recensement est placé sur la piste de recensement dans la case correspondant à la population du joueur (décompte des pions sur le plateau hors bateaux et cités). Un enregistrement est maintenant disponible pour l'ordre des mouvements. Pour résoudre les égalités, il faudra se référer aux positions des nations sur la TSA.

## 22. CONSTRUCTION DE BATEAUX

**22.1** Les joueurs construisent et entretiennent les bateaux dans l'ordre du recensement. Construire un bateau coûte deux pions. Ils peuvent être payés soit par le Trésor, soit par un prélèvement de deux pions du joueur d'un territoire sur lequel le navire est construit, ou encore par une combinaison des deux possibilités.

**22.11** *Les joueurs qui possèdent la carte «*Militarisme*» construisent et entretiennent leurs navires après tous ceux qui n'ont pas cette carte. L'ordre pour la construction de bateaux entre ces joueurs est déterminé normalement en fonction du recensement.*

**22.2** Un bateau financé entièrement par le Trésor peut être placé dans n'importe quel territoire contenant au moins une unité du joueur. Un bateau construit totalement ou partiellement par un prélèvement de pions sur le plateau doit être placé dans le territoire où s'est effectué le prélèvement. Tous les pions dépensés pour les bateaux retournent au Stock.

**22.3** Les bateaux déjà en jeu doivent être entretenus pour un coût d'un pion par tour et par bateau venant du Trésor ou par prélèvement d'un pion du territoire occupé par le bateau. Les navires non entretenus sont immédiatement retirés du plateau et retournent au Stock. Un joueur peut volontairement enlever un bateau du jeu en ne payant pas son entretien et en construire un dans un territoire différent dans le même tour.

**22.4** Un joueur ne peut avoir plus de quatre bateaux en jeu en même temps.

## 23. MOUVEMENTS

**23.1** Une fois les constructions de bateaux terminées, les joueurs peuvent déplacer tout ou partie (voire aucun) de leurs pions et bateaux. Les cités ne peuvent pas bouger. Un joueur ne peut pas déplacer les unités d'un autre joueur.

**23.2** Les joueurs effectuent leurs déplacements dans l'ordre du recensement, le joueur ayant le plus grand nombre de pions sur le plateau bougeant en premier.

**23.21** *Les joueurs en possession de la carte «*Militarisme*» se déplacent toujours après ceux qui ne l'ont pas. L'ordre de mouvement entre ces joueurs est déterminé normalement en fonction du recensement.*

**23.3** Les pions peuvent se déplacer soit à travers une frontière terrestre vers un territoire terrestre adjacent, soit sur un bateau appartenant au joueur et occupant à ce moment le même territoire. Les pions ne peuvent pas se déplacer sur terre et mer dans le même tour.

**23.31** *Les joueurs qui possèdent la carte «*Construction de Routes*» peuvent déplacer leurs pions à travers un territoire terrestre vers un second territoire dans la même phase de mouvement. Le premier territoire traversé ne doit pas contenir, ni d'unités appartenant à un autre joueur, ni de Barbares ou de cité pirate. La «*Construction de Routes*» ne peut être utilisée pour déplacer des pions à travers un territoire terrestre puis pour les embarquer sur un bateau.*

**23.4** N'importe quel nombre de pions appartenant à n'importe quel nombre de joueurs peut pénétrer dans le même territoire. Des pions peuvent entrer dans un territoire contenant une cité. Des pions peuvent entrer dans un territoire en excès de sa limite de population, bien que cela puisse avoir comme résultat ultérieur l'élimination des pions en surnombre.

### 23.5 Mouvement des bateaux

**23.51** Un bateau peut transporter jusqu'à cinq pions en même temps. Seuls les pions qui n'ont pas été déplacés par voie de terre pendant la phase actuelle de mouvement peuvent embarquer et se déplacer sur mer.

**23.52** Les bateaux ne peuvent que traverser des frontières maritimes. Un bateau peut traverser jusqu'à quatre territoires dans la même phase de mouvement. Les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs bateaux vers des territoires de pleine mer tant qu'ils ne possèdent pas la carte «*Astronomie*». Les bateaux peuvent voyager dans n'importe quel territoire maritime, lacs inclus, mais ne peuvent pas traverser de frontières entièrement terrestres.

**23.53** *Les joueurs en possession de la carte «*Tissage*» peuvent déplacer leurs bateaux d'un territoire supplémentaire (soit cinq) durant chaque phase de mouvement.*

**23.54** *Les joueurs en possession de la carte «*Astronomie*» peuvent voyager à travers des territoires de pleine mer.*



**23.55** Les bateaux peuvent terminer leur déplacement dans n'importe quel territoire qu'ils peuvent atteindre qui ne soit pas de pleine mer, et ceci sans se soucier de l'appartenance des pions ou bateaux qui éventuellement occupent déjà ce territoire.

**23.56** Un bateau peut prendre part à n'importe quel nombre d'embarquements et de débarquements de pions durant la même phase de mouvement et peut aussi revenir sur tout ou partie de ses pas à la seule condition de respecter la limitation du nombre de territoires qu'il peut traverser. Un navire peut ainsi transporter deux chargements de pions à travers un étroit détroit ou un lac, ou prendre et déposer des pions en différents territoires le long de son voyage. Les pions doivent être embarqués et débarqués durant la même phase de mouvement. Un pion ne peut pas rester à bord d'un bateau à la fin d'une phase de mouvement. Un pion ne peut pas voyager sur plus d'un bateau dans la même phase de mouvement.

**23.57** En Grèce, certains territoires ont deux côtes distinctes, les bateaux peuvent entrer dans ces territoires par n'importe quel côté, mais doivent sortir par le même côté. Les bateaux ne peuvent donc pas passer directement d'un littoral à l'autre.

## 24. CONFLITS

**24.1** Un conflit intervient lorsque les pions de deux nations ou plus occupent le même territoire et que le nombre total de pions est supérieur à la limite de population dudit territoire. Un territoire qui contient une cité est considérée comme ayant atteint sa limite de population. Si la limite de population d'un territoire contenant des pions appartenant à deux nations différentes ou plus n'est pas dépassée, les pions coexistent sans conflit.

**24.11** Des conflits peuvent intervenir entre pions, entre pions et cités, ou encore entre pions et cités défendues pas des pions. Tous les conflits se déroulent dans des territoires terrestres. Les bateaux ne sont jamais impliqués dans des conflits même s'ils ont transporté des pions pour se battre. Les bateaux ne peuvent pas être capturés ou éliminés lors d'un conflit.

