

# CIVILISATION

## COMPOSITION DU JEU:

Un plateau de jeu ([voir photo en fin de page](#))

Un tableau d'évolution ([voir photo en fin de page](#))

630 pions et marqueurs répartis comme suit:

### Pions Thrace



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pions Égypte



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pions Illyrie



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pion Babylone



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pion Italie



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pion Asie



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pion Afrique



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pion Assyrie



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

### Pion Crète



9 pions cités



4 pions navires



55 pions de population

recto



verso



1 pion marqueur pour la TSA



1 pion marqueur pour le census

## 7 tableaux de bord individuel



### Phase

- 1 Collecte des taxes
- 2 Expansion des populations
- 3 recensement (census)
- 4 Construction des navires
- 5 Mouvements
- 6 Conflits (réduction des cités)
- 7 Construction de cité (réduction des excès de population)
- 8 Acquisition des cartes commerce
- 9 Commerce
- 10 Acquisition des carte de Civilisation (défausse des cartes de commerce en excès)
- 11 Résolution des calamités
- 12 Progression dans la TSA

### Conditions

- si les cités sont bâties (ordre TSA)
- toujours (ordre TSA)
- Toujours (simultané)
- A volonté (ordre TSA)
- Toujours (ordre du census)
- Si nécessaire (simultané)
- ordre croissant du nombre de cités simultanés
- Ordre inverse de la TSA
- Si nécessaire (ordre des cartes)
- Si possible

66 cartes de commerce réparties comme suit:



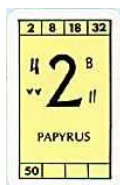
Dos des cartes commerce



7 cartes d'ocre



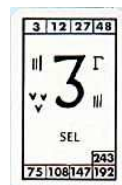
7 cartes de peaux



5 cartes de papyrus



5 cartes de fer



9 cartes de sel



8 cartes de grain



7 cartes de tissus



6 cartes de bronze



5 cartes d'épices



4 cartes de pierres précieuses



3 cartes d'or

8 cartes de calamités réparties comme suit:



Dos des cartes calamités 2, 3, 4 et 5



Dos des cartes calamités 6, 7, 8 et 9



72 cartes de civilisation à dos blanc réparties comme suit:



4 cartes



4 cartes



4 cartes



4 cartes



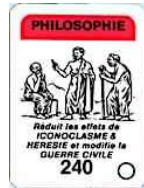
4 cartes



7 cartes



5 cartes



5 cartes



4 cartes



4 cartes



4 cartes



4 cartes



3 cartes



6 cartes



6 cartes



4 cartes

RÈGLE DU JEU:

## SECTION 1 INTRODUCTION

Civilisation -le Jeu des Premières Sociétés est destiné à un groupe de 2 à 7 joueurs. Il se déroule sur un plateau de jeu qui représente la Méditerranée Orientale et le Proche-Orient. Il est basé sur les mouvements et les interactions de plusieurs nations, chacune d'entre elles étant contrôlée par un joueur.

Bien que les batailles et la stratégie territoriale revêtent une certaine importance, il ne s'agit pas là d'un jeu de guerre. L'issue d'une partie ne se décide pas sur le champ de bataille. L'objectif de chaque nation est d'acquiescer un niveau de "civilisation" sans cesse croissant. Ce niveau de civilisation est représenté par des facteurs culturels, économiques, sociaux et politiques; aussi, si des conflits ne peuvent manquer de se produire, ils sont dus à des rivalités ou à la pénurie de territoires plutôt qu'au désir d'éliminer un autre joueur.

### DESCRIPTION

#### Note Préliminaire

Civilisation possède plusieurs "niveaux" de jeu ainsi que des versions simplifiées et/ou abrégées. Au fil des paragraphes, vous allez pouvoir découvrir les différents éléments qui constituent la règle de ce jeu.

Si tous les joueurs autour de votre table ne sont pas des habitués de Civilisation, nous vous recommandons instamment de ne pas vous lancer immédiatement dans la Règle Intégrale du jeu (celle qui est exposée dans la Section 3). Il est en effet quasiment impossible d'appréhender toute la richesse et les potentialités du Jeu Intégral par une simple lecture des règles.

#### Thème et objectifs

Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre un certain niveau de Civilisation. [Dans la Règle intégrale de Civilisation le vainqueur est le premier joueur qui atteint l'extrémité de la Table de Succession Archéologique ou TSA]

Chaque nation entame le jeu avec un unique Pion de population. Des Pions supplémentaires peuvent être ajoutés à chaque tour, mais chaque joueur ne dispose au total que d'une cinquantaine de Pions; c'est à dire que la simple expansion ne peut suffire et qu'il va falloir se bâtir d'autres ressources.

Six Pions peuvent se réunir pour bâtir une cité. Les Cités permettent de collecter des cartes de commerce de différentes valeurs (de 1 à 9 points). La combinaison des Cartes de Commerce a pour effet d'accroître énormément leur valeur (de 4 à 256 points).

Ces points permettent d'acquiescer des cartes de civilisation qui valent entre 30 et 240 points. Ce sont elles, principalement, qui permettent de faire évoluer sa Nation et d'atteindre les conditions de la victoire.

### INVENTAIRE DÉTAILLÉ

#### Plateau de Jeu

Le plateau est divisé en Zones (territoires) dont la plupart comportent un chiffre (dans un cercle coloré). Ce Chiffre indique le nombre de Pions de Population que la Région peut normalement alimenter.

Dans certains cas, les frontières d'une région peuvent être coupées par un quelconque détail de la carte. Il faut alors considérer ces frontières comme ininterrompues.

Certaines Zones comportent un petit carré, noir ou blanc. c'est là le signe d'un Site Privilégié pour la construction d'une Cité.

La carte se divise en quatre grandes régions: Centre, Sud, Nord-Est et Nord-Ouest. Selon le nombre de joueurs, on n'utilise que certaines parties de la carte et ce n'est que lorsque les participants sont au nombre de 6 ou 7 qu'ils ont accès à tout le plateau de Jeu.

Les zones de pleine mer (entièrement bleues) peuvent être employées quel que soit le nombre de joueur.

Les Pions de population peuvent traverser les frontières terrestres mais les frontières maritimes ne peuvent être passées qu'en bateau. Normalement, les Zones totalement maritimes (la pleine mer) ne peuvent pas être traversées par les bateaux (il faut pour cela connaître l'ASTRONOMIE).

Quand une zone maritime comprend plusieurs petites îles, considérez les, en ce qui concerne les règles, comme une seule île.

#### Le Tableau d'Évolution

Le Tableau d'Évolution comporte plusieurs éléments dont certains ne sont utilisés que pour le Jeu Intégral.

Les neuf lignes de la Table de Succession Archéologique, ainsi que les emplacements des Cartes de Commerces n'interviennent que dans le jeu Intégral.

Nous nous intéresserons, dans un premier temps, au Tableau du Census (voir Recensement) et à l'ordre des nations dans la TSA c'est-à-dire:

1. Afrique
2. Italie
3. Illyric
4. Thrace
5. Crète
6. Asie
7. Assyrie
8. Babylone
9. Egypte.

Cet ordre revêt une grande importance en cours de partie car certaines phases de jeu doivent être résolues en le suivant.

#### Pions et marqueurs

Chaque joueur dispose d'un ensemble de pièces de jeu de la couleur distinctive de sa nation.

Cet ensemble comprend: 55 Pions de Population (carrés), 9 Pions de Cités (ronds), 4 Pions de Navires (Rectangulaires) et deux marqueurs qui indiqueront sa position dans les Tableaux.

[Note: Les Pions de Population (carrés) comportent, au verso, un symbole qui représente un élément du Trésor de la nation. Cette face ne sera utilisée que dans la Règle Intégrale. ]

#### Tableaux de Bord Individuels

Chaque joueur doit se munir d'un de ces tableaux de Bord. Ils sont séparés en deux parties; l'une est destinée à recevoir le Stock de Pions, l'autre, le trésor [Cette seconde partie n'est utilisée que dans la Règle Intégrale].

Sur chaque tableau de bord vous avez un espace prévu pour y placer l'autocollant présentant un résumé de la Séquence de jeu.

#### Cartes de Commerce

Les Cartes de commerce comprennent 11 produits ou ressources qui pourront faire l'objet d'échanges entre les Nations/joueurs. Chaque type de produit a une valeur comprise entre 1 et 9. Lorsqu'une nation détient plusieurs cartes d'un même produit, la valeur globale de ces cartes s'accroît de façon très spectaculaire (de 4 à 256 points).

#### Cartes de Calamités

Les Cartes de Calamités interviennent dans la Règle Intégrale. Elles sont au nombre de 8. Quatre d'entre elles ont des dos de couleur identique à celle des Cartes de Commerce; quatre autres sont radicalement différentes. Les Calamités et leurs effets sont présentés dans la Section 4.

#### Cartes de Civilisation

Ces 72 cartes représentent 16 aspects de la civilisation. Ils se répartissent en quatre groupes identifiés par des couleurs. Certaines cartes appartiennent à deux groupes simultanément.

Les couleurs sont les suivantes: Art: Bleu, Artisanat: Orange, Science: Vert, Civisme: Rouge

#### Le Livret de Règles

Il se compose de quatre Sections.

Une Introduction suivie en deuxième partie par "Le Jeu des Premières Sociétés" ou jeu d'Introduction.

La Troisième partie présente le jeu "Civilisation" ou jeu Intégral.

Dans la quatrième section vous trouverez en annexe un certain nombre d'informations utiles en cours de jeu et qui pourront ainsi être consultées plus facilement.

Notez que la Section 3 reprend l'intégralité des règles présentées dans le Jeu d'Introduction (à l'exception des exemples), complétées des éléments qui n'apparaissent que dans la Règle Intégrale. Ces derniers sont imprimés en bleu foncé pour vous permettre de les distinguer immédiatement.

### MÉTHODE DE JEU

## Principes généraux

- L'occupation d'une zone de la carte est représentée par la présence d'un ou plusieurs Pions.
- A chaque tour de jeu, chaque Pion de population peut traverser une frontière.
- A chaque tour de jeu, les Pions de population se multiplient sur la base suivante:
  - Si une zone contient un Pion, un autre Pion de la même couleur est ajouté dans la zone.
  - Si une zone contient deux Pions -ou plus- d'une même couleur, deux autres Pions de cette même couleur sont ajoutés dans la zone.
- Six Pions occupant une zone marquée d'un Site Privilegié de Cité, peuvent se combiner en une Cité.
- Les Cités donnent accès aux Cartes de Commerce.
- Les Cartes de Commerce peuvent s'échanger entre joueurs pour former des "lots" qui augmentent la valeur.

