

SID MEIER'S

CIVILIZATION®

LE JEU DE PLATEAU



GLOIRE ET FORTUNE™

EXTENSION

RÈGLES DE JEU

APERÇU DE L'EXTENSION

Avec cette extension, les joueurs vont pouvoir transformer leur capitale en une métropole, recruter des personnalités historiques, et investir leur argent de différentes façons. Cette extension fournit également le matériel nécessaire pour un cinquième joueur.

Le nouveau matériel est destiné à être utilisé avec le jeu de base. Cependant les cartes Personnalité Historique et Investissement peuvent être ajoutées ou retirées sans problème au gré des joueurs.

MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- 4 fiches de civilisation
- 4 cadrans de commerce
- 4 cadrans d'économie
- 4 connecteurs plastiques (pour les cadrans d'économie et de commerce)
- 4 marqueurs Niveau de Culture (1 par civilisation)
- 4 tuiles plateau départ (1 pour chaque civilisation)
- 7 tuiles plateau neutres
- 3 marqueurs Relique
- 6 figurines plastiques Armée (pour le cinquième joueur)
- 2 figurines plastiques Colons (pour le cinquième joueur)
- 1 figurine plastique blanche Colons Espagnols
- 148 petites cartes :
 - » 41 cartes pour le cinquième joueur (1 carte Préparation, 4 cartes Gouvernement, et 36 cartes Tech)
 - » 1 carte Merveille Angkor Vat de remplacement
 - » 5 cartes Référence Militaire (1 par joueur)
 - » 20 nouvelles cartes Tech (4 par joueur)
 - » 10 nouvelles cartes Événement Culture
 - » 9 nouvelles cartes Merveille
 - » 42 cartes Personnalité
 - » 20 cartes Investissement (4 par joueur)

- 9 marqueurs Merveille (3 Antiques, 3 Médiévales, 3 Modernes)
- 23 marqueurs Investissement
- 5 marqueurs Métropole (1 par joueur)
- 10 nouveaux marqueurs Hutte (2 Barbares Amis, 1 Encens, 1 Fer, 1 Art Primitif, 1 Soie, 1 Espion, 1 Enseignant, 2 Blés)
- 5 nouveaux marqueurs Village (1 Travailleur Ami, 1 Art Primitif, 1 Espion, 1 Uranium, 1 Richesse)
- 15 marqueurs Fortification/Caravane
- 8 marqueurs Désastre
- 24 pions Culture de valeur 5 points
- 14 marqueurs Cinquième Joueur (7 Technologie Militaire, 3 Cité, 4 Ressource de Marché)
- 1 fiche de référence (pour le cinquième joueur)

DESCRIPTIONS DU MATÉRIEL

Cette section identifie et décrit succinctement chaque élément de jeu.

NOUVEAUX MARQUEURS NIVEAU DE CULTURE, CADRANS D'ÉCONOMIE, CADRANS DE COMMERCE, CONNECTEURS PLASTIQUES, ET FICHES DE CIVILISATION

Ces éléments ajoutent quatre nouvelles civilisations (Arabes, Espagnols, Grecs et Indiens) au jeu de base et doivent être assemblés comme indiqué dans le livret de règles du jeu de base.



NOUVELLES TUILES PLATEAU ET MARQUEURS RELIQUE

Cette extension propose quatre nouvelles tuiles plateau départ, comme indiqué par l'image du leader de cette civilisation au dos de ces tuiles. Il y a également sept nouvelles tuiles plateau n'appartenant pas à une civilisation particulière. Certaines de ces nouvelles tuiles neutres ont des nouvelles cases appelées **reliques**, qui sont détaillées page 9. Les trois marqueurs Relique sont aussi utilisés avec ces nouvelles règles.



FIGURINE BLANCHE COLONS ESPAGNOLS

Cette figurine est utilisée par le joueur espagnol, comme indiqué à la page 6, Bonus de Civilisation pour les Nouvelles Civilisations.



CARTE DE REMPLACEMENT ANGKOR VAT

Cette carte remplace celle de même nom du jeu de base. On retire l'ancienne carte que l'on remplace par la nouvelle.



CARTES RÉFÉRENCE MILITAIRE

Ces cartes indiquent les tailles de main bataille et les modificateurs de bonus de combat, ainsi que les récompenses du vainqueur de la bataille.



