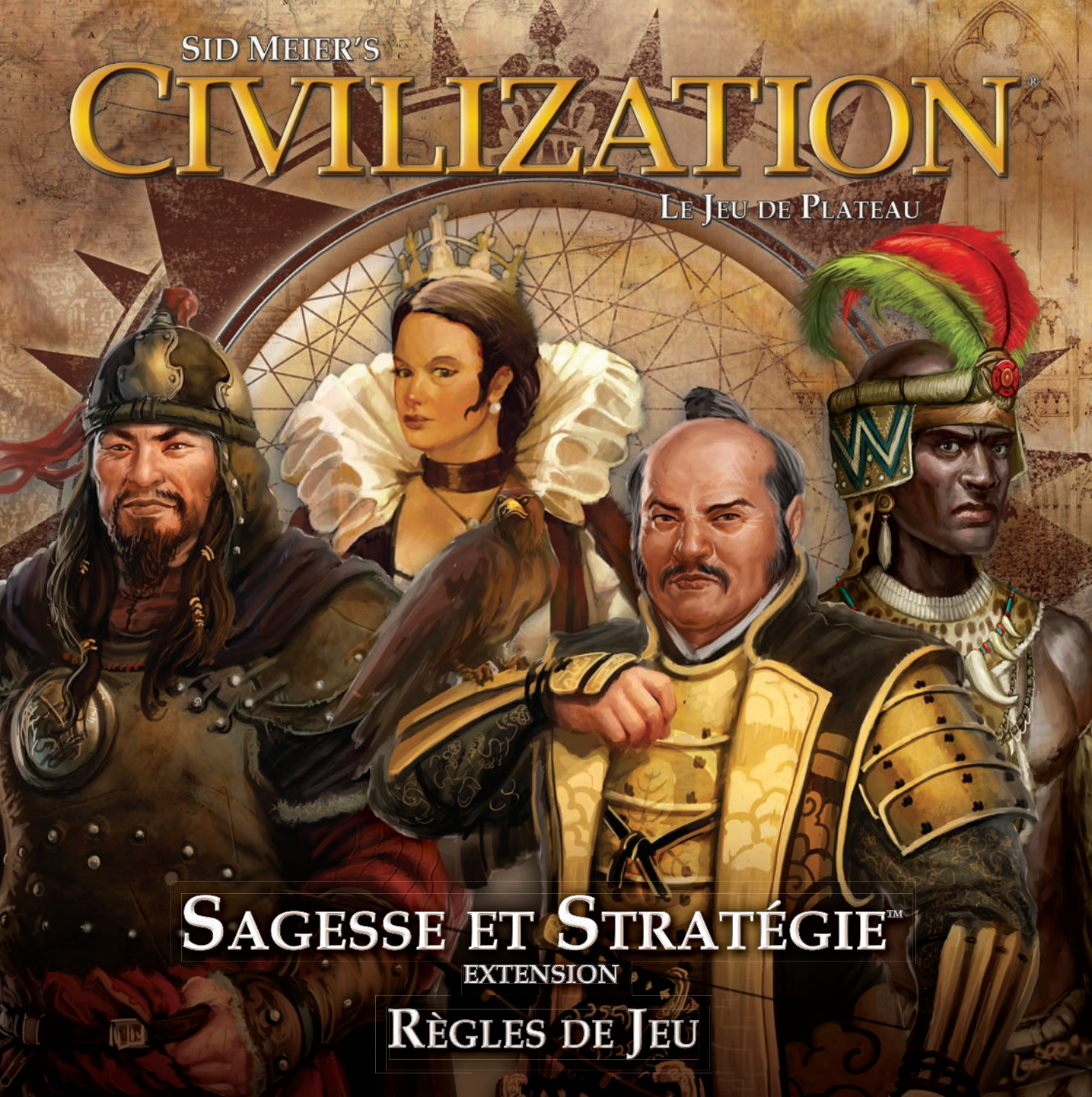
SID MEIER'S

CIVILIZATION®

LE JEU DE PLATEAU



SAGESSE ET STRATÉGIE™

EXTENSION

RÈGLES DE JEU

Aperçu de l'Extension

L'extension *Sagesse et Stratégie* pour *Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau*, introduit six nouvelles civilisations : Les Aztèques, les Anglais, les Français, les Japonais, les Mongols et les Zoulous. Avec cette extension, les joueurs peuvent désormais utiliser des doctrines pour optimiser leurs gouvernements et entreprendre de nouvelles stratégies. Un paquet complet de cartes Unité de remplacement rend les combats plus tactiques et d'autres nouveaux ajouts transforment la course à l'espace en chemin viable vers la victoire pour toutes les civilisations.

