

Sid Meier's CIVILIZATION Aide de jeu - Le Nain Brillard

BASE **Gloire & fortune** **Sagesse & Stratégie**

Préparation générale :

Choisir les civilisations et les couleurs (si débutants, ne pas jouer Egypte et Rome).

Chaque joueur prend une fiche de référence, une carte Préparation et un paquet Gouvernement.

Préparer le plateau : Trier les cartes Unité militaire par type, mélanger chaque paquet et donner une carte de chaque type à chaque joueur.

Placer les marqueurs Technologie militaire 1er Niveau de chaque joueur sous les paquets Unités.

Préparer le plateau : Trier les marqueurs Bâtiment par type et les empiler.

Marché : Trier par type les cartes Merveilles, mélanger chaque paquet, **en piocher 4 de chaque type**, puis les empiler dans l'ordre Moderne / Médiévale / Antique, et révéler les Antiques avec les marqueurs correspondants.

Trier les cartes Événement par type, mélanger chaque paquet et les placer sous l'échelle de culture.

Placer les marqueurs Leader sur l'échelle de culture.

Préparer 1 pion de chaque Ressource par joueur et ranger le reste.

Construire le plateau : Chaque joueur prend sa tuile de départ, la place face visible et l'oriente selon le scénario.

Mélanger les tuiles neutres, les disposer face cachée selon le scénario et ranger le reste.

Trier selon le type et mélanger face cachée les marqueurs Personnalité, Hutte et Village.

Placer le reste du matériel à côté du plateau.

Définir un premier joueur.

Préparation individuelle :

Placer la Capitale soit sur la case avec la flèche, soit une des quatre cases centrales.

Prendre les bonus liés à sa Civilisation.

Placer 1 figurine Armée et 1 figurine Colon à proximité de la Cité (ensemble ou séparément; hors case d'eau).

Placer la carte Technologie indiquée par sa fiche Civilisation et la carte Gouvernement "Despotisme" (sauf contre-indication).

Positionner le cadran Commerce selon le nombre de symboles Commerce autour de sa cité, et le cadran Économique sur 0.

Placer le surplus du matériel à côté de sa fiche Civilisation.

Règles spéciales des Combats :

Assembler la Force de bataille :	Mélanger son paquet Force permanente et piocher autant de cartes que sa main autorisée.	Main minimum de 3 cartes . +2 pour chaque figurine Armée alliée supplémentaire. +1 si Fondamentalisme. +3 si en défense d'une Cité ou d'une Capitale.	
	Retourner les cartes selon son rang de Technologie Militaire indiqué sur le Marché.		
Calculer les bonus de combat et prendre une carte Bonus de combat pour celui qui obtient la différence.		+2 par Baraquement du joueur sur le plateau. +4 pour chaque Académie Militaire du joueur sur le plateau. +4 pour chaque Général du joueur sur le plateau. +6 si défense d'une Cité OU +12 si défense d'une Capitale. +4 si défense d'une Cité ou Capitale fortifiée.	
	Engager la bataille : En commençant par le défenseur (sauf si cité fortifiée), chaque joueur peut soit :	Démarrer un nouveau front : placer une carte Unité seule.	Infliger immédiatement autant de blessures que la force de l'adversaire, simultanément sauf si dominance (Infanterie>Montée>Artillerie>Infanterie). Si autant de blessures que la force de l'unité, la carte est immédiatement défaussée sous sa pile face visible.
		Attaquer un front ennemi : placer une carte Unité face à une carte unité adverse (une seule carte par front).	
Résoudre la bataille : Donner des butins au vainqueur : Dépenser immédiatement les butins.	Retirer toutes les blessures des Unités survivantes.		
	Additionner les forces de chaque Unité survivantes, puis la valeur de la carte Bonus.		
	Le gagnant est celui avec le plus fort total (ou le défenseur si égalité).		
	Appliquer les pertes du vainqueur : 1 figurine par couple de cartes Unités perdues (sauf la dernière figurine).		
	Si le perdant avait au moins une figurine, gain d' 1 butin .		
	Si le perdant défendait une Cité, gain de 2 butins .		
	Si le perdant défendait sa Capitale, gain de la partie .		
	Voler jusqu'à 3 pts Commerce du perdant (1 butin).		
	Voler jusqu'à 3 pts Culture du perdant (1 butin).		
	Voler 1 pion Ressource du perdant (1 butin).		
Faire perdre un pion Pièce du perdant, au choix du vainqueur (1 butin).			
Apprendre gratuitement une Technologie du perdant (2 butins).			
Voler une carte événement Culture du perdant au hasard (2 butins).			
Voler un des pions Pièce du perdant (2 butins).			
Reprendre les cartes Unités survivantes des deux joueurs dans sa pile de Force permanente respective.			