NOUVELLES CARTES TECHNOLOGIE ET ÉVÉNEMENT CULTURE

On ajoute ces cartes à leurs paquets respectifs. Elles ajoutent de nouvelles possibilités au jeu de base, dont les métropoles, cf. page 10.



NOUVELLES CARTES ET MARQUEURS MERVEILLE

On ajoute ces nouvelles cartes au paquet Merveille et on place les nouveaux marqueurs Merveilles avec ceux du jeu de base. Quand on joue avec ces merveilles supplémentaires, les joueurs devront constituer le paquet Merveille au début de chaque partie comme indiqué page 5.



CARTES PERSONNALITÉ

Ce paquet de cartes permet aux joueurs de bénéficier de l'aide de personnalités historiques, comme Hannibal ou William Shakespeare. Plus de détails page 11.



CARTES ET MARQUEURS INVESTISSEMENT

On utilise ces cartes et marqueurs pour indiquer les investissements réalisés par un joueur au cours du jeu. Plus de détails à la page 13.



MARQUEURS MÉTROPOLE

On utilise ces marqueurs avec la technologie *Agriculture* pour permettre aux joueurs d'étendre leurs capitales en utilisant les règles des « Métropoles », cf. page 10.



NOUVEAUX MARQUEURS HUTTE ET VILLAGE

On ajoute ces marqueurs aux marqueurs Hutte et Village du jeu de base. Leurs nouveaux effets sont indiqués page 8.



MARQUEURS FORTIFICATION/CARAVANE

On utilise ces marqueurs avec la règle de démantèlement des figurines pour améliorer temporairement la production ou la défense d'une cité, cf. page 8.



NOUVEAUX MARQUEURS DÉSASTRE

On utilise ces marqueurs (qui ont une face forêt et une face eau) pour indiquer les effets de l'événement culture « Inondation » et de la technologie *Écologie*.



PIONS CULTURE DE 5 POINTS

On ajoute ces pions à la réserve de pions Culture. La valeur de ces pions Culture permettra aux joueurs de gérer plus facilement leur réserve.



MATÉRIEL POUR LE CINQUIÈME JOUEUR

Cette extension propose tout le matériel nécessaire pour un cinquième joueur. Le schéma de la mise en place d'une partie à 5 joueurs se trouve page 6. On y trouve un set de cartes, une fiche de référence, des marqueurs et des figurines (6 Armées et 2 Colons).



SYMBOLE D'EXTENSION GLOIRE ET FORTUNE

Quand c'est nécessaire, les éléments de cette extension sont marqués du symbole ci-dessous pour les distinguer facilement de ceux du jeu de base *Sid Meier's Civilization : Le Jeu de Plateau*.



MISE EN PLACE DE L'EXTENSION

Avant d'installer le jeu de base, il faut suivre les instructions suivantes pour inclure cette extension.

1. **Nouvelles Civilisations** : assemblez les quatre nouvelles fiches de civilisation comme indiqué dans les règles du jeu de base et ajoutez-les aux fiches de civilisation du jeu de base. Ajoutez les quatre nouveaux marqueurs Niveau de Culture à ceux du jeu de base.
2. **Nouvelles Cartes Tech et Référence Militaire et Marqueurs Métropole** : on ajoute les quatre nouvelles carte Tech au paquet technologie de chaque joueur. Chaque joueur ajoute les marqueurs Métropole à ses marqueurs Cité. Les cartes Référence Militaire sont placées à côté de la carte Préparation de chaque joueur.
3. **Nouvelles Tuiles Plateau et Nouveaux Marqueurs Hutte, Village et Relique** : on ajoute les nouvelles tuiles plateau départ à celles du jeu de base et on mélange les nouvelles tuiles neutres avec celles du jeu de base. On ajoute les marqueurs Hutte et Village à ceux du jeu de base. Les joueurs peuvent décider de mettre les marqueurs Relique avec les marqueurs précédents, car tous ces marqueurs sont utilisés quand on explore la carte.
4. **Nouvelles Merveilles et Événements Culture** : mélangez les nouvelles cartes Merveille et Événement Culture dans leur paquet respectif. Les joueurs doivent constituer le paquet Merveille avant la partie, comme indiqué dans l'encadré de cette page.
5. **Carte de Remplacement** : retirez l'ancienne carte Angkor Vat du jeu de base, et remplacez-la par la nouvelle version de cette extension.
6. **Matériel pour le Cinquième Joueur** : triez les cartes, figurines et marqueurs du 5^{ème} joueur. Le schéma de mise en place pour la mise en place du 5^{ème} joueur se trouve page 6.
7. **Paquet Personnalité Historique** : si vous jouez avec les cartes Personnalité, consultez les règles page 11. Sinon, remettez le paquet Personnalité Historique dans la boîte.
8. **Investissements** : si vous jouez avec les investissements, consultez les règles page 13. Sinon, remettez les cartes et les marqueurs investissement dans la boîte.