Matériel

- Ce livret de règles
- 6 fiches de civilisation (1 par civilisation)
- 6 cadrans de commerce (1 par civilisation)
- 6 cadrans d'économie (1 par civilisation)
- 6 connecteurs plastiques (pour les cadrans d'économie et de commerce)
- 6 marqueurs Niveau de Culture (1 par civilisation)
- 6 tuiles plateau départ (1 par civilisation)
- 6 tuiles plateau neutres
- 2 marqueurs Relique
- 94 petites cartes :
  - » 20 cartes Tech (4 par joueur)
  - » 6 cartes Merveille
  - » 12 cartes Événement Culture
  - » 20 cartes Gouvernement de remplacement (4 par joueur)
  - » 20 cartes Doctrine (4 par joueur)
  - » 1 carte Personnalité de remplacement « Léonidas »
  - » 5 cartes Investissement « Fondation pour les Arts » de remplacement (1 par joueur)
  - » 5 cartes Tech « Fonderie » de remplacement (1 par joueur)
  - » 5 cartes Tech « Chemin de Fer » de remplacement (1 par joueur)
- 55 cartes carrées Combat :
  - » 15 cartes Unité d'Artillerie
  - » 15 cartes Unité d'Infanterie
  - » 15 cartes Unité Montée
  - » 8 cartes Unité Aviation
  - » 2 cartes Combat Bonus
- 6 marqueurs Merveille
- 5 marqueurs Chantier Naval
- 1 cache pour le plateau Marché
- 5 marqueurs Hutte (2 Cités-États, 2 Espions, 1 Uranium)
- 5 marqueurs Village (3 Cités-États, 1 Uranium, 1 Richesse)
- 5 marqueurs Cité-État
- 7 marqueurs Programme de Construction

Descriptions du Matériel

Cette section identifie et décrit succinctement chaque élément de l'extension *Sagesse et Stratégie*.

Nouveaux Marqueurs Niveau de Culture, Cadrans d'Économie, Cadrans de Commerce, Connecteurs Plastiques et Fiches de Civilisation

Ces éléments ajoutent six nouvelles civilisations (Les Aztèques, les Anglais, les Français, les Japonais, les Mongols et les Zoulous) au jeu et doivent être assemblés comme indiqué dans le livret de règles du jeu de base.

Tuiles Plateau et Marqueurs Relique

Il y a six nouvelles tuiles plateau de départ, comme indiqué par l'image du leader de cette civilisation au dos de ces tuiles. Il y a également six nouvelles tuiles plateau neutres qui n'appartiennent à aucune civilisation particulière. Certaines de ces nouvelles tuiles neutres ont de nouvelles cases appelées **reliques**, qui sont détaillées page 11. Les deux marqueurs Relique fournis sont aussi utilisés avec ces nouvelles règles.

Cartes Tech et Événement Culture

Ces nouvelles cartes ajoutent différentes possibilités au jeu.

Cartes et Marqueurs Merveille

Ces nouvelles cartes Merveille offrent de nouvelles possibilités aux joueurs qui développent leurs cités.

Marqueurs Hutte et Village

Ces nouveaux marqueurs apportent d'autres possibilités lors de la découverte de huttes ou de villages.

Marqueurs Cité-État

Ces marqueurs indiquent l'emplacement des Cités-États.

Petites Cartes de Remplacement

Ces cartes remplacent toutes les cartes Gouvernement, les cartes Tech « Fonderie » et « Chemin de Fer » du jeu de base, la carte Personnalité « Léonidas » et les cinq exemplaires de la carte « Fondation pour les Arts » de l'extension *Gloire et Fortune*.

Cartes Combat de Remplacement

Ces cartes remplacent toutes les cartes Combat du jeu de base.

Cartes Doctrine

Ces cartes étendent les effets des gouvernements et offrent aux civilisations des possibilités de développer leurs stratégies à long terme.

