

La bible de Civilization Board Game (Clarification des règles du jeu) v0.4

Traduction de l'article : [The Civilization Bible of Rulings and Clarifications](#)

J'intégrerais toutes les remarques intéressantes en éditant ce post (surtout au niveau des erreurs de traduction) :)

- v0.1 : Initialisation du thread.

- v0.2 : Intégration des remarques de [blackdog](#)

- v0.3 : Intégration des remarques de [Mickski](#) + identification des points liés à l'extension.

-v0.4 (21/05/2013) : Intégration BETA 2 du document original

* : Points de clarification liés à l'extension "Gloire et fortune"

Ordre du tour

1. Les phases de "Debut de tour", "Gestion de cité" et "Mouvement" sont strictements jouées dans l'ordre des joueurs.
2. Vous pouvez seulement agir durant votre tour, excepté quand il est dit explicitement que cela peut annuler ou interrompre l'action d'un autre joueur.
3. Cas spécial : Pendant le debut de tour, si vous débloquez un nouveau gouvernement (à l'aide d'un autre joueur en utilisant la carte évènement "Echange d'idées" par exemple), vous pouvez immédiatement changer de gouvernement, sans anarchie, et ce même si vous avez déjà effectué vos actions pour cette phase de jeu.

Règles avancées de résolution de fin de partie (Advanced tie-breaker)

4. Cette règle optionnelle est officielle et a été mise en place par le créateur du jeu. Bien qu'elle soit optionnelle, elle est fortement recommandée par la communauté.
5. La partie se termine immédiatement après une victoire militaire, comme les règles standards.
6. Si un joueur accomplit une victoire économique, culturelle ou technologique durant un tour, le dernier tour est joué dans sa totalité.
7. A la fin du tour, chaque joueur qui a accompli une victoire non militaire calcul son score.
8. Si un joueur gagne économiquement à n'importe quel moment durant le tour, il est considéré comme potentiellement vainqueur et participe à la règle 7, même s'il perd une pièce avant la fin du tour.
9. Score = nombre de technologies apprises + nombre de case de culture parcourus + pièces d'or.
10. Vous comptez toutes les technologies que vous avez, sans exception. Vous comptez toutes les pièces d'or que vous avez, même si vous dépassez 15 pièces. Vous comptez toutes les cases culture que vous avez parcourus sur l'échelle de culture; vous ne pouvez pas accumuler plus de point de culture que le maximum de cases présentes sur l'échelle de culture.

Capacités de ressource

11. Vous pouvez utiliser chacune de vos capacités de ressource qu'une seule fois par tour. Attention: Il y a certaines capacités technologiques qui ne sont pas des capacités de ressource (qui ne nécessitent pas de ressource pour être activées). Pour ces capacités, il est clairement indiqué l'instant où elles peuvent être utilisées (une fois par tour, une fois par bataille, ...)

12. Quand une capacité de ressource est annulée (par exemple par une carte événement ou par une technologie) , cette capacité est considérée comme déjà utilisée et ne peut pas être rejouée dans ce tour en dépensant d'autres ressources.

Gouvernements

13. Quand un joueur découvre une technologie qui débloque un nouveau gouvernement pendant la phase de mouvement, il peut changer de gouvernement au début de prochain tour, comme s'il avait obtenu ce gouvernement par la recherche.

14. Quand un joueur est contraint à l'anarchie par une carte événement, il ne peut pas changer de gouvernement dans le même tour, même s'il vient de découvrir un nouveau gouvernement ce tour ci.

15. Féodalisme : Vous ne pouvez pas collecter deux fois les ressources sur une même case durant un tour.

16. Démocratie : Vous avez le droit de bombarder une ville avec la théorie atomique.

16b. Anarchie : votre capitale peut toujours collecter le commerce.

Capacités des civilisations

>Chine

17. Quand les chinois gagnent une bataille, calculez les pertes armées occasionnées par le combat et ensuite utilisez la capacité de la civilisation pour sauver une unité.

>Allemagne

18. Les Allemands obtiennent toujours une unité gratuite quand une technologie débloque un nouveau type d'unité, même si le type débloqué est inférieur à un autre type précédemment débloqué.