CONSTRUIRE LE PAQUET MERVEILLE

Maintenant que le nombre de merveilles disponibles a augmenté, les joueurs devront constituer le paquet Merveille différemment lors de l'étape 3 de la mise en place générale du jeu de base. Pour se faire, suivez ces étapes.

1. Mélangez les merveilles modernes, et prenez en 4 au hasard et posez-les faces cachées pour former un paquet. Les merveilles modernes restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.
2. On répète ce processus avec les merveilles médiévales que l'on place sur les merveilles modernes de l'étape 1.
3. Enfin, on répète ce processus une dernière fois avec les merveilles antiques que l'on place sur les merveilles médiévales de l'étape 2.

Une fois ce paquet constitué, l'Égypte (si elle est en jeu) reçoit la première carte du paquet. Ensuite, on révèle les quatre premières cartes que l'on place sur les quatre cases du marché prévues à cet effet.

NOUVEAUX TERMES

Cette extension introduit deux nouveaux termes.

Bâtiment de Base : bâtiment qui n'est pas amélioré. Par exemple, le Grenier est un bâtiment de base, pas l'Aqueduc.

Immunisé à l'Anarchie : un joueur qui est immunisé à l'Anarchie n'a jamais besoin de passer par le gouvernement *Anarchie*. Les événements Culture ne peuvent pas obliger le joueur à le faire, et le joueur peut passer directement à un nouveau type de gouvernement, même s'il n'a pas appris ce gouvernement au tour précédent.

SCHÉMA DU PLATEAU À 5 JOUEURS

Comme dans le jeu de base, les flèches indiquent l'orientation de la tuile. Le trou au centre de la carte n'est en aucun cas franchissable. Ce trou est considéré comme étant adjacent au bord intérieur du plateau, et non à l'extérieur (donc, la personnalité Galilée ne peut pas déplacer des figurines à côté du trou).



BONUS DE CIVILISATION POUR LES NOUVELLES CIVILISATIONS

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

ARABIE

L'Arabie gagne un pion ressource de chaque type que l'on trouve au marché. Elle commence le jeu avec 1 encens, 1 fer, 1 soie et 1 blé. De plus, grâce à sa technologie *Mathématiques*, le marqueur de niveau militaire artillerie de l'Arabie commence le jeu au rang 2.

GRÈCE

La Grèce commence le jeu gouvernée par la **Démocratie** à la place du **Despotisme**. De plus, du fait de la *Démocratie*, le marqueur de niveau militaire infanterie de la Grèce commence le jeu au rang 2.

INDE

L'Inde commence le jeu avec une métropole à la place d'une capitale normale. La métropole doit occuper deux des quatre cases centrales de la tuile plateau départ de l'Inde et elle ne peut pas être placée en diagonale. Les effets de la métropole sont expliqués page 10.

ESPAGNE

L'Espagne prend la figurine blanche de Colons et l'ajoute à ses figurines. Quand on place les figurines sur le plateau, l'Espagne place aussi cette figurine. Comme pour la Russie, cela augmente le nombre de figurines que l'Espagne peut avoir sur le plateau au même moment. Contrairement à la Russie, la limite d'empilement de l'Espagne commence toujours à 2, donc l'Espagne ne peut pas mettre ses trois figurines dans la même case au début du jeu.

REMARQUE SUR L'AMÉRIQUE

Quand on joue avec le paquet *Personnalité Historique*, comme indiqué page 11, l'Amérique pioche une carte *Personnalité* au début du jeu, comme si elle venait de gagner cette personnalité au cours du jeu.