**24.12** Les pions et cités éliminés à la suite d'un conflit sont remis dans le Stock.

### 24.2 Conflit entre pions

**24.21** Les joueurs enlèvent un pion à la fois alternativement jusqu'à ce que ne restent des pions que d'une seule nation ou que la limite de population ne soit plus dépassée. Un conflit peut ainsi se terminer sur une coexistence pacifique. Le joueur avec le moins de pions commence à les enlever en premier.

**24.22** Si les deux joueurs ont un nombre égal de pions dans le territoire, ils retirent leurs pions simultanément. En conséquence, un même nombre de pions sera présent à tous les stades, si bien qu'un territoire qui ne peut contenir qu'un seul pion finira dépeuplé.

**24.23** Si plus de deux joueurs sont impliqués dans un conflit, les pions sont enlevés dans l'ordre des forces ascendant. Deux joueurs ou plus peuvent néanmoins être obligés de retirer leurs pions simultanément.

**24.24** *Les joueurs en possession de la carte «Métallurgie» retirent leurs pions après ceux qui ne l'ont pas, indifférents au nombre de leurs pions comparé aux autres joueurs. Un conflit entre joueurs qui possèdent tous cette carte est résolu normalement.*

### 24.3 Conflit entre pions et cité

**24.31** Les cités demeurent debout à moins d'être attaquées par au moins sept pions appartenant à la même nation. Si moins de sept pions attaquent une cité, ils sont simplement retirés sans affecter la cité attaquée.

**24.32** Si une cité est attaquée par le nombre requis de pions, le défenseur remplace la ville par six de ses pions de son Stock, puis le conflit résultant entre les pions attaquants et défenseurs est résolu. Si le joueur défenseur a moins de six pions en Stock, il remplace la cité attaquée avec les pions qui lui restent et le conflit est résolu normalement. Les joueurs sont autorisés à résoudre tous les combats impliquant leurs seuls pions avant la résolution des attaques sur leurs cités afin d'avoir éventuellement suffisamment de pions en Stock pour remplacer les cités attaquées.

**24.33** Deux joueurs ou plus ne peuvent s'allier pour attaquer une cité. Si deux joueurs ont des pions dans un territoire contenant une cité appartenant à un troisième joueur, ils se battent d'abord entre eux jusqu'à ce qu'il n'en subsiste qu'un. Si suffisamment de pions survivent à ce conflit, alors ils peuvent attaquer la cité.

**24.34** Quand une cité pirate est attaquée par un joueur, celle-ci est remplacée par des pions inutilisés uniquement dans le but de résoudre le conflit. Si certains des pions pirates survivent au combat, ils sont retirés du plateau.

**24.35** *Les joueurs en possession de la carte «Génie Civil» n'ont besoin que de six pions pour attaquer une cité. Celle-ci est remplacée par cinq pions. Huit pions sont par contre nécessaires pour attaquer une cité appartenant à un joueur qui possède une telle carte. La cité est remplacée par sept pions. Si l'attaquant et le défenseur possèdent cette carte, leurs effets s'annulent.*

### 24.4 Conflit entre pions et cité défendue par des pions

**24.41** Le conflit entre les pions est résolu avant l'attaque de la cité. Les pions défendant la cité doivent être éliminés avant de pouvoir l'attaquer. Celle-ci ne peut être attaquée que si un nombre suffisant de pions attaquants survit au combat initial entre pions.

### 24.5 Conséquences de l'élimination d'une cité

**24.51** Tirage d'une carte commerce : lorsqu'une cité est attaquée et éliminée par un joueur, l'attaquant vainqueur tire immédiatement, au hasard, une des cartes commerce de la victime et la garde pour son propre usage. Si la victime n'en possède pas, un tel tirage ne peut avoir lieu.

**24.52** Pillage : en plus du tirage d'une carte commerce dans la main de la victime, le joueur qui a attaqué avec succès une cité peut transférer trois pions de son Stock vers son Trésor afin de simuler le pillage de la cité détruite. L'attaquant peut choisir de transférer moins de trois pions s'il le souhaite. Le nombre de pions représentant ce pillage ne peut excéder le nombre de pions du Stock du vainqueur, et ne peut jamais excéder trois pions par cité détruite. Le Trésor et le Stock de la victime ne sont pas affectés par le pillage.

**24.53** Aucune carte commerce n'est tirée et le pillage n'a pas lieu lorsqu'une cité est convertie au Monothéisme, capturée par les Pirates, éliminée par les Barbares ou perdue suite au résultat de n'importe quelle autre calamité ou d'une révolte à cause de l'impôt. Une carte commerce est tirée et un pillage a lieu uniquement lorsqu'un joueur élimine une cité adverse par une attaque directe. Un joueur qui attaque et élimine une cité Pirate peut la piller.

## 25. CONSTRUCTION DE CITÉS

**25.1** La construction de cités n'intervient qu'après la résolution de tous les conflits. Une cité peut être construite dans n'importe quel territoire terrestre. Chaque territoire ne peut contenir qu'une seule cité. Aucun joueur ne peut avoir plus de neuf cités à la fois sur le plateau.

**25.2** Un joueur avec six pions ou plus dans un territoire contenant un site constructible peut construire une cité dans ce territoire en remplaçant les pions par un pion rond de cité. Dans les territoires qui ne contiennent pas de site constructible, douze pions au moins sont nécessaires pour y construire une cité. Les pions utilisés pour la construction des cités sont remis dans le Stock.

**25.3** *Les joueurs en possession de la carte «Architecture» peuvent utiliser leur Trésor pour aider à la construction d'une (et une seule) cité par tour. Au moins la moitié des pions doivent provenir du plateau, mais le restant peut consister en pions venant du Trésor. L'«Architecture» ne peut être utilisée pour construire des cités dans des territoires qui contiennent des pions appartenant à un autre joueur ou des pions Barbares.*

## 26. ÉLIMINATION DES SURPLUS DE POPULATION

**26.1** Après la construction des cités, tous les surplus de population sont retournés dans le Stock. Les territoires avec une cité ne peuvent aussi contenir d'autres pions, et les territoires sans cité ne peuvent contenir plus de pions qu'autorisés par leur limite de population.