19. Leur capacité s'applique aussi si la technologie est apprise par un autre moyen que la recherche, comme les cartes événements ou encore le vol de technologie.

>Russie

20. La Russie peut reconstruire la figurine blanche en cas de perte.

>Espagne

21*. L'Espagne peut reconstruire le colon blanc en cas de perte.

>Amérique

22. Placez le personnage illustre avant de collecter le commerce lors de la mise en place de la partie.

23. Quand vous dépensez trois points de commerce pour obtenir deux marteaux, vous ne pouvez pas les répartir entre plusieurs cités. Par exemple, vous avez cinq marteaux dans une cité et vous souhaitez construire un colon en dépensant trois points de commerce. Vous obtenez alors sept marteaux, dont un sera perdu après la construction du colon.

>Egypte

24. Vous ne pouvez pas combiner la capacité des égyptiens avec l'ingénierie dans la même action de cité.

25. Vous pouvez utiliser la capacité des égyptiens pour construire les murs d'une cité.

>Arabie

25b. Vous produisez deux points de culture avec votre capacité spéciale quand vous utilisez une ressource à partir d'une carte événement.

>Inde

25c. Vous pouvez convertir une ressource à partir d'une carte événement en encens.

Technologies

26. Lorsque vous recherchez une technologie qui vous apporte une pièce d'or, vous prenez cette pièce immédiatement et dépensez ensuite votre commerce. (étonnant ? ou alors je n'ai pas bien traduit ce point).

27*. Quand vous investissez une pièce d'or déjà placée sur une technologie, vous pouvez à nouveau ajouter des pièces d'or à cette technologie jusqu'au maximum autorisé.

27b. Quand vous volez une technologie à votre adversaire, considérez le vrai niveau de la technologie et non son emplacement dans la pyramide de votre adversaire. Par exemple, si vous volez la technologie "Communisme" aux Russes, considérez-la comme une technologie de niveau 3 et non de niveau 1.

27c. Les capacités de guérison ne peuvent ressusciter une unité.

>Théorie atomique

28. Vous pouvez atomiser une cité même si vous êtes en démocratie (même point que le 16).

29. Vous ne prenez pas de butin après un bombardement nucléaire.

30. Vous pouvez réutiliser les ressources des cases du plateau que vous exploitez car vous jouez deux phases de gestion de cité complète.

31. Si vous avez deux ressources d'uranium, vous pouvez utiliser les deux capacités de la technologie dans le même tour, mais vous ne pouvez pas utiliser deux fois la même (Vous pouvez utiliser une capacité de ressource qu'une seule fois par tour de jeu, et non pas par tour de "gestion de cité").

31b. Quand vous disposez d'un bonus de production pour le tour courant, ce bonus peut être utilisé pour la seconde action de cité le cas échéant.

>Code des lois

32. Vous ne prenez pas de pièces d'or quand vous détruisez un colon ennemi. Il n'y a pas de bataille, même si vous avez droit à un butin comme après une bataille gagnée.

33. Vous pouvez changer votre gouvernement en république et profiter des capacités du gouvernement dans la même phase de début de tour (Vous pouvez donc construire une cité dans la même phase).

>Combustion

34. Vous ne pouvez pas détruire un bâtiment ennemi si vous entrez sur une case et que cela déclenche une bataille. Vous devez d'abord gagner le combat. Vous pouvez uniquement détruire les murs de la cité que vous attaquez avant la bataille.

>Communisme

35. Si vous stoppez des figurines pendant qu'elles se déplacent dans l'eau avec l'aide de la navigation, les figurines s'arrêtent dans l'eau même si la civilisation n'a les connaissances technologiques pour le faire.

35b. Vous pouvez utiliser la capacité sur votre propre armée.

>Ingénierie

36. Vous ne pouvez pas combiner l'ingénierie avec la capacité des égyptiens dans la même action de cité (même point que le 24).

37. Vous pouvez construire deux armées simultanément sur une case de la périphérie de votre cité contenant des figurines ennemis, et ensuite résoudre le conflit avec le nombre de cartes normalement autorisées.