CHANGEMENTS DE RÈGLES ET CLARIFICATIONS

Toutes les règles de ce livret remplacent celles du jeu de base et doivent toujours être utilisées quand on joue avec cette extension. Si vous ne jouez pas avec les paquets Personnalité Historique ou Investissement, ignorez les règles pour ces éléments. Cette section contient des changements de règles qui clarifient et remplacent celles du jeu de base.

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 connaît 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 remplacent celles du jeu de base et doivent toujours être utilisées quand on joue avec cette extension. Si vous ne jouez pas avec les paquets Personnalité Historique ou Investissement, ignorez les règles pour ces éléments. Cette section contient des changements de règles qui clarifient et remplacent celles du jeu de base.


NOUVEAUX EFFETS DES HUTTES ET DES VILLAGES

Pour apporter des modifications au déroulement des parties, cette extension propose de nouveaux effets concernant les marqueurs Huttes et Villages ::



Barbares Amis : révélez immédiatement ce marqueur et défaussez-le. Puis produisez gratuitement une unité débloquée et ajoutez-la à vos forces permanentes, ou produisez gratuitement une figurine que vous placez dans la case où se trouvait ce marqueur (ce placement ne doit pas vous faire dépasser votre limite d'empilement).



Travailleurs Amis : révélez et défaussez ce marqueur lors de la gestion de la cité pour qu'une de vos cités produise 4  supplémentaires à ce tour.



Art Primitif : révélez immédiatement ce marqueur et défaussez-le. Puis gagnez 3 ou 6 pions Culture, selon ce qui est indiqué sur ce marqueur.



Enseignant : gardez ce marqueur. Révélez-le et défaussez-le durant la phase de début de tour pour apprendre gratuitement une technologie de niveau I.



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

DÉMANTELER DES FIGURINES, FORTIFIER DES CITÉS, ET ENVOYER DES CARAVANES


Dans cette extension, on peut retirer volontairement du plateau les armées et les colons. C'est ce que l'on appelle démanteler. Pour ce faire, le joueur doit d'abord déplacer la figurine au centre d'une de ses cités. La figurine est alors retirée du plateau. Le démantèlement est volontaire, les figurines peuvent toujours traverser les cités amies, tant qu'elles n'y terminent pas leur déplacement. En démantelant une figurine dans la cité, le joueur peut en retirer un avantage, soit en fortifiant la cité, soit en y envoyant une caravane, selon qu'une armée ou qu'un colon y a été démantelé.

FORTIFIER UNE CITÉ

Quand un joueur démantèle une armée, il peut choisir de fortifier la cité où a été démantelée la figurine d'armée. Pour ce faire, le joueur prend un marqueur Fortification/Caravane et le place au centre de la cité, fortification face visible. Un marqueur Fortification indique que des défenses temporaires ont été construites pour protéger la cité. Quand un joueur défend une cité fortifiée, il reçoit un bonus de combat de +2.

Quand une cité fortifiée réussit à se défendre contre un attaquant au combat, le marqueur Fortification est défaussé (si la cité n'a pas réussi à se défendre, elle est détruite bien entendu). Une cité ne peut avoir qu'un marqueur Fortification sur elle à tout moment, et une cité fortifiée ne peut pas avoir de marqueur Caravane sur elle.

CARAVANES

Quand un joueur démantèle un colon, il peut choisir d'envoyer une caravane vers la cité où a été démantelée la figurine de colon. Pour ce faire, le joueur prend un marqueur Fortification/Caravane et le place au centre de la cité, caravane face visible. Un marqueur Caravane indique que la cité bénéficie d'une hausse de sa productivité. Quand le joueur fait une action Produire dans une cité ayant un marqueur Caravane, il peut défausser ce marqueur pour que cette cité produise 2  supplémentaires à ce tour.

ENVOYER UNE CARAVANE VERS UNE CITÉ

Le joueur mauve démantèle une figurine de colon au centre de sa cité.



Il place ensuite un marqueur Caravane au centre de cette cité.



Une cité ne peut avoir qu'un marqueur Caravane sur elle à tout moment, et une cité avec une caravane ne peut pas avoir de marqueur Fortification sur elle.