## La séquence de jeu

Les Cartes de Commerce ou les lots de cartes de Commerce peuvent être échangés contre des Cartes de civilisation. Le jeu est divisé en Tours de Jeu (tours) qui doivent être résolus en respectant la Séquence d'Événements. Tout ou partie des événements peuvent avoir lieu et, si certains d'entre eux peuvent être résolus par tous les joueurs simultanément, d'autres doivent l'être selon un ordre bien défini. Chaque événement applicable doit être entièrement résolu avant de passer au suivant et le tour de jeu se termine quand tous les joueurs ont résolu, dans l'ordre, tous les événements qui les concernaient. Le nombre de tours de jeu d'une partie varie selon la version de jeu pratiquée et les activités des participants. A certains stades du jeu, quelques événements n'ont pas lieu ou ne sont pas (pas encore) appropriés à la situation; il suffira de les ignorer jusqu'à ce qu'ils deviennent applicables. La résolution de certains événements peut entraîner des conséquences immédiates; il faudra appliquer les effets ou entreprendre les actions nécessaires selon les indications qui figurent dans la Séquence de jeu.

# SECTION 2 "LE JEU DES PREMIÈRES SOCIÉTÉS"

## MISE EN PLACE

Dépliez le Plateau de jeu et le Tableau d'évolution qui comporte le Census, la TSA et les emplacements des Cartes de Commerce [ces deux derniers éléments n'interviennent que dans les versions les plus complètes du jeu]. La Carte représente le pourtour de la Méditerranée et le Proche-Orient. Elle se divise en quatre grandes régions: le Centre, le Sud, le Nord-Est et le Nord-Ouest. Selon le nombre de joueurs on n'utilise que certaines parties de la carte et ce n'est que lorsque les participants sont au nombre de 6 ou 7 qu'ils ont accès à tout le plateau de jeu.

## Nombre de joueurs

Le tableau 14 dans les annexes précise les portions de carte qui sont ouvertes selon le nombre de participants. Les sites historiques des futures Cités facilitent le repérage ainsi que les chiffres qui figurent dans chaque zone et qui auront une autre importance par la suite.

## Attribution des Nations

Tirez au sort la répartition des nations entre les joueurs. Vous pouvez employer n'importe quelle méthode aléatoire à votre convenance ou vous en remettre à celle qui suit:

Prélevez, dans le paquet de Cartes de Commerce, autant de cartes de produits différents qu'il y a de joueurs (en éliminant le Fer et les Peaux). Mélangez les cartes prélevées et distribuez-les aux participants. Celui qui aura reçu la carte de plus faible valeur pourra choisir en premier, puis ce sera au tour de la carte immédiatement supérieure, et ainsi de suite dans l'ordre croissant des valeurs (de 1 à 9).

## Cartes de Commerce et de Calamités

Éliminez les Cartes de Calamités du paquet de cartes [elles n'interviennent pas dans les premières variantes du jeu]. Mélangez ensuite l'ensemble des cartes. Elles seront distribuées aux joueurs à raison de une par Cité construite, ce qui ne se produira pas dans les tous premiers tours de jeu.

Ces formalités accomplies, chaque joueur peut s'installer autour de la table, se munir d'un "tableau de bord" individuel, des Pions et autres marqueurs correspondant à sa nation et placer un unique Pion de population sur son point de départ (indiqué en fonction du nombre de joueurs par le tableau en annexe). un marqueur carré est destiné à marquer sa position sur le Tableau du Census (le chiffre qu'il comporte rappelle la position de la nation dans la liste de la TSA).

Le jeu peut maintenant commencer.

## LA SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu est reproduite sur le Tableau d'évolution et sur chacun des Tableaux de bord individuels.  
[Note: Certains événements 1, 11 et 12 ne concernent que la version intégrale des règles; nous allons les ignorer pour le moment et ne nous intéresser qu'aux événements 2 à 10.]

## Les phases du Jeu

Phase	Évènement	Condition	Ordre
2	Expansion de population	toujours	ordre TSA ou simultané
3	Recensement (Census)	toujours	simultané
4	Construction de navires et entretien des bateaux existants	à volonté	ordre TSA ou simultané
5	Mouvement	toujours	ordre du Census
6	Conflits Réduction des cités non ravitaillées	si nécessaire	simultané
7	Construction de cités Puis retrait des surplus de population	à volonté	simultané ou ordre TSA
8	Obtention des cartes de commerce	Si des cités existent	ordre décroissant du nombre de cités
9	Commerce	à volonté	simultané
10	Acquisition de cartes de Civilisation Défausse des cartes de commerce en excès		ordre inverse de la TSA
<b>Fin de Tour</b>			

### (2) Expansion de population

Dans chaque zone ou il possède déjà un Pion de Population, chaque joueur ajoute UN autre Pion, ou DEUX autres Pions s'il en possédait déjà plus d'un (l'augmentation de population n'amène jamais plus de deux nouveaux Pions d'une même couleur dans une région donnée. Toutes les expansions de population possibles doivent être accomplies sauf si l'état du stock ne le permet pas. Si son stock est insuffisant, le joueur pourra choisir les zones dans les quelles il procédera à la multiplication de son peuple.

### (3) Recensement

Chaque joueur compte le nombre de Pions de Population dont il dispose sur la carte (l'état du stock permet une vérification). Il place ensuite son marqueur sur la case appropriée du Census (tableau d'évolution). Les positions respectives des nations dans ce domaine influence l'ordre de résolution des Mouvements.

### (4) Construction (entretien) de navires

Les navires permettent d'effectuer des mouvements de population par la voie maritime. La construction d'un navire coûte 2 Pions qui sont à prélever dans la zone où le navire est construit. Les deux Pions sacrifiés rejoignent le stock et le navire est placé dans la zone concernée.

Un navire construit peut-être Entretenu à chaque tour suivant sa construction. Pour cela il faut sacrifier 1 Pion (qui réintègre le stock) sur la carte. Cet Entretien à chaque tour est indispensable pour qu'il le navire poursuive son existence; s'il n'est pas assuré, le bateau réintègre le stock.

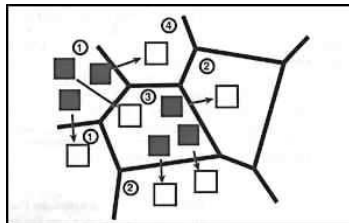
### (5) Mouvements

L'ordre de résolution de cet événement entre les joueurs est déterminé par le Census. La nation qui possède le plus de Pions

sur la carte-effectue ses mouvements en premier, puis les joueurs agissent successivement dans l'ordre décroissant des populations sur la carte.

Cet ordre est nécessaire car les mouvements d'un joueur sont souvent influencés par ceux d'une ou plusieurs autres nations, et il y a un réel avantage à effectuer ses mouvements en dernier; cet avantage revient à celui qui dispose de la force militaire la plus faible.

Tous les Pions sur la carte peuvent, au gré du joueur qui les possède, effectuer un mouvement. Il peut s'agir de passer une frontière en direction d'une zone adjacente, ou d'embarquer ET de débarquer d'un navire.



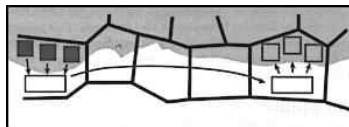
L'exemple ci-contre est typique d'un mouvement de Pion par voie de terre. Tous les Pions bleus ont traversé une frontière, ce qui constitue le mouvement maximum qu'ils peuvent entreprendre.

Notez dans cet exemple que les Pions ont été réparti de façon à contrôler le plus de zones possible. Cette forme de répartition est assez courante, surtout en début de partie. Un joueur compétent s'attachera à prévoir ce type de déplacement de manière à perdre le moins de temps possible. Il veillera aussi à ne pas abandonner des Pions dans une zone surpeuplée.

Un navire peut transporter jusqu'à 5 Pions et il peut, par voie de mer, effectuer un mouvement de 4 zones, ou moins (la possession de la Carte TISSAGE peut repousser cette limite). Un Navire, tout au long de sa route, peut effectuer un nombre quelconque d'escales et procéder à tous les Embarquements et Débarquements qu'il souhaite, à condition que sa Capacité de mouvement, pas plus que sa limite de 5 Pions transportés, ne soient dépassées à aucun moment.

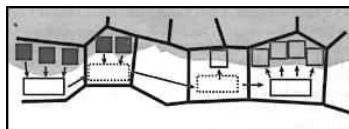
Les navires peuvent ainsi transporter plusieurs cargaisons de Pions, et/ou répartir leur cargaison en différentes zones d'un même périphe. Ils ont accès à toutes les zones comportant de l'eau, y compris les lacs, mais ils ne peuvent en aucun cas s'aventurer sur les fleuves ni sur les zones totalement terrestres. Les bateaux sont, en principe, limités au cabotage le long du littoral (dans les zones comportant à la fois de la terre et de l'eau), mais la possession de la Carte ASTRONOMIE leur livre accès à la pleine mer.

Les trois Pions présentés dans cet exemple ont été transportés par bateau à quatre cases de leur zone d'origine. C'est là la distance maximum qu'un bateau peut parcourir à moins que sa nation mère ne possède le TISSAGE. Notez que les Pions terminent leur mouvement dans une case dans laquelle le navire peut se rendre. C'est toujours le cas, car les Pions ne peuvent jamais entreprendre, dans un même tour, un voyage maritime (Embarquement et Débarquement) ET un mouvement terrestre.

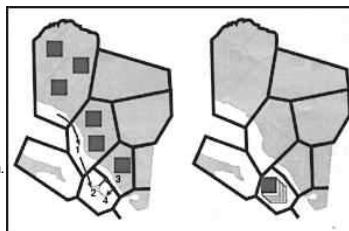


Les mouvements maritimes sont plus rapides que les mouvements terrestres et c'est souvent là une des raisons de leur utilisation ainsi que l'accès aux îles ou certains voyages, plus directs par la voie des eaux. Plus tard, cette tactique du voyage par mer autorisera les raids et chacun devra surveiller tout particulièrement les nations possédant à la fois le TISSAGE, l'ASTRONOMIE, et la MÉTALLURGIE (la puissance de cette (combinaison apparaîtra dans la description des différentes Cartes de Civilisation.)

Il est relativement rare que les navires Embarquent et Débarquent en une fois toute leur cargaison de Pions. Ici, un bateau Embarque des Pions dans deux zones et les dépose dans deux autres. La seule limite à observer dans ce type de mouvement réside dans la cargaison qui ne peut à aucun moment du voyage excéder 5 Pions et la distance de mouvement qui ne doit jamais dépasser le nombre de zones autorisées au navire (4, ou 5 en disposant du TISSAGE).



Voici une variation plus intéressante de l'exemple précédent. Ce voyage d'un unique navire va permettre d'amener 6 Pions -et donc autoriser la construction d'une Cité (Corcyre) -sur l'île de Corfou. Notez que le navire ne transporte jamais plus de 5 Pions à la fois. Cet exemple montre aussi comment un bateau peut rebrousser chemin à volonté (dans la limite de son maximum de zones de déplacement), sans même avoir embarqué aucun Pion.



Pendant cette phase de mouvements, un nombre quelconque de Pions peut occuper une zone. Les Pions peuvent aussi être amenés dans une zone contenant une Cité (pour la défendre ou pour l'attaquer), Il n'y a pas non plus de limite au nombre de Nations qui peuvent être représentées dans une même zone.