>Média de masse

38. Quand vous annulez une capacité de ressource, le joueur ciblé ne peut plus l'utiliser pour ce tour même s'il a une autre ressource lui permettant de le faire.

39. Vous ne pouvez pas utiliser vos cartes événements en ciblant une civilisation qui possède la merveille Nation Unies si l'effet est contre sa volonté.

>Métallurgie

40. Quand vous utilisez du fer lors d'un combat, vous augmentez le nombre de dégât occasionné par votre unité jouée. Vous n'augmentez pas la résistance de votre unité. Les dégâts supplémentaires ne sont comptés qu'une seule fois, au moment où votre unité est jouée.

>Mysticisme

41*. Quand vous défaussez une des deux cartes événements, vous devez la défausser face visible.

>Navigation

42. Si vous êtes stoppé par le communisme alors que vous êtes sur l'eau, vos figurines restent sur la case d'eau même si vous n'avez pas le niveau technologique suffisant pour le faire. (Même point que le 35).

>Ecriture

43. Vous pouvez annuler une action de cité (sur certaines cartes de technologie il manque le mot "cité". Vrai pour la traduction française ?)

44. Le joueur visé ne peut pas faire une autre action dans cette cité mais il peut reprendre les ressources qu'il a éventuellement utilisées dans l'action qu'il essayait de réaliser. Les capacités de ressources ne sont pas utilisées dans ce cas et sont encore disponibles pour une autre cité.

44b. Dans le cas où un joueur dépense une ressource à partir d'une carte événement et pioche une nouvelle carte événement avant de jouer son action de cité; Si un adversaire utilise sa capacité d'écriture pour annuler l'action du dit joueur, la carte événement dépensée pour la ressource retourne dans la main du joueur. Si la taille de la main de culture dépasse la limite autorisée, le joueur doit défausser une de ses cartes.

Cartes de culture (Cartes événement)

45. Vous pouvez annuler une carte qui en annulait une autre.

46. Vous pouvez prendre une carte de culture même si vous avez déjà atteint la taille maximum de votre main de culture. Dans ce cas, vous devez immédiatement choisir une de vos cartes et la défausser face visible pour revenir à votre maximum autorisé.

46b. Vous pouvez jouer une carte événement qui vous confère une bonus de production et annoncer plus tard ce que la cité produira. Vous pouvez faire ceci pour, par exemple, diminuer la taille de votre main de culture et piocher une nouvelle carte qui vous aidera peut être à décider ce que vous voulez produire dans la dite cité.

47. Quand vous atteignez la dernière case de l'échelle de culture, vous gagnez aussi une carte de culture de niveau III.

48. "Du pain et des jeux" est une carte de culture qui vous permet d'annuler une autre carte de culture si elle vous affecte, ou affecte une de vos unités ou cases du plateau que vous contrôlez.

Vous pouvez aussi annuler une carte de culture "Du pain et des jeux" qui annulait votre première carte jouée. En revanche, vous ne pouvez pas annuler une carte comme "Echange d'idées" ou toutes cartes qui ne vous concerne pas directement (vous pouvez par contre l'annuler si vous êtes impliqué dans l'échange).

49. Une carte de culture conférant une ressource doit être défaussée immédiatement après que la carte est utilisée. De plus, vous ne pouvez pas vendre la ressource gagnée ou la conserver pour plus tard.

Sécheresse et déforestation

50. Vous pouvez poser un désert sur une case d'eau.

51. Le marqueur désastre peut être placé sur une case contenant un personnage illustre. Placez le marqueur sous le personnage.

52. Le marqueur désastre peut être placé sur une case contenant une hutte ou un village. Placez le marqueur sous la hutte ou sous le village.

53. Une fois le marqueur désastre placé, il devient un terrain comme toutes les autres cases. Vous pouvez par exemple construire un comptoir sur une case de désert causé par la sécheresse.

Merveilles

54. Après la construction d'une merveille, vous devez placer une nouvelle merveille de la pioche sur l'emplacement vide du marché.

