

SID MEIER'S CIVILIZATION V



EVERYONE 10+
ENFANTS et ADULTES 10+
E
10+
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB



TABLE DES MATIÈRES

Section 1 : Au début	3	Villes-états	96
Introduction	3	Grands personnages.....	99
À propos de ce manuel	3	Or	103
La Civilopédia	3	Bonheur.....	107
Configuration système	4	Âges d'or	109
Installation.....	4	Merveilles	110
Steam	5	Diplomatie	111
Les tutoriels.....	7	Victoire et défaite.....	115
Démarrer une partie.....	8	Section 3 : Règles avancées	119
Le site Web de Civilization V	12	Combat aérien	119
Sauvegarder et charger une partie	13	Armes nucléaires.....	124
Niveau de difficulté de la partie	14	Liste des unités.....	126
L'écran Options	15	Promotions d'unité.....	145
Section 2 : Les principes de base	17	Liste des Merveilles.....	154
Introduction	17	Liste des bâtiments	162
Structure de jeu par tour de Civilization V	17	Liste des civilisations.....	173
Civilisations et leaders	18	Civilization V multijoueur	191
Conseillers	19	Mods.....	194
L'interface	20	ModBuddy et le kit de développement	
Brouillard de guerre	22	World Builder.....	195
Écrans d'info sur le jeu.....	24	Crédits	196
Terrain	28	Graphiques et tableaux	204
Ressources	36	Politiques	204
Unités	45	Terrain	206
Mouvement	51	Caractéristiques du terrain	207
Combat.....	54	Raccourcis clavier	208
Barbares et ruines	64	Unités	209
Villes.....	67	Bâtiments	215
Bâtiments	75	Projets.....	220
Nourriture et croissance de la ville.....	77	Améliorations.....	222
Culture.....	80	Technologies.....	223
Technologie	82	Soutien au produit	228
Travailleurs et améliorations.....	86	Garantie limitée de logiciel; accord de licence	
Liste d'actions de Travailleur	90	et divulgation des données confidentielles ...	228
Bateaux de travail	92	Index	232
Politiques sociales	93		

Cliquez pour aller à
la page précédente

Cliquez pour aller à la
Table des matières

Cliquez pour aller
à la page suivante

SECTION 1 : AU DÉBUT

INTRODUCTION

Bienvenue à *Sid Meier's Civilization V* ! Cette nouvelle version du jeu vous permet d'affronter les plus grands leaders de l'histoire du monde sur les champs de bataille et dans les secteurs de la diplomatie, de la technologie, de la culture et de l'économie. *Civ V* : vous propose diverses avenues pour mener votre peuple à la victoire militaire, culturelle, diplomatique ou technologique, ou serez-vous écrasé sous les roues des chars de vos ennemis et deviendrez un autre leader oublié d'une nation vaincue ?

Grand chef, votre peuple compte sur vous ! Pouvez-vous le guider dans de grandes conquêtes et bâtir un empire qui marquera l'histoire ?

Bonne chance et amusez-vous !

À propos de *Civilization V*

Civilization V est la cinquième version du jeu classique lancé au début des années 1990. Il s'agit du jeu de simulation informatique le plus ancien et le meilleur au monde jamais conçu, réputé pour sa profondeur et son accoutumance unique.

Nous sommes persuadés que *Civ V* est digne de ses prédécesseurs. La nouvelle version vous propose de nouvelles règles de combat et de déplacement cool, des politiques économiques et sociales rafraîchies, des fonctions multijoueurs et de modification innovatrices et un graphisme et un son considérablement améliorés. Nous espérons que vous apprécierez.

À PROPOS DE CE MANUEL

Le manuel comporte tout ce dont vous avez besoin de savoir pour jouer à *Civilization V*. L'ouvrage est divisé en trois sections : « Au début » (que vous lisez présentement), « Les principes de base », qui contient tout ce dont vous avez besoin pour débiter et apprécier le jeu (au moins jusqu'à l'Ère industrielle) et « Règles avancées », qui renferme les règles de combat aérien, les armes nucléaires, le jeu multijoueur et les « modifications » de scénarios, les crédits, le soutien technique et les toujours populaires renseignements sur les droits d'auteur.

Comme toujours, nous croyons que la meilleure façon d'apprendre à jouer à *Civ V* consiste à lire le tutoriel, qui se trouve dans le menu principal, ou de sauter à pieds joints dans la partie, et de consulter ce manuel et la *Civilopédia* (voir ci-dessous) en cours de jeu et au besoin. Vous pouvez bien évidemment lire cet excellent document d'une couverture à l'autre, mais ce n'est vraiment pas nécessaire pour jouer.

LA CIVILOPÉDIA

La *Civilopédia* est une excellente source de connaissances intégrée au jeu de *Civ V*. Vous pouvez la consulter en appuyant sur F1 ou en cliquant sur « HELP » à la partie supérieure de l'écran principal.

La *Civilopédia* est divisée en grandes sections ; chacune est représentée par un onglet sur le bord supérieur de l'écran. Cliquez sur un onglet pour sélectionner cette section, puis trouvez le sujet qui

vous intéresse dans la colonne de navigation (nav) de gauche.

La section Game Concepts (concepts de jeu) de la Civilopédia comporte une version légèrement condensée de ce manuel, divisée en plus petites sections. De cette façon, il sera beaucoup plus difficile de perdre le manuel ou de renverser une boisson gazeuse dessus.

CONFIGURATION SYSTÈME

Configuration système minimale :

Système d'exploitation :	Windows XP SP3
Processeur :	Intel Core 2 Duo 1,8 GHZ ou AMD Athlon X2 64 2,0 GHZ
Mémoire :	2 Go de RAM
Disque dur :	8 Go d'espace libre
DVD-ROM :	Nécessaire pour l'installation avec disque
Vidéo :	ATI HD2600 XT de 256 Mo ou supérieur, nVidia 7900 GS de 256 Mo ou supérieur ou carte graphique intégrée Core i3 ou supérieur
Son :	Carte de son compatible avec DirectX 9.0c
DirectX® :	DirectX® version 9.0c
Connexion Internet :	Obligatoire pour la validation initiale du jeu et les parties multijoueurs

Configuration système recommandée :

Système d'exploitation :	Windows Vista SP2 / Windows 7
Processeur :	2,4 GHz Quad Core
Mémoire :	4 Go de RAM
Graphiques :	ATI 4800 de 512 Mo ou supérieur, nVidia 9800 de 512 Mo ou supérieur
Connexion Internet :	Connexion Internet à large bande recommandée

INSTALLATION

Selon le mode d'achat de *Civilization V*, vous pouvez installer le jeu de deux façons.

Installation par disque

Si vous avez acheté une copie physique de *Sid Meier's Civilization V*, introduisez le DVD-ROM dans le lecteur. Sélectionnez d'abord la langue, puis installez le jeu. Pendant l'installation, le système vous demandera d'installer Steam si ce n'est déjà fait, puis de vous connecter à votre compte Steam. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation. Veuillez noter que vous devez vous connecter à Internet pendant ce processus d'installation initiale.

Si le système vous demande votre code de produit (installations avec disque), sachez qu'il se trouve au dos de la couverture du manuel.

Installation par Steam

View Games Library

Activate a Product on Steam...

Manage Gifts and Guest Passes...

Add a Non-Steam Game to My Library...

Si vous avez acheté le jeu par le magasin en ligne de Steam, le jeu apparaîtra automatiquement dans la liste des jeux. Cliquez sur le titre *Civilization V* pour afficher la page du jeu.

Cliquez sur le bouton Install au haut de la page pour débiter l'installation.

Vous pouvez aussi choisir d'ajouter une copie physique de Civ V achetée au magasin à votre compte Steam. À l'onglet Games, cliquez sur « Activate a Product on Steam... » et acceptez les conditions générales de service. Entrez votre clé de produit sur la ligne prévue à cette fin et cliquez sur Next. Vous pouvez maintenant télécharger une copie de Civ V et y jouer comme si vous l'aviez achetée directement du magasin Steam.



Connexion Internet

La première fois que vous jouez à Civ V, vous aurez besoin d'une connexion active d'Internet. Par la suite, vous aurez besoin d'une connexion active à Internet, à moins, bien sûr, que vous souhaitiez jouer des parties multijoueurs.

Si vous avez acheté le jeu par Steam, vous aurez besoin d'une connexion Internet pour télécharger tous les fichiers de jeu nécessaires.

Même si cette connexion n'est pas nécessaire pour jouer, si vous voulez acheter du contenu téléchargeable officiel ou consulter les modifications (mods), vous aurez besoin d'une connexion Internet.

STEAM

Civilization V est rendu possible par Steam, distributeur et plateforme de jeu en ligne. Steam permet les mises à jour automatisées, facilite l'accès au contenu téléchargeable et accélère la participation à des parties multijoueurs avec les amis.