## (6) Conflits

Des conflits se produisent obligatoirement quand plusieurs nations occupent une zone et que le nombre total de Pions de Population est supérieur à ce que la zone peut entretenir (le chiffre indiqué dans le rond coloré). Si le nombre limite n'est pas dépassé, les différents peuples peuvent cohabiter, On considère qu'une Cité, à elle seule, peuple la zone au maximum. Des conflits peuvent se produire entre Pions, entre Pions et Cités, entre Pions et autres Pions défendant une Cité.

Tous les conflits se déroulent à terre. Les navires ne sont jamais concernés, même s'ils ont transporté des Pions dans les Zones où des batailles se produisent. Les Pions éliminés à la suite des conflits réintègrent leur stock national.

### Conflits Entre Pions

Ils sont résolus de la façon suivante: Chacun des joueurs impliqués enlève, alternativement, un de ses Pions de la zone jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule nation présente, ou que le nombre de Pions restants soit égal à la limite de population de la zone et que les rivaux décident d'arrêter le combat.

C'est la nation la plus faiblement représentée dans la zone qui enlève son premier Pion, Si les nations sont représentées de façon égale, le retrait de Pions a lieu simultanément, ce qui implique qu'il y aura toujours, dans la zone en conflit, un nombre égal de Pions de chaque camp (une zone qui ne pourrait accepter qu'un seul Pion de population finirait donc totalement dépeuplée).

Lorsque plus de deux nations sont impliquées dans un conflit, les Pions sont retirés par chaque joueur dans l'ordre croissant de leur représentation dans la zone (si une seule des Nations en présence maîtrise la MÉTALLURGIE elle passe en dernier pour le retrait de chaque Pion).



Voici un exemple de la manière dont l'Expansion, les Mouvements et les Conflits -qui sont généralement les trois actions les plus significatives en milieu de partie- s'influencent réciproquement.

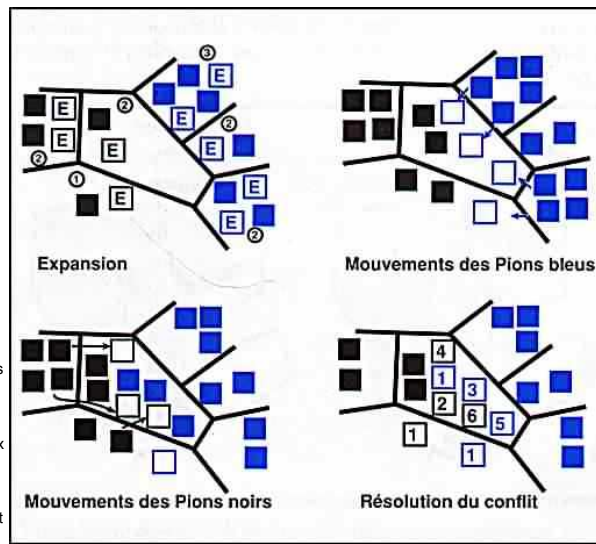
Les occupations de territoires par l'Asie (bleu) et Babylone (noir) sont toutes à la limite de ce que les zones peuvent supporter, sauf dans la zone centrale qui n'est peuplée que d'un Pion noir, la phase d'expansion de population entraîne l'ajout de tous les Pions marqué, d'un "E". Mise à part la zone centrale, toutes les zones présentée, sont désormais surpeuplées.

L'Asie doit effectuer ses mouvements et décide que ,ses Pions bleus vont envahir (flèches bleues) deux territoires détenus par les noirs. L'attaque de la zone centrale par trois Pions contre deux pourrait avoir quelques espoirs mais celle de la zone sud (un contre deux) n'en a actuellement aucun (à moins que Babylone ne fasse bouger les Pions dont elle dispose dans cette zone sud).

En fait, Babylone -qui effectue ses mouvements après l'Asie décide d'éliminer les Bleus de la zone centrale et de la contrôler en y amenant trois Pions noirs. Les Noirs décident aussi de laisser un Pion dans la zone sud afin d'éliminer le Pion bleu, même si le noir doit lui aussi disparaître, puisque les deux forces seront à égalité et que la zone ne peut supporter qu'un seul Pion de population.

Les Pions Bleus et Noirs de chaque zone sont ensuite enlevés dans l'ordre qu'indiquent les numéros du dessin.

Cet exemple démontre assez bien l'énorme avantage' qui réside, dans le fait d'effectuer ses mouvements après l'adversaire, Dans le cas présent, les deux camps perdent un même nombre de Pions mais celui qui se déplace en second a très souvent la possibilité de prendre l'avantage sur son adversaire.



### Conflits Entre Pions et Cités

Les Cités ne sont inquiétées par les attaques de Pions que si ceux-ci sont au moins au nombre de 7 (huit même, si la Nation qui possède la Cité a accès au GÉNIE CIVIL). Si l'attaquant n'atteint pas ce seuil de 7, ses Pions, quel qu'en soit le nombre, sont tout simplement retirés.

Si l'attaque est faite avec au moins 7 Pions, la Cité devra être remplacée par 6 Pions de sa couleur et le conflit entre les deux forces sera résolu de la façon habituelle.

Dans le cas où plusieurs groupes attaquent la Cité simultanément, les conflits devront préalablement être résolus entre les multiples attaquants avant que le survivant -s'il possède encore un nombre de Pions suffisant- puisse s'attaquer à la cité. Si la Cité attaquée reçoit le renfort de Pions de sa nation, les Pions combattront d'abord entre eux et la Réduction de la cité n'aura lieu que si l'attaque est encore assez forte (7 Pions).

### Reddition de Cité

Si une Nation ne dispose pas, dans son Stock, d'un nombre de Pions suffisant (6) pour convertir une de ses cités attaquées, on assiste à une reddition de la Cité. Le marqueur de la cité est tout simplement remplacé par un marqueur de cité de la Nation attaquante. Un joueur a toujours le droit de demander que toutes les autres batailles éventuelles le concernant soient résolues avant qu'il soit forcé de perdre ainsi une cité.

### Réduction des Cités Non Ravitaillées

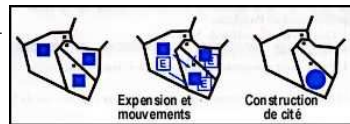
Une fois que tous les conflits sont résolus, chaque Nation doit disposer d'au moins deux Pions sur le plateau pour chaque cité qu'elle possède, Si ce n'est pas le cas, les cités en "surnombre" sont réduites une par une. Une Cité "réduite" est remplacée par le nombre maximum de Pions que peut supporter la zone sur laquelle elle a été construite (le bonus dû à l'AGRICULTURE peut être pris en compte).

### (7) Construction de Cités

Les Sites Privilégiés pour la construction de Cités sont marqués d'un carré noir ou blanc sur la carte. Si un joueur possède 6 Pions dans une zone contenant un Site Privilégié, il peut les convertir en une Cité. Dans les zones qui ne contiennent pas de Site Privilégié, le nombre de Pions à convertir est 12.

Aucune Nation ne peut bâtir une Cité si elle ne dispose pas, sur la carte, d'un nombre suffisant de Pions pour la ravitailler (c'est-à-dire au moins 2 par Cité). Les Pions convertis en Cité réintègrent leur stock national.

Le rassemblement de six Pions dans une zone n'est pas aussi difficile qu'on l'imagine. Dans cet exemple, nous allons détailler la création de Sparte. La zone de Sparte ainsi que les zones adjacentes de Mycènes et Corinthe n'accueillent pourtant qu'un seul Pion chacune en début de tour et leurs limites de population sont respectivement 1, 1 et 2. Il faut se souvenir que l'élimination des Surplus de population n'intervient qu'après la construction des Cités; il est donc facile de rassembler les 6 Pions nécessaires à la construction de la Cité. Lors de la Phase d'Expansion de Population, chaque zone va recevoir un nouveau Pion et il suffira ensuite d'amener ceux de Corinthe et de Mycènes dans la Zone de Sparte pour que la Cité puisse être bâtie lors de la Phase de Construction.



Le problème est plus délicat à résoudre lorsque, dans une telle situation, l'une des zones contient déjà une Cité. Ici, si Mycènes avait déjà été bâtie, il aurait toujours été possible de construire Sparte en y amenant 4 Pions venant de la Zone de Corinthe (2 Pions résidents au tour précédent auraient amené 2 nouveaux Pions lors de l'Expansion de population). Mais si Corinthe avait été bâtie avant Sparte, cette méthode n'aurait pas pu être appliquée; il aurait fallu amener des Pions supplémentaires dans la zone Sparte par la mer.

Là encore, si la Nation créatrice de Sparte disposait de l'AGRICULTURE, tout serait plus facile puisque les zones auraient alors 2, 2 et 3 comme limites respectives de population.

### Élimination des Surplus de Population

Après la construction des Cités, toutes les populations en excès sont éliminées de la carte, Cette opération concerne :

- Tous les Pions de Population qui se trouvent dans une zone où une Cité est bâtie.
- Tous les Pions en surnombre dans une zone: aucune zone ne doit accueillir un nombre de Pions supérieur au chiffre indiqué dans son cercle coloré (la possession de l'AGRICULTURE augmente ce chiffre d'une unité).

Les Pions de population en excès réintègrent le Stock.

### (8) Obtention de Cartes de Commerce

C'est le nombre de Cités dont dispose chaque nation qui régit la distribution des Cartes de Commerce. Chaque Nation reçoit une carte pour chaque cité construite; elles sont distribuées une par une aux joueurs concernés dans l'ordre décroissant du nombre de Cités bâties.

### (9) Commerce

La phase de commerce se déroule simultanément pour tous les joueurs. Elle concerne exclusivement les Cartes de Commerce; ni les Pions, ni les Cartes de Civilisation ne peuvent changer de main.

Les échanges se font à base de lots de Cartes de Commerce ( voir Section 4 -Cartes de Commerce), Ils doivent obéir à quelques règles précises :

- Un échange se fait entre deux joueurs et deux seulement.
- Tout échange doit comporter de part et d'autre un lot composé d'au moins 3 cartes.
- Le nombre de cartes composant le lot doit être annoncé et être exact.
- La valeur totale du lot doit être annoncée et être exacte.
- L'un des produits compris dans le lot doit être annoncé et cette déclaration doit être exacte.

Sous réserve que ces impératifs soient respectés, les transactions peuvent être aussi nombreuses que souhaité, et chaque joueur peut fournir toutes les informations qu'il veut, composer ses lots à sa convenance, proposer toutes les offres qu'il estime devoir

faire, Une offre concernant un lot peut être assortie -publiquement ou secrètement- de n'importe quelle déclaration ou promesse dont la véracité ne concerne que les joueurs eux-mêmes.

Tout joueur qui le souhaite (et qui possède au moins trois cartes) peut donc effectuer une ou plusieurs offres d'un lot de Cartes de Commerce et tous les autres joueurs qui le souhaitent peuvent y répondre par une ou plusieurs offres d'échange. Quand un échange obtient l'agrément des deux parties, les lots de cartes changent de main simultanément et faces cachées.

La phase de commerce se termine quand tous les joueurs s'accordent à décider qu'il n'y a pas lieu de la poursuivre.

[Option: La phase de commerce peut parfois s'avérer très longue; pour raccourcir la durée d'une partie, il peut être utile de limiter la durée de cet Événement par une convention prise en début de jeu.]