Marqueurs Programme de Construction

Ces marqueurs représentent le fait qu'une cité a lancé un programme de construction pour augmenter sa production.

Marqueurs Chantier Naval

Ces marqueurs représentent les nouveaux bâtiments que sont les Chantiers Navals. Les Chantiers Navals sont débloqués grâce à la Technologie de niveau I « Marine » et **ne sont pas** une forme améliorée des Ports.

Cache pour le Plateau Marché

Ce cache recouvre la partie du plateau Marché qui concerne les Ports et crée une case pour les Chantiers Navals.

Intégrer cette Extension

Avant le début de la partie, suivez ces instructions pour intégrer cette extension.

1. **Assemblez les Civilisations :** Assemblez les six nouvelles fiches de civilisation comme indiqué dans les règles du jeu de base et ajoutez-les aux autres fiches de civilisation.

2. **Ajoutez et retirez des cartes Tech :** Retirez les cartes « Fonderie » et « Chemin de fer » et ajoutez les six nouvelles cartes Tech au paquet existant de chaque joueur,. Si vous ne possédez pas l'extension Gloire et Fortune, ignorez simplement les cartes Tech mauves.

3. **Ajoutez les Merveilles et les Événements Culture :** Mélangez les nouvelles Merveilles et les nouveaux Événement Culture dans leurs paquets respectifs.

4. **Intégrez les tuiles Plateau, les marqueurs Hutte et Village, ainsi que les marqueurs Relique :** Ajoutez les nouvelles tuiles de départ au reste des autres tuiles de départ. Mélangez les nouvelles tuiles neutres au reste des autres tuiles neutres. Ajoutez les nouveaux marqueurs Hutte et Village au reste des autres marqueurs correspondants. Les joueurs peuvent également mettre les marqueurs Relique avec les Huttes et les Villages, puisqu'ils sont tous utilisés lors de l'exploration du plateau.

5. **Séparez les pions Cité-État :** Séparez les marqueurs Cité-État de tous les autres marqueurs.

6. **Ajoutez les Chantiers Navals et le cache pour le plateau Marché :** Ajoutez ces nouveaux éléments au reste des bâtiments.

7. **Remplacez les cartes Unité et Gouvernement :** Retirez les cartes Unité et Gouvernement du jeu de base et remplacez-les avec les nouvelles cartes Unité et Gouvernement. Les nouvelles unités sont toujours triées par type lors de la Mise en Place Générale et ne sont pas compatibles avec les unités d'origine.

8. **Remplacez les cartes de *Gloire et Fortune* (si nécessaire) :** Si vous possédez l'extension *Gloire et Fortune*, retirez l'ancienne carte « Léonidas » du paquet Personnalité Historique et retirez les cartes « Fondation pour les Arts » de chaque paquet Investissement. Remplacez-les par les cartes fournies dans la présente extension. Si vous ne possédez pas l'extension *Gloire et Fortune*, ignorez simplement ces cartes de remplacement.

Mise en Place Générale de cette Extension

Lorsque vous jouez à *Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau* avec l'extension *Sagesse et Stratégie*, suivez les instructions supplémentaires décrites ci-dessous lors de la Mise en Place Générale (cf. page 8 du livret de règles du jeu de base).

2. Distribuer le Matériel

Chaque joueur reçoit un paquet de cartes Doctrine.

3. Préparer le Plateau Marché

Marqueurs Bâtiments

Placé le cache pour le plateau Marché sur ce dernier de façon à ce qu'il recouvre la case « Port ».

Cartes Merveille (Construire le Paquet Merveille)

Maintenant que le nombre de Merveilles disponibles a augmenté, les joueurs doivent construire le paquet Merveille différemment de la façon décrite dans la Mise en Place Générale du jeu de base. Pour cela, effectuez les étapes suivantes :

1. Mélangez les merveilles modernes et piochez-en quatre puis créez un paquet face cachée. Remettez les merveilles modernes restantes dans la boîte de jeu sans les regarder.
2. Répétez l'étape 1 avec les merveilles médiévales en en mettant quatre sur le paquet de merveilles modernes créé à l'étape 1.
3. Enfin, répétez l'étape 1 avec les merveilles antiques en en mettant quatre au-dessus des merveilles médiévales piochées à l'étape 2.