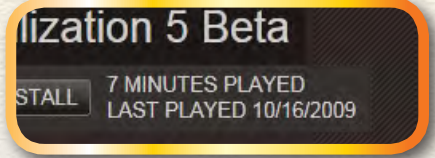
Vous devez disposer de Steam pour jouer à Civ V, de même que d'une connexion Internet, seulement quand vous exécutez le jeu la première fois. Voir « Installation » à la page 4 pour en savoir plus, ou allez à <http://store.steampowered.com> pour obtenir plus d'information sur le service.

Installation

Voir « Installation par Steam » ci-dessus pour savoir comment installer *Civilization V* par Steam.

Page de jeu

Vous pouvez consulter l'information sur *Civ V* depuis Steam, par l'onglet Games et en cliquant sur l'entrée *Civilization V* de votre liste de jeux. La page de jeu *Civ V* comprend l'information sur le jeu et les liens menant aux forums et au soutien Steam (si vous éprouvez des problèmes). Les noms de vos amis qui possèdent aussi le jeu seront affichés et toutes les Réalisations que vous avez déverrouillées y figureront également. Cliquez sur le bouton Play au haut de la page pour démarrer le jeu.



Correctifs, mises à jour, contenu téléchargeable

Steam vérifiera les mises à jour et corrigera automatiquement votre jeu s'il en trouve une – finie la recherche sur Internet des plus récentes mises à jour! Vous pouvez aussi acheter du contenu téléchargeable officiel de Steam. N'oubliez pas de vérifier souvent l'existence de la plus récente information sur les cartes, les modifications, les scénarios et les téléchargements de classements disponibles.

Grille

Vous pouvez afficher la grille Steam en cours de jeu en appuyant sur Shift+Tab.

Réalisations

Pendant la partie, vous pouvez déverrouiller des Réalisations : récompenses uniques pour avoir exécuté une tâche particulière. Certaines Réalisations sont simples, comme gagner la partie dans le rôle de Washington. D'autres exigeront plusieurs manœuvres, de la planification et beaucoup d'efforts à déverrouiller. Vous pouvez consulter les Réalisations disponibles en cours de partie de la page de jeu *Civ V* de Steam.

Si vous jouez hors ligne quand vous remplissez les conditions d'une Réalisation, le jeu mémorise cette information et déverrouille la Réalisation pour vous la prochaine fois que vous vous connectez à Steam.

Allez souvent à Steam pour voir si d'autres Réalisations ont été ajoutées – les nouvelles deviennent disponibles avec certains packs de contenu téléchargeable.

LES TUTORIELS

Les tutoriels sont des séances de jeu qui facilitent l'apprentissage du jeu. Il existe deux tutoriels différents sous *Civilization V*. Il y a le système de tutoriel « En cours de jeu », très simple, comme son nom l'indique, et les cinq tutoriels « guidés ».

Accès aux tutoriels

Une fois le logiciel installé, débutez une partie (voir « Démarrer une partie » à la page 8). Au menu principal, cliquez sur « Single Player », puis sur « Tutorial ».

Cliquez sur l'un des six tutoriels, puis sur « Start Selected Tutorial ».

Types de tutoriel

Apprenez en cours de jeu!

Ce tutoriel commence par un niveau Débutant, sur une très petite carte. Vos « Conseillers » sont programmés pour vous aider au maximum, ce qui veut dire qu'ils « surgiront » assez souvent pour vous donner des tonnes de conseils. Comme il s'agit d'une « vraie » partie de *Civilization V*, vous pourrez découvrir tous les aspects du jeu — et vous pourrez même vous faire battre.

Tutoriels guidés

Il ne s'agit pas de parties complètes. Ils comportent plutôt des leçons sur quelques-unes des parties les plus importantes du jeu – mouvement, fonder des villes, le combat et ainsi de suite. Chacun comprend une série d'objectifs simples et, quand vous les atteignez, le tutoriel prend fin. Quand vous avez maîtrisé ces fonctions, vous pouvez consulter le tutoriel « En cours de jeu » ou passer directement à une partie complète.

Tutoriels guidés :

Tutoriel 1 : Mouvement et exploration

Tutoriel 2 : Fonder des villes

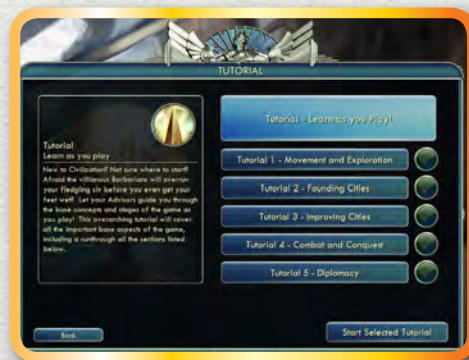
Tutoriel 3 : Améliorer les villes

Tutoriel 4 : Combat et conquête

Tutoriel 5 : Diplomatie

Les Conseillers

Vos Conseillers vous aideront énormément pendant la partie, si vous leur demandez. Voir « Conseillers » à la page 19 pour en savoir plus sur les Conseillers.



DÉMARRER UNE PARTIE

Après avoir installé le jeu, double cliquez sur le raccourci du jeu, rendez-vous sur votre exécutable *Civilization V* ou exécutez le logiciel par Steam.

Après avoir apprécié la séquence animée d'ouverture, cliquez sur le bouton Single Player dans le menu principal, puis sur « Play Now » pour commencer la partie avec nos valeurs de jeu par défaut préprogrammées. La partie commence immédiatement.

Vous pouvez aussi cliquer sur « Play Now », puis sur « Setup Game » pour programmer le niveau de difficulté de la partie, la taille de la carte, la civilisation de votre choix et ainsi de suite. Cliquez ensuite sur « Start Game » pour commencer la partie.

Ces étapes vous permettent de démarrer rapidement la partie. Pour en savoir plus sur les options du jeu, continuez la lecture de ce manuel.



Le menu principal

Le menu principal apparaît après l'animation d'ouverture. Différents choix s'offrent alors à vous :

SINGLE PLAYER (JOUEUR UNIQUE)

Cliquez sur ce bouton pour programmer une partie à un seul joueur. (Voir « L'écran Joueur unique » à la page 9.)

MULTIPLAYER (MULTIJOUEUR)

Cliquez sur ce bouton pour programmer une partie multijoueur. Voir « *Civilization V* multijoueur » à la page 191.

MODS (MODIFICATIONS)

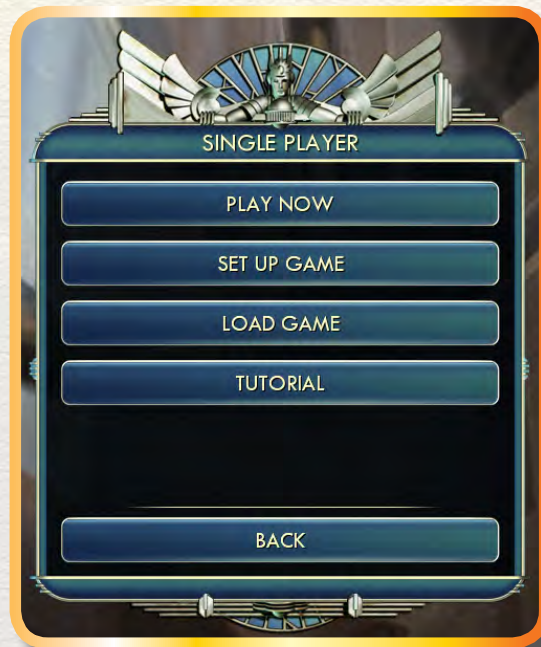
Cliquez sur ce bouton pour jouer une partie « mod » – un univers *Civilization V* modifié créé par l'équipe officielle de *Civ V* ou d'autres amateurs (ou même vous)! Cliquez ici pour explorer les possibilités de création de votre propre mod.

OPTIONS

Cliquez ici pour aller à l'écran Game Options. Vous pouvez alors modifier certains aspects du jeu, de même que les paramètres vidéo et audio du jeu. (Voir « L'écran Options » à la page 15.)

OTHER (AUTRE)

Cliquez sur « Other » pour consulter le Temple de la renommée et les crédits du jeu.



L'écran Joueur unique

Cet écran est accessible par le menu principal. Cet écran vous offre les options suivantes :

PLAY NOW (JOUER MAINTENANT)

Cliquez sur ce bouton pour jouer avec les paramètres « par défaut » actuels. À la fin d'une partie, ce bouton démarre une nouvelle partie avec les paramètres de la précédente.

SETUP GAME (PROGRAMMER LE JEU)

Ce bouton permet d'afficher l'écran « Setup Game », dans lequel vous pouvez choisir une civilisation, le niveau de difficulté de la partie, la taille de la carte, etc. Voir « L'écran Programmer une partie » à la page 10.

LOAD GAME (CHARGER LA PARTIE)

Ce bouton affiche l'écran Save/Load, dans lequel vous pouvez charger et continuer de jouer une partie déjà sauvegardée. Voir « Sauvegarder et charger une partie » à la page 13 pour en savoir plus.

TUTORIEL

Cliquez sur ce bouton pour consulter les tutoriels du jeu. Voir « Les tutoriels » à la page 7 pour en savoir plus sur les tutoriels.