RELIQUES

Trois des nouvelles tuiles plateau neutres de cette extension contiennent une case spéciale appelée relique, un vestige ou un objet d'une époque oubliée. Quand on découvre une tuile ayant une relique, on place le marqueur Relique correspondant sur la case appropriée. Tant que ce marqueur reste là, on ne peut pas construire sur cette case et cette case ne peut pas être touchée par un événement culture, une technologie, ou un autre effet de jeu (comme Déforestation). De plus, tant que ce marqueur reste sur cette case, on ne peut pas bâtir 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 si la civilisation du joueur est gouvernée par une République).

Quand au moins une figurine d'armée termine son déplacement dans une case où se trouve une relique, le propriétaire des armées retire ce marqueur du plateau et gagne une capacité à usage unique. Une fois le marqueur Relique retiré, on peut construire sur cette case ou l'affecter normalement.

L'ATLANTIDE

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau apprend gratuitement une technologie de son choix au début du prochain tour. Le joueur doit avoir une case autorisée dans sa pyramide technologique pour y placer la nouvelle technologie.



L'Atlantide est une case d'eau.

L'ÉCOLE DE CONFUCIUS

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau gagne immédiatement deux personnalités.



L'École de Confucius est une case de montagne.

Remarque : quand le joueur grec retire ce marqueur Relique, il pioche d'abord deux cartes Personnalité et en garde une, puis pioche deux autres cartes Personnalité et en garde une.

LES SEPT CITÉS D'OR

Le joueur qui retire ce marqueur du plateau investit gratuitement deux pièces au début du prochain tour (ce joueur gagne deux marqueurs Investissement mais ne perd pas deux pions Pièce pour les payer).



Les Sept Cités d'Or sont une case de forêt.

Remarque : quand les Reliques sont en jeu, il faut jouer avec les cartes Investissements car l'une d'elles est basée sur ces cartes.

MÉTROPOLES

La technologie *Agriculture* de cette extension permet à un joueur de transformer sa capitale en une métropole. Une métropole est plus grande qu'une cité normale et donne les avantages suivants :

- Une métropole a deux cases supplémentaires dans sa périphérie.
- Quand elle se consacre aux arts, une métropole a une culture de base de 2 au lieu de 1.
- Une métropole reçoit un bonus de combat de +2 quand un joueur la défend.
- Une métropole peut s'étendre partiellement dans l'eau et ne compte pas comme de l'eau pour le déplacement. Son propriétaire peut donc l'utiliser comme un pont improvisé.

Les deux cases contenant un marqueur Métropole sont le centre de la cité, tandis que les 10 cases entourant le marqueur Métropole sont la périphérie de la cité (les cases où pointent les flèches sur le schéma ci-dessous).

PÉRIPHÉRIE DES MÉTROPOLES

Une métropole a 10 cases dans sa périphérie au lieu de 8.



TRANSFORMER UNE CAPITALE EN MÉTROPOLE

Quand un joueur apprend la technologie *Agriculture*, sa capitale se transforme aussitôt en métropole, si possible. Pour ce faire, le joueur retire son marqueur Capitale du plateau qu'il remplace par son marqueur Métropole en respectant les règles suivantes :

- Le marqueur Métropole doit être posé sur la case occupée par le marqueur Capitale et une de ses quatre cases adjacentes orthogonalement (cette case est appelée sa **case d'extension**).
- La case d'extension ne doit pas contenir de figurines ennemies.
- Si la case d'extension contient des figurines amies, le joueur doit immédiatement les déplacer vers une case adjacente où elles sont autorisées à terminer leurs mouvements.
- Si la case d'extension contient une merveille, une personnalité, ou un bâtiment, alors on remplace le contenu de cette case, comme indiqué dans les règles de base.
- Une case d'extension peut être une case d'eau. Dans ce cas, la case n'est plus considérée comme étant de l'eau pour les déplacements.
- La périphérie d'une nouvelle métropole ne peut pas recouvrir la périphérie d'une autre cité. Elle ne peut pas non plus s'étendre en dehors du plateau, ni dans un territoire inexploré.

Si une capitale peut être transformée en une métropole quand l'*Agriculture* est apprise, alors cela doit être fait. Mais si ce n'est pas possible à ce tour, le joueur doit la transformer en métropole lors de la phase de début de tour, lors du prochain tour où cela devient possible.