**26.11** *La limite de population dans les territoires contenant seulement des pions appartenant à un même joueur en possession de la carte «Agriculture» est augmentée de un. Cet effet est limité aux territoires qui ne contiennent pas d'autres pions. L'«Agriculture» n'a pas d'effet dans les territoires où des pions coexistent, ou durant les conflits.*

**26.2** Les bateaux ne sont pas pris en compte dans les limites de population. N'importe quel nombre de navires peut exister dans le même territoire. Par exemple, si trois bateaux et trois pions sont dans un territoire avec une limite de population de deux, un pion doit être retiré pour le Stock, mais les bateaux peuvent rester sans pénalité.

### 26.3 Vérification du soutien des cités.

**26.31** Une fois tous les surplus de population éliminés, chaque joueur vérifie le soutien de ses cités. Chacun doit avoir deux pions sur le plateau pour chaque cité en jeu. Ces pions représentent le soutien agricole nécessaire pour nourrir et maintenir les populations urbaines. Les joueurs qui n'ont pas assez de pions sur le plateau pour soutenir toutes leurs cités doivent réduire celles-ci, une par une, jusqu'à ce qu'ils aient suffisamment de pions pour soutenir les villes restantes.

**26.32** Les joueurs qui doivent réduire des cités non soutenues peuvent choisir lesquelles seront réduites en premier, à la seule condition que les cités nouvellement construites dans ce tour doivent prioritairement être réduites avant les plus anciennes.

**26.4** Réduction des cités.

**26.41** Les cités sont réduites en les retirant du jeu et en les remplaçant par le nombre de pions indiqué par la limite de population du territoire. Ces pions ajoutés peuvent immédiatement être utilisés comme soutien des autres cités éventuellement vulnérables à la réduction. Si, en voulant réduire une cité, les joueurs découvrent qu'ils n'ont pas assez de pions en Stock pour atteindre la limite de population, ils remplacent leur cité par les pions disponibles. Si d'autres cités ne sont toujours pas soutenues, elles sont purement et simplement éliminées.

**26.5** Le soutien des cités n'est vérifié qu'à deux moments critiques du tour : après l'élimination des surplus de population et après la résolution des calamités. Ces deux moments sont indiqués sur la séquence de jeu. Le soutien des cités n'est vérifié à aucun autre moment, sauf lors de la résolution de la «Révolte d'Esclaves» (cf. 30.42).

**26.6** Quand une réduction de cité est demandée suite à la résolution d'une calamité, la procédure est identique à celle décrite ci-dessus.

## 27. ACQUISITION DES CARTES DE COMMERCE

**27.1** Les joueurs tirent une carte de commerce d'autant de piles qu'ils ont de cités sur le plateau. Le joueur ayant le moins de cités tire ses cartes en premier, suivi par le prochain joueur ayant après lui le moins de cités, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré leurs cartes de commerce.

**27.2** Les cartes de commerce sont toujours collectées selon la même méthode. Une carte est tirée de chaque pile, en progressant à partir du premier jusqu'à ce que le joueur en ait tiré du même nombre de piles qu'il a de cités sur le plateau. Un joueur avec trois cités tire donc une carte de commerce de chacun des trois premières piles, et ne peut tirer de carte de la quatrième pile ou plus tant qu'il n'a pas plus de trois cités en jeu.

**27.21** Si une pile est vide au moment de prendre une carte, le joueur n'est pas autorisé à remplacer la carte perdue par celle d'une autre pile. Il doit simplement renoncer à prélever une carte de cette pile particulière.

**27.3** Les joueurs ne doivent pas dévoiler la teneur des cartes de commerce qu'ils ont tirées car ils peuvent avoir acquis une carte calamité susceptible d'être échangée avec un adversaire. Les calamités qui ne peuvent être échangées (Volcan/Séisme, Famine, Guerre Civile et Inondations) doivent être conservées jusqu'à la fin de la phase commerce par le joueur qui les a tirées.

**27.4** Les cartes de commerce doivent donc être tenues secrètes. Tant qu'elles sont dans les mains d'un joueur, elles sont les seuls articles qui ne sont pas accessibles au contrôle des adversaires.

## **27.5 Achat d'Or ou d'Ivoire (ou de la Piraterie)**

**27.51** Un joueur, quel que soit le nombre de cités qu'il a sur le plateau, peut acheter des cartes du neuvième paquet (Or ou Ivoire) au prix de 18 pions par carte prélevées dans le Trésor. Les pions dépensés sont remis au Stock. Les cartes du neuvième paquet sont achetées immédiatement après que l'acheteur ait collecté ses cartes de commerce et avant que le joueur suivant ne collecte les siennes.

## **28. COMMERCE**

**28.1** Les joueurs commercent afin de bâtir des séries de marchandises identiques, car les séries ont plus de valeur que les cartes individuelles. Le commerce est ouvert à tous les joueurs. Les offres peuvent être suspendues, modifiées ou annulées dans les négociations entre les joueurs, mais une fois que les cartes ont changé de main, la transaction est définitive sans que l'on puisse revenir dessus.

**28.2** Le commerce est dirigé par un système d'échanges n'impliquant que les cartes de commerce. Les échanges commerciaux ne peuvent concerner ni le Trésor, ni les cartes de civilisation. Un échange ne peut impliquer que deux joueurs.

**28.3** Chaque échange doit concerner au minimum trois cartes de chaque côté. Un joueur avec moins de trois cartes de commerce en main ne peut pas traiter avec ses adversaires. En négociant un échange, chaque joueur doit informer honnêtement son vis-à-vis du nombre de cartes qu'il souhaite proposer à l'échange et lui annoncer au moins deux des cartes de l'offre. Ces deux informations doivent être correctes, la ou les cartes restantes n'ont pas besoin d'être spécifiées et peuvent représenter n'importe quelles marchandises ou des cartes calamité échangeables, indifféremment de ce qui a pu être dit à son partenaire commercial. Un joueur ne doit pas montrer ses cartes de commerce à un adversaire lors des négociations, ainsi qu'un joueur ne doit pas non plus informer les autres joueurs des détails de l'affaire après que l'échange ait été conclu.

**Exemple :** un joueur désirant acquérir du Grain annonce : «Je veux du Grain. J'échangerais du Sel contre du Grain». Il convient avec un éventuel partenaire commercial qu'il échangerait trois cartes incluant deux Sel, contre une de Grain, une de Fer et deux cartes inconnues. Cela garantit que l'autre joueur recevra bien deux cartes Sel. L'assurance verbale que la troisième carte est aussi du Sel ne lui garantit pas qu'elle ne sera pas une marchandise différente, voire une calamité échangeable. De la même manière, notre joueur ne peut être sûr que du fait qu'il recevra quatre cartes dont une de Grain et une de Fer. Il n'a aucun moyen de savoir quelles seront les deux autres cartes jusqu'à ce qu'il les reçoive, malgré les assurances sans signification que peut lui donner son partenaire du moment.