RECU

Ce bouton permet de retourner au menu principal.



L'écran Programmer une partie

Cet écran permet de programmer votre partie. Il comporte cinq grandes sections. Cliquez sur une section pour modifier cette portion du jeu.

Leader

Cliquez sur le bouton Leader pour choisir un leader et la civilisation connexe. L'écran Sélectionner la civilisation affiche tous les leaders/civilisations disponibles. Il affiche aussi le « trait » (habileté spéciale) du leader et les unités et les bâtiments uniques à la civilisation. Faites défiler la liste et choisissez la civilisation que vous voulez bâtir et commander. En haut de la liste, vous trouverez le bouton « Random Leader ». Appuyez sur ce bouton pour choisir un leader au hasard.

Après avoir fait votre choix, vous retournez à l'écran Programmer la partie.

Type de carte

Cliquez ici pour choisir un type de carte. Il existe plusieurs choix par défaut, plus un bouton Type de carte aléatoire. (D'autres seront ajoutés par téléchargement après la publication.) Les trois premiers choix sont :

CONTINENTS

Crée un monde semblable à la Terre, avec plusieurs grands continents et quelques petites îles.

PANGÉE


Crée un monde comportant un immense continent et peut-être quelques plus petites îles.

ARCHIPEL

Crée un monde comportant de nombreuses grandes et petites îles, mais pas de continents complets. Un monde idéal pour les amateurs de flottes!

Taille de la carte

Affiche six tailles de carte, plus un bouton Taille de carte aléatoire. La taille de la carte que vous choisissez déterminera aussi le nombre de civilisations et de villes-états de la partie. « Duel »



constitue la plus petite taille et « Huge » la plus grande.

Vous pouvez passer votre pointeur sur les tailles de carte pour savoir combien de civilisations/villes-états elles comportent.

Niveau de difficulté

Permet de programmer le niveau de difficulté de la partie, de « Colon » - le plus facile - à « Délite » - le plus difficile. Le niveau de difficulté contrôle différents éléments comme l'intelligence de vos adversaires « intelligence artificielle » et les surprises que vous pouvez découvrir dans les Ruines anciennes. Voir « Niveau de difficulté de la partie » à la page 14 pour en savoir plus.

Rythme de la partie

Détermine la durée des diverses tâches, comme construire des bâtiments, rechercher des technologies et ainsi de suite. Le niveau « Quick » permet de jouer une partie très rapidement, voire même à une allure effrénée. « Conventionnel » est le niveau par défaut ; nous le recommandons aux joueurs sans expérience. « Epic » et « Marathon » prolongent le temps nécessaire pour accomplir la plupart des tâches. Essayez-les quand vous aurez joué quelques parties « Conventionnel ».

Bouton Aléatoire

Le bouton « Randomize » sur le bord inférieur de l'écran Programmer la partie rétablit le leader/la civilisation et le type de carte de la partie à Aléatoire. Le niveau de difficulté et le rythme de la partie ne sont *jamais* aléatoires.



Les paramètres avancés

L'écran Paramètres avancés vous offre davantage d'options de personnalisation quand vous programmez la partie. Cliquez sur le bouton « Programmation avancée » à l'écran Programmer la partie pour accéder à l'écran.

Vous pouvez alors ajouter le nombre exact de joueurs AI et villes-états de la partie, programmer le rythme de la partie, la taille de la carte et de nombreux autres menus détails. Cliquez sur « Start Game » quand vous avez terminé, ou sur « Back » pour retourner à l'écran principal de programmation de la partie.

Démarrer la partie

Appuyez sur ce bouton pour commencer une partie avec les paramètres choisis.

Recul

Ce bouton permet de reculer à l'écran « Joueur unique » précédent.

LE SITE WEB DE CIVILIZATION V

Le site Web *Civilization V* est une source précieuse de fonctions et d'astuces de jeu, de blogues de développeurs, d'interaction communautaire et de modification. Visitez le site Web pour connaître les plus récentes nouvelles, les correctifs et l'information sur l'univers *Civilization V*!

www.civilization5.com

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder ou charger une partie *Civilization V* en tout temps.

Sauvegarder une partie

Pour sauvegarder une partie, allez à l'écran principal et fermez les fenêtres surgissantes qui attendent une réponse. Cliquez sur le bouton « Menu » de l'écran principal, puis sur « Save Game » pour créer un nouveau fichier de partie sauvegardée.

L'écran Sauvegarder la partie

Cliquez sur « Save » pour sauvegarder la partie au nom par défaut. Vous pouvez aussi sauvegarder sous un nouveau nom : tapez-le simplement sur le nom par défaut et cliquez sur « Save ». La partie sera sauvegardée et vous retournerez à votre partie en cours.



Emplacement de partie sauvegardée

Les parties sont sauvegardées dans le dossier Mes documents\Mes jeux de Windows. Par exemple, si votre code utilisateur à votre ordinateur est jeanDion, vos parties sauvegardées se trouveront sous : **jeanDion\Mes documents\Mes jeux\Sid Meier's Civilization 5\Saves\single.**

Vous ne pouvez, par défaut, sauvegarder vos parties dans d'autres répertoires.

Charger une partie

Au début d'une partie

Au menu principal, cliquez sur « Single Player », puis sur « Load Game ». L'écran Charger la partie apparaîtra.

Pendant la partie

Allez à l'écran principal et appuyez sur [CTRL-L]. Ou cliquez sur le bouton « Menu », puis sur « Load Game ».

L'écran Charger une partie

À cet écran, cliquez sur le nom de la partie à charger, puis sur « Load Game ». La partie sera chargée et vous pourrez poursuivre le jeu au point où vous avez sauvegardé.



Sauvegardes spéciales

Sauvegarde automatique

Le programme sauvegarde automatiquement la partie après chaque tour. (Vous pouvez modifier la fréquence des sauvegardes automatiques à l'écran Options.) Pour charger une partie sauvegardée automatiquement, faites apparaître l'écran Charger la partie, cliquez sur le bouton « Sauvegarde auto », puis sur la partie sauvegardée automatiquement que vous voulez jouer, puis sur « Load Game ». La partie sauvegardée automatiquement est chargée et vous pouvez poursuivre le jeu au point de sauvegarde automatique.

Sauvegarde rapide

Une autre option de sauvegarde/chargement vous est offerte : « Quick Save », qui est particulièrement utile quand vous êtes pressé. Appuyez sur F11 pour sauvegarder rapidement votre partie. La partie est alors sauvegardée sans aucune autre action de votre part. Une seule partie à la fois peut être sauvegardée rapidement : toute sauvegarde rapide subséquente remplacera la sauvegarde actuelle.

Appuyez sur F12 pour charger la partie à sauvegarde rapide actuelle.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE LA PARTIE

Le niveau de difficulté de la partie détermine un certain nombre d'éléments, dont la puissance de départ de vos adversaires AI, la vitesse à laquelle votre civilisation grandira et ainsi de suite.

Niveaux de difficulté

Les niveaux de difficulté apparaissent dans l'ordre, du plus facile au plus difficile :

Colon
Chef
Chef de guerre
Prince
Roi
Empereur
Immortel
Déité

Effets de la difficulté

« Prince » est le niveau moyen. À ce niveau, ni vous ni vos adversaires AI n'obtenez de primes particulières. Aux niveaux inférieurs à Prince, vous obtenez des primes de bonheur et de frais d'entretien, et vous obtenez de meilleurs résultats des Ruines anciennes. Les Barbares sont également moins agressifs et moins intelligents aux niveaux inférieurs.

Aux niveaux supérieurs à Prince, les adversaires AI reçoivent des primes plus importantes en croissance de ville, production et technologie. Ils peuvent également recevoir des unités de départ supplémentaires, sans compter des technologies gratuites.

L'ÉCRAN OPTIONS

L'écran Options, qui permet de changer les paramètres de jeu, est divisé en quatre sections. Cliquez sur le nom d'une section au haut de l'écran pour modifier un paramètre de cette section.

Options de jeu

Aucune fenêtre de récompense : Cliquez ici pour désactiver les fenêtres de récompense — pour la technologie, les ruines anciennes et ainsi de suite. Les joueurs d'expérience qui aiment les parties multijoueurs endiablées choisissent souvent cette option.

Aucune recommandation de case : Désactive les recommandations de case quand les Colons ou les Travailleurs sont actifs.

Afficher les productions des unités civiles : Affiche l'information de rendement sur la carte quand les unités civiles sont sélectionnées.

Aucune aide sur les conseils d'outils de base : Supprime le texte explicatif des conseils d'outils de base et laisse seulement les données « brutes » de jeu.

Minuterie de fin de tour automatique multijoueur : Active la minuterie de fin de tour automatique des parties multijoueurs.

Minuterie de fin de tour automatique à joueur unique : Active la minuterie de fin de tour automatique des parties à joueur unique.

Délai de conseil d'outil 1 et de conseil d'outil 2 : Détermine le temps d'affichage des conseils d'outil quand vous passez le pointeur sur les diverses cases de la carte.

Niveau de conseiller : Permet de programmer le niveau et le degré d'aide que vous recevez de vos Conseillers.

