

SID MEIER'S
CIVILIZATION
A NEW DAWN

MISE EN PLACE

1. Choisir un Dirigeant et une couleur.
Régler le cadran Tech sur « 0 ».
2. Préparer sa barre de Priorité.
Irrigation tout à gauche + carte Signature éventuelle.
3. Construire le plateau :
 - ♦ Distribuer une tuile Capitale + un pion Place-Forte à chaque joueur.
Ranger les autres tuiles Capitales.
 - ♦ Déterminer le 1er joueur et lui donner le cadran d'Evènements.
 - ♦ Mélanger le reste des tuiles, en piocher 2 (2-3 joueurs)/4 (4-5 joueurs).
Choisir la même face A ou B pour toutes les tuiles ainsi piochées.
 - ♦ Former le cœur du plateau.
 - ♦ En commençant par le 1er joueur, placer son pion Place-Forte.
Il doit toucher au moins 2 cases du cœur, hors Cités-Etats et autres Places-Fortes.
 - ♦ En commençant par le 1er joueur, placer sa tuile Capitale, face au choix.
Elle doit toucher au moins 4 cases du cœur (Places-Fortes comprises).
4. Placer tous les pions sur le plateau et préparer les cartes Cités-Etats.
5. Placer le pion Direction des Barbares à côté du plateau.
6. Préparer les paquets Merveilles (retirer 1 Antique + 1 Médiévale).
7. Préparer les cartes Victoires (2 jaunes et 3 bleues).

BUT DU JEU

- ♦ A la fin d'un round, avoir accompli 1 objectif sur 4 cartes Victoire différentes.
- ♦ Les objectifs atteints restent marqués sauf sur les cartes Victoire jaunes.
- ♦ En cas d'égalité, celui ayant accompli le + d'objectifs gagne la partie.
Si l'égalité persiste, c'est celui ayant le plus de Merveilles puis de cases alliées.

TOUR DE JEU

0. Si 1er joueur : cadran d'Evènements (sauf au 1er tour).
1. Choisir une carte Priorité.
2. Résoudre la carte.
3. La placer à l'extrême gauche de la piste Priorité.

CADRAN D'EVENEMENTS

- ♦ **Déplacement des Barbares** : 1D6 = Direction, déplacement 1 case (*l'eau ne compte pas*).
Détruit les éléments des joueurs, hors Capitale (perte 2 Commerces puis recule) et pions Contrôle renforcés (recule). Max 1 Barbare/case.
- ♦ **Réapparition des Barbares** : sur les cases correspondantes visibles + celles avec Armées/Caravanes.
- ♦ **District** : En commençant par le 1er joueur, résolvez vos Districts dans l'ordre de votre choix.
- ♦ **Gouvernement** : les joueurs peuvent changer de Gouvernement.
- ♦ **Merveille** : Placez 1 pion Commerce sur chaque carte Merveille visible.
Si une Merveille reçoit un 2e pion de la sorte, défaussez-la.
Les Merveilles avec 1 Commerce coûtent 1 de moins pour être construites.



CULTURE

Placer des pions Contrôle :

- ♦ Placés adjacents à une Ville alliée, face non renforcée.
- ♦ Vérifier difficulté de la case.
- ♦ Pas sur case eau/avec Barbare/Ville/Cité-Etat/Place-Forte/pions Contrôle.
- ♦ Renforcés : bloquent les Barbares puis sont retournés. + 1 Défense.
- ♦ Permettent de gagner les pions Ressources et Merveilles Naturelles.



SCIENCE

Avancer le cadran Tech :

- ♦ Au-delà de 24, retour sur le cran 15 et possibilité de gagner d'autres cartes Priorité IV.



INDUSTRIE

Construire une Ville :

- ♦ Sur une case difficulté max = échelon.
- ♦ Sur une case non-eau, vide/alliée/avec Caravane uniquement.
- ♦ Ne peut pas être adjacente à une Ville/Cité-Etat/Place-Forte.
- ♦ Il ne peut pas y avoir de case eau ou difficulté + ou case adverse ou Barbares entre la Ville et la case alliée de départ.

Construire une Merveille :

- ♦ Payer le coût = Echelon + 2/Ressource liée + 1/Commerce.
- ♦ Placer la Merveille sous une Ville alliée n'en ayant pas encore.



ECONOMIE

Déplacer les Caravanes :

- ♦ Se déplacent depuis les Capitales/Villes Majeures.
- ♦ Ne peuvent pas se déplacer sur l'eau/terrain difficulté supérieure/Barbare.
- ♦ Ne peuvent se déplacer à plusieurs sur la même Ville/Cité-Etat durant un même tour.
- ♦ **Arrivée sur une Cité-Etat** : + 2 Commerces sur la carte Priorité liée + gain carte Diplomatie.
Ne peuvent pas s'y déplacer en présence de Barbares.
Ne peuvent pas s'y arrêter.
- ♦ **Arrivée sur une Ville adverse** : + 2 Commerces sur une carte Priorité + gain/échange carte Diplomatie.
Ne peuvent pas s'y arrêter.
- ♦ **Exploration** : Voir verso.