## (10) Acquisition de Cartes de Civilisation

Cet Événement doit être résolu dans l'ordre inverse de celui qui figure dans la Table de Succession Archéologique (c'est donc l'Égypte qui devrait -si elle est en jeu -acquérir en premier ses Cartes de Civilisation).

A son tour, chaque nation a la possibilité d'échanger tout ou partie de ses Cartes de Commerce pour acquérir la ou les Cartes de Civilisation de son choix.

La valeur indiquée sur chaque Carte de Civilisation doit être acquittée sous forme de Carte de Commerce ou de lot de Cartes de Commerce. Quand plusieurs Cartes de Commerce interviennent dans le même lot, c'est leur valeur combinée qui est prise en compte, Aucun "remboursement" n'est possible si la valeur des Cartes de Commerce dépasse la valeur des Cartes de Civilisation acquises.

Il est tout à fait possible d'acquérir plusieurs Cartes de Civilisation à la fois, mais aucune Nation ne peut acquérir une Carte de Civilisation qu'elle possède déjà.

Les Cartes de Civilisation une fois acquises par une Nation, ne peuvent en aucun cas changer de main,

Les Cartes de Commerce consacrées à l'acquisition des Cartes de Civilisation sont remises dans le paquet.

### Les Crédits

La plupart des Cartes de Civilisation fournissent un Crédit pour l'acquisition d'autres Cartes de Civilisation. Un joueur peut utiliser, pour l'acquisition de nouvelles cartes, les crédits que lui confèrent les cartes dont il dispose déjà. Toutefois, quelques restrictions s'appliquent:

- Le Crédit apporté par la possession d'une carte ne peut intervenir qu'à partir du tour qui suit celui de son acquisition.
- Lorsqu'une carte comporte plusieurs valeurs de crédit on ne peut utiliser qu'un seul de ses bonus pour un achat donné.

Exemple: L'ARCHITECTURE donne un Crédit de 15 pour l'achat de la LITTÉRATURE qui est à composante Civique, mais son Crédit de 5 applicable aux Arts ne pourrait pas être comptabilisé dans la même transaction.

Rappel: Les Cartes de Civilisation se distinguent par leurs couleurs; certaines d'entre elles ont deux composantes et arborent donc deux couleurs distinctes. Art: Bleu, Artisanat: Orange, Science: Vert, Civisme: Rouge

Les Cartes de Civilisation comportent diverses indications concernant les crédits qu'elles apportent. Les crédits spéciaux sont mentionnés en toutes lettres et les crédits systématiques sont rappelés par différents symboles imprimés en bas des cartes.

- Le triangle bleu rappelle que les Arts et les cartes à composantes artistiques apportent un crédit de 5 entre elles et pour l'acquisition de la LOI.
- Le Carré Orange rappelle que les cartes Artisanat et les cartes à composantes artisanales apportent un crédit de 10 entre elles et pour l'acquisition de la DÉMOCRATIE.
- Le Cercle Vert rappelle que les Sciences et les cartes à composantes scientifiques apportent un crédit de 20 entre elles et pour l'acquisition de la PHILOSOPHIE.

Les Cartes "Civiques" n'ont pas de bonus systématiques entre elles.

Exemple: Une Nation possédant la MUSIQUE, le MYSTICISME et l'ARCHITECTURE pourrait (grâce aux Crédits respectifs de ces cartes) obtenir la LOI avec une réduction de  $5 + 5 + 15 = 25$  (notez que l'on préfère très logiquement utiliser le Crédit de 15 qu'offre L'ARCHITECTURE pour toutes les Civiques plutôt que le Crédit de .5 qu'elle offre en regard de la LOI, Triangle Bleu). Mais avec ces trois même cartes, cette Nation pourrait -en utilisant le Crédit Scientifique du MYSTICISME et les Crédits spéciaux des autres- s'offrir la PHILOSOPHIE (pourvu qu'elle ait déjà acquis la Loi) avec une réduction de  $30 + 20 + 15 = 65$  !

### Défausse des Cartes de Commerce en excès

Après l'Acquisition des Cartes de Civilisation, chaque joueur ne peut avoir en main qu'un maximum de 10 Cartes de Commerce. Toutes les cartes en surplus doivent être remises dans le paquet qui sera mélangé en vue du prochain tour de jeu.

## VICTOIRE

Le joueur qui, à la fin d'un tour de jeu, possède au moins sept Cartes de Civilisation, parmi lesquelles la LOI, la DÉMOCRATIE et la PHILOSOPHIE remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur sera celui dont la valeur des Cartes de Civilisation est la plus élevée. Si une éventuelle égalité n'est pas brisée par le total des valeurs de Cartes de Civilisation, comparez la valeur des Cartes de Commerce de chacun, Si un vainqueur n'est toujours pas désigné après ce bilan approfondi, il faudra que les ex aequo se partagent la victoire,

## VARIANTES DU JEU

Il est toujours possible, pour peu que cela fasse l'objet d'une convention établie avant le début de la partie, de modifier les conditions de victoire indiquées ci-dessus, Augmenter le nombre requis de Cartes de Civilisation, par exemple, augmentera la durée moyenne des parties. De la même façon, réduire le nombre de Cartes de Commerce (pas moins de 7) que chaque joueur peut conserver après l'acquisition des Cartes de Civilisation pourrait changer la physionomie de la phase de commerce,

### Le Jeu des Nomades et des Navigateurs

Ce jeu a pour but l'acquisition de territoires. Il ne fait pas intervenir tous les aspects de Civilisation mais n'est pas aussi simple qu'il y paraît.

Utilisez la carte dans son entier, et un jeu de Pions et de Navires par joueur. Placez un marqueur de position sur la flèche de départ de la première ligne de la TSA; il servira de compte-tours. Les cartes n'interviennent pas, pas plus que les Cités.

Choisissez des positions de départ d'après celles qui figurent dans le Tableau en annexe. Toutes les zones de pleine mer sont ouvertes à la navigation des bateaux (sans la restriction de possession de l'ASTRONOMIE et sans l'avantage du TISSAGE mais ceux-ci ne peuvent pas stationner en pleine mer entre deux tours de jeu.

La Séquence de Jeu est limitée aux points suivants:

1. Expansion de Population
2. Construction Entretien de Navires
3. Mouvements
4. Fin de Tour: progression du marqueur compte-tours.

Les règles sont donc toutes celles qui concernent ces éléments de la séquence de jeu, avec les précisions et règles spéciales suivantes:

- Les Pions ne peuvent pas être amenés dans une zone déjà occupé par un autre joueur.
- Les Navires sont Construits et Entretenus par un prélèvement de Pions effectués dans la zone où ils se trouvent.
- L'ordre dans lequel les mouvements sont résolus est fixé par la Liste des Nations dans la TSA et le recensement n-a pas lieu.

Le gagnant est le joueur qui occupe le plus de territoires lorsque le "compte-tours" atteint la case final. Notez qu'il ne s'agit pas forcément de celui qui a le plus de Pions sur la carte.

Ce jeu, qui a l'avantage de faciliter l'apprentissage des mouvements de Pions, présente toutefois un certain déséquilibre, car les positions de départ n'offrent pas toutes les mêmes avantages.

### Le Jeu des Fermiers et des Citadins

La mise en place de l'e jeu se fait de la même façon que pour le Jeu des Nomades et des Navigateurs, mais les Cités sont cette fois en jeu et l'on utilise la Table de Succession Archéologique comme dans la Règle Intégrale de la Section 3. Toutes les zones de pleine mer sont ouvertes à la navigation des bateaux (sans la restriction de possession de l'ASTRONOMIE et sans l'avantage du TISSAGE). Les cartes n'interviennent pas.

La Séquence de Jeu est la suivante :

1. Expansion de Population
2. Recensement
3. Construction/Entretien de Navires
4. Mouvements
5. Conflits
  - Réduction des Cités non ravitaillées
6. Construction de Cités
  - Réduction des Excès de Population
7. Progression dans la Table de Succession Archéologique (phase simultanée)

Les Conflits sont résolus selon la règle normale, tout comme les Constructions/Entretiens de bateaux, L'ordre d'exécution des mouvements est gouverné par le Census.

Chaque joueur place un de ses marqueur de position sur la ligne de sa Nation dans la TSA. La dernière Phase de chaque tour consiste à faire progresser ce marqueur d'une case vers la droite, mais il est nécessaire de posséder au moins 2 Cités pour passer du néolithique au premier âge du bronze (les cases grises).

Ignorez les conditions de passage au second âge du bronze; le vainqueur est le premier joueur qui franchit la ligne matérialisée par le second triangle en haut de la TSA. Si plusieurs joueurs franchissent ce cap simultanément, la victoire reviendra à celui qui aura le plus de cités sur la carte, et le plus de territoires occupés en ras de nouvelle égalité.

## SECTION 3 "Civilisation règle intégrale"

Le Jeu Intégral est sans aucun doute celui qui offre le plus grand nombre de possibilités. Le hasard en est totalement éliminé et, par rapport à la version simplifiée présentée dans les pages précédentes, il introduit de **nouveaux concepts**: la **Trésorerie** et la **Taxation**, les **époques archéologiques**, les **Calamités** et une Séquence de Jeu plus étoffée. Une fois encore, nous suggérons aux joueurs de ne pas se lancer dans cette version sans avoir assimilé tous les principes du Jeu des Premières Sociétés.

Pour faciliter la consultation des Règles, tous les paragraphes communs ont été repris ou résumés dans cette Section; les principaux changements sont imprimés en bleu. Les exemples, eux, n'apparaissent que dans la Section 2. La description des diverses cartes figure dans les Annexes.

### INVENTAIRE

Plusieurs éléments du matériel de jeu sont utilisés de manière légèrement différente ou n'interviennent que dans le jeu intégral; voici donc l'inventaire résumé et complété.

#### Plateau de jeu

Les frontières plus larges qui délimitent 4 grandes régions sur la carte n'interviennent que pour fixer les limites du jeu lorsque le nombre de participants est restreint.

Les Sites Privilégiés de construction des Cités sont représentés par des carrés, associés -pour en faciliter le repérage- au nom des cités qui, historiquement ont été construites sur ces sites. Certains Sites Privilégiés sont représentés par des carrés blancs; ce symbole indique qu'une Cité bâtie à cet endroit est susceptible de subir les effets des inondations (voir Calamités). Les triangles blanc qui figurent dans certaines zones (ou en limite de deux zone) représentent les volcans qui peuvent entrer en Éruption (voir calamités).

Les chiffres inscrits dans les cercles diversement colorés indiquent le nombre de Pions de Population que la zone peut entretenir.

#### Tableau d'Évolution

Le Tableau d'Évolution se compose de trois éléments: le Tableau du Census, la Table de Succession Archéologique, les emplacements des Cartes de Commerce et de calamités.

A la fin de la 3ème phase de chaque tour de jeu, le tableau du Census doit recevoir les marqueurs de chacun des joueurs. C'est le classement par importance de la population de chaque nation qui fixera l'ordre de résolution des Mouvements.