EXEMPLE DE TRANSFORMATION EN MÉTROPOLE

Le joueur mauve souhaite transformer sa capitale en métropole. Les cases A et B sont des cases d'extension légales. Les cases C et D ne sont pas autorisées. La case C est interdite car la périphérie se retrouverait en dehors du plateau. La case D est interdite car il y a une figurine ennemie.



Le joueur mauve décide de s'étendre dans la case B, en remplaçant le port (qui retourne au marché). Il retire ensuite son marqueur Capitale qu'il remplace par son marqueur Métropole.



PAQUET PERSONNALITÉ HISTORIQUE

Cette extension introduit le paquet Personnalité Historique. Ce paquet rend la victoire culturelle plus intéressante et permet aux joueurs de recruter des personnalités historiques. Les joueurs doivent décider au début de la partie s'ils vont utiliser ou non ce paquet.

PRÉPARATION

Lors de l'étape 6 de la mise en place du jeu, ne mélangez pas les marqueurs Personnalité face cachée. À la place, triez-les par type. Il y a six types de marqueurs Personnalité : Artiste, Bâtisseur, Général, Humaniste, Industriel et Scientifique.

Après avoir trié ces marqueurs, mélangez les cartes Personnalité pour former un paquet face cachée.

GAGNER UNE PERSONNALITÉ

Quand un joueur gagne une personnalité, il pioche une carte du paquet Personnalité Historique, sans la révéler aux autres joueurs. Cette carte indique la personnalité gagnée et le joueur prend le type de marqueur Personnalité correspondant à l'**image** de la carte. (Les marqueurs Artiste, Bâtisseur, Général, Humaniste et Scientifique correspondent aux cartes de même nom, mais les marqueurs Industriel correspondent aux cartes « Marchand » ou « Explorateur »). Le marqueur Personnalité peut être placé sur le plateau ou dans la réserve comme d'habitude et on lui applique les règles du jeu de base. La carte Personnalité doit être gardée secrète et face cachée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.

DÉTAILS D'UNE CARTE PERSONNALITÉ

- A. Image
- B. Nom
- C. Citation
- D. Effet
- E. Type



Si aucun marqueur Personnalité du type indiqué sur la carte piochée n'est disponible, le joueur défausse la carte Personnalité face visible au bas du paquet Personnalité Historique et pioche une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il pioche un type de personnalité disponible. S'il n'y a aucun marqueur Personnalité de disponible, le joueur ne reçoit pas de Personnalité.

Exemple : Rome gagne une personnalité et pioche une carte du paquet Personnalité Historique. La carte piochée est Archimède, un grand inventeur. Mais comme il n'y a plus de marqueur Personnalité Bâtisseur, Archimède est défaussé face visible au bas du paquet Personnalité Historique. Rome pioche une autre carte, Jim Henson, un grand humaniste. Il reste deux marqueurs Humaniste, Rome prend un des deux marqueurs et place la carte Jim Henson face cachée à côté de sa fiche de civilisation.

Remarque : quand le joueur Grec pioche une Personnalité, il pioche jusqu'à ce qu'il trouve deux personnalités valides entre lesquels il peut choisir.

Quand les joueurs ont pioché toutes les cartes Personnalité et que la première carte du paquet est donc une carte visible, on retourne ces cartes, et on les mélange pour faire un nouveau paquet.

CAPACITÉS DES PERSONNALITÉS

Les capacités des cartes Personnalité sont similaires à celles des cartes Merveille, mais généralement moins puissantes et souvent utilisables en défaussant la carte. Chaque capacité indique quand elle peut être utilisée. Quand un joueur veut utiliser la capacité d'une personnalité, il retourne la carte face visible et utilise la capacité indiquée. Si cette carte doit être défaussée pour que sa capacité fasse effet, le joueur défausse la carte face visible au bas du paquet Personnalité Historique. Sinon, elle reste face visible devant son propriétaire.

Remarque : un joueur ne peut pas utiliser la capacité d'une personnalité s'il n'a pas au moins un marqueur Personnalité de ce type sur le plateau. Par exemple, pour utiliser la capacité de William Shakespeare, le joueur doit avoir au moins un marqueur Artiste sur le plateau.