Déroulement d'un tour :			
1) Début du tour : chacun son tour	Construction de nouvelles Cités :	Possible selon les conditions suivantes : si limite de Cités non atteinte (2); si figurine Colon; si la case n'est pas d'eau; si toutes les cases adjacentes sont révélées, sans marqueur Hutte ou Village, sans figurine adverse; si à au moins 3 cases d'une autre Cité. Convertir la figurine Colon en marqueur Cité non fortifiée. Si figurines alliées sur la case autre que la figurine Colon, les déplacer sur une case adjacente.	
	Changer de Gouvernement :	Si changement juste après le déblocage de la Technologie, prendre la carte correspondante au Gouvernement débloqué.	
		Pour les changements plus tardifs, passer par un Gouvernement Anarchie de transition, puis au tour suivant, prendre la carte Gouvernement choisie.	
2) Commerce : simultanément	Collecter les symboles Commerce sur les cases en périphérie de ses Cités, non occupées par une figurine adverse, et sur les cases de ses Colons. Possibilité de négocier, d'échanger ou de donner des points de Commerce, pions Culture et Ressource, et des cartes Événement.		
3) Gestion de la Cité : chacun son tour	Produire une Figurine, une Unité, un Bâtiment ou une Merveille :	Figurine (Armée, Colon) : placer la figurine en périphérie de la Cité productrice (sur une case non occupée par une figurine adverse; hors eau) dans la Limite d'empilement.	
		Unité : choisir un type d'Unité, piocher sur le Marché la première carte du paquet choisi et l'ajouter à sa pile de Forces permanentes.	
	Effectuer UNE action au choix avec chacune de ses Cités.	Bâtiment : prendre une tuile correspondante disponible sur le Marché et la placer en périphérie de la Cité productrice en respectant le type de terrain constructible.	1 seule Merveille et 1 seul Bâtiment limité (étoile) par Cité.
		Merveille : prendre la carte et le marqueur d'une Merveille disponible sur le Marché, placer la carte près de la fiche Civilisation et le marqueur en périphérie d'une Cité.	Possibilité de remplacer un autre Bâtiment/ Merveille (Bâtiment retourné au Marché; Merveille rangée).
	Se consacrer aux Arts :	Prendre 1 pion Culture + 1 par symbole Culture en périphérie de la Cité, non occupées par une figurine adverse, et sur les cases de ses Colons.	
	Collecter une ressource :	Prendre 1 pion Ressource correspondant à une Ressource sur une case en périphérie de la Cité, non occupée par une figurine adverse, ou sur la case d'un pion Colon. Dès qu'un joueur a accumulé 15 pièces d'or, il gagne la partie.	
Possibilité d'avancer son pion sur l'Échelle de culture en payant pour chaque case (pions Culture et/ou points de Commerce).	Si case Événement , piocher une carte Événement correspondante (défausser immédiatement une carte si la limite de sa main est atteinte). Si case Personnalité , piocher un marqueur Personnalité, puis soit le placer près d'une Cité, soit le garder en réserve (fonctionne comme un Bâtiment pour la pose et le remplacement, mais est défaussé sur la fiche Civilisation du joueur si remplacé). Si case Victoire culturelle, la partie est gagnée.		
4) Déplacement : chacun son tour	Chaque figurine Armée ou Colon peut être déplacée orthogonalement jusqu'à 2 cases visibles (hors case d'eau).		
	Possibilité de déplacer un groupe dans la Limite d'empilement, si toutes les figurines ont commencé la phase de déplacement sur la même case.		
	Possibilité de traverser (sans s'arrêter sur) une Cité alliée.		
	Possibilité de s'arrêter sur une Cité pour démantèlement.	Pion Armée contre Fortification de la Cité : prendre un marqueur Fortification et le placer au centre de la Cité (hors Cité avec Caravane; un seul marqueur par Cité).	Si réussite en défense, le marqueur Fortification est défaussé.
		Pion Colons contre Caravane : prendre un marqueur Caravane et le placer au centre de la Cité (hors Cité avec Fortification; un seul marqueur par Cité).	Le marqueur Caravane peut être défaussé pour gagner 2 points de Production.
	Pour 1 point de déplacement, possibilité de retourner une tuile Terrain inexplorée si une figurine y est adjacente.	Orienter la tuile Terrain avec la flèche dans la direction de la figurine, et y placer les marqueurs Hutte et Village.	
	Hutte et Village : un Colon ne peut pas les traverser ou s'y arrêter, tandis qu'une Armée s'y arrête obligatoirement s'il les rencontre.	Si Hutte VS Armée : prendre le jeton, le regarder et le placer face cachée sur sa fiche Civilisation.	Les marqueurs en réserve peuvent être dépensés (rangés dans la boîte si utilisés).
		Si Village VS Armée : engager un Combat avec 1 carte de chaque type d'Unité (sauf Avion) de niveau 1 (piocher les cartes).	Si victoire de l'envahisseur, prendre le marqueur, le regarder, puis soit prendre un marqueur Personnalité si symbole Personnalité, soit le garder en réserve si symbole Ressource.
	Figurine adverse : un Colon ne peut pas le traverser ou s'y arrêter, et une Armée s'arrête immédiatement pour combattre.	Si défaite de l'envahisseur, défausser les figurines engagées.	
		Armée VS Colon : défausser la figurine Colon et le vainqueur prend 1 Butin.	
	Armée VS Armée : engager un Combat.		
	Cité adverse : un Colon ne peut pas traverser mais s'arrêter en périphérie, et une Armée s'arrête immédiatement pour combattre.		