L'Égypte (si choisie), reçoit la première carte du paquet Merveille après qu'il a été construit. Ensuite, les quatre premières cartes du paquet Merveille sont retournées face visible et placées sur les cases Merveille du plateau Marché.

8. Placer les Cartes et Marqueurs Spéciaux

Placez les marqueurs Cité-État en une pile près du plateau Marché et mélangez-les.

Bonus de Civilisation pour les Nouvelles Civilisations

Les bonus reçus au début du jeu par les nouvelles civilisations sont résumés ci-dessous.

Les Aztèques

Les Aztèques n'ont pas de bonus de mise en place particulier en dehors de leur technologie de départ.

Note : la tuile de départ des Aztèques n'a que trois possibilités de départ pour leur capitale, car l'une des quatre cases centrales est une case d'eau.

Les Anglais

Les Anglais n'ont pas de bonus de mise en place particulier en dehors de leur technologie de départ.

Les Français

Les Français commencent la partie avec une doctrine supplémentaire, et leur maximum de doctrine est augmenté de 1. Voir. « Doctrines » page 10.

Les Japonais

Les Japonais commencent la partie gouvernés par le Féodalisme à la place du Despotisme. De plus, grâce à « Chevalerie », le marqueur d'unité militaire montée commence la partie au rang 2.

Les Mongols

Les Mongols commencent la partie avec deux unités montées supplémentaires du plateau Marché, qu'ils ajoutent à leurs forces permanentes. De plus, grâce à « Équitation », la vitesse d'expédition des Mongols commence à 3.

Les Zoulous

Les Zoulous commencent la partie avec deux unités d'artillerie supplémentaires du plateau Marché, qu'ils ajoutent à leurs forces permanentes.

Changements de Règles et Clarifications

Toutes les règles de ce livret ont préséance sur celles du jeu de base et doivent toujours être utilisées quand on joue avec l'extension *Sagesse et Stratégie*. Cette section contient des changements de règles qui clarifient et remplacent celles du jeu de base. Ces changements de règles et clarifications ont été introduits une première fois dans l'extension *Gloire et Fortune*. Donc, si vous êtes déjà familier avec cette extension, vous pouvez sauter cette page et passer directement à la section « Comment Utiliser cette Extension », page 7.

Ajouter des Merveilles au Plateau Marché

Chaque fois qu'une merveille est achetée au marché, on doit piocher la prochaine merveille du paquet et la placer face visible sur le marché (avec son marqueur) pour remplacer la carte achetée.

Faire Tomber en Désuétude une Merveille du Marché

Quand une merveille tombe en désuétude à cause d'une carte Technologie, le joueur peut choisir une merveille du marché. Dans ce cas, la merveille tombée en désuétude est défaussée du marché avec son marqueur et on pioche une nouvelle merveille pour la remplacer, comme indiqué précédemment.

Butin Après la Bataille

Bien que les pertes subies par le perdant restent globalement les mêmes, le système de butin a été simplifié pour éviter certains abus.

Si le perdant avait au moins une figurine dans la case : Le vainqueur prend 1 butin.

Si le perdant défendait une de ses cités non capitale : Le vainqueur prend 2 butins.

Si le perdant défendait sa capitale : Le vainqueur gagne immédiatement la partie sur une victoire militaire.

Le vainqueur dépense immédiatement le butin reçu pour acheter des effets du tableau suivant. Si le vainqueur reçoit plusieurs butins, il peut acheter autant d'effets qu'il peut se le permettre et il peut acheter le même effet plusieurs fois. Par exemple, un joueur recevant 2 butins peut acheter un effet 2 Butins ou deux effets 1 Butin différents, ou encore deux fois le même effet 1 Butin.

Effets 1 Butin

- Voler jusqu'à trois points du cadran de commerce du perdant.
- Voler jusqu'à trois pions Culture du perdant.
- Voler un pion ressource du perdant (on peut prendre les pions Hutte et Village face cachée, mais le vainqueur ne sait pas ce qu'il prend).
- Obliger le perdant à défausser un pion Pièce au choix du vainqueur. Cela ne peut pas affecter les investissements.

Effets 2 Butins

- Apprendre une des technologies du perdant que le vainqueur ne connait pas, sans avoir à payer son coût de commerce. Le vainqueur doit avoir une case autorisée dans sa pyramide technologique.
- Voler une des cartes Événement Culture du perdant. Le vainqueur ne peut regarder que le dos de ces cartes quand il en prend une.
- Voler un des pions Pièce du perdant et le placer sur la fiche de civilisation du vainqueur. Cela ne peut pas affecter les investissements.