PERSONNALITÉ TUÉE

Quand un marqueur Personnalité est tué (généralement par un événement culture ou par la destruction d'une cité), le joueur doit vérifier s'il n'a pas maintenant trop de cartes Personnalité de ce type. Un joueur ne peut avoir qu'une carte Personnalité pour chaque marqueur Personnalité de ce type en sa possession (marqueurs du plateau et ceux en réserve), que les cartes soient face visible ou face cachée. Par conséquent, un joueur ayant deux marqueurs Personnalité Artiste ne peut pas avoir plus de deux cartes Artiste. Si un joueur a trop de cartes du même type de personnalité, il doit défausser des cartes aléatoirement de ce type (une par une) jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carte en excès.

Exemple : Rome a deux marqueurs Artiste sur le plateau et a William Shakespeare (face visible) et Jerry Garcia (face cachée). L'Égypte joue un événement culture qui tue une des marqueurs Artiste de Rome. Maintenant, Rome a une carte Artiste de trop, le joueur Rome doit prendre au hasard une de ces cartes Artiste et la défausser face visible au bas du paquet Personnalité Historique.

PAQUET INVESTISSEMENT

Le paquet Investissement est une nouveauté de cette extension. Ces cartes permettent plus d'interaction entre la victoire économique et les trois autres types de victoire en permettant aux joueurs d'investir leurs pièces de différentes façons. Les joueurs doivent décider au début de la partie s'ils vont utiliser ou non ce paquet.

Remarque : quand les Arabes sont en jeu, il faut jouer avec les cartes Investissements car une de leurs capacités de civilisation est basée sur ces cartes.

PRÉPARATION

Lors de l'étape 2 de la mise en place générale du jeu de base, chaque joueur prend son paquet de quatre cartes Investissement.

INVESTIR DES PIÈCES

Chaque joueur ne peut investir qu'une seule pièce par tour. On investit des pièces au début du tour.

Seuls les **pions Pièce** peuvent être investis, les pièces imprimées sur le plateau, sur les cartes Technologie ou sur les bâtiments ne peuvent pas être investis. Pour investir une pièce, le joueur défausse un de ses pions Pièce du jeu (diminuant de 1 son nombre de pièces) et gagne un marqueur Investissement.

Le joueur choisit alors une de ses cartes Investissement et place le marqueur Investissement sur cette carte qui est conservée face visible. Chaque fois qu'un joueur investit, il peut placer le nouveau marqueur Investissement sur une nouvelle carte du même type ou l'ajouter à une carte sur laquelle il a déjà investi.

Les investissements ne comptent pas dans le total des 15 pièces nécessaires à la victoire économique, et les investissements ne peuvent pas être défaussés du jeu par les autres joueurs.

EFFETS DES INVESTISSEMENTS

Quand un joueur ajoute un marqueur Investissement à une carte Investissement, il regarde si une capacité devient active. Une capacité d'Investissement devient active quand le total de marqueurs Investissement sur la carte est supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la gauche de la capacité. Mais seule la capacité active la plus chère fait effet. Dès qu'une capacité plus chère d'une carte Investissement devient active, les capacités moins chères de cette carte cessent de fonctionner.

REEMPLACER UN EFFET D'INVESTISSEMENT

Un joueur a trois marqueurs Investissement sur la carte Complexe Militaro-Industriel. Par conséquent, la capacité bonus de combat +4 est active.



Puis le joueur place un quatrième marqueur Investissement sur la carte Complexe Militaro-Industriel, ce qui rend le bonus de combat +8 actif. Cette capacité à quatre marqueurs remplace la capacité à deux marqueurs qui donnait un bonus de +4 au combat.



CRÉDITS

Auteur de l'extension : Kevin Wilson

*Remerciements spéciaux à James Hata et à la Team XYZZY.
Un grand merci à Sid Meier et aux gens de Firaxis.*

Producteurs : Sally Hopper et Mark O'Connor

Maquette et relecture : Mike Montesa, Mark O'Connor, et Julian Smith

Création graphique : Chris Beck, Brian Schomburg, et Michael Silsby

Direction artistique : Andrew Navaro

Illustration du plateau : Henning Ludvigsen

Illustration de couverture et des leaders : Tom Garden

Création des figurines : Jason Beaudoin

*Illustrations supplémentaires tirées des archives de Firaxis.
Merci à tous ces artistes pour leur contribution.*

Testeurs : Shaun Donnelly, James Hata, Chris Gerber, John Goodenough, Evan Kinne, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Thyme Ludwig, Dallas Mehlhoff, Adam Sadler, et Brady Sadler