## **28.4 Limitation de la phase commerciale**

**28.41** Les échanges sont autorisés à se poursuivre jusqu'à ce que tous les joueurs aient achevé toutes les transactions qu'ils souhaitaient réaliser. Il est tout de même fortement recommandé de fixer une limite de temps de cinq minutes maximum pour cette phase.

## **28.5 Séries de cartes de marchandises**

**28.51** Quand un joueur possède plus d'une carte de marchandise du même type, la valeur du lot est calculée selon la formule suivante : le carré du nombre de cartes identiques possédées multiplié par la valeur de la marchandise. Par exemple, trois cartes de Grain (de valeur 4) ont une valeur totale de  $3^2 \times 4 = 9 \times 4 = 36$  et non  $4+4+4 = 12$  !

**28.52** Les valeurs des cartes rassemblées en séries sont imprimées sur chaque carte de marchandise. Des marchandises différentes d'égale valeur ne peuvent pas être combinées en séries.

**28.53** La carte «Exploitation Minière» augmente la valeur des lots de Fer, de Bronze, d'Argent, de Gemmes et d'Or d'une carte. Cet effet ne s'applique qu'une seule fois par tour pour un seul lot. Par exemple, si un joueur possédant l'«Exploitation Minière» utilise trois cartes de Bronze pour acheter une carte de civilisation, il peut utiliser la mine afin d'augmenter la valeur de la série de 54 à 96 (la valeur de quatre cartes Bronze), mais il ne peut pas aussi utiliser sa mine pour aussi augmenter la valeur d'une série de Gemmes dans le même tour. L'«Exploitation Minière» ne peut pas être utilisée pour augmenter la valeur d'une série de cartes de marchandises au-delà de la limite imprimée sur la carte elle-même.

## **29. RÉOLUTION DES CALAMITÉS**

**29.1** Toutes les calamités sont résolues immédiatement après la fin de la phase commerciale, et avant l'acquisition de cartes de civilisation.

**29.2** Les cartes calamités non échangeables doivent être conservées par les joueurs qui les ont tirées jusqu'à la fin des échanges commerciaux. Ces calamités s'appliqueront aux joueurs en leur possession une fois les échanges terminés.

**29.3** Les cartes calamités échangeables ne doivent pas être révélées au moment de leur tirage. Un joueur qui tire une telle carte peut essayer de l'échanger avec un autre joueur pendant la phase de commerce. Un joueur qui reçoit une telle calamité dans un lot peut à son tour tenter de l'échanger à un autre joueur, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la phase commerciale. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une carte calamité échangeable puisse être échangée. A la fin de la phase commerciale, toutes les calamités sont révélées par les joueurs qui les possèdent.

**29.4** Un joueur qui tire une carte calamité échangeable n'est pas obligé de l'échanger, mais de telles cartes ne peuvent pas être conservées pour des tours ultérieurs. Sous réserve du paragraphe suivant (cf. 29.5), toutes les calamités prennent effet dans le tour dans lequel elles sont tirées. Si un joueur conserve une calamité échangeable, il devient la victime principale de la calamité, juste comme si la carte lui avait été donnée. Quand un joueur conserve une calamité échangeable qui nécessite une victime secondaire (Épidémie, Iconoclasme et Hérésie, Piraterie), n'importe quel autre joueur répondant aux conditions requises peut être choisi comme victime secondaire.

**29.5** Aucun joueur ne peut être la victime principale de plus de deux calamités dans le même tour. Si un joueur reçoit plus de deux calamités dans un même tour, ses cartes calamité sont battues ensembles, puis deux d'entre elles sont tirées au hasard. Les cartes restantes reçues par ce joueur sont ignorées et remises dans leur pile de cartes de commerce. Il n'y a aucune restriction en ce qui concerne les effets secondaires des calamités.

**29.6** Les calamités sont résolues dans l'ordre croissant de leur numéro. Les calamités non échangeables sont résolues avant les calamités échangeables de même valeur.

**29.61** Le joueur qui possède une carte calamité à la fin de la session commerciale est la victime principale de cette calamité. Dans certains cas, d'autres joueurs doivent être choisis par la victime principale pour être les victimes secondaires. Le joueur qui a échangé une calamité à la victime principale ne peut pas être désigné comme la victime secondaire de cette calamité.

**Exemple :** la Crète tire la carte Épidémie et l'échange avec l'Égypte. A la fin de la phase d'échanges, l'Égyptien perd 16 points d'unité et le Crétois est immunisé des effets secondaires de l'Épidémie puisque le joueur l'a échangé à l'Égypte. Si la Crète ne l'avait pas échangée, elle aurait été la victime principale, et tous les autres joueurs seraient des victimes secondaires potentielles.

**29.62** En résolvant les calamités, les cités valent cinq points d'unité et les pions un point d'unité. Si une cité est réduite, les pions survivants ne sont pas comptés pour la résolution de la calamité.

**Exemple :** l'Afrique doit retirer 10 points d'unité à cause d'une Famine. Elle peut enlever deux cités, dix pions, ou n'importe quelle combinaison intermédiaire. Si le joueur africain décidait de réduire une cité puis de laisser deux pions à sa place, cela compterait comme trois points d'unité.

**29.63** Les joueurs doivent acquitter leurs pertes dues aux calamités pour le montant exact exigé, si cela est possible. S'il est incapable de le faire, le joueur doit excéder le total requis, mais avec un écart le plus faible possible.

**29.64** Chaque fois qu'une calamité exige que la victime principale dirige des effets secondaires contre d'autres joueurs, elle est obligée de le faire.

**29.65** Les pions Barbares et les cités Pirates ne sont jamais affectés par les calamités.

**29.7** Après la résolution de toutes les calamités, les cartes sont mises de côté. Après l'achat des cartes de civilisation, les cartes calamité échangeables sont battues avec l'ensemble des cartes de commerce de même valeur utilisées lors de ce tour, puis remises faces cachées sous le paquet correspondant de cartes de commerce. Les calamités non échangeables sont ensuite placées sous leur paquet respectif.

**29.8** Une fois toutes les calamités résolues, les joueurs doivent encore vérifier le soutien de leurs cités comme expliqué au paragraphe 26.3.