Comment Utiliser cette Extension

Toutes les règles de ce livret ont préséance sur celles du jeu de base et doivent être utilisées lorsque vous jouez avec l'extension *Sagesse et Stratégie*. Cette section décrit la façon d'utiliser les nouveaux éléments de jeu et les nouvelles règles de l'extension *Sagesse et Stratégie*.

Nouvelle Action de Cité : Lancer un Programme de Construction

Il y a désormais une quatrième action de cité disponible pour tous les joueurs : **Lancer un programme de construction**. Lorsqu'une cité lance un programme de construction, placez un marqueur Programme de Construction sur la cité. Une cité ne peut jamais avoir plus d'un marqueur Programme de Construction à la fois. Le marqueur Programme de Construction reste sur la cité jusqu'à ce que cette dernière soit détruite ou qu'elle ait été utilisée pour produire une figurine, une unité, un bâtiment ou une merveille.

La prochaine fois qu'une cité avec un marqueur Programme de Construction est utilisée pour produire une figurine, une unité, un bâtiment ou une merveille, défaussez le marqueur Programme de Construction et doublez le total de ⚒ contenus dans la périphérie de la cité pour la durée de l'action. Une cité doit utiliser sont marqueur Programme de Construction lorsqu'elle produit. La cité ne double pas les ⚒ fournis par d'autres sources, telles que des cartes Événement Culture ou Gouvernement. Tous les ⚒ excédentaires après la fin de l'action de production sont perdus.

Lancer un Programme de Construction

Le joueur bleu utilise son action de cité pour lancer un programme de construction et place le marqueur correspondant au centre de sa cité.

À son tour suivant, le joueur bleu utilise son action de cité pour produire la merveille Statue de Zeus, pour laquelle il a besoin de 15 ⚒. La périphérie de sa cité contient 9 ⚒ (8 ⚒ des tuiles de forêt et 1 ⚒ du port). Mais le marqueur Programme de Construction double la production de la périphérie de la cité pour un total de 18 ⚒, ce qui est plus que suffisant pour produire la merveille. Les 3 ⚒ restants sont perdus.

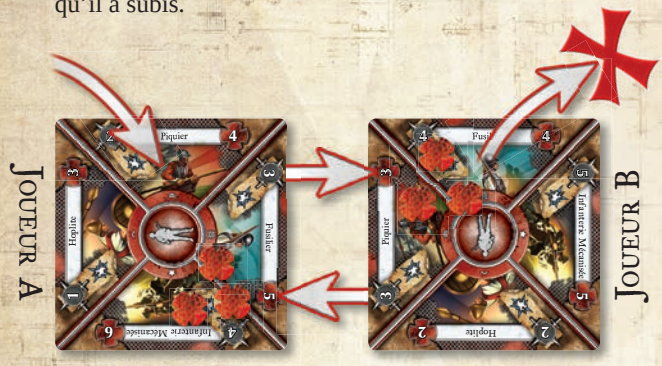
Combat

Cette extension propose des cartes Unité de remplacement qui rendent les affrontements plus tactiques. Les joueurs utilisent ces cartes en suivant les règles du jeu de base, à l'exception des points notés ci-dessous.

Force et Santé

Chaque unité possède désormais des valeurs de **Force** et de **Santé**. La force indique combien de blessures inflige l'unité lorsqu'elle attaque. La santé représente combien de blessures l'unité peut subir avant d'être tuée. Toute unité totalisant autant de blessures (ou plus) que sa santé est immédiatement tuée. Remettez les unités tuées face visible au-dessous du paquet Unité duquel elles ont été produites.

Exemple 1 : Lors d'une bataille, le joueur B a un Piquier en jeu avec une valeur de force de « 3 » et une valeur de santé de « 3 ». Son adversaire, le joueur A, joue son Fusilier sur ce front. Le Fusilier a une valeur de force de « 3 » et une valeur de santé de « 5 », et inflige trois blessures au Piquier, ce qui le tue. Le Fusilier subit trois blessures en retour, et trois pions Blessure sont placés sur lui pour indiquer les dégâts qu'il a subis.