Rétablir les messages des conseillers : Rétablit le système Conseillers de manière que tous les messages initiaux réapparaissent.

Options d'interface

Tours entre les sauvegardes automatiques : Permet de programmer la fréquence des sauvegardes automatiques de la partie. Voir « Sauvegarder et charger une partie » à la page 13.

Sauvegardes automatiques max. conservées : Détermine le nombre de sauvegardes automatiques de parties que le programme conserve avant de les remplacer.

Dimension automatique de l'interface : Permet au jeu de choisir les graphiques d'interface qu'il croit correspondre à la résolution de l'écran de votre ordinateur.

Utiliser l'interface de petite dimension : Force le programme à utiliser la petite interface, quelle que soit la résolution de votre écran.

Alterner entre les modes de zoom du pointeur : Quand vous faites un zoom arrière, l'écran recule tout droit au lieu de rester ancré au pointeur.

Montrer toute l'information sur les politiques : Toutes les politiques sociales sont affichées en tout temps à l'écran Politiques sociales, peu importe l'époque de la partie et les secteurs que vous avez déverrouillés.

Langue : Permet de programmer la langue écrite dans la partie.



Langue parlée : Permet de programmer la langue parlée dans la partie.

Options vidéo

Résolution d'écran : Affiche une liste des résolutions de jeu disponibles.

Anticrênelage : Activez pour lisser les bords des graphiques du jeu ; amélioré avec le matériel plus puissant.

Plein écran : Permet de choisir de jouer en mode plein écran ou dans une fenêtre.

VSync : Activez pour prévenir la distorsion d'image en verrouillant la fréquence de trames. (Laissez « activé » sauf si vous êtes un utilisateur avancé.)

Vue stratégique très détaillée : Le jeu utilise la résolution à texture supérieure, permettant ainsi de zoomer davantage sur une vue stratégique. Cette fonction peut influencer sur le rendement du jeu avec les appareils bas de gamme.

Options de rendement

Au démarrage, le jeu tente de détecter automatiquement les options suivantes et de les programmer pour livrer un rendement optimal. (Notez que toutes les options ne seront pas disponibles pour toutes les versions Direct X.) Si le rendement de votre jeu est pauvre, essayez de changer quelques-unes de ces options de « High » à « Low ».

Qualité de scène de leader : Influence sur la qualité de l'image des scènes de leader.

Détail des grilles : Influence sur la qualité des grilles.

Qualité des ombres : Influence sur la qualité des ombres des unités, des bâtiments et autres éléments non terrain.

Qualité du Brouillard de guerre : Influence sur la qualité du Brouillard de guerre.

Niveau de détail de terrain : Détermine le niveau de texture du terrain.

Niveau de tessellation de terrain : Détermine le niveau de détail de pavage du terrain.

Qualité de l'ombre de terrain : Détermine la qualité des ombres de terrain.

Qualité de l'eau : Détermine la qualité de l'eau.

Qualité de texture : Détermine la qualité des textures du jeu.

Options audio

Cet écran permet de programmer le volume des divers streams audio du jeu.

Volume de musique : Règle le volume de la musique de fond.

Volume des effets : Règle le volume des effets – explosions, cris de guerre, etc.

Volume d'ambiance : Règle le volume des bruits ambiants – oiseaux, vagues, etc.

Volume des discours : Règle le volume des discours des conseillers et autres leaders.

Qualité du son : Règle le degré de qualité de toutes les sorties audio.

Cliquez sur « Accept » pour accepter les changements apportés à l'écran Options.

SECTION 2 : LES PRINCIPES DE BASE

INTRODUCTION

Cette section du manuel présente un aperçu de *Sid Meier's Civilization V*, et tout ce dont vous avez besoin pour démarrer. Quand vous serez prêt, consultez la section Règles avancées pour en savoir plus sur le jeu ultérieur et le jeu multijoueur et la modification.

Et n'oubliez pas la Civilopédia en cours de jeu. Lisez la « La Civilopédia » à la page 3 pour en savoir plus.

STRUCTURE DE JEU PAR TOUR DE CIVILIZATION V

Vue d'ensemble

Civilization V peut être joué en deux formats par tour différents. Le jeu conventionnel à joueur unique se joue « par tour », alors que les jeux multijoueurs se jouent par « tours simultanés ».

Jeux par tour

Une partie en solo de *Civilization V* se joue par tour : vous jouez à votre tour – déplacez vos unités, usez de diplomatie, gérez vos villes et ainsi de suite – ensuite, chacun de vos adversaires jouent à tour de rôle, puis vous jouez un autre tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

Jeux par tours simultanés

Une partie multijoueur est une « partie par tours simultanés ». Dans ce style de jeu, vous et vos adversaires exécutez des tours simultanés. Tous les joueurs déplacent les unités, usent de diplomatie et gèrent leurs villes en même temps. Quand tous les joueurs ont exécuté toutes les actions voulues, le tour prend fin et un autre commence. Vous pouvez aussi utiliser une minuterie de tour quand vous jouez dans ce format.

Les jeux par tours simultanés peuvent être fort amusants, mais ne plaisent pas à tous. Nous recommandons de pratiquer beaucoup le jeu par tour *Civilization V* avant de passer au jeu par tours simultanés.

CIVILISATIONS ET LEADERS

Chaque civilisation du jeu est unique. Chaque leader possède une « caractéristique » particulière qui confère à sa civilisation un certain avantage pendant la partie, et chaque civilisation possède également des unités uniques et/ou des bâtiments uniques. Certains apparaissent tôt dans la partie, d'autres peuvent apparaître plus tard. Maîtriser les forces d'une civilisation – et exploiter les faiblesses de vos ennemis – représente l'un des plus grands défis du jeu. Et l'un des plus enrichissants.

Toutes les caractéristiques et unités et bâtiments uniques des civilisations sont présentés durant l'installation du jeu, quand vous choisissez votre civilisation. Vous pouvez aussi les consulter à la section Civilisations de la CiviloPédia et à la page 173 de ce manuel.

Caractéristiques des leaders

Tel que décrit ci-dessus, chaque leader possède une caractéristique unique qui lui confère un avantage particulier pendant une partie. Par exemple, Ramsès II d'Égypte possède la caractéristique « Bâtisseurs de monuments » qui accélère la construction des Merveilles d'Égypte. Gandhi possède la caractéristique « Croissance de population » qui permet à l'Inde de créer de plus grosses villes avec moins de malheur de population. On recommande de garder les caractéristiques du leader de votre civilisation à l'esprit pendant la partie – vous améliorerez vraiment ainsi votre jeu.

Unités uniques

Chaque civilisation possède une ou plusieurs « unités uniques », dont chacune est un puissant remplacement d'une unité conventionnelle. La Grèce, par exemple, possède une unité Cavalerie de compagnie, qu'elle obtient pour remplacer l'unité Cavalier. La Grèce reçoit également le puissant « Hoplite » en remplacement d'un Hastaire. Il va sans dire que la Grèce est passablement menaçante en début de partie. Par ailleurs, l'Allemagne obtient un Panzer au lieu du Char d'assaut conventionnel que les autres civilisations recevront. Par conséquent, si l'Allemagne résiste à l'avantage hâtif de la Grèce, elle devient à son tour très dangereuse plus tard dans la partie.

Bâtiments uniques

Certaines civilisations obtiennent aussi des Bâtiments uniques. Il s'agit d'unités uniques en ce sens qu'elles remplacent les bâtiments conventionnels que les autres civilisations reçoivent. Par exemple, la Perse obtient le Tribunal de Satrap au lieu d'une Banque, ce qui lui confère un avantage important en termes de bonheur et de richesse générale. Le Siam obtient un Wat au lieu d'une Université, ce qui lui procure une culture supplémentaire, en plus d'un important apport de science.



CONSEILLERS

En tant que leader d'une puissante civilisation, vous possédez de sages Conseillers qui vous guideront et vous conseilleront. Ils souligneront des points qu'ils jugent importants, ou que vous pourriez avoir oubliés. Vous pouvez les désactiver si vous préférez, mais nous vous recommandons d'essayer de jouer avec eux pour commencer.

Vous possédez quatre Conseillers différents. Chacun prodigue des conseils sur une spécialité particulière :



Conseiller économique

Le Conseiller économique conseille sur la construction et les améliorations de vos villes et de votre territoire.

Conseiller militaire

Le Conseiller militaire prodigue des conseils sur le combat et tout ce qui est relié à la guerre.

Conseiller en affaires étrangères

Le Conseiller en affaires étrangères vous conseille sur l'exploration et vos relations avec les villes-états, et les autres civilisations.

Conseiller scientifique

Le Conseiller scientifique vous conseille sur la science et la technologie, de même que sur les règles du jeu.

Contacter un Conseiller



En cours de partie, vos Conseillers « surgissent » à l'écran quand ils estiment devoir vous informer. Ils vous fournissent souvent des liens vers d'autres renseignements sur le sujet en cours.