## 30. EFFETS DES CALAMITÉS

**30.1** Les effets des différentes calamités sont exposés ci-dessous. Elles sont énumérées dans l'ordre dans lequel elles sont résolues. Ainsi Éruption volcanique ou Séisme et Traîtrise sont placés dans la seconde pile, Famine et Superstition dans la troisième, et ainsi de suite. Il n'y a aucune calamité associée à la première pile. Ces effets sont repris sur la feuille des Effets des Calamités.

### 30.2 *Second niveau de calamité*

#### **30.21 Éruption volcanique ou Séisme** (Non échangeable)

**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** (Échangeable)

**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.

### 30.3 *Troisième niveau de calamité*

#### **30.31 Famine** (Non échangeable)

**30.311** La victime principale perd 10 points d'unité à lui tout seul, et informe les autres joueurs qu'ils doivent tous ensembles 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** (Échangeable)

**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.*

### **30.4 Quatrième niveau de calamité**

#### **30.41 Guerre Civile** (Non échangeable)

**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** (Échangeable)

**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 (cf. 26.6). 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.*

### **30.5 Cinquième niveau de calamité**

#### **30.51 Inondations** (Non échangeable)

**30.511** Si la victime principale a des unités sur une plaine inondable (cf. 4.42), 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** (Échangeable)

#### **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, il 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 Crête ne peut pas être la victime principale des Hordes Barbares.

**30.6** *Sixième niveau de calamité*

**30.61** **Épidémie** (Échangeable)

**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 compte 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.

**30.7** *Septième niveau de calamité*

**30.71** **Désordre Civil** (Échangeable)

**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.

**30.8** *Huitième niveau de calamité*

**30.81** **Iconoclisme et Hérésie** (Échangeable)

**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'Iconoclisme et 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.

**30.9** *Neuvième niveau de calamité*

**30.91** **Piraterie** (Échangeable)

**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.

## 31. ACQUISITION DES CARTES DE CIVILISATION

**31.1** Chaque joueur a la possibilité d'acquérir une ou plusieurs cartes de civilisation en échange de ses cartes de marchandises et de pions du Trésor, ainsi qu'en appliquant les crédits donnés par les autres cartes de civilisation acquises lors des tours précédents. La valeur d'«achat» de chaque carte civilisation est imprimée en gros en bas et au centre de la carte.

**31.12** L'acquisition des cartes de civilisation se fait selon l'ordre de la TSA Cela permet à certains joueurs de voir quelles cartes prennent les joueurs précédents avant de décider de leurs propres acquisitions. Parce qu'il n'y a pas de limite quant au nombre de chaque type de carte de civilisation, il est fréquemment possible d'outrepasser cette règle, les joueurs faisant leurs acquisitions simultanément.

**31.2** Le coût d'achat des cartes de civilisation doit être atteint par une combinaison des possibilités suivantes :

**31.3** Cartes de marchandises

**31.31** La valeur des lots de cartes de marchandises est calculée comme indiqué au paragraphe 28.51.

**31.4** Pions du Trésor

**31.41** Les pions du Trésor peuvent être utilisés pour acquérir des cartes de civilisation, mais un joueur ne peut pas intentionnellement dépenser plus de pions du Trésor que ce qui est requis.

**31.5** Crédits

**31.51** La plupart des cartes de civilisation accordent des crédits pour des cartes du même groupe, aussi bien que des crédits spéciaux pour certaines cartes d'autres groupes.

**31.52** Un récapitulatif des crédits est donné dans le tableau «Crédits des cartes de civilisation». En suivant horizontalement la ligne d'une carte précédemment acquise, un joueur peut rapidement lire sous la colonne appropriée le total de crédits accumulé pour une carte de civilisation donnée.

**31.53** Les crédits ne peuvent pas être utilisés dans le tour où la carte est acquise. Un joueur doit attendre jusqu'au prochain tour pour utiliser les crédits des cartes nouvellement acquises. Le meilleur moyen de respecter cette règle est, pour les joueurs qui achètent plus d'une carte de civilisation, de les collecter toutes en même temps.

**31.54** Le crédit apporté par une carte de civilisation qui est déjà en possession d'un joueur peut être appliqué en vue de l'acquisition de plus d'une carte additionnelle, mais ce crédit ne peut être appliqué qu'une seule fois pour chaque nouvelle carte. Par exemple, un joueur possédant l'Astronomie, qui donne un crédit de 20 points pour toutes les autres cartes de Sciences, peut appliquer ce crédit pour l'achat des deux cartes Monnaie et Médecine dans le même tour, mais ce crédit ne s'applique qu'une fois pour chaque nouvelle carte.

**31.55** Quatre cartes de civilisation (Génie Civil, Mathématiques, Littérature et Mysticisme) appartiennent à deux groupes. Elles sont imprimées avec les deux couleurs en haut de la carte. Ces cartes bénéficient de tous les avantages des deux groupes. Par exemple, un joueur qui souhaite acquérir la carte Génie Civil reçoit les crédits de ses cartes d'Artisanat oranges et de ses cartes de Sciences vertes. A l'inverse, un joueur qui possède déjà le Génie Civil peut utiliser son crédit pour les cartes d'Artisanat et de Sciences.

**31.551** Une carte de civilisation avec deux couleurs compte pour deux groupes au moment de déterminer les conditions d'entrée dans certaines époques (cf. 33.23)

**31.56** Un joueur doit utiliser un crédit s'il s'applique à une carte de civilisation qu'il souhaite acquérir. Il ne peut pas choisir d'ignorer ce crédit plutôt que de dépenser des pions du Trésor.

**31.57** Si un joueur a suffisamment de crédits pour acquérir une carte de civilisation sans utiliser ni cartes de marchandises ni pions du Trésor, il peut obtenir cette carte sans rien dépenser.

**31.58** Aucune «monnaie» n'est rendue si le total des cartes de marchandises plus les crédits dépasse le coût des cartes de civilisations visées. Tout excès est donc perdu.

**Exemple :** un joueur possède Mysticisme (acquise lors d'un tour précédent), six cartes de marchandises (3 Grains, 2 Papyrus et 1 Peau) et dix pions dans son Trésor. Il souhaite acquérir la carte Musique (coût 60). En consultant le tableau «Crédits des cartes de civilisation», notre joueur voit que le Mysticisme fournit un crédit de 5. Les cartes de marchandises ont une valeur totale de 45 (36 pour les Grains, 8 pour le Papyrus et 1 pour la Peau). Et le Trésor contient 10 pions. Le coût total de 60 (5 de crédit + 45 en marchandises + 10 du Trésor) est juste atteint pour acquérir la Musique.