La **Table de Succession Archéologique est divisée en neuf pistes correspondant chacune à une nation. La position de chaque nation dans la liste (baptisé "Ordre de la TSA") définit l'ordre de résolution de plusieurs des événements de la séquence de jeu. Chaque joueur devra déplacer son Marqueur de Progression de gauche à droite le long de sa piste.**

**Chaque piste comporte 15 cases étapes (plus la case-flèche de départ et la rase d'arrivée) qui se répartissent en 5 âges archéologiques.**

**Selon les nations les époques ne sont pas toutes de même longueur (elles sont repérables par la succession de zones blanches ou grises). Les toutes dernières cases font apparaître des nombres; eux aussi peuvent être différents d'une nation à une autre.**

**A la fin de chaque tour, les marqueurs peuvent -en règle générale- être déplacés d'une case vers la. Mais l'entrée dans les différents âges est soumise à certaines conditions, certains stades de développement, qui sont résumés ci-dessous:**

- Néolithique (Première Époque)
- Age du Bronze Ancien (2ème Époque) : Possession de cités.
- Age du Bronze Récent (3ème Époque) : Possession de cartes de civilisation appartenant à 3 groupes
- Premier âge du Fer (4ème époque) : Possession de 7 cartes de Civilisation
- Second Age du Fer (5ème Époque) : Possession de cartes de civilisation pour un total de 1000 Points.

**Les emplacements des cartes de commerce et de calamités sont destinés à recevoir les dites cartes, triées selon leur valeur. (Voir Mise en Place du jeu)**

#### Pions et marqueurs

Chaque nation est dotée de :

- 9 marqueurs de Cité,
- 4 marqueurs de Navires
- Différents marqueurs qui sont destinés à noter sa position sur le Tableau de Census et dans la TSA.
- 55 Pions qui vont symboliser ses unités de population sur la carte.

**Ces Pions carrés comportent, au verso, le symbole du Trésor. Ils ont en effet une seconde vocation: ils représentent également des unités de trésorerie lorsqu'ils sont dans la partie "Trésor" (cuvette gauche) du tableau de bord individuel (voir Taxation). Lorsqu'ils ne se trouvent pas sur la carte ou dans le tous les Pions d'un joueur sont gardés dans la partie "Stock" (cuvette droite) de son tableau de bord individuel.**

#### Tableau de Bord Individuel

Les "Tableaux de bord" individuels comportent deux parties: le "stock" (à droite) représentant le stock national du Joueur et le "Trésor" où viendront s'accumuler les unités de trésorerie (verso des Pions carrés) dès que la nation possèdera des Cités. Le résumé de la Séquence de Jeu doit aussi figurer sur le Tableau de bord.

#### Cartes de Commerce

Les cartes de Commerce représentent 11 produits ou ressources de valeurs échelonnées entre 1 et 9. Les valeurs 1 et 2 regroupent chacune deux produits.

#### Cartes de Calamités

**Huit Cartes de Calamités sont également incluses; elles comportent un chiffre qui indique dans quelle pile de Cartes de commerce elles doivent s'insérer.**

#### Cartes de Civilisation

72 cartes représentant 16 aspects de la civilisation se répartissent en quatre catégories identifiables par des couleurs. Certaines cartes ont des composantes qui appartiennent à deux catégories différentes dont les couleurs figurent conjointement. Art: Bleu, Artisanat: Orange, Science: Vert, Civisme: Rouge.

### MISE EN PLACE DU JEU

Dépliez le Plateau de jeu. La Carte se divise en quatre grandes régions: Le Centre, le Sud, le Nord-Est et le Nord-Ouest. Selon le nombre de joueurs, on n'utilise que certaines parties de la carte et ce n'est que lorsque les participants sont au nombre de 6 ou 7 qu'ils ont accès à tout le plateau de jeu. Consultez le tableau en annexe pour connaître les zones ouvertes et les points de départ selon le nombre de joueurs.

**Notes:** lorsque les participants sont au nombre de 7, chacun d'entre eux ne dispose que de 48 Pions de Population/trésorerie. Pour les parties à 2 et 3 joueurs, n'utilisez qu'une seule carte de MYSTICISME et deux seulement pour 4 et 5 joueurs.

#### Attribution des Nations

Tirez au sort par tout moyen à votre convenance.

#### Cartes de Commerce et de Calamités

Triez les Cartes de Commerce et de Calamités et répartissez-les, faces cachées, selon leurs valeurs. Pour la valeur 1 puis pour la valeur 2, les deux produits doivent être mélangés au hasard. Placez ensuite la Carte de Calamité correspondant à chaque valeur en dessous de chaque pile de valeur. A chaque valeur de Cartes de Commerce correspond une Calamité qui est rappelée sur la carte et dans les emplacements de chaque pile.



Chaque joueur doit ensuite déposer son marqueur national sur la flèche de départ de la Table de Succession Archéologique, placer un Pion de Population sur sa position de départ sur la carte et se munir d'un Tableau de Bord individuel où il placera ensuite tous ses Pions et marqueurs restants dans la partie stock. Le jeu peut maintenant commencer.

## LA SÉQUENCE DE JEU

### Les phases du Jeu

Phase	Évènement	Condition	Ordre
1	Collecte des taxes	si des cités sont bâties	ordre TSA ou simultané
2	Expansion de population	toujours	ordre TSA ou simultané
3	Recensement (Census)	toujours	simultané
4	Construction de navires - entretien des bateaux existants	à volonté	ordre TSA ou simultané
5	Mouvement	toujours	ordre du Census
6	Conflits - Réduction des cités non ravitaillées	si nécessaire	simultané
7	Construction de cités Puis retrait des surplus de population	à volonté	simultané ou ordre TSA
8	Obtention des cartes de commerce - achat d'or	Si des cités existent	ordre décroissant du nombre de cités
9	Commerce	à volonté	simultané
10	Acquisition de cartes de Civilisation Défausse des cartes de commerce en excès		ordre inverse de la TSA
11	Résolution des Calamités - réduction des cités non ravitaillées	Si nécessaire	ordre des cartes
12	Progression dans la TSA	si possible	simultané
<b>Fin de Tour</b>			

#### (1) Collecte des Taxes (Taxation)

Dès qu'un joueur aura construit sa première cité, il devra désormais transférer deux Pions de son Stock vers son Trésor pour chaque cité qu'il possède. Si son stock ne contient pas assez de Pions pour satisfaire cette exigence, des révoltes peuvent se produire [la possession de la carte de Civilisation Monnaie permet au joueur de fixer la taxe par Cité à 1, 2 ou 3 Pions, à son gré].

#### Révoltes

Si une révolte se produit, le joueur qui a le plus de Pions dans son Stock est autorisé à décider quelles sont les cités du joueur défaillant qui se révoltent et à les prendre pour son propre compte. Il ne pourra s'approprier ainsi que le nombre de cités pour les quelles le joueur victime sera incapable d'acquitter les taxes. Le joueur qui s'approprie les Cités en révolte remplace tout simplement le marqueur de cité par un des siens; si son stock de marqueurs de Cité est insuffisant, ce sera le joueur classé second dans l'ordre d'importance du stock de Pions qui en bénéficiera dans les mêmes conditions, et ainsi de suite. Un joueur qui annexe des Cités par suite de révoltes n'aura pas à acquitter les taxes avant le prochain round.

#### (2) Expansion de Population

Dans chaque zone où il possède déjà un Pion de Population, chaque joueur ajoute UN autre Pion, ou DEUX autres Pions s'il en possédait déjà plus d'un. Toutes les expansions de population possibles doivent être accomplies sauf si l'état du stock ne le permet pas. Si son stock est insuffisant, le joueur pourra choisir les zones dans les quelles il procédera à la multiplication de son peuple.

#### (3) Recensement

Chaque joueur compte le nombre de Pions de Population dont il dispose sur la carte et affiche ce nombre sur le Tableau du Census au moyen de son marqueur personnalisé.

#### (4) Construction (entretien) des navires

Les navires permettent d'effectuer des mouvements de population par la voie maritime. La construction d'un navire coûte 2 Pions, généralement prélevés dans le Trésor, mais son entretien (à chaque tour) ne coûte qu'un seul Pion. Les Pions prélevés pour la construction ou pour l'entretien réintègrent le stock.

Un Navire non entretenu à chaque tour de jeu est retiré de la carte et retourne dans son stock national.

[Alternative: Le coût de Construction ou d'entretien d'un bateau peut être prélevé dans les Pions de Population de la zone dans laquelle il est fabriqué ou dans laquelle il se trouve.]

#### (5) Mouvements

L'ordre de résolution de cet événement entre les joueurs est déterminé par le Census. La nation qui possède le plus de Pions sur la carte effectue ses mouvements en premier, puis les joueurs agissent successivement dans l'ordre décroissant des populations sur la carte.

Tous les Pions sur la carte peuvent, au gré du joueur qui les possède, effectuer un mouvement. Il peut s'agir de passer une frontière en direction d'une zone adjacente, ou d'embarquer ET de débarquer d'un navire.

Un navire peut transporter jusqu'à 5 Pions et il peut, par voie de mer, effectuer un mouvement de 4 zones, ou moins (la possession de la Carte TISSAGE peut repousser cette limite). Un Navire, tout au long de sa route, peut effectuer un nombre quelconque d'escalades et procéder à tous les Embarquements et Débarquements qu'il souhaite à condition que sa Capacité de mouvement, pas plus que sa limite de 5 Pions transportés, ne soit dépassée à aucun moment.

Les navires peuvent ainsi transporter plusieurs cargaisons de Pions, et/ou répartir leur cargaison en différentes zones d'un même périple.

Ils ont accès à toutes les zones comportant de l'eau, y compris les lacs, mais ils ne peuvent en aucun cas s'aventurer sur les fleuves ni sur les zones totalement terrestres.

Les bateaux sont, en principe, limités au cabotage le long du littoral (dans les zones comportant à la fois de la terre et de l'eau), mais la possession de la Carte ASTRONOMIE leur livre accès à la pleine mer.

Pendant cette phase de mouvements, un nombre quelconque de Pions peut occuper une zone. Les Pions peuvent aussi être amenés dans une zone contenant une Cité (pour la défendre ou pour l'attaquer). Il n'y a pas non plus de limite au nombre de Nations qui peuvent être représentées dans une même zone.

#### (6) Conflits

Des conflits se produisent quand plusieurs nations occupent une zone et que le nombre total des Pions de Population est supérieur à ce que la zone peut entretenir (le chiffre indiqué dans le rond coloré). Si le nombre limite n'est pas dépassé les différents peuples peuvent cohabiter. On considère qu'une Cité à elle seule, peuple sa zone au maximum. Des conflits peuvent se produire entre Pions, entre Pions et Cités, entre Pions et autres Pions défendant une Cité.

Tous les conflits se déroulent à terre, Les navires ne sont jamais concernés.

Les Pions éliminés à la suite des conflits réintègrent leur stock national.