Unités Engagées

Les unités ne peuvent pas attaquer sur un front existant sur lequel il y a deux unités déjà engagées. Si tous les fronts sont actuellement engagés de chaque côté, le joueur doit démarrer un nouveau front.

Détails d'une Carte Unité de Remplacement

Les cartes Unité de remplacement ont quatre côtés différents, comme indiqué ci-dessous. Chaque côté représente une unité militaire qui sont de même type mais de rang différent.

A. Valeur de Force
B. Valeur de Santé
C. Symbole Dominer
D. Nom d'Unité
E. Rang Militaire
F. Type d'Unité

Résoudre une Bataille

Quand les deux joueurs ont joué toutes leurs forces de bataille, la bataille est terminée. **Avant que les pions Blessure soient retirés** des unités survivantes de la bataille, chaque joueur additionne les valeurs de santé de leurs unités survivantes. Puis, chaque joueur soustrait le nombre total de blessures de leurs unités survivantes, et ajoutent la valeur de combat de la cartes bonus (si il y en a une). Le joueur qui a le plus fort total gagne la bataille. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte.

Exemple 2 : Ci-dessous se trouve le résultat de la bataille commencée à l'exemple 1. Les unités survivantes du joueur A ont une valeur de santé totale de 10 et ont subi 7 blessures. Les unités survivantes du joueur B ont une valeur de santé totale de 4 et ont subi 3 blessures. Le joueur A a également un Général (+4 de bonus au combat), tandis que le joueur B a un Baraquement (+2 de bonus au combat). Le joueur A prend la carte Combat Bonus et la met sur +2 pour représenter la différence de leurs bonus. Lorsqu'on additionne le tout, le joueur A possède le plus fort total et gagne la bataille.

Joueur A	Joueur B
Total de Santé: 10	Total de Santé: 4
Total de Blessures: -7	Total de Blessures: -3
Bonus au Combat: +2	
Valeur de Combat: 5	Valeur de Combat: 1

Nouvelles Cartes Événement Culture

Une des nouvelles cartes Événement Culture, la « Horde Errante », donne au joueur la capacité d'envoyer des barbares attaquer les figurines d'armées ou les cités d'autres joueurs. Lorsqu'une de ces cartes Événement Culture est jouée, le joueur qui a joué la carte devient le joueur barbare et contrôle les unités barbares. Les unités barbares sont plus fortes que d'habitude et utilisent le rang II à la place du rang I. Si le joueur qui a été attaqué par les barbares gagne la bataille, il ne reçoit **aucune** récompense.

Plusieurs autres nouvelles cartes Evénement Culture ont deux effets, chacun d'entre eux étant lié à une phase différente. Le joueur doit choisir à quel phase il joue la carte et ne peut pas résoudre les deux effets.

Cités-États

Une cité-État est un nouvel effet de hutte et de village qui peut générer des bonus pour la civilisation qui la contrôle à chaque tour. Il y a cinq marqueurs Cité-État différents qui sont mélangés ensemble et placés face cachée en pile près du plateau au début de la partie.

Fonder une Cité-État

Une cité-État est fondée lorsqu'on la découvre comme récompense au dos d'un marqueur Hutte ou Village. Piochez le marqueur cité-État du dessus de la pile et placez -le sur la case où le village ou la hutte se trouvait.

Effets d'une Cité-État

Un joueur contrôle une cité-État s'il a une figurine sur la case qu'elle occupe. Une cité-État contrôlée est considérée comme étant dans la périphérie de la capitale du joueur qui la contrôle. Elle peut générer de la production, du commerce, de la culture et d'autres bonus pour le joueur qui la contrôle. Un joueur peut également placer une figurine qu'il produit avec sa capitale sur les cases des cités-États qu'il contrôle en respectant la limite d'empilement normale.

Les armées stationnées dans une cité-État peuvent être attaquées par les autres joueurs. Les cités-États offrent un léger bonus défensif identique à celui des cités (+4) si les armées qui s'y trouvent sont attaquées. Si une figurine de colon est attaquée sur une cité-État, elle est retirée du plateau sans combattre, comme avec les règles normales.