Possibilité de rechercher une Technologie si le coût minimum en points de Commerce (voir le cadran Commerce) est couvert et si une place est disponible sur la Pyramide technologique.

Sur le Cadran de Commerce est indiqué le palier pour chaque niveau de technologie (I; II; III; IV; V).

Une place pour une carte Technologie est disponible si on peut placer la carte sur deux cartes de niveau inférieur (pyramide; sauf niveau I).

Chaque joueur choisit une carte secrètement, puis quand tous ont choisi, révéler les cartes.

Chaque joueur descend son Cadran de Commerce à 0, quelque soit le niveau technologique de la carte choisie, -1 point par pièce d'or possédée.

5) Recherche :
simultanément

Si déblocage de la **carte technologique de niveau V**, **le joueur gagne la partie.**

Si nouveau **Gouvernement**, possibilité d'y passer au début du prochain tour (phase Début de tour).

Débloquer et
appliquer les effets de
certaines cartes
Technologie.

Si nouvelle **Unité** ou nouveau **Bâtiment**, possibilité de les construire ultérieurement.

Si **Amélioration d'unité**, modifier le marqueur d'unité correspondant si meilleure que la précédente.

Si **Amélioration de bâtiment**, retourner les marqueurs Bâtiment déjà construits (connaissance de la Technologie du Bâtiment inférieur dispensable).

Si production de nouvelles Unités et/ou de nouveau Bâtiments, ce sera au coût des éléments améliorés.

Si **Capacité de ressource**, ne peut être appliquée qu'une fois par tour.