#### Conflits Entre Pions

Chacun des joueurs impliqués enlève, alternativement un de ses Pions de la zone jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule nation présente, ou que le nombre de Pions restants soit égal à la limite de population de la zone. C'est la nation la plus faiblement représentée dans la zone qui enlève son premier Pion. Si les nations sont représentées de façon égale, le retrait de Pions a lieu simultanément.

Lorsque plus de deux nations sont impliquées dans un conflit, les Pions sont retirés par chaque joueur dans l'ordre croissant de leur représentation dans la zone. (Si une seule des Nations en présence maîtrise la METALLURGIE elle passe en dernier pour le retrait de chaque Pion.)

#### Conflits Entre Pions et Cités

Sept Pions (huit même, si la Nation qui possède la Cité a accès au GENIE CIVIL) sont nécessaires pour attaquer une Cité. Si l'attaquant est effective, la Cité est remplacée par 6 Pions et le conflit entre les deux forces est résolu de la façon habituelle.

Plusieurs groupes attaquant une même Cité se batront d'abord entre eux avant que le survivant -s'il possède encore un nombre de Pions suffisant -puisse s'attaquer à la Cité.

Si la Cité attaquée reçoit le renfort de Pions de sa nation, les Pions combattront d'abord entre eux et la Réduction de la Cité n'aura lieu que si l'attaque est encore assez forte (7 Pions).

#### Reddition de Cité

Si une Nation ne dispose pas, dans son Stock, d'un nombre de Pions suffisant (6) pour convertir une de ses Cités attaquée, on assiste à une reddition de la Cité. Le marqueur de la cité est tout simplement remplacé par un marqueur de Cité de la Nation attaquée.

Un joueur a toujours le droit de demander que toutes les autres batailles éventuelles le concernant soient résolues avant qu'il soit forcé de perdre ainsi une Cité.

#### **Réduction des Cités Non Ravitaillées**

Une fois que tous les conflits sont résolus, chaque Nation doit disposer d'au moins deux pions sur a carte pour chaque cité qu'elle possède. Si ce n'est pas le cas, les Cités en "surnombre" sont réduites une par une. Une Cité réduite est remplacée par le nombre maximum de Pions que peut supporter la zone sur laquelle elle a été construite (le bonus dû à l'AGRICULTURE peut être pris en compte).

#### **(7) Construction de Cités**

Les Sites Privilégiés pour la construction de Cités sont marqués d'un carré noir ou blanc sur la carte. Si Un joueur possède 6 Pions dans une zone contenant un Site Privilégié, il peut les convertir en une cité. Dans les zones qui ne contiennent pas de Site Privilégié, le nombre de pions nécessaire est 12. Aucune Nation ne peut bâtir une Cité si elle ne dispose pas, sur la carte, d'un suffisant de Pions pour la ravitailler (c'est-à-dire au moins 2 par Cité),

Les Pions convertis en Cité réintègrent leur Stock national.

#### **Elimination des Surplus de Population**

Après la construction des Cités, toutes les populations en excès sont éliminées de la carte. Cette opération concerne:

- Tous les Pions de Population qui se trouvent dans une zone où une Cité est Bâtie.
- Tous les Pions en surnombre dans une zone: aucune zone ne doit accueillir un nombre de Pions supérieur au chiffre indiqué dans son cercle coloré (la possession de l'AGRICULTURE augmente le chiffre d'une unité).
- Les Pions de population en excès réintègrent le stock,

#### **(8) Obtention de Cartes de Commerce**

En commençant par celui qui a le moins de cités sur la carte les joueurs prélèvent une carte dans chaque pile et dans un nombre de pions égal au nombre de cités qu'ils possèdent sur la carte., Lorsqu'une pile est vide, le joueur n'est pas autorisé à remplacer la carte manquante par une d'une autre pile. Il lui faut tout simplement se résoudre à se passer de la carte manquante.

Les joueurs ne peuvent se débarrasser d'aucune carte à ce moment. Il leur faut donc, pour l'instant, conserver les cartes de Calamités qu'ils auraient pu tirer des piles; si elles ont un dos anonyme, elles pourront être transmises à un autre joueur à l'occasion d'une transaction mais, si elles ont un dos rouge et sont, par conséquent, visible de tous, le joueur ne peut que les déclarer. Les Cartes de Calamités à dos rouge ne peuvent pas être échangées (voir La Résolution des Calamités ). Chaque joueur doit impérativement, et à son tour, prélever le nombre de cartes que lui valent ses Cités.

#### **Achat d'Or**

Une nation qui dispose d'une trésorerie conséquente peut profiter de cette phase pour acheter une ou plusieurs cartes d'Or.

Pour cela, il lui faut "payer" chaque carte d'Or en transférant 18 Pions de son Trésor vers son Stock. Si le joueur tire la Calamité Piraterie à la place de la carte d'Or, il lui faudra l'employer de la manière habituelle.

#### **(9) Commerce**

La phase de commerce se déroule simultanément pour tous les joueurs. Elle concerne exclusivement les Cartes de Commerce (et de Calamités); ni les Pions, ni les Cartes de Civilisation ne peuvent changer de main,

Les échanges se font à base de lots de Cartes de Commerce (voir Section 4 Cartes de Commerce). Ils doivent obéir à quelques règles précises:

- Un échange se fait entre deux joueurs et deux seulement.
- Tout échange doit comporter de part et d'autre un lot composé d'au moins 3 cartes.
- Le nombre de cartes composant le lot doit être annoncé et être exact.
- La valeur totale du lot doit être annoncée et être exacte.
- L'un des produits compris dans le lot doit être annoncé et cette déclaration doit être exacte.

Sous réserve que ces impératifs soient respectés, les transactions peuvent être aussi nombreuses que souhaité, et chaque joueur peut fournir toutes les informations qu'il veut, composer ses lots à sa convenance, proposer toutes les offres qu'il estime devoir faire.

Il est tout à fait possible et même parfaitement souhaitable que des Cartes de calamités (à dos noir) soient mêlées aux cartes de commerce. Ces Calamités ont la valeur 0 en ce qui concerne les échanges, cependant elles sont comptées dans le nombre des cartes composant le lot.

Les calamités peuvent être remises à l'occasion d'une transaction et ne prennent effets que lorsqu'elles ont été transmises (voir La résolution des calamités).

#### **(10) Acquisition de Cartes de Civilisation**

Cet événement doit être résolu dans l'ordre inverse de celui de la liste de la Table de Succession Archéologique.

A son tour, chaque nation a la possibilité d'échanger tout ou partie de ses Cartes de Commerce pour acquérir la ou les Cartes de Civilisation de son choix.

La valeur indiquée sur chaque Carte de Civilisation doit être acquittée sous forme de Carte de Commerce ou de lot de Cartes de Commerce. **Le joueur peut inclure dans son "règlement" des Pions de Trésorerie qu'il transfère vers son stock.**

Quand plusieurs Cartes de commerce interviennent dans le même lot, c'est leur valeur combinée qui est prise en compte. Aucun "remboursement" n'est possible si la valeur des Cartes de Commerce dépasse la valeur des Cartes de Civilisation acquises. **Si des Pions de Trésorerie sont utilisés, ils ne peuvent en aucun cas porter le montant "régulé" au-delà de la valeur à acquitter.**

Il est tout à fait possible d'acquérir plusieurs cartes de Civilisation à la fois, mais aucune Nation ne peut acquérir une Carte de civilisation qu'elle possède déjà, **et aucune Nation ne peut en détenir plus de ONZE.**

Les Cartes de Civilisation, une fois acquises par une Nation, ne peuvent en aucun cas changer de main **et ne peuvent, non plus, être abandonnées.** Le choix des cartes acquises revêt donc une grande importance stratégique. En effet, pour entrer dans la 5ème époque, il faut détenir un total de 1000 points et il faut en aligner bien plus encore pour gagner la partie. Compte tenu de la limitation à 11 cartes détenues, un excès de cartes de basses valeurs peut constituer un handicap insurmontable, surtout pour les nations qui ont besoin de 1400 points pour prétendre à la victoire.

#### **Les Crédits**

La plupart des Cartes de Civilisation fournissent un Crédit pour l'acquisition d'autres Cartes de Civilisation. Un joueur peut utiliser, pour l'acquisition de nouvelles cartes, les crédits que lui confèrent les Cartes dont il dispose déjà. Toutefois, quelques restrictions s'appliquent:

- Le crédit apporté par la possession d'une carte ne peut intervenir qu'à partir du tour qui suit celui de son acquisition.
- Lorsqu'une carte comporte plusieurs valeurs de crédit, on ne peut utiliser qu'un seul de ses bonus pour un achat donné.

Les crédits spéciaux sont mentionnés en toutes lettres et les crédits systématiques sont rappelés par différents symboles imprimés en bas des cartes.

- Le triangle bleu (Arts): crédit de 5 entre elles et pour l'acquisition de la LOI.
- Le Carré Orange (Artisanats): crédit de 10 entre elles et pour l'acquisition de la DÉMOCRATIE.
- Le cercle vert (Sciences): crédit de 20 entre elles et pour l'acquisition de la PHILOSOPHIE.

#### **Défausse des Cartes de Commerce en Excès**

Après l'acquisition des Cartes de Civilisation, aucun joueur ne peut conserver plus de 6 cartes de Commerce/Calamités, chaque joueur (qui dépasse cette limite doit donc se défaire de son surplus de cartes. **Chacune des cartes ainsi abandonnées réintègre le dessous de la pile appropriée.** Les joueurs peuvent choisir les éventuelles cartes de commerce dont ils veulent se débarrasser, mais aussi les cartes de Calamités à dos noir qu'ils n'auraient pas voulu ou pas pu transmettre lors de la Phase de Commerce.

#### **(11) Résolution des calamités**

La dernière cartes de chaque pile de cartes de Commerce devrait, au départ du moins, être une carte de Calamité (à l'exception de la pile "1"). Les 4 première (celles des piles 2, 3, 4 et 5) sont à dos. Elles doivent être déclarés par le joueur qui les tire, et c'est lui qui en subit les effets. Les quatre autres sont à dos noir, identique à toutes les autres cartes de Commerce. Le joueur victime n'est pas celui qui les a tirées de la pile, mais celui qui les reçoit à l'occasion d'échanges commerciaux. Chacune de ces Calamités doit être annoncée dès réception, le joueur qui la transmet devrait être le garant de la déclaration.

Les Calamités applicables sont résolues dans l'ordre croissant des chiffres qu'elles comportent (de l'Éruption Volcanique à la Piraterie). Aucun joueur n'est forcé de subir directement plus de 2 Calamités dans le même round. Dès qu'il a résolu 2 Calamités qui le frappent, il peut ignorer les éventuelles suivantes qui réintègrent leurs piles respectives, toutefois, cette limite ne concerne pas les effets secondaires des calamités que d'autres joueurs pourraient avoir à appliquer.

Quand toutes les Calamités applicables ont été résolues, les éventuelles Cités non ravitaillées (voir phase 6) doivent être réduites.

Les Cartes de Calamités utilisées ou écartées lors de cette phase réintègrent le dessous de leurs piles respectives.

Lors de la résolution des Calamités, les Pions et les Cités sont comptés en unités. Un Pion est égal à 1 unité et une cité équivaut à 5 unités. La trésorerie et les bateaux ne sont pas affectés par les Calamités.