Important : Les joueurs peuvent construire des cités sur la même case qu'une cité-État. Lorsqu'un joueur construit une cité sur une cité-État, cette dernière est détruite et le joueur reçoit 3 🏴. Les joueurs ne peuvent pas bâtir une cité sur une case adjacente à une cité-état. Si les Zoulous explorent une cité-État lors de la construction d'une cité, la cité-État est immédiatement détruite et les Zoulous reçoivent 3 🏴.

Abandonner une cité-État

Les joueurs peuvent déplacer leurs figurines d'une cité-État en respectant les règles de déplacement normales. Si un joueur quitte une cité-État, il ne bénéficie plus des bonus auxquels il avait droit en la contrôlant. Les cités-États existent même si aucun joueur ne les contrôle.

Doctrines

Les doctrines représentent un nouveau principe de jeu qui étend le rôle du gouvernement et offre de nouvelles possibilités stratégiques pour les civilisations. Les doctrines sont matérialisées par un paquet de cartes double-face avec lequel chaque civilisation commence la partie. Les doctrines sont toujours débloquées au début de la partie (c'est-à-dire qu'aucune technologie particulière n'est nécessaire pour les utiliser), mais aucune civilisation ne peut bénéficier d'une doctrine tant qu'elle ne l'a pas **Adoptée** (cf. ci-dessous).

Adopter des Doctrines

Le Maximum de Doctrines d'une civilisation est égal au nombre de ses cités construites. À chaque fois que le maximum de doctrines d'une civilisation augmente, elle doit immédiatement adopter une nouvelle doctrine.

Chaque civilisation commence la partie avec un maximum de doctrines de 1 et doit adopter une doctrine à l'étape 1 de la mise en place individuelle. (**Exception :** Le maximum de doctrines des français est augmenté de 1, ils commencent donc la partie avec un maximum de doctrines de 2).

Cartes Doctrine

Chaque carte Doctrine possède un nom et au moins une capacité. Chaque capacité « Début du Tour » d'une carte Doctrine ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Si une carte possède deux capacités, les deux peuvent être utilisées une fois.

Lorsqu'une civilisation adopte une nouvelle doctrine, son joueur choisit une carte Doctrine qu'il n'a pas déjà mis en jeu et la met de façon à ce que la face qu'il veut utiliser soit visible. Une fois qu'une civilisation a adopté une doctrine, il ne peut plus adopter une doctrine de la même carte (pour utiliser l'autre face de la carte, la doctrine doit être changée, voir ci dessous).

Perdre des Doctrines

À chaque fois que le maximum de doctrines d'une civilisation diminue, son joueur choisit une de ses cartes Doctrine en jeu et la remet dans son paquet de doctrines inutilisées (n'importe quelle doctrine de la carte pourra être ré-adoptée plus tard).

Changer de Doctrines

Normalement, une fois qu'une doctrine est adoptée, elle ne peut pas être changée. Cela rend les décisions sur les doctrines à adopter très importantes. Il existe certains effets, tel

que celui de la technologie Bureaucratie (niveau II), qui permettent à une civilisation de changer une doctrine adoptée pour une doctrine différente. Lorsqu'il change de doctrine, un joueur peut soit retourner une doctrine en jeu sur son autre face, soit échanger sa carte Doctrine contre une carte inutilisée différente.

Reliques

Deux des nouvelles tuiles neutres de cette extension contiennent une case spéciale appelée relique – un vestige ou un objet d'une époque oubliée. Lorsqu'on découvre une tuile avec une relique, on place le marqueur Relique correspondant sur la case appropriée. Tant que ce marqueur Relique reste en place, on ne peut pas construire sur cette case et cette case ne peut pas être affectée par un Événement Culture, une technologie ou un autre effet de jeu (tel qu'une « Déforestation »). De plus, tant que le marqueur Relique reste sur cette case, on ne peut pas construire de cité adjacente à cette case, et les figurines de colons ne peuvent pas entrer dans cette case à moins d'être accompagnées par au moins une armée (et ce, même s'ils appartiennent à un joueur dont la civilisation a adopté la doctrine Pacifisme).

Lorsqu'au moins une figurine d'armée termine son déplacement sur une case où se trouve une relique, le propriétaire des armées retire le marqueur Relique du plateau et gagne une capacité à usage unique. Une fois le marqueur Relique retiré, on peut construire sur sa case ou l'affecter normalement. Les armées peuvent traverser une case avec une relique sans mettre fin à leur déplacement.