**31.6** Restrictions

**31.61** Un joueur peut acquérir une, et seulement une, de chacune des 24 cartes de civilisation. Un joueur ne peut donc pas posséder plus d'une carte de chaque type de cartes de civilisation.

**31.62** Certaines cartes de civilisation ne peuvent être acquises que si le joueur a déjà en sa possession une autre carte de civilisation spécifique lors d'un tour précédent. Ainsi le Génie Civil est préalablement requis pour la Construction de Routes et pour l'Exploitation Minière, la Loi est préalablement requise pour la Démocratie et pour la Philosophie, l'Illumination est préalablement requise pour le Monothéisme et pour la Théologie.

**31.63** Une fois acquises, les cartes de civilisation ne peuvent être ni défaussées, ni vendues, ni échangées.

**31.7 Défausse des cartes de marchandises en excès**

**31.71** Après avoir terminé l'achat de cartes de civilisation, les joueurs ne peuvent garder en main pour le prochain tour qu'un maximum de huit cartes de marchandises. Ils n'ont pas le droit de dissimuler le nombre de cartes de marchandises qu'ils ont encore en main. Les cartes en trop, au choix du joueur, doivent être rendues, montrées aux autres joueurs, battues avec l'ensemble des cartes dépensées pour l'acquisition de cartes de civilisation et avec les calamités jouées pendant ce même tour (triées par valeur), puis enfin placées faces cachées sous les piles correspondantes.

**31.72** Les calamités échangeables ne peuvent être ni conservées, ni défaussées. Si l'on s'aperçoit qu'une calamité échangeable n'a pas été transmise et donc résolue contre un autre joueur, elle est résolue contre le joueur qui l'a tirée et gardée en main.

**31.8** Remise en paquets des cartes de commerce

**31.81** Une fois que tous les joueurs qui le souhaitent et le peuvent ont acquis des cartes de civilisation, toutes les cartes de marchandises utilisées pour ces transactions, les cartes de marchandises en excès et les calamités échangeables qui ont été tirées dans ce tour sont mélangées ensemble par valeur puis placées, faces cachées, sous le paquet correspondant.

**31.82** Les cartes calamités non échangeables qui ont été tirées pendant ce tour sont ensuite replacées sous la nouvelle pile correspondant à leur numéro.

## 32. ATTRIBUTS DES CARTES DE CIVILISATION

**32.1** Les groupes, coûts, attributs, crédits et rapport crédit/coût (rcc) associés aux différentes cartes de civilisation sont décrits ci-dessous. Les détails liés aux effets des cartes de civilisation sur les calamités sont décrits dans les règles relatives aux dites calamités. Les crédits donnés par chaque carte de civilisation en vue de l'acquisition d'autres cartes de civilisation sont résumés sur la table des «Crédits des cartes de civilisation».

**32.2** *Artisanat (Orange)*

**32.21** **Poterie** (Artisanat : 45)

**32.211** Les effets de la Famine sont réduits si le joueur affecté possède cette carte et au moins une carte de Grain (cf. 30.312).

**32.212** La Poterie procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme (rcc : 1.78).

**32.22** **Tissage** (Artisanat : 45)

**32.221** Les bateaux peuvent se déplacer d'un territoire maritime supplémentaire, soit cinq territoires au lieu de quatre.

**32.222** Le Tissage procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme (rcc : 1.78).

**32.23** **Métallurgie** (Artisanat : 80)

**32.231** Lors des conflits, un joueur avec la Métallurgie retire toujours ses pions après que les autres joueurs sans cette carte aient retiré les leurs, même si ces joueurs ont une force plus importante. Si tous les joueurs en conflit possèdent la Métallurgie, les effets s'annulent.

**32.232** La Métallurgie procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme, et de 20 pour le Militarisme (rcc : 1.25).

**32.24** **Agriculture** (Artisanat : 110)

**32.241** La limite de population dans les territoires occupés par un unique joueur qui possède cette carte est augmentée de un. Ainsi, un territoire qui a normalement une limite de population de deux peut supporter trois pions. Cet effet augmente de un le nombre de pions substitués lors d'une réduction de cité, mais il ne s'applique pas durant les conflits ou dans des territoires qui contiennent des pions appartenant à d'autres nations.

**32.242** L'Agriculture procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme (rcc : 0.73).

**32.25** **Construction de Routes** (Artisanat : 140)

**32.251** La Construction de Routes ne peut être acquise que par un joueur qui possède déjà le Génie Civil.

**32.252** Les joueurs qui possèdent cette carte peuvent déplacer leurs pions à travers un territoire pour les amener vers un second territoire. Le territoire traversé ne peut pas contenir d'unités appartenant à un autre joueur, aux Barbares ou une cité pirate. La Construction de Routes ne peut pas être utilisée pour déplacer ses pions de deux cases puis de les embarquer sur un bateau.

**32.253** La Construction de Routes aggrave les effets de l'Épidémie (cf. 30.614), du Désordre Civil (cf. 30.714) et de l'Iconoclasme et Hérésie (cf. 30.816).

**32.254** La Construction de Routes procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme (rcc : 0.57).

**32.26** **Exploitation Minière** (Artisanat : 180)

**32.261** L'Exploitation Minière ne peut être acquise que par un joueur possède déjà le Génie Civil.

**32.262** Cette carte permet à son possesseur d'augmenter d'une carte la valeur de ses lots de Fer, de Bronze, d'Argent, de Gemmes ou d'Or lors de l'acquisition de cartes de civilisation ou lors de l'évaluation de sa main pour déterminer les conditions d'avancement sur la TSA, ou celles de la victoire. L'Exploitation Minière ne peut pas être utilisée pour augmenter la valeur d'un lot de cartes de commerce au-delà de la limite imprimée sur les marchandises elles-mêmes. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour et sur un seul lot au choix du joueur.

**Exemple :** un joueur possède l'Exploitation Minière. S'il retourne trois cartes de Fer, leur valeur est calculée comme si elles étaient quatre (soit 32 au lieu de 18). Si deux cartes Gemmes sont retournées, elles vaudront 72 au lieu de 32, mais l'Exploitation Minière ne peut pas augmenter à la fois le Fer et les Gemmes dans le même tour.