Vous pouvez suivre ces liens ou cliquer sur « Merci » en tout temps pour remercier le Conseiller. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton « Conseillers » dans le coin supérieur droit de l'écran pour rechercher l'écran « Conseillers ». Vous pouvez alors voir vos quatre Conseillers ; s'ils ont de l'information utile à vous transmettre sur la situation courante, celle-ci apparaît à cet écran.

Désactiver les Conseillers

Vous pouvez déterminer le degré d'aide que vous recevez des Conseillers à l'écran « Options ». Vous pouvez programmer le niveau de conseil à Complet, Minimale ou Aucun conseil. Quand les Conseillers sont désactivés, ils n'apparaissent jamais, mais vous pouvez tout de même aller à l'écran « Conseillers » pour connaître leur opinion.

L'INTERFACE

L'écran principal

L'écran principal est l'endroit où vous passerez la majeure partie de votre temps. C'est ici que vous déplacez vos unités, engagez le combat, bâtissez des villes et ainsi de suite.



La Carte principale

C'est l'endroit où l'action se déroule. La Carte principale affiche le « monde connu » – les endroits que vous avez explorés, vos villes, le terrain, les ressources et les améliorations avoisinantes, vos unités et toutes les terres neutres et étrangères qui vous sont « visibles ».

Naviguer sur la Carte principale

Vous pouvez changer le point de vue de la Carte principale de différentes façons.

ZOOM AVANT ET ZOOM ARRIÈRE

Utilisez la molette de la souris ou appuyez sur le bouton [Page Up] ou [Page Down] pour effectuer un zoom avant ou arrière.

RECENTRER

Cliquez sur un espace sur la Carte principale pour centrer votre vue sur cet espace.

AUTOCENTRAGE SUR ACTIVATION D'UNITÉ

Quand une unité devient « active » durant votre tour, la Carte principale se centre automatiquement sur cette unité.

CENTRAGE MANUEL SUR L'UNITÉ ACTIVE

Cliquez sur l'icône de l'unité active pour centrer sur cette unité.

MINI-CARTE

Cliquez sur un espace sur la Mini-carte pour centrer votre vue sur cet espace.

Cliquez et glissez

Cliquez n'importe où sur la carte et faites glisser pour faire défiler manuellement la vue de la carte.

La Mini-carte

La Mini-carte est une représentation beaucoup plus petite du monde. Tel que décrit ci-dessus, vous pouvez recentrer la Carte principale en cliquant sur un endroit de la Mini-carte.

La vue stratégique



Cliquez sur le bouton « Vue stratégique » pour passer en mode Vue stratégique. Dans ce mode, la carte et les unités sont représentées de façon plus simplifiée et moins représentative que certains joueurs trouveront utile (et d'autres jugeront mêlante). Essayez-le pour déterminer quel genre de joueur vous êtes!

La souris

Civilization V est plus facile à jouer avec une combinaison de clavier et de souris. La souris est utilisée de deux façons : clic à gauche pour ouvrir les menus et accepter les choix de menu, pour « activer » les unités, pour recentrer la carte et ainsi de suite.

Cliquez à droite sur un endroit de la carte pour commander aux unités actives de se déplacer vers l'espace en question.

Le clavier

Il existe de nombreuses touches de « raccourci » clavier dans *Civilization V*. Lisez le fichier « README.TXT » installé avec le jeu pour obtenir la liste complète. Le tableau à droite montre quelques-uns des raccourcis les plus importants :

Touches de raccourci

Touche de raccourci	Action
Enter	Terminer le tour
Espace	Sauter l'unité
Point	Unité suivante
Virgule	Unité précédente
F1	Civilopédia
F2	Info économique
F3	Info militaire
F4	Info diplomatique
F5	Écran technique
F6	Politiques sociales
F10	Vue stratégique
F11	Sauvegarde rapide
F12	Chargement rapide

BROUILLARD DE GUERRE

Le monde est un vaste endroit et vous ne savez pas toujours ce qui se passe ailleurs. Les premières civilisations ignoraient certainement à quoi ressemblaient les peuples de l'autre côté des montagnes avant d'y envoyer des explorateurs ; à moins d'installer des sentinelles, elles pourront ignorer qu'un ennemi rassemble une énorme armée tout juste à l'extérieur de ses frontières. Sous *Civilization V*, avant que vous n'exploriez le monde, ce dernier est caché dans un « brouillard de guerre ».

Le brouillard de guerre est représenté par des nuages blancs qui couvrent une grande partie du monde au début de la partie. À mesure que vous déplacez des unités, le brouillard se dissipe et révèle une autre partie du monde. Une fois que vous avez dissipé le brouillard de guerre d'une case, il ne revient pas. Cependant, si une unité bouge et que vous ne pouvez plus voir une case, vous ignorerez ce qui s'y passe.



Les trois états du savoir

Visible

Si une case est actuellement visible pour une unité ou votre territoire, vous pouvez voir son terrain, ses améliorations, s'ils se trouvent à l'intérieur de frontières, s'ils font partie d'une ville, les unités qui peuvent les occuper, et ainsi de suite. Sous réserve des limites technologiques, vous verrez aussi les ressources sur la case.

Révélé

Si vous avez dissipé le brouillard de guerre d'une case, mais que vous ne pouvez la voir au moment présent (parce que l'unité exploratrice s'est éloignée, par exemple), la case est légèrement assombrie. Vous pouvez encore voir le terrain de la case, mais vous ne verrez pas les unités sur la case. Il se peut que vous ne voyiez pas les améliorations, les villes récemment construites et ainsi de suite. En fait, votre information sur cette case peut être périmée.

Brouillard de guerre

Les cases sous les nuages du brouillard de guerre sont complètement inconnues. Vous ignorez le genre de terrain, qui les occupe ou tout autre renseignement. Qui sait, elles regorgent peut-être d'or et sont patrouillées par des dinosaures ninjas. Il serait bon d'envoyer quelqu'un les explorer dès que possible!

Ce qu'on voit

Vous pouvez toujours voir tout ce qui se trouve à l'intérieur de vos frontières, de même qu'une case avoisinante de vos frontières. La plupart des unités peuvent voir tout ce qui se trouve à l'intérieur de 2 cases (sauf les cases derrière les montagnes et les cases masquantes ; voir ci-dessous). Les unités sur les collines peuvent voir *par-dessus* les unités bloquées. Certaines promotions étendent la vue d'une unité d'une case, et un certain nombre d'unités navales de mi à fin de partie ont aussi une vue étendue.

Obscurcir le terrain

Les montagnes et les Merveilles naturelles sont impénétrables : elles coupent complètement la vue de ce qui se trouve au loin (sauf les unités volantes).

Les forêts, les montagnes et les collines constituent toutes un terrain « masquant ». Les unités peuvent voir *dans* ces cases, mais elles ne peuvent voir *au-delà* – sauf si elles occupent une colline. Les unités sur les collines peuvent voir les cases lointaines par-dessus le terrain masquant.

Tir indirect

Certaines unités à distance sont capables de « tir indirect », ce qui signifie qu'elles peuvent tirer en direction de cibles qu'elles ne peuvent voir, pourvu qu'une autre unité amie puisse les voir. Par exemple, une unité Artillerie peut tirer par-dessus une colline en direction d'une cible qu'elle ne peut voir si une unité amie se trouve au sommet de la colline.

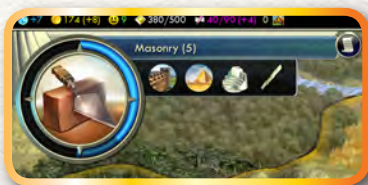




ÉCRANS D'INFO SUR LE JEU

Civilization V contient les écrans d'information suivants. Ces écrans vous renseignent sur un tas de choses utiles et sur vos progrès. Les écrans sont accessibles au moyen de boutons sur la Carte principale et par les « touches de raccourci ».

Information de Recherche



Ce bouton fait basculer l'écran « Info de Recherche », qui affiche votre projet de recherche actuel. Il montre le nombre de tours restants pour la recherche et ce que la recherche « déverrouille ». Voir « Technologie » à la page 82 pour en savoir plus.

Volet Liste d'unités



Ce bouton fait basculer le volet « Liste des unités », qui énumère toutes vos unités et leurs statuts. Cliquez sur une unité de la liste pour activer cette unité et centrer l'écran sur celle-ci. Voir les détails à la section sur les unités.

Cliquez sur le bouton « Aperçu militaire » pour aller à cet écran (voir « Aperçu militaire » à la page 26).

Volet Liste des villes



Ce bouton fait basculer le volet « Liste des villes ». Cliquez sur une ville pour ouvrir l'Écran Ville de cette ville. Voir les détails à la section sur les villes.

Cliquez sur le bouton « Aperçu économique » pour aller à cet écran (ci-dessous).

Volet Info diplomatique



Ce bouton fait basculer le volet « Liste des diplomaties ». Cliquez sur une entrée pour user de diplomatie avec une civilisation ou une ville-état connue. Cet écran montre aussi le pointage de la partie. Voir « Diplomatie » à la page 111 et « Victoire et défaite » à la page 115 pour en savoir plus.