Les Cités sont éliminées lorsque l'on résout les Calamités, à moins que la description de la Calamité ne précise qu'il en va autrement. cela équivaut à la perte de 5 unités pour chaque Cité éliminée.

Lorsqu'une Cité est "Réduite" elle est remplacée par le nombre maximum de Pions que la zone peut supporter; les effets de l'AGRICULTURE doivent être pris en compte. Les Pions et les cités qui sont retirés du plateau réintègrent leur stock national.

Par joueur victime on entend celui qui tire la carte -s'il s'agit d'une des quatre premières- ou qui reçoit l'une des quatre autres à l'occasion d'une transaction commerciale.

## (12) Progression dans la TSA

A cette phase, chaque joueur peut, en principe, déplacer son marqueur national d'une case vers la droite. Certaines conditions doivent toutefois être remplies pour accéder à certaines époques de développement et à certaines cases de la 5ème époque. Lorsqu'une Nation ne répond pas aux critères requis, son marqueur ne peut pas avancer dans la TSA pendant ce tour. De plus une fois sortie de l'âge néolithique, une nation qui terminerait un tour de jeu sans aucune Cité sur la carte verrait son marqueur RECULER d'une case dans la TSA.

Les conditions requises sont les suivantes:

- Age du Bronze Ancien (2ème Époque): Possession de 2 Cités.
- Age du Bronze Récent (3ème Époque): Possession de Cartes de Civilisation appartenant à 3 catégories distinctes
- Premier Age du Fer ( 4ème Époque): Possession de 7 Cartes de Civilisation
- Second Age du Fer (5ème Époque) Possession de Cartes de Civilisation pour un total de 1000 Points.

Quand une Nation a atteint le second âge du fer, elle peut désormais ajouter le montant de son Trésor et la valeur de toutes les Cartes de commerce qu'elle détient à son total de valeur des cartes de Civilisation afin de rassembler le nombre de points requis pour accéder à une certaine case de son parcours. Cependant, si à la fin d'un tour Je jeu une Nation termine avec un total inférieur au nombre indiqué sur la case dans la TSA elle doit reculer d'une case.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est le joueur qui parvient à amener son marqueur dans le cercle d'arrivée de sa ligne. Il ne peut le faire que s'il dispose d'un total de points au moins égal à celui qui est indiqué dans la case sur la quelle il se trouve, et se déplacement de marqueur compte comme une progression dans la TSA

En cas d'égalité, la victoire revient à la Nation qui dispose du plus haut total de points de Civilisation, de cartes de commerce et enfin de Trésorerie.

## VARIANTES DU JEU INTEGRAL

Il est possible d'envisager des versions abrégées du Jeu intégral. Les triangles qui figurent en haut de la TSA (aux 9ème, 12ème et 14ème étapes) marquent des limites qui peuvent être imposées à la durée des parties. Toutes les Règles de la Section 3 sont utilisées, mais les cartes de MYSTICISME n'interviennent pas.

# SECTION 4 Les Annexes

## CAS PARTICULIERS

Dans un jeu étendu et impliquant un grand nombre de joueurs, il est inévitable que des combinaisons d'actions inhabituelles entraînent des situations particulières. La prévision de tous ces cas particuliers aurait considérablement alourdi les règles. Il est pourtant nécessaire de les résoudre dans l'esprit du jeu, d'autant plus que quelques joueurs très expérimentés pourraient les intégrer dans leur stratégie. Cette partie, qui comporte à la fois des règles et des conseils devrait permettre de venir à bout de tous les cas particuliers.

Dans Civilisation, des situations spéciales sont susceptibles de se produire dans les domaines suivants:

1. Ordre de Préséance
2. Actions multiples impliquant plusieurs joueurs
3. Épuisement des marqueurs de Cités
4. Épuisement des Pions
  - Dans le Stock
  - Dans le Trésor
  - Sur la Carte
5. Erreurs

### Ordre de Préséance

En l'absence de directive précise, ainsi qu'en cas d'égalité, les joueurs qui estimeront nécessaire de résoudre leurs actions l'un après l'autre devront toujours le faire dans l'ordre indiqué par la Liste des Nations de la TSA (c'est-à-dire en commençant par l'Afrique jusqu'à l'Égypte). Cet ordre pourra aussi définir quelle nation est concernée par une action particulière (en cas d'égalité de nombre de Pions lors d'une Révolte par exemple).

Lors des conflits, l'ordre de résolution des affrontements peut s'avérer important s'il y a des risques pour que les Pions fassent défaut à l'un ou l'autre joueur.

Prévoyez donc de résoudre d'abord les conflits ne concernant que les Pions avant de faire intervenir les Cités et, éventuellement, commencez par traiter les batailles qui concernent l'Afrique, puis celles qui impliquent l'Italie, etc.

### Actions Multiples

Il suffit de scinder les actions multiples en actions individuelles et, si nécessaire, de respecter l'ordre de préséance décrit ci-dessus.

### Épuisement des Marqueurs de Cités

Au cours de la phase de Construction de Cités, c'est la disponibilité des marqueurs qui limite le nombre de constructions possible.

L'épuisement des marqueurs de Cités ne peut donc poser de problème que lors de la résolution des Révoltes ou après une Guerre Civile. La solution du premier cas est prévue dans le chapitre les Révoltes.

Pour ce qui est des Guerres Civiles, considérez que le joueur qui s'est emparé de Cités qu'il ne peut pas représenter par des marqueurs de sa couleur, les perd exactement comme dans le cas d'une Révolte (ce qui pourrait les faire revenir entre les mains de leur propriétaire d'origine).

### Épuisement des Pions dans le Stock

L'épuisement des Pions d'un joueur peut avoir des effets différents selon les circonstances qui le provoquent.

- LORS DE LA COLLECTE DES TAXES  
voir Révoltes.
- LORS DE L'EXPANSION DE POPULATION  
limitez l'Expansion (voir chapitre expansion)
- LORS DE L'ATTAQUE D'UNE CITÉ  
voir chapitre reddition de la Cité
- LORS D'UNE RÉDUCTION DE CITÉ (HORS GUERRE CIVILE)  
la Cité est éliminée au lieu d'être réduite
- LORS D'UNE GUERRE CIVILE  
le joueur possédant le plus de Pions en stock s'approprie la Cité.

### Épuisement des Pions dans le Trésor

Il ne peut y avoir de conséquences critiques.

### Épuisement des Pions sur la Carte

Le seul problème qui puisse se poser dans cette éventualité est le manque de Pions nécessaires pour ravitailler des Cités. Dans ce cas, elles sont tout simplement réduites.

### Erreurs

Quand une erreur apparaît, il est préférable de tenter de rétablir une situation valide par tous les moyens possibles. Cependant il peut arriver qu'une erreur antérieure apparaisse et que les actions qui l'ont suivit soient trop nombreuses ou trop complexes pour ramener le jeu à une situation normale.

Dans ce cas, le coupable peut subir une pénalité si l'on juge que l'erreur s'est produite à son avantage. Il lui sera interdit de faire progresser son marqueur à la fin du tour de jeu.

## LES PHASES DE JEU

Phase	Évènement	Condition	Ordre
1	Collecte des taxes	si des cités sont bâties	ordre TSA ou simultané
2	Expansion de population	toujours	ordre TSA ou simultané
3	Recensement (Census)	toujours	simultané
4	Construction de navires - entretien des bateaux existants	à volonté	ordre TSA ou simultané
5	Mouvement	toujours	ordre du Census
6	Conflits - Réduction des cités non ravitaillées	si nécessaire	simultané
7	Construction de cités Puis retrait des surplus de population	à volonté	simultané ou ordre TSA
8	Obtention des cartes de commerce - achat d'or	Si des cités existent	ordre décroissant du nombre de cités
9	Commerce	à volonté	simultané
10	Acquisition de cartes de Civilisation Défausse des cartes de commerce en excès		ordre inverse de la TSA
11	Résolution des Calamités - réduction des cités non ravitaillées	Si nécessaire	ordre des cartes
12	Progression dans la TSA	si possible	simultané
<b>Fin de Tour</b>			

## NOMBRE DE JOUEURS

Le tableau ci-dessous précise les portions de carte qui sont ouvertes selon le nombre de participants ainsi que la position du pion de départ.

Les sites historiques des futures cités facilitent le repérage, ainsi que les chiffres qui figurent dans chaque zone.

Nombre de Joueurs	Régions "ouvertes"	Nations: Points de départ
2	Centre	Choix parmi: - Asie: Hattusas - Crète: Cnossos - Thrace: Odessos
3	Centre et Nord-ouest	Choix parmi: - Asie: Hattusas - Crète: Cnossos - Illyrie: Zone "5" à l'extrême Nord-ouest de la carte - Italie: Tarquinia - Thrace: Zone "3" au nord de la carte
4	Centre et Nord-est	Choix parmi: - Asie: Zone "2" au Nord de la carte - Assyrie: Zone "2" dans le coin Nord-est de la carte - Babylone: Suse - Crète: Cnossos - Thrace: Zone "3" au nord de la carte
5	centre, Sud, Nord-est	Choix parmi: - Afrique: Carthage - Asie: Zone "2" au Nord de la carte - Assyrie: Zone "2" dans le coin Nord-est de la carte - Babylone: Suse - Crète: Cnossos - Égypte: Hiérakonpolis - Thrace: Zone "3" au nord de la carte
6 ou 7	Toutes	Choix parmi: - Afrique: Carthage - Asie: Zone "2" au Nord de la carte - Assyrie: Zone "2" dans le coin Nord-est de la carte - Babylone: Suse - Crète: Cnossos - Égypte: Hiérakonpolis - Illyrie: Zone "5" à l'extrême Nord-ouest de la carte - Italie: Tarquinia - Thrace: Zone "3" au nord de la carte

## CARTES DE COMMERCE

Les 66 Cartes de Commerce représentent des ressources et des produits dont les valeurs s'échelonnent de 1 à 9.

Dès que plusieurs cartes d'un même type sont rassemblées, leur valeur totale est fortement augmentée. Il est souvent beaucoup plus profitable d'avoir plusieurs cartes de même type, mais de valeur individuel faible, que peu de cartes à haute valeur individuelle. Ainsi, par exemple, un carte d'Or a une valeur individuelle de 9 points mais trois cartes de Sel dont la valeur individuelle est 3 valent 27 points quand elles sont rassemblées en un lot.

La formule qui permet de calculer la valeur d'un lot de cartes du même type est la suivante: Ajoutez la valeur individuelle de toute les cartes et multipliez le total par le nombre de cartes.

Exemple: 4 cartes de Tissus valent ensemble  $(5+5+5+5) \times 4 = 80$ .

Il n'est pas nécessaire d'effectuer ce calcul à chaque fois, car les valeurs des séries de cartes sont imprimées sur les cartes elles-mêmes. les valeurs globales des séries de 1 à 4 unités figurent en haut de la carte ; celles des séries plus importantes, en bas.

Les Produits de natures différentes, même s'ils ont une valeur individuelle identique, ne peuvent pas se combiner de cette manière.