**32.263** L'Exploitation Minière aggrave les effets de la Révolte d'Esclaves (cf. 30.423).

**32.264** L'Exploitation Minière procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme (rcc : 0.44).

**32.3** *Artisanat/Sciences (Orange/Vert)*

**32.31** **Génie Civil** (Artisanat/Sciences : 140)

**32.311** Les joueurs qui possèdent cette carte n'ont besoin que de six pions pour attaquer une cité. La cité attaquée est remplacée par cinq pions. Huit pions sont nécessaires pour attaquer une cité appartenant à un joueur qui possède le Génie Civil : la cité est remplacée par sept pions. Si l'attaquant et le défenseur possèdent tous les deux le Génie Civil, ses effets s'annulent.

**32.312** Le Génie Civil réduit les effets du Séisme (cf. 30.213) et des Inondations (cf. 30.515).

**32.313** Un joueur doit obligatoirement posséder le Génie Civil avant de pouvoir acquérir l'Exploitation Minière ou la Construction de Routes.

**32.314** Le Génie Civil procure un crédit de 10 pour toutes les autres cartes d'Artisanat, la Démocratie et le Monothéisme, et de 20 pour toutes les autres cartes de Science, la Philosophie et la Théologie (rcc : 1.43).



#### **32.4 Sciences (Vert)**

##### **32.41 Astronomie** (Sciences : 80)

**32.411** Les bateaux appartenant à un joueur qui possède cette carte peuvent traverser les territoires de pleine mer.

**32.412** L'Astronomie procure un crédit de 20 pour toutes les autres cartes de Science, la Philosophie et la Théologie (rcc : 1.50).

##### **32.42 Monnaie** (Sciences : 110)

**32.421** Les joueurs qui possèdent cette carte peuvent faire varier leur taux de taxation en l'augmentant à trois pions par cité ou en le diminuant à un pion par cité. La même taxe doit être prélevée pour chaque cité dans un tour donné. Ce taux peut être choisi afin de provoquer la révolte de certaines cités.

**32.422** La Monnaie procure un crédit de 20 pour toutes les autres cartes de Science, la Philosophie et la Théologie (rcc : 1.09).

##### **32.43 Médecine** (Sciences : 140)

**32.431** Cette carte réduit les effets de l'Épidémie (cf. 30.613).

**32.432** La Médecine procure un crédit de 20 pour toutes les autres cartes de Science, la Philosophie et la Théologie (rcc : 0.86).

#### **32.5 Sciences/Arts (Vert/Bleu)**

##### **32.51 Mathématiques** (Sciences/Arts : 230)

**32.511** Les Mathématiques procurent un crédit de 20 pour toutes les autres cartes de Science, de 5 pour toutes les autres cartes d'Art et la Loi, de 10 pour l'Illumination et de 25 pour la Philosophie et la Théologie (rcc : 0.74).

#### **32.6 Arts (Bleu)**

##### **32.61 Théâtre et Poésie** (Arts : 60)

**32.611** Cette carte réduit les effets de la Guerre Civile (cf. 30.4122) et du Désordre Civil (cf. 30.712).

**32.612** Théâtre et Poésie procurent un crédit de 5 pour les Mathématiques, la Musique, l'Architecture, la Loi et le Mysticisme, de 10 pour la Démocratie et l'Illumination, et de 20 pour la Littérature (rcc : 1.08).

##### **32.62 Musique** (Arts : 60)

**32.621** Cette carte réduit les effets de la Guerre Civile (cf. 30.4122) et du Désordre Civil (cf. 30.712).

**32.622** La Musique procure un crédit de 5 pour Théâtre et Poésie, l'Architecture, la Littérature, la Loi et le Mysticisme, de 10 pour la Démocratie et l'Illumination, et de 20 pour les Mathématiques et la Philosophie (rcc : 1.42).

##### **32.63 Architecture** (Arts : 120)

**32.631** Les joueurs qui possèdent cette carte peuvent utiliser des pions de leur Trésor pour aider à la construction d'une cité par tour. Au moins la moitié des pions utilisés doivent provenir du plateau de jeu, mais le reste peut consister en pions venant du Trésor. L'Architecture ne peut pas être utilisée pour construire des cités dans des territoires qui contiennent des pions appartenant à un autre joueur ou des Barbares.

**32.632** L'Architecture procure un crédit de 5 pour toutes les autres cartes d'Art, de 10 pour la Démocratie et l'Illumination, et de 15 pour la Loi (rcc : 0.50).

#### **32.7 Arts/Civisme (Bleu/Rouge)**

##### **32.71 Littérature** (Arts/Civisme : 110)

**32.711** La Littérature procure un crédit de 5 pour toutes les autres cartes d'Art, de 10 pour l'Illumination, et de 25 pour la Loi, la Démocratie et la Philosophie (rcc : 1.00).

#### **32.8 Civisme (Rouge)**

##### **32.81 Loi** (Civisme : 170)

**32.811** Cette carte réduit les effets du Désordre Civil (cf. 30.712) et d'Iconoclisme et Hérésie (cf. 30.812).

**32.812** Un joueur doit obligatoirement posséder la Loi avant de pouvoir acquérir la Démocratie ou la Philosophie.

##### **32.82 Militarisme** (Civisme : 180)

**32.821** Les joueurs qui possèdent cette carte se déplacent toujours après ceux qui ne l'ont pas. L'ordre de mouvement entre ces joueurs qui possèdent le Militarisme est déterminé normalement, selon l'ordre du recensement. Le Militarisme a un effet similaire sur l'ordre de construction des bateaux.

**32.822** Si un joueur possédant le Militarisme subit une Guerre Civile, les deux factions perdent 5 points d'unité après la résolution de cette calamité (cf. 30.414).

**32.823** Le Militarisme aggrave les effets du Désordre Civil (cf. 30.713).

##### **32.83 Démocratie** (Civisme : 200)

**32.831** La Démocratie ne peut être acquise que par un joueur qui possède déjà la Loi.

**32.832** Un joueur qui possède cette carte est immunisé contre les révoltes dues à la taxation.

**32.833** La Démocratie réduit les effets de la Guerre Civile (cf. 30.4122) et du Désordre Civil (cf. 30.712).

##### **32.84 Philosophie** (Civisme : 240)

**32.841** La Philosophie ne peut être acquise que par un joueur qui possède déjà la Loi.

**32.842** Cette carte altère les effets de la Guerre Civile (pas nécessairement pour le meilleur, cf. 30.4124) et réduit les effets d'Iconoclisme et Hérésie (cf. 30.813 et 30.819).