Cliquez sur le bouton « Aperçu des diplomaties » pour aller à cet écran (voir ci-dessous).

Écran Progrès de victoire



Ce bouton fait apparaître l'écran « Progrès de victoire ». Cet écran montre vos progrès courants sur les divers chemins de la victoire disponibles dans la partie. Voir « Victoire et défaite » à la page 115 pour en savoir plus.

Écran Données démographiques

Demographic	Value	Best	Average	Worst	Rank
Population	0 People	0	0	0	1
Crop Yield	0 Million Bushels	0	0	0	1
Manufactured Goods	0 Million Tons	0	0	0	1
GDP	0 Million Gold	0	0	0	1
Land	0 Square KM	0	0	0	1
Soldiers	0 Soldiers	0	0	0	1
Apprentice	99 %	99	87	60	1
Literacy	0 %	0	0	0	1

Cet écran donne beaucoup d'information sur votre civilisation – sa taille, sa richesse, ses forces militaires, sa production et ainsi de suite. Il permet également de comparer votre civilisation aux autres - votre classement, les pointages moyens, meilleurs et pires de chaque catégorie.

Historique des avis



Cet écran énumère tous les avis que votre civilisation a reçus pendant la partie, de même que les tours durant lesquels vous les avez reçus. Consultez-le périodiquement pour vous assurer que vous n'avez pas raté d'informations essentielles!

Aperçu militaire



Cet écran affiche toutes vos unités, plus votre état d'approvisionnement. Il montre aussi vos progrès réalisés en vue d'acquies un Grand général. Voir « Grands personnages » à la page 99 pour en savoir plus.

Aperçu économique



Cet écran vous montre une liste plus détaillée de vos villes, leur population, leur force de défense, leur production de nourriture, leur science, leur or, leur culture et leur productivité, de même que ce qu'elles construisent présentement et le temps nécessaire pour terminer les travaux. Cliquez sur une ville pour ouvrir l'écran de cette ville.

Aperçu diplomatique



L'écran affiche votre statut diplomatique actuel par rapport à toutes les autres civilisations et villes-états.

Écran Historique des ententes



Cet écran affiche vos ententes diplomatiques en cours, plus d'autres données importantes sur les ententes diplomatiques antérieures.

Écran de Chambre des Conseillers



Cet écran donne accès à tous vos conseillers, qui vous transmettront de précieux conseils sur la façon de gouverner votre puissant empire. Voir « Conseillers » à la page 19 pour en savoir plus.

Écran Politiques sociales



Cet écran affiche toutes vos politiques sociales, de même que d'autres que vous n'avez pas encore acquises. Voir « Politiques sociales » à la page 93 pour en savoir plus.

TERRAIN

Sous *Civilization V*, le monde est composé de « cases » hexagonales (aussi parfois appelées espaces). Ces cases prennent différentes formes – désert, plaines, prairie, collines et ainsi de suite – et bon nombre comprennent aussi des « caractéristiques » comme des forêts et la jungle. Ces éléments aident à déterminer l'utilité de la case pour une ville voisine ainsi que le degré de facilité ou de difficulté de déplacement vers la case. Le terrain et les caractéristiques d'une case peuvent exercer une grande influence sur tout combat qui s'y déroule.

Ressources

Les Ressources sont des sources de nourriture, de productivité ou de culture, ou elles procurent d'autres primes spéciales à une civilisation. Elles apparaissent dans certaines cases. Certaines sont visibles au début de la partie, d'autres exigent l'acquisition de technologies particulières avant de pouvoir les voir. Voir « Ressources » à la page 36 pour en savoir plus.

Types de terrain

Il existe neuf types de terrain de base dans le jeu. (Il se peut toutefois que vous ne voyiez pas les neuf types durant une partie donnée.)

Explication des valeurs du terrain :

Rendement de ville : Quantité de nourriture, d'or ou de productivité qu'une ville voisine peut tirer d'une case non améliorée de ce genre.

Coût de mouvement : Le coût, en points de mouvement (PM) pour accéder à une case de ce type.

Modificateur de combat : Le changement de puissance d'attaque ou de défense d'une unité qui occupe une case de ce genre.

Côte



Les cases côtières sont les cases océan directement adjacentes à la terre. Elles procurent nourriture et or à une ville voisine. Seules les unités navales et les unités terrestres « embarquées » peuvent accéder aux cases côtières.

Nourriture : 1

Production : 0

Or : 1

Modificateurs de combat : Aucun

Coût de mouvement : 1

Impossible de bâtir des villes sur les côtes ; seules les unités navales ou les unités embarquées peuvent accéder à ce genre de case.

Désert



En règle générale, les cases Désert sont remarquablement inutiles. Elles ne confèrent aucun avantage aux villes (sauf si le désert comprend une oasis ou une ressource, bien évidemment), et les unités qui les occupent reçoivent une importante pénalité de défense durant le combat.

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

Prairie



En règle générale, la prairie produit la plus grande quantité de nourriture de tous les types de terrain. Les villes érigées près d'une prairie ont tendance à croître plus rapidement que celles qui sont construites ailleurs. Le principal désavantage de cette case est la pénalité de défense qu'une unité non préparée peut recevoir si elle est attaquée.

Nourriture : 2

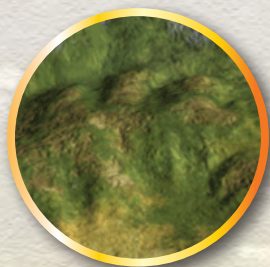
Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

Collines



Les collines sont... accidentées. Elles sont difficiles à cultiver et difficiles à traverser, mais elles procurent d'intéressantes primes de défense et de nombreuses ressources différentes. De plus, les unités qui se trouvent au sommet de collines peuvent voir par-dessus le « terrain masquant ». Les collines accroissent la productivité d'une ville voisine, et procurent d'importantes primes de combat.

Nourriture : 0

Production : 2

Or : 0

Modificateurs de combat : +25 %

Coût de mouvement : 1

Montagne



Les montagnes sont de hautes saillies de terrain, que les unités non volantes ne peuvent franchir. Elles ne sont pas particulièrement utiles à une civilisation, sauf comme barrières contre les invasions.

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : +25 %

Coût de mouvement : Infranchissable

Les montagnes sont infranchissables, sauf par les unités aériennes.

Océan



Les cases Océan sont des cases d'eaux profondes. Elles procurent nourriture et or à une ville, une fois que la ville a acquis la technologie nécessaire pour y accéder.

Nourriture : 1

Production : 0

Or : 1

Modificateurs de combat : Aucun

Coût de mouvement : 1

Les océans sont uniquement utiles pour la Nourriture et l'Or une fois que la ville voisine possède les technologies nécessaires pour y accéder.

Plaines



Les plaines procurent un mélange de nourriture et de production à une ville voisine. Une ville entourée de plaines grandit plus lentement qu'une ville entourée d'une prairie, mais elle sera beaucoup plus productive.

Nourriture : 1

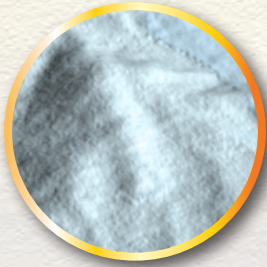
Production : 1

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

Neige



La neige est très improductive, aucun avantage Nourriture ou Production pour une ville voisine. Bien sûr, une case Neige peut comporter une ressource utile, mais elle est essentiellement froide et stérile.

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

Toundra



La toundra est une terre semi-gelée qu'on trouve dans les régions plus froides du monde. Elle est moins utile que les plaines ou la prairie, mais légèrement mieux que le désert. Personne ne construit de villes dans la toundra à moins d'être désespérément à la recherche de ressources – ou de ne pouvoir aller nulle part ailleurs.

Nourriture : 1

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

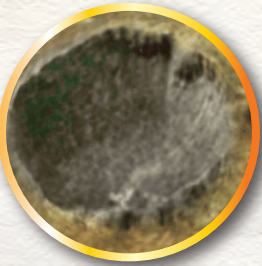
Caractéristiques

Les caractéristiques sont des éléments de terrain ou de végétation qui apparaissent dans une case, par-dessus le terrain de la case. (Une case de prairie peut aussi comporter une forêt ou un marais, par exemple.) Les caractéristiques modifient la productivité d'une case en plus de changer la quantité de « points de mouvement » (PM) qu'une unité dépense quand elle pénètre dans la case. Les caractéristiques peuvent aussi procurer des primes de défense ou des pénalités à une unité qui occupe la case.

Valeurs de caractéristique

Comme le terrain, les caractéristiques possèdent aussi des valeurs qui déterminent le rendement de la ville, le mouvement et le combat.

Retombées



Les retombées sont une « caractéristique » spéciale (davantage une anti-caractéristique, en fait) qui apparaît après une attaque nucléaire. Les retombées réduisent considérablement la production d'une case jusqu'à ce qu'elle ait été nettoyée par un travailleur.

Nourriture : -3

Production : -3

Or : -3

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 2

Les retombées doivent être nettoyées par un Travailleur avant que des Améliorations puissent être construites.