L'Arche d'Alliance

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau reçoit deux avancées gratuites sur l'échelle de culture. L'Arche d'Alliance est une case de désert.

Le Village d'Attila

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau produit immédiatement et gratuitement deux unités débloquées de son choix. Le Village d'Attila est une case de prairie.

Crédits

Auteur du jeu de base : Kevin Wilson

Conception et développement de l'extension : Lukas Litzsinger, Michael Hurley et Kevin Wilson

Producteur : Michael Hurley

Maquette et relecture : Adam Baker

Mise en page du livret de règles : Christopher Hosch

Création graphique de l'extension : Michael Silsby

Création graphique du jeu de base : Andrew Navaro, WiL Springer

Responsable de la création graphique : Brian Schomburg

Responsable de la création artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : Andy Christensen

Illustration du plateau : Henning Ludvigsen

Illustrations de couverture et des leaders : Leonardo Borazio

Illustrations du livret : Christina Davis, Henning Ludvigsen et Emilio Rodriguez (Illustrations supplémentaires tirées des archives de Firaxis. Merci à tous ces artistes pour leur contribution.)

Testeurs : Alex Davy, Chris Gerber, Christopher Hosch, Keith Hurley, James Kniffen, Rob Kouba, Chance Lunning, Matthew Newman, Ariel Dominelli, Mercedes Opheim, Brandon Baier, Henry Baier, Justin Baier, Kimberly Baier, Brennan Crispin, Charlie Sears, Felix Behnke, Christian Beine, Benjamin Füzi, Jörg Hübner, Michael Klump, Thorben Wöhler, Michael Wuß ann, Patrick Haggerty, Brian Johnson, Jeremy Zwirn, Christopher Seefeld, Damon Stone, James Voelker, Jason Walden, Jamie Zephyr, et u groupe brésilien : Paulo Santoro, Antonio Carlos De Marchi Nammur, Guilherme Cianfarani, Flávio Pepinelli

Et un grand merci à tous nos bêta-testeurs !

Coordinatrice du développement et des licences FFG : Deb Beck

Responsable de production : Eric Knight

Auteur exécutif : Corey Konieczka

Éditeur : Christian T. Petersen

Traducteur : Nicolas Doguet

Relecteur : Grégory Penne

Crédits Firaxis

Directeur Artistique : Steve Ogden

Producteur Exécutif : Kelley Gilmore

Directrice Marketing : Lindsey Riehl

Associé Marketing : Peter Murray

Testeurs Firaxis : Ed Beach, David McDonough, Peter Murray et Brian Wade

Crédits 2K

Directeur des ventes digitales : Paul Crockett

Nouveaux Effets des Huttes et des Villages

Pour offrir plus de possibilités, cette extension propose des huttes et des villages avec deux effets différents décrits ci-dessous.

Cité-État : piochez le premier marqueur Cité-État de la pile et placez-le sur la case où se trouvait la hutte ou le village.

Richesse : révélez immédiatement ce marqueur et défaussez-le. Puis gagnez un pion Pièce que vous placez sur votre fiche de civilisation.

Symbole de l'extension Sagesse et Stratégie

Les éléments de cette extension portent le symbole d'extension *Sagesse et Stratégie* pour les distinguer facilement du jeu de base et de l'extension *Gloire et Fortune*. Les cartes de remplacement pour le jeu de base et *Gloire et Fortune* sont marquées d'un **R**.

Effets des Nouvelles Reliques

Deux cases spéciales appelées reliques peuvent être trouvées sur les tuiles neutres de cette extension. Le premier joueur dont une de ses figurines d'armée termine son déplacement sur une case relique retire le marqueur Relique du plateau et gagne une capacité à usage unique, comme décrit ci-dessous.

L'Arche d'Alliance

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau reçoit deux avancées gratuites sur l'échelle de culture. L'Arche d'Alliance est une case de désert.

Le Village d'Attila

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau produit immédiatement et gratuitement deux unités débloquées de son choix. Le Village d'Attila est une case de prairie.

WWW.EDGEENT.COM

© 1991–2013 Take-Two Interactive Software, Inc. et ses filiales. © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, le logo Firaxis Games, 2K, le logo 2K Games, et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. aux USA et/ou dans les autres pays. Fantasy Flight Supply est ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et son logo sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean, France. Tél. : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photographies non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.