CROISSANCE

Construire des Districts et renforcer des pions Contrôle :

Pions Districts :

- ♦ Placés en utilisant les cartes Croissance.
- ♦ Sont un type de pion Contrôle et sont placés comme ceux-ci.
- ♦ Peuvent remplacer un pion Contrôle déjà placé.
- ♦ Un District vaincu durant une attaque est remplacé par un pion Contrôle non renforcé de l'attaquant.
- ♦ Un District peut être transformé en pion Contrôle non renforcé adverse par certaines capacités.
- ♦ Les Districts sont résolus lors de la phase Evènements dans l'ordre du tour.
- ♦ Il y a 5 types de Districts (voir verso).



ARMÉE

- ♦ Les mouvements se font chaque pion Armée à son tour.
- ♦ Les pions Armées apparaissent depuis les Capitales et Villes Majeures.
- ♦ Un pion Armée entrant sur une case avec un Barbare, une Cité-Etat ou un élément adverse doit l'attaquer et termine son mouvement.
Les Barbares sont attaqués en priorité si plusieurs éléments sont présents.
- ♦ Construction de Villes : ok sur des cases occupées par des Armées alliées.
- ♦ Interdit de placer des pions Contrôle sur des Armées adverses.
- ♦ Les Caravanes peuvent entrer et passer sur des cases occupées par des Armées alliées et adverses.
- ♦ On ne peut pas retirer/remplacer une Armée par une capacité.
- ♦ Les Barbares peuvent réapparaître sur les cases avec des Armées et détruire celles-ci.
- ♦ Un Barbare entrant sur une case avec Armée détruit celle-ci puis recule sur la case non-eau précédente. Les autres pions de la case avec Armée ne sont pas affectés.
- ♦ **Exploration** : Voir verso.

MENER UNE ATTAQUE

1. Choisir une cible sur la case visée.
2. **Attaquant** : 1D6 + échelon + bonus cartes/dirigeant.
3. **Défenseur** : 1D6 +
 - ♦ Place Forte non contrôlée : 6
 - ♦ Cité-Etat : 8
 - ♦ Barbare : Terrain (sur Cité-Etat = 1)
 - ♦ **Élément adverse** :
 - o Ville : Terrain x2 + 1/pion Contrôle renforcé allié adjacent.
 - o Pion Contrôle : Terrain + 1/pion Contrôle renforcé allié adjacent (y compris lui-même).
 - o Armée/Caravane : Terrain.
 - o Tous : +2 si au moins 1 Armée alliée au défenseur sur la même case.
 - o Tous : + bonus cartes/dirigeant.
4. Dépenser des pions Commerce : +1 Combat ou Relance (cumulable), attaquant puis défenseur.
5. **Comparer** : le + haut gagne, égalité = défenseur vainqueur.
 - ♦ **Victoire du défenseur** : Armée attaquante vaincue et remplacée sur sa carte Priorité.
 - ♦ **Victoire de l'attaquant** :
 - o Barbare : +1 Commerce sur une carte Priorité de son choix.
 - o Caravane/Armée défenseur : remplacée sur la carte Priorité correspondante.
 - o District/pion Contrôle : remplacé par un pion Contrôle non renforcé de l'attaquant. + (gain de la Merveille Naturelle éventuelle).
 - o Place-Forte : placez une Ville dessus.
 - o Ville/pion Contrôle : les Armées et Caravanes adverses sur la case sont remplacées sur leurs cartes Priorité.
 - o Ville non-capitale : remplacée par une Ville de l'attaquant + gain Merveille liée.
 - o Cité-Etat :
 - Conquête : remplacée par une Ville de l'attaquant, le pion devient un Commerce bonus sur la carte Priorité correspondante, utilisable 1x/tour. Les cartes Diplomatie sont rangées.
 - Libérée : le pion est remplacé sur le plateau et les cartes Diplomatie de nouveau disponibles.
 - o Capitale : vole 2 pions Commerce, à placer sur les cartes Priorité de son choix.
La Merveille liée est déplacée sur une autre Ville du défenseur. Ne peuvent pas s'y arrêter.
- ♦ Après l'attaque, l'Armée attaquante reste sur la case sauf s'il y a une Cité-Etat/Place Forte non contrôlée ou un élément adverse. Dans ce cas elle retourne sur la case précédant son attaque et qui ne contient pas de Barbare/Cité-Etat/élément adverse.
- ♦ On ne peut pas attaquer depuis une case attaquée et dont on a pris le contrôle dans le même tour.
- ♦ On peut réessayer une attaque manquée.
- ♦ On ne peut pas attaquer une Cité-Etat contenant un Barbare (mais on peut attaquer le Barbare qui a alors défense +1 pour le terrain de type Plaine).

PLACES-FORTES

- ♦ Sont des Forêts de Difficulté 3.
- ♦ On ne peut y placer de pions Contrôle/Districts.
- ♦ On ne peut construire de Villes adjacentes.
- ♦ Les Caravanes et Armées peuvent se déplacer dessus mais les Armées doivent attaquer les Places Fortes vides (celles-ci ont un bonus de combat +6).