Plaines inondables



Les plaines inondables sont des régions basses adjacentes aux rivières et aux fleuves. Chaque année, la rivière déborde, assurant ainsi l'irrigation naturelle et enrichissant la terre de nutriments, ce qui rend les plaines inondables incroyablement fertiles et les terres arables les plus productives au monde. L'Égypte ancienne doit la plus grande partie de sa richesse et de sa puissance à l'inondation annuelle du Nil.

Nourriture : 2

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

Les plaines inondables se trouvent seulement dans les cases bordant une rivière ou un fleuve.

Forêt



Pour les premiers humains, les forêts représentaient une excellente ressource, comme le bois de chauffage, les outils et l'abri, de même que de nombreux animaux pour se nourrir et se vêtir. Plus la ville grandit, plus il est tentant de raser les forêts pour établir des fermes, mais un sage leader conservera toujours une partie de la forêt — pour la productivité et pour égayer son peuple. De plus, les unités militaires stationnées dans les forêts reçoivent une importante prime de défense.

Nourriture : 1

Production : 1

Or : 0

Modificateurs de combat : +25 %

Coût de mouvement : 2

Les cases comportant des forêts produisent *toujours* 1 Nourriture et 1 Production, peu importe le type de terrain sous-jacent.

Glace



La glace... c'est de la glace. Elle est presque complètement inutile pour la civilisation. Elle est infranchissable (sauf pour les unités volantes et les sous-marins) et ne produit pas. Éloignez-vous de la glace.

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : Aucun

Coût de mouvement : Infranchissable

Les cases de glace sont infranchissables sauf par les unités aériennes et les sous-marins.

Jungle



Sombres, peu engageantes et meurtrières pour les non-initiés, les jungles constituent de riches sources de Nourriture pour ceux qui possèdent les habiletés et les connaissances nécessaires pour y vivre. Cependant, les jungles procurent peu de matériaux, et une civilisation en pleine croissance peut être tentée d'y creuser des mines ou de les transformer en terres cultivées. De plus, les unités militaires stationnées dans les jungles reçoivent une importante prime de défense.

Nourriture : 1

Production : -1

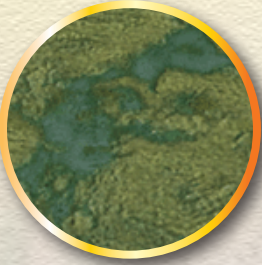
Or : 0

Modificateurs de combat : +25 %

Coût de mouvement : 2

Lorsqu'elles sont abattues, les jungles deviennent des plaines.

Marais



Bien qu'ils soient riches en termes de biodiversité, les marais offrent peu à une civilisation croissante affamée. Les marais peuvent être drainés ou labourés pour accroître leur rendement. Notez que les unités militaires qui se trouvent dans les marais reçoivent une importante PÉNALITÉ quand elles sont attaquées.

Nourriture : -1

Production : 0

Or : 0

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 2

Oasis



Une oasis est un endroit particulièrement riche et verdoyant à l'intérieur d'un désert, généralement parce qu'elle repose sur une source d'eau potable et abondante. Les oasis sont généralement des ressources extrêmement précieuses dans un désert autrement stérile et sans vie, et d'innombrables peuplades désespérées ont tenté de les conquérir.

Nourriture : 3

Production : 0

Or : 1

Modificateurs de combat : -33 %

Coût de mouvement : 1

Les oasis se trouvent uniquement dans les cases Désert.

Merveilles naturelles



Les Merveilles naturelles sont les grandes et glorieuses créations de la nature qui nous émerveillent et nous inspirent tous. Parmi elles, notons le Lac Titicaca et La grande barrière de corail – des endroits qui représentent vraiment la grande beauté du monde naturel. En plus de fournir richesse et production, les Merveilles naturelles accroissent constamment le bonheur quand une civilisation les découvre.

Les Merveilles naturelles sont infranchissables (sauf par les unités aériennes).

Rendement de ville : 2 Production, 3 Or

Coût de mouvement : Infranchissable

Modificateurs de combat : Aucun

Rivières

Traditionnellement, les villes ont été construites le long des rivières et des fleuves et ce, pour une raison simple. Les rivières et les fleuves assurent l'irrigation, améliorent les terres cultivées autour de la ville et protègent une ville, car il est fort difficile d'attaquer une ville depuis l'autre rive.

Emplacements de rivière

Contrairement aux autres caractéristiques, les rivières coulent le long des cases plutôt qu'au travers d'elles ; par conséquent, les rivières procurent leurs bienfaits aux cases/unités adjacentes.

Modificateur de rendement de ville

Les rivières procurent +1 Or aux cases adjacentes.

Pénalité d'offensive

En cas d'attaque depuis l'autre rive, l'unité attaquante reçoit une pénalité de 25 % à sa puissance de combat.

Effet de mouvement

Une unité dépense tous ses points de mouvement quand elle traverse une rivière. Aucun coût supplémentaire n'est imposé pour traverser une rivière si une route traverse la rivière et que votre civilisation possède la technologie Construction.

RESSOURCES

Les Ressources sont des sources de nourriture, de productivité ou de culture, ou elles procurent d'autres primes spéciales à une civilisation. Dans une grande mesure, la richesse et la puissance de votre civilisation seront déterminées par le nombre et les genres de ressources que vous contrôlez. Pour utiliser une ressource, celle-ci doit se trouver à l'intérieur des frontières de votre civilisation et vous devez construire l'« amélioration » appropriée dans cette case. (Par exemple, vous devez construire l'amélioration « plantation » pour profiter de la ressource « banane ».)

Il existe trois types différents de ressources : prime, stratégique et luxe. Toutes les trois procurent des bienfaits aux villes voisines, et les ressources stratégiques et de luxe livrent d'importants bienfaits supplémentaires (voir ci-dessous).

Même si vous n'avez pas accès à tous les genres de ressources à l'intérieur de vos propres frontières, vous pouvez échanger certaines ressources avec d'autres civilisations.

Ressources primes

Les ressources primes augmentent la production de nourriture et d'or d'une case. Les ressources primes ne peuvent être échangées à d'autres civilisations.

Bananes



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Se trouvent dans : Jungles

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Bétail



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Se trouvent dans : Prairie

Amélioration nécessaire pour y accéder : Pâturage

Chevreuil



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Se trouvent dans : Forêts, Toundra ou Collines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Camp

Poissons



Nourriture : +2

Production : 0

Or : 0

Se trouvent dans : Côte

Amélioration nécessaire pour y accéder : Bateaux de pêche

Moutons



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Se trouvent dans : Prairie ou Collines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Pâturage

Blé



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Se trouvent dans : Plaines inondables ou Plaines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Ferme

Ressources de luxe

Les ressources de luxe augmentent le bonheur de votre civilisation et procurent une petite prime de production à la case. Une seule source d'un luxe particulier procure une prime de bonheur. Plusieurs sources de la même ressource n'augmentent pas davantage le bonheur d'une civilisation (cependant, elles sont tout de même précieuses puisqu'elles peuvent être échangées à d'autres civilisations). Vous obtenez toutefois des primes de bonheur additionnelles pour chaque type de ressource de luxe que vous possédez.

En d'autres mots, si votre civilisation possède 1 ou 2 Soie, vous obtenez la même prime de bonheur, mais vous doublez la prime si vous échangez la seconde Soie à une autre civilisation en retour de Sucre.

Coton



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Prairie, Plaines ou Désert

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Teintures



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Jungle ou Forêt

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Fourrures



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Forêt ou Toundra

Amélioration nécessaire pour y accéder : Camp

Demandes de ressources de ville et Journée « Nous aimons le roi »

Périodiquement, une ville peut demander que vous fassiez l'acquisition d'une ressource de luxe particulière. Le cas échéant, la ville passe en mode « Journée Nous aimons le roi » pendant 20 tours, durant lesquels le taux de croissance de la ville augmente de 25 %. À la fin des 20 tours, la ville exigera une autre ressource de luxe. Répondre à cette demande force la ville à poursuivre la Journée Nous aimons le roi pendant 20 autres tours.