54b. Vous pouvez acquérir n'importe quelle merveille disponible sur le marché. Votre position dans l'échelle de culture n'a pas d'importance.

55. Quand vous choisissez de rendre obsolète une merveille, vous pouvez choisir une merveille du marché. Dans ce cas, vous défaussez la merveille choisie et vous la remplacez comme pour le point 54.

56. Vous ne pouvez avoir qu'une seule merveille par cité.

57. Même les merveilles obsolètes doivent être remplacées si vous souhaitez construire une nouvelle merveille dans votre cité.

58. Une merveille obsolète continue à générer de la culture si vous consacrez votre cité à l'art.

59. Les merveilles couvrent toutes la case sur laquelle elles sont placées, comme les bâtiments et les personnages illustres.

60. Le château Himeji est une amélioration virtuelle d'un niveau pour toutes vos unités (Chacune de vos unités gagnent +1 en attaque et en défense).

61. Canal de panama : Les pièces d'or gagnées doivent être placées sur la carte de la merveille. Les pièces peuvent être bloquées (par un blocus) mais ne peuvent pas être volées.

61b. Porte de Brandebourg : Un joueur peut utiliser un espion avec le communisme pour interrompre le déplacement d'une unité (les siennes y compris) dans la périphérie des cités du joueur possédant la merveille. Une figurine dans la périphérie du joueur ayant construit la porte de Brandebourg doit en sortir dès que possible. Cependant il peut se déplacer dans la périphérie tant qu'il termine son déplacement à l'extérieur. Il peut également attaquer la ville car celle-ci ne fait pas partie de la périphérie. les figurines qui se déplacement via des capacités spéciales durant le tour de gestion de cité doivent respecter les mêmes règles.

62. Nation Unies : Vos unités et vos bâtiments sont aussi protégés.

63. Si un joueur joue une carte de culture pour obtenir une ressource et exécute une action (capacité de ressource) contre un joueur possédant les Nations Unies, il ne peut pas être stoppé par cette merveille. La carte de culture ne cible pas directement le joueur lors de la production d'une ressource et les Nations Unies n'ont donc aucun effet.

64. Tour de porcelaine : Le joueur possédant cette merveille peut rechercher une technologie de niveau I avec un point de commerce ou plus, une technologie de niveau II avec 6 points de commerce ou plus, ...

65. Pyramides : Si les pyramides deviennent obsolètes, le propriétaire doit immédiatement changer de gouvernement pour un qu'il a déjà débloqué, ou alors pour le despotisme le cas échéant.

66 : La grande muraille : Si une cité avec la grande muraille est attaquée et détruite, alors l'attaquant gagne seulement un butin. Le butin fait parti de la résolution d'une bataille et le propriétaire de la ville perd les capacités de sa merveille une fois la bataille achevée.

Colon et blocus

67. Les colons peuvent récolter les ressources sur les cases contenant un bâtiment ou une merveille.

68. Les bonus militaires et les capacités de merveille peuvent être bloqués, même avec un colon seulement, mais il ne peuvent pas être récoltés au bénéfice du bloqueur. Il est par contre possible de récolter la culture d'une merveille.

69. Un colon dans une case de la périphérie d'une cité peut envoyer les ressources (et marteaux) à une autre cité; la première cité ne peut alors plus profiter des ressources de cette case pour ce tour.

70. Deux colons sur la même case ne peuvent récolter au même tour les ressources, marteaux, etc ...

71. Quand un colon vient tout juste d'être construit, il ne peut pas envoyer les ressources de la case sur laquelle il se trouve à une autre cité. Les colons sont liés aux cités à la phase début de tour.

72. Un blocus se termine immédiatement après que les figurines bloquantes quittent la case.

Gestion de cité

73. Vous n'êtes pas obligé de consacrer une cité à l'art pour dépenser vos pions de culture.

74. Chaque cité ne peut avoir qu'une seul bâtiment étoilé.

75. Les ressources et les pions de culture peuvent être dépensés immédiatement après leur acquisition, dans la même phase de jeu.