On comprend donc aisément l'importance de la phase de commerce au cours de laquelle il importe de se constituer des séries de produits identiques afin d'augmenter la valeur de son paquet de cartes. Le tableau ci-dessous montre le potentiel énorme dont jouit le commerce de certains produits comme le Sel, le Grain, le Tissu ou le Bronze.

NOMBRE DE CARTES									
Produits	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Peaux et Ocre	1	4	9	16	25	36	49		
Fer et Papyrus	2	8	18	32	50				
Sel	3	12	27	48	75	108	147	192	243
Grain	4	16	36	64	100	144	196	256	
Tissus	5	20	45	80	125	180	245		
Bronze	6	24	54	96	150	216			
Épices	7	28	63	112	175				
Pierre Précieuses	8	32	72	128					
Or	9	36	81						

## CARTES DE CIVILISATION

Certaines Cartes de Civilisation confèrent des avantages à leur possesseur; ces propriétés sont rappelées sur les cartes elles-mêmes et dans les descriptions qui suivent.

Dans l'un et l'autre cas, les indications qui figurent italique ou bleu foncé n'interviennent que dans la Règle Intégrale.

Le possesseur peut augmenter d'une unité la limite de population de la zone dans laquelle il est présent. Cet avantage n'a pas d'effet s'il y a conflit dans la zone ou si plusieurs nations y sont représentées (même si toutes disposent de l'AGRICULTURE).

- **ARCHITECTURE (80)**

Apporte un Crédit de 15 points pour l'acquisition de toute carte Civique.

- **ASTRONOMIE (110)**

Les Navires d'une Nation qui possède cette carte peuvent traverser les zones de pleine mer,

- **DÉMOCRATIE (200)**

*Réduit les effets des Calamités, Guerres Civiles et Désordres Civils*

- **GÉNIE CIVIL (140)**

Renforce les Défenses des Cités: l'attaquant doit amener au moins 8 Pions et non plus 7 pour prendre une Cité.

*Réduit les Effets de la Calamité Inondations.*

- **LITTÉRATURE (110)**

Apporte un Crédit de 25 points pour l'acquisition de la LOI la DÉMOCRATIE et PHILOSOPHIE.

- **LOI (170)**

Indispensable pour l'acquisition de la DÉMOCRATIE et de la PHILOSOPHIE.

*Réduit les effets de la Calamité Iconoclisme et Hérésie.*

- **MONNAIE (110)**

*Le possesseur peut fixer le montant de sa taxation à 1, 2 ou 3 Pion."par Cité et le .faire varier à chaque round s'il en éprouve le*

*besoin. Cependant, la même taxation devra être appliquée à toutes ses Cités, au cour d'un round donné.*

- **MÉDECINE (140)**

*Réduit les effets de la Calamité Épidémie.*

- **MÉTALLURGIE (80)**

Si, dans un conflit, une des Nations en présence dispose de la MÉTALLURGIE elle éliminera son premier Pion après tous ses adversaires, quelle que soit sa force militaire.

Si tous les belligérants disposent de la Métallurgie, celle-ci n'a pas d'effet.

Lors d'un conflit impliquant des adversaires multiples, ceux qui disposent de cette carte passent après les autres, mais, entre eux, l'ordre est fixé par la comparaison normale de leurs forces respectives.

- **MUSIQUE (60)**

Apporte un Crédit de 30 points pour l'acquisition de la PHILOSOPHIE.

- **MYSTICISME (30)**

Aucun effet particulier.

- **PHILOSOPHIE (240)**

*Modifie la résolution de la calamité Guerre Civile et réduit les effets de Iconoclisme et hérésie.*

- **POTERIE (45)**

*Réduit les effets de la calamité Famine lorsqu'elle est associée à au moins une carte de grain.*

- **THÉÂTRE ET POÉSIE (60)**

Apporte un Crédit de 20 points pour l'acquisition de la LITTÉRATURE.

- **TISSAGE (45)**

Les Bateaux peuvent accroître leur mouvement d'une zone et peuvent donc en parcourir 5 au lieu de 4.

## LES CALAMITÉS

Les quatre premières cartes de Calamités se singularisent par leurs dos ROUGE et elles ne s'appliquent qu'au joueur qui les tire. Ces cartes ne doivent jamais entrer dans les échanges commerciaux. Leurs effets sont résolus au cours de la Phase 11 et elles retournent ensuite en dessous de la pile de cartes à laquelle elles appartiennent.

Il n'en va pas de même pour les quatre autres, celles-ci sont anonymes et peuvent donc être tirées à la place d'une carte de commerce. Elles ne s'appliquent pas au joueur qui les tire mais à celui qui les reçoit à l'occasion d'un échange commercial.

Les chiffres qui figurent sur ses cartes de calamités se rapportent à leur pile d'origine; elles ont toutes, en ce qui concerne les échanges commerciaux, la valeur 0.

### Résolution des Calamités

Lors de la résolution des Calamités, les Pions et les Cités sont comptés en unités. Un Pion est égal à 1 unité et une cité équivaut à 5 unités. La trésorerie et les bateaux ne sont pas affectés par les Calamités,

Lorsqu'une cité est perdue ou éliminée (et non réduite), elle est retirée du plateau de jeu, Cela équivaut à la perte de 5 unités pour chaque Cité éliminée.

Lorsqu'une Cité est "réduite"elle est remplacée par le nombre maximum de Pions que la zone peut supporter; les effets de l'AGRICULTURE doivent être pris en compte.

Les Pions et les Cités qui sont retirés du plateau réintègrent leur stock national.

Par joueur victime on entend celui qui tire la carte -s'il s'agit d'une des quatre premières- ou qui reçoit l'une des quatre autres à l'occasion d'une transaction commerciale.

### ÉRUPTIONS VOLCANIQUES OU SÉISMES

Si le joueur victime a des unités dans une zone volcanique (celles qui comportent un triangle blanc), toutes les unités qui se trouvent dans la ou les zones d'éruption sont perdues et ce- quelque soit leur propriétaire.

Les volcans de Syracuse et de Cumes affectent leurs deux zones adjacentes lorsqu'ils entrent en éruption, Si le joueur victime dispose d'unités à proximité de plusieurs volcans, il peut choisir celui qui entre en éruption.

Lorsque le joueur victime n'a pas d'unités à proximité, d'un volcan, il doit choisir une de ses Cités qui sera réduite par un Séisme. Il peut, du même coup, désigner et réduire une cité appartenant à une autre nation et bâtie dans une zone adjacente (même si, comme Rhodes et Millet par exemple, elles sont séparées par une étendue d'eau) à celle dans laquelle il vient de réduire sa Cité.

### INONDATIONS

Le joueur victime perd 17 unités situées dans une Plaine Inondable. Les inondations affectent tous les Pions qui se trouvent dans des zones de la plaine inondée. Les plaines inondables sont représentées par le vert le plus sombre et les zones concernées sont celles dans lesquelles cette couleur apparaît. Une Cité n'est affectée que si elle est bâtie dans une zone où figure un carré blanc. Lors d'une inondation- jusqu'à 10 unités appartenant à d'autres Joueurs peuvent être éliminées si elles se trouvent dans une plaine inondée.

Les nations qui possèdent le GÉNIE CIVIL, ne perdent qu'un maximum de 7 unités à la suite d'une inondation.

### FAMINE

Le joueur victime perd 9 unités et il peut ordonner à d'autres joueurs d'en perdre également pour un total de 20 mais pas plus de 11 par Nation, Le joueur victime décide du nombre d'unités que chaque autre joueur doit perdre, mais c'est à ces autres joueurs qu'il appartient de définir quels sont les Pions qu'ils éliminent. Chaque Nation disposant de la POTERIE peut réduire ses pertes de 4 unités pour chaque carte de Grain dont elle dispose.

### GUERRE CIVILE

35 unités du joueur victime font sécession, 15 sont choisies par lui même et 20 le sont par n'importe quel autre joueur qu'il aura désigné. Les 20 Pions sont temporairement retournés. Le joueur victime choisit alors lequel de ces deux camps il veut conserver, Le joueur qu'il a désigné annexe alors l'autre groupe et transforme les unités en marqueurs de sa propre couleur.

Le joueur victime conserve son trésor, son stock, ses bateaux et sa position sur la TSA.

Si le joueur victime a moins de 35 unités sur la carte, la Guerre Civile est sans effet,

Si le joueur victime dispose de la PHILOSOPHIE, seules 15 unités entrent en révolte et elles sont toutes choisies par le joueur qui a le plus de Pions dans son stock (et qui est désigné d'office (il peut s'agir du joueur victime lui-même). La situation est ensuite résolue comme précédemment.

Si le joueur victime détient la DÉMOCRATIE et non la PHILOSOPHIE la révolte concerne 45 unités. 15 sont choisies par lui et 30 le sont par le joueur qu'il désigne.

Dans le cas ou une absence de marqueurs (Pions ou Cités) viendrait compromettre la résolution de la situation, consultez la paragraphe "Cas particuliers".

### ÉPIDÉMIE

Le joueur victime perd 16 unités et désigne un ou plusieurs joueurs qui perdent jusqu'à un total de 25 unités (mais pas plus de 10 chacun).

Le joueur qui a lancé l'Épidémie (celui qui l'a transmise par l'intermédiaire d'un échange commercial) est immunisé et ne peut être affecté. Aucune zone ne peut être totalement dépeuplée par cette Épidémie.

les Cités affectées sont converties en un unique Pion (ce qui compte pour 4 pertes). Cet impératif interdisant le dépeuplement total peut parfois réduire les pertes.

Si le joueur victime détient la carte MÉDECINE, il ne perd que 11 unités, les autres joueurs la possédant ne peuvent en perdre plus de 5 chacun.

### DÉSORDRES CIVILS

Si le joueur victime détient plus de 4cités, toutes celles qui dépassent ce chiffre sont réduites (le joueur indique celles qu'il désire conserver



S'il dispose de la LOI seul les Cités à partir de la sixième sont réduites et avec le bénéfice de la DÉMOCRATIE, c'est à partir de la septième que les réductions commencent.

#### **ICONOCLASME ET HÉRÉSIE**

Le joueur victime perd 4 de ses Cités (qu'il désigne lui même) par réduction.

Il peut aussi décider d'ordonner la réduction de deux autres cités appartenant à d'autres nations.

Si le joueur victime possède la LOI, il peut ne réduire que 3 Cités et 2 seulement s'il dispose aussi de la PHILOSOPHIE. De la même façon un autre joueur à qui il ordonnerait de perdre deux cité n'en perdrait qu'une s'il disposait de la LOI et ne serait pas affecté du tout s'il avait aussi la PHILOSOPHIE.

#### **PIRATERIE**

Le joueur victime perd une Cité côtière pour chaque navire que possède le joueur qui lui a transmis la carte lors d'une transaction.

Les bateaux de ce joueur peuvent se trouver dans n'importe quelle zone à condition qu'elle se trouve dans la même étendue d'eau.

Par Cités côtières, on entend toutes celles qui sont bâties sur des zones contenant au moins une parcelle d'eau.