#### **32.9 Arts/Religion (Bleu/Jaune)**

##### **32.91 Mysticisme** (Arts/Religion : 50)

**32.911** Cette carte réduit les effets de la Superstition (cf. 30.322).

**32.912** Le Mysticisme procure un crédit de 5 pour toutes les autres cartes d'Art, et de 15 pour toutes les autres cartes de Religion (rcc : 1.70).

##### **32.10 Religion (Jaune)**

##### **32.101 Déisme** (Religion : 80)

**32.1011** Cette carte réduit les effets de la Superstition (cf. 30.322).

**32.1012** Le Déisme procure un crédit de 15 pour l'Illumination, le Monothéisme et la Théologie (rcc : 0.56).

##### **32.102 Illumination** (Religion : 150)

**32.1021** Cette carte invalide les effets de la Superstition (cf. 30.322) et réduit les effets de la Révolte d'Esclaves (cf. 30.423).

**32.1022** Un joueur doit obligatoirement posséder l'Illumination avant de pouvoir acquérir le Monothéisme ou la Théologie.

**32.1023** L'Illumination procure un crédit de 15 pour le Monothéisme et la Théologie (rcc : 0.20).

### **32.103 Monothéisme** (Religion : 150)

**32.1031** Le Monothéisme ne peut être acquis que par un joueur qui possède déjà l'Illumination.

**32.1032** A la fin de la phase des calamités et avant l'acquisition de cartes de civilisation, un joueur possédant cette carte peut convertir les occupants de n'importe quel territoire adjacent à un territoire contenant ses propres unités en remplaçant les unités «ennemies» par les siennes propres. Un territoire contenant une cité ou un ou plusieurs pions peut être pris de cette manière, en les remplaçant par une cité ou des pions suivant le cas.

**32.1033** Si le joueur possédant le Monothéisme n'a pas suffisamment d'unités en Stock pour remplacer les unités dans le territoire visé, il ne peut pas le convertir. Le territoire convoité doit être adjacent par une frontière terrestre à un territoire contenant les propres unités du joueur, et ne peut pas être occupé par des unités appartenant à un autre joueur qui possède aussi le Monothéisme ou la Théologie. Les pions Barbares et les cités pirates ne peuvent pas être convertis par le Monothéisme.

**32.1034** Le Monothéisme aggrave les effets d'Iconoclasme et Hérésie (cf. 30.815).

### **32.104 Théologie** (Religion : 250)

**32.1041** La Théologie ne peut être acquise que par un joueur qui possède déjà l'Illumination.

**32.1042** Cette carte réduit les effets d'Iconoclasme et Hérésie (cf. 30.814 et 30.819).

**32.1043** Un joueur qui possède la Théologie ne peut pas être affecté par le Monothéisme.

## **33. AVANCE DES MARQUEURS SUR LA TABLE DE SUCCESSION ARCHÉOLOGIQUE**

**33.1** A la fin de chaque tour, le marqueur de chaque joueur se déplace d'une case vers la droite le long de la TSA. Dans certaines situations, le marqueur peut ne pas avancer ou même éventuellement reculer d'une case.

**33.11** Un marqueur ne peut pas entrer dans une nouvelle époque tant que les conditions d'entrée ne sont pas remplies.

**33.2** Conditions d'entrée dans les différentes époques

**33.21** Néolithique : aucune condition n'est nécessaire.

**33.22** Âge de Bronze Ancien : il faut avoir deux cités en jeu.

**33.23** Âge de Bronze Récent : il faut avoir trois cités en jeu et posséder au moins trois groupes de cartes de civilisation (c'est-à-dire qu'au moins trois des cinq couleurs doivent être représentées). Souvenez-vous que certaines cartes appartiennent à deux groupes et comptent donc pour deux couleurs.

**33.24** Premier Âge de Fer : il faut avoir quatre cités en jeu et posséder au moins neuf cartes de civilisation représentant les cinq groupes (c'est-à-dire que les cinq couleurs doivent être représentées).

**33.25** Deuxième Âge de Fer : il faut avoir cinq cités en jeu. Chaque case de cet âge contient une valeur. Pour entrer dans une telle case, la valeur totale des cartes de civilisation d'un joueur doit être au minimum égale à la valeur inscrite dans la case. Les cartes de marchandise et le Trésor n'entrent pas dans ce décompte.

**33.3** Si un joueur a moins de cités en jeu que le nombre requis pour entrer dans l'époque dans laquelle il se trouve, son marqueur est bloqué sur la TSA et ne pourra avancer plus loin dans cette époque tant qu'il n'aura pas de nouveau construit le nombre nécessaire de cités. On détermine cette condition au moment de la progression des marqueurs sur la TSA.

**33.4** Si un joueur termine un tour sans aucune cité en jeu, son marqueur recule sur la TSA d'une case par tour, à moins que ce joueur ne soit encore dans le Néolithique qui ne requiert aucune cité.

## **VI. GAIN DE LA PARTIE**

### **34. FIN DE LA PARTIE**

**34.1** La partie se termine quand l'une ou l'autre des conditions suivantes est rencontrée :

A. Au moins un joueur déplace son marqueur vers la dernière case de la TSA. Le déplacement dans cette ultime case compte comme la dernière étape de son développement. Ce joueur ne sera pas forcément le gagnant de la partie.

B. Une limite de temps est atteinte.

**34.2** Parce que la durée nécessaire pour se déplacer jusqu'au bout de la TSA est importante, la partie se terminera souvent lorsqu'une limite de temps est atteinte. Par souci d'impartialité, cette limite de temps devrait être fixée avant le début de la partie. Les joueurs doivent terminer complètement le tour en cours avant de déterminer le vainqueur.

### **35. DÉTERMINATION DE LA VICTOIRE**

**35.1** Le vainqueur est déterminé en additionnant les valeurs suivantes :

A. Cartes de civilisation (valeur totale)

B. Cartes de marchandises (valeur totale des lots et des cartes seules encore en main)

C. Trésor (nombre de pions dans le Trésor)

D. Position sur la TSA (100 points par case jusqu'à celle occupée par le marqueur au moment du décompte)

E. Cités (50 points pour chaque cité sur le plateau de jeu)

**35.2** Le joueur avec le plus grand total est le vainqueur. Ce ne sera pas nécessairement le joueur avec la plus grande valeur en cartes de civilisation, ni celui qui se trouve le plus avancé sur la TSA, même si ces deux aspects sont importants. Si deux joueurs ou plus ont le même total de points, ils gagnent à égalité.