76. Les murs de la cité sont considérés comme des bâtiments. L'Egypte peut utiliser sa capacité de civilisation pour bâtir les murs de la cité tandis que la poudre à canon peut les détruire (etc...).

Bataille

77. Le défenseur joue en premier , sauf s'il défend une de ses cités possédant des murs.

78. Quand une bataille commence, aucun joueur ne peut interrompre un mouvement (par exemple avec une carte de culture) ou faire une autre action avant que le conflit soit terminé et résolu.

79. Si vous souhaitez attaquer avec plusieurs figurines simultanément, vos figurines impliquées doivent être sur la même case au début de la phase de mouvement. Cela veut dire que vous devez regrouper vos unités dans une phase précédente avant de pouvoir attaquer simultanément.

80*. Si les deux joueurs concernés par la bataille souhaitent utiliser une carte d'évènement pour obtenir une unité supplémentaire juste avant la bataille, c'est le premier joueur dans l'ordre du tour

qui prend une unité du marché en premier.

81. Vous pouvez gagner un combat si vous n'avez pas d'unité et si vos bonus militaires sont suffisants.

82. Si vous êtes impliqué dans une bataille, vous devez absolument jouer toutes les cartes qui vous sont autorisées.

83. Un tour dans une bataille est : Capacité > Carte d'unité > Capacité

84. La bataille prend fin à la suite d'une série de deux tours où aucune carte d'unité et aucune capacité n'est jouée. Cela veut dire que si vous n'avez plus d'unités, vous pouvez jouer certaines capacités de technologie comme "mathématique". Donc après l'épuisement de toutes les cartes d'unités des deux joueurs, ils continuent la bataille jusqu'à la condition d'arrêt précédente.

85. Vous pouvez jouer une capacité sans pour autant jouer une carte d'unité (il y a un malentendu dans le livre de règle qui dit "les capacités doivent être jouées avant ou après que vous attaquez un front ennemi").

Divers

86*. Quand un joueur gagne deux butins, il peut soit prendre deux butins (identiques ou différents) de niveau I ou prendre un butin de niveau II.

87. Un avion coûte 12 marteaux.

88*. Si un joueur gagne une figurine après la conquête d'un village barbare, il ne peut pas la déplacer avant le prochain tour.

89. La limite d'empilement doit toujours être respectée. Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser une carte de culture pour déplacer une figurine sur un groupe de figurines qui occasionnerait un dépassement de la limite d'empilement. On ne peut pas non plus voler par dessus ses propres figurines si cela excède sa limite d'empilement (attention, ce dernier point est particulièrement discuté sur BGG).

90*. Quand vous démantelez une figurine sur une de vos cités, vous pouvez placer un marqueur caravane ou fortification si la cité ne possède pas déjà de marqueur.

91*. Vous pouvez démanteler une figurine sur l'une de vos cités même si celle-ci dispose déjà d'un marqueur caravane ou fortification. Cependant vous ne pouvez pas ajouter de nouveau marqueur ni même remplacer le marqueur déjà en place.

92*. Vos figurines peuvent traverser vos cités sans pour autant être obligé de les démanteler.

93. Vous ne pouvez pas détruire vos propres cités.

94. Si une de vos cités est détruite, vous pouvez la reconstruire.

95. Un personnage illustre se positionne sur une case autre que l'eau et à l'intérieur de la périphérie des cités.

96. Quand un déplacement est interrompu par une carte tuant une ou plusieurs unités, le joueur impacté peut annuler le déplacement des unités restantes du groupe. Par exemple, le joueur A déplace 3 unités pour attaquer une cité; le joueur B joue une carte qui détruit une des unités en déplacement; le joueur A peut choisir de continuer son attaque avec ses 2 unités restantes, ou bien faire marche arrière avec son groupe.

*97. La case relique "Les 7 Citées d'Or" fournit une pièce et 2 marteaux (une erreur de typographie a caché les 2 marteaux duent à la forêt).

*98. Lors de l'utilisation de Ada Lovelace, si un bonus de marteaux est appliqué pour le tour courant, les marteaux non utilisés peuvent l'être pour une seconde action de cité.