EXPLORATION

Pendant un déplacement de Caravane/Armée :

- Si une de vos Caravanes/Armées sur une tuile Capitale est en bord de plateau, elle peut dépenser 1 Mouvement pour explorer.
- La nouvelle tuile, piochée depuis le bas de la pile, doit toucher 4 cases du plateau dont la case d'exploration, face au choix.
Ajoutez les pions nécessaires et comblez les trous d'eau.
- Votre Caravane/Armée peut ensuite terminer son mouvement.

CARTES DIPLOMATIE ET PIONS COMMERCE

- L'attaquant doit rendre toute carte Diplomatie prise au joueur visé.
- Le défenseur ne doit pas rendre de carte Diplomatie à l'attaquant.
- Max 3 pions Commerce/carte Priorité (hors Merveilles et Cité-Etats).

GOVERNEMENT

- Sélectionnés lors de la phase Evènements.
- Placez le pion correspondant à une de vos 2 cartes Priorité du 1er échelon et défaussez le pion précédent.
- Lorsque vous résolvez une carte Priorité avec un pion Gouvernement, résolvez-la comme si elle était + à droite de X crans.

DISTRICTS



CAMPUS

Chaque case alliée Montagne/Merveille de la Nature sur ou adjacente à votre Campus = 1 pion Commerce sur votre carte Science.



CARREFOUR COMMERCIAL

Chacune de vos Villes Majeures = 1 pion Commerce sur une seule de vos cartes Priorité au choix.

OU

Chaque case alliée Désert sur ou adjacente à votre Carrefour Commercial = 1 pion Commerce sur votre carte Economie.



CAMPEMENT

Détruisez 1 Barbare (gain 1 pion Commerce)/1 Armée adverse à 2 cases ou moins du Campement.

ET/OU

Renforcez un pion Contrôle allié à 2 cases ou moins du Campement.



ZONE INDUSTRIELLE

Chaque case alliée Forêt sur ou adjacente à votre Zone Industrielle = 1 pion Commerce sur votre carte Industrie.

OU

Défaussez 3 pions Commerce de votre carte Industrie pour construire 1 Ville sur une case valide à 2 cases ou moins d'une case alliée.



PLACE DU THEATRE

Placez 1 pion Contrôle à 2 cases ou moins de votre Théâtre.

OU

Placez 1 pion Contrôle à 2 cases ou moins d'une Ville alliée comportant une Merveille.

CARTES VICTOIRE



CIVILISE

Posséder 8 Villes sur le plateau.



BELLICISTE

Vaincre 1 Capitale adverse ou contrôler 2 Cité-Etats conquises.



EXPLORATEUR

Contrôler 15 cases adjacentes à des cases d'eau ou adjacentes au bord du plateau.



TECHNOPHILE

Avoir 3 cartes Priorité de niveau IV.



PEUPLE

PEUPLE

Contrôler 5 Villes Majeures (entourées de pions alliés et/ou d'eau).



DÉFENSIF

DEFENSIF

Avoir 15 pions Contrôle renforcés.



DIPLOMATIQUE

DIPLOMATIQUE

Avoir des cartes Diplomatie de 4 Cité-Etats et/ou joueurs différents.



EXPANSIONNISTE

EXPANSIONNISTE

Contrôler une Ville sur 6 tuiles différentes (les Places-Fortes comptent comme une tuile).



INDUSTRIEUX

INDUSTRIEUX

Avoir 5 Districts sur le plateau.



PROVINCIAL

PROVINCIAL

Avoir une Ville Majeure sur 4 tuiles différentes (les Places-Fortes comptent comme une tuile).



DÉVASTATEUR

DEVASTATEUR

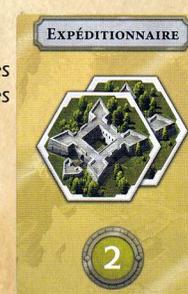
Rempporter une attaque en tant qu'attaquant avec une Valeur de Combat d'au moins 16.



FORTIFIÉ

FORTIFIE

Contrôler 1 Place-Forte (cet objectif peut être perdu).



EXPÉDITIONNAIRE

EXPEDITIONNAIRE

Contrôler 2 Places-Fortes (cet objectif peut être perdu).



GRIPPE-SOU

GRIPPE-SOU

Contrôler 2 Merveilles du Monde économiques.



PRÉSERVATIONNISTE

PRÉSERVATIONNISTE

Contrôler 2 Merveilles de la Nature.



PROGRESSISTE

PROGRESSISTE

Contrôler 1 Merveille du Monde de chaque ère.



PARANOÏAQUE

PARANOÏAQUE

Contrôler 2 Merveilles du Monde militaires.



THÉSAURISEUR

THESAUURISEUR

Avoir 5 pions Ressources et/ou pions Merveilles de la Nature.



SAVANT

SAVANT

Contrôler 2 Merveilles du Monde scientifiques.



PROLIFIQUE

PROLIFIQUE

Contrôler 2 Merveilles du Monde de la même ère.