Coordinateur du développement et des licences FFG : Deb Beck

Responsable de production : Eric Knight

Auteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traducteur : Frédéric Bizet

Relecteur : Grégory Penne

CRÉDITS FIRAXIS

Directeur artistique : Steve Ogden

Directeur marketing : Kelley Gilmore

Associé marketing : Peter Murray

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

CRÉDITS 2K

Directeur des ventes digitales : Paul Crockett

© 1991–2012 Take-Two Interactive Software, Inc. et ses filiales. *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. Création du jeu de plateau © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photographies non contractuelles. Fabriqué en Chine.



INDEX

Aperçu de l'extension	2
L'Atlantide	9
Bâtiment de base	5
Bonus de civilisation	6
Butin	7
Caravanes	8
Cartes de référence militaire	3
Carte de remplacement Angkor Vat	3
Changements de règles et clarifications	7
Constituer le paquet Merveille	5
Démantèlement des figurines	8
Descriptions du Matériel	2
Détails d'une carte Personnalité	12
École de Confucius	9
Effets des villages et des huttes	8
Fortifier une cité	8
Immunisé à l'Anarchie	5
Les Sept Cités d'Or	9
Marqueurs Désastre	4
Matériel	2
Merveilles	7
Métropoles	10
Nouveaux Termes	5
Paquet Investissement	13
Paquet Personnalité Historique	11
Préparation de l'extension	5
Reliques	9
Schéma du plateau à 5 joueurs	6
Symbole de l'extension Gloire et Fortune	4
Technologie Agriculture	4, 6, 10
Utilisation de cette extension	8



NOUVEAUX EFFETS DES HUTTES ET DES VILLAGES



Barbares Amis : révéléz immédiatement ce marqueur et défaussez-le. Puis produisez gratuitement une unité débloquée et ajoutez-la à vos forces permanentes, ou produisez gratuitement une figurine que vous placez dans la case où se trouvait ce marqueur (ce placement ne doit pas vous faire dépasser votre limite d'empilement).



Travailleurs Amis : révéléz et défaussez ce marqueur lors de la gestion de la cité pour qu'une de vos cités produise 4 suppléments à ce tour.



Art Primitif : révéléz immédiatement ce marqueur et défaussez-le. Puis gagnez 3 ou 6 pions Culture, selon ce qui est indiqué sur ce marqueur.



Enseignant : gardez ce marqueur. Révéléz-le et défaussez-le durant la phase de début de tour pour apprendre gratuitement une technologie de niveau I.



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

EFFETS DES RELIQUES

Il y a trois cases spéciales appelées reliques sur les tuiles neutres de cette extension. Le premier joueur dont la figurine d'armée termine son mouvement sur une case relique retire le marqueur Relique du plateau et gagne une capacité à usage unique.



L'Atlantide : le joueur qui retire ce marqueur du plateau apprend gratuitement une technologie de son choix au début du prochain tour. Le joueur doit avoir une case autorisée dans sa pyramide technologique pour y placer la nouvelle technologie. L'Atlantide est une case d'eau.



L'École de Confucius : le joueur qui retire ce marqueur du plateau gagne immédiatement deux personnalités. L'École de Confucius est une case de montagne.



Les Sept Cités d'Or : le joueur qui retire ce marqueur du plateau investit gratuitement deux pièces au début du prochain tour (ce joueur gagne deux marqueurs Investissement mais ne perd pas deux pions Pièce pour les payer). Les Sept Cités d'Or sont une case de forêt.

BÉNÉFICES DES MÉTROPOLES

Une métropole est plus grande qu'une cité normale et fournit les avantages suivants :

- Une métropole a deux cases supplémentaires dans sa périphérie.
- Quand elle se consacre aux arts, une métropole a une culture de base de 2 au lieu de 1.
- Une métropole reçoit un bonus de combat de +2 quand un joueur la défend.
- Une métropole peut s'étendre partiellement dans l'eau et ne compte pas comme de l'eau pour le déplacement. Son propriétaire peut donc l'utiliser comme un pont improvisé.

Les deux cases contenant un marqueur Métropole sont le centre de la cité, tandis que les 10 cases entourant le marqueur Métropole sont la périphérie de la cité.