Pierres précieuses



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +3

Se trouvent dans : Jungle, Prairie, Plaines, Désert, Toundra ou Collines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Or



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Prairie, Plaines, Désert ou Collines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Encens



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Désert ou Plaines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Ivoire



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Plaines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Camp

Marbre



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Prairie, Plaines, Désert, Toundra ou Collines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Carrière

Perles



Nourriture : 0

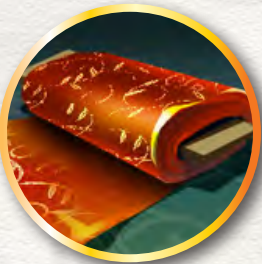
Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Côte

Amélioration nécessaire pour y accéder : Bateaux de pêche

Soie



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Forêt

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Argent



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Toundra, Désert ou Collines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Épices



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Jungle

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Sucre



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Plaines inondables ou Marais

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Baleines



Nourriture : +1

Production : 0

Or : +1

Se trouvent dans : Côte

Amélioration nécessaire pour y accéder : Bateaux de pêche

Vin



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Se trouvent dans : Prairie ou Plaines

Amélioration nécessaire pour y accéder : Plantation

Ressources stratégiques

Les ressources stratégiques ne sont pas visibles au début de la partie : elles exigent la connaissance d'une technologie particulière avant d'apparaître sur une carte. Les chevaux, par exemple, n'apparaissent pas tant que vous ne maîtrisiez l'Élevage, et le Fer apparaît seulement quand vous apprenez la Ferronnerie. Les ressources stratégiques permettent de construire certaines unités et certains bâtiments. Quand vous construisez une amélioration sur une case de ressources stratégique, celle-ci vous procure un nombre limité de ces ressources, et celles-ci sont utilisées quand vous construisez les unités ou bâtiments associés. Par exemple, vous utilisez une ressource Fer pour construire chaque unité Spadassin. Si vous ne disposez pas de fer, vous ne pouvez construire le Spadassin. La ressource redevient disponible quand l'unité ou le bâtiment sont détruits.

Vous pouvez échanger les ressources stratégiques avec d'autres civilisations.

Vous pouvez voir le nombre d'unités de chaque ressource stratégique disponible à la partie supérieure de l'écran principal.

Aluminium



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Se trouvent dans : Plaines, Désert, Toundra ou Collines

Technologie révélée par : Électricité

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Unités exigeant cette ressource : Hélicoptère de combat, Chasseur à réaction,

Porte-missiles, Missile surface-air mobile, Blindé moderne, Artillerie de roquettes, Bombardier furtif, Sous-marin nucléaire

Bâtiments exigeant cette ressource : Centrale électrique, Usine de vaisseaux spatiaux

Charbon



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Se trouvent dans : Prairie, Plaines ou Collines

Technologie révélée par : Théorie scientifique

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Unités exigeant cette ressource : Cuirassé à coque en fer

Bâtiments exigeant cette ressource : Usine

Chevaux



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Se trouvent dans : Prairie, Plaines ou Toundra

Technologie révélée par : Élevage

Amélioration nécessaire pour y accéder : Pâturage

Unités exigeant cette ressource : Archer sur char, Cavalerie de compagnie,

Cavalier, Cavalerie, Cosaque, Lancier, Sipahi, Archer à chameau, Chevalier, Cavalerie de Mandekalu

Bâtiments exigeant cette ressource : Écurie, Cirque

Fer



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Se trouvent dans : Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige ou Collines

Technologie révélée par : Ferronnerie

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Unités exigeant cette ressource : Baliste, Catapulte, Guerrier Mohawk,

Spadassin, Grand spadassin, Samouraï, Trébuchet, Frégate, Navire de ligne, Canon antiaérien, Canon antichar, Zéro

Bâtiments exigeant cette ressource : Forge

Pétrole



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Se trouvent dans : Jungle, Marais, Désert, Toundra, Neige ou Océan

Technologie révélée par : Biologie

Amélioration nécessaire pour y accéder : Puits de pétrole ou Plateforme de forage en mer

Unités exigeant cette ressource : Cuirassé, Porte-aéronefs, Chasseur, Panzer, Sous-marins, Char d'assaut, Zéro, B17, Bombardier

Bâtiments exigeant cette ressource : Aucun

Uranium



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Se trouvent dans : Forêts, Jungle, Marais, Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige ou Collines

Technologie révélée par : Théorie atomique

Amélioration nécessaire pour y accéder : Mine

Unités exigeant cette ressource : Robot mortel géant, Bombe atomique, Missile nucléaire

Bâtiments exigeant cette ressource : Centrale nucléaire

UNITÉS

Sous *Civilization V*, le terme « unité » fait référence à tout ce qui peut se déplacer sur la carte. Il existe différents types d'unités en jeu – unités militaires, Travailleurs, Colons, Grand personnages et ainsi de suite, les unités militaires formant l'essentiel de celles-ci.

Construire les unités

Les unités sont construites dans les villes. Chaque unité est assortie d'un certain « Coût de production » qui détermine le nombre de points de Production qu'une ville doit dépenser pour produire l'unité. De plus, pour construire une unité, votre civilisation doit posséder la connaissance de la technologie préalable (vous devez connaître la technologie « Tir à l'arc », par exemple, pour construire les unités Archer). Certaines unités exigent également que votre civilisation possède certaines ressources pour les construire (le Spadassin exige le Fer, par exemple).



Caractéristiques des unités

Toutes les unités possèdent trois caractéristiques de base (statistiques) : vitesse de mouvement, puissance de combat et promotions.

Vitesse de mouvement

Les points de mouvement (PM) d'une unité déterminent le nombre de cases libres qu'une unité peut parcourir. La plupart des premières unités ont 2 PM. Voir « Mouvement » à la page 51 pour en savoir plus.

Puissance de combat

La puissance de combat (PC) d'une unité détermine sa puissance en combat. Le Guerrier, la première unité de combat disponible, possède une PC de 6. Les unités de non-combat comme les Colons et les Travailleurs ont une PC de 0 (zéro). Elles sont vaincues (capturées ou détruites) quand elles sont attaquées par une unité militaire.

Promotions

Une unité militaire peut mériter des « promotions » à la suite d'une formation avancée ou d'une

expérience chèrement acquise par le combat. Lisez « Promotions d'unité » à la page 145 pour en savoir plus.

Habiletés spéciales des unités

Nombre d'unités possèdent des habiletés spéciales qui leur permettent de performer mieux que d'autres unités, ou d'accomplir des tâches que d'autres unités ne peuvent faire du tout. Les unités Colon peuvent fonder de nouvelles villes, par exemple, et aucune autre unité ne peut le faire. Une unité Archer peut causer des dommages « à distance », ce qui lui permet d'attaquer un ennemi qui n'est pas près d'elle, alors que la plupart des unités de combat en sont incapables. Lisez la Civilopédia d'une unité pour connaître ses habiletés spéciales.

Unités nationales

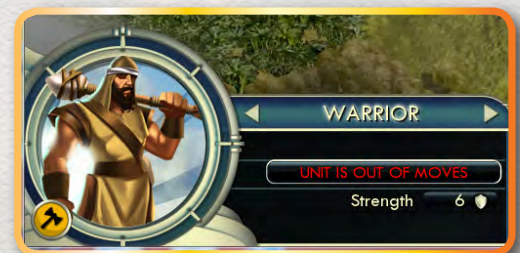
Chaque civilisation sous *Civilization V* possède une ou plusieurs « unités nationales » spéciales. Ces unités sont uniques à cette civilisation et sont en quelque sorte supérieures à la version conventionnelle de cette unité. La civilisation Américaine, par exemple, possède une unité Minuteman supérieure au Arquebusier conventionnel disponible aux autres civilisations, et possède également le B17, qui remplace l'unité Bombardier. La civilisation Grec possède les unités Hoplite et Cavalerie de compagnie qui remplacent l'unité Hastaire et le Cavalier que les autres civilisations reçoivent.

Lisez la Civilopédia de chaque civilisation ou consultez la liste des civilisations plus loin dans ce manuel pour découvrir son unité spéciale.

Mouvement d'unité

En règle générale, les unités se déplacent d'une case à l'autre en payant le « Coût de mouvement » exigé pour pénétrer dans la nouvelle case. Les unités sont soumises à des limites d'« empilage » – deux unités militaires ne peuvent terminer leur tour dans la même case, non plus que deux unités non militaires, *mais* une unité militaire et une unité non militaire *peuvent* terminer leur tour empilées dans la même case. La plupart des unités sont limitées quant aux endroits où elles peuvent se déplacer – les unités terrestres ne peuvent pénétrer dans les cases Montagnes et les unités navales ne peuvent pénétrer dans les cases terrestres (sauf pour les villes portuaires). Les améliorations comme les routes et les chemins de fer accélèrent le mouvement d'une unité dans les cases terrestres.

Lisez la section Mouvement pour en savoir plus.



Combat d'unité

Les unités militaires peuvent engager le combat contre d'autres unités ou contre des villes. La plupart des unités militaires sont des « unités de mêlée » capables d'attaquer seulement les ennemis qui se trouvent dans les cases directement adjacentes à elles. Certaines unités militaires sont des « unités à distance » qui peuvent attaquer les ennemis se trouvant à une ou plusieurs cases d'elles.

Voir « Combat » à la page 54 pour en savoir plus.

Promotions d'unité

Si une unité militaire survit au combat, elle peut gagner des « Points d'expérience » (PX), pouvant servir à acheter des « promotions » pour l'unité. Les Promotions peuvent améliorer la capacité de combat d'une unité dans certaines circonstances – disons quand elle se défend dans les forêts – ou lui donner

un autre avantage dans les batailles. Lisez « Promotions d'unité » à la page 145 pour en savoir plus.

Unités de non-combat

Il existe quatre types d'unités de non-combat : Colons, Travailleurs, Bateaux de travail et Grand personnage. Chacune est essentiellement importante pour la réussite d'une civilisation. Comme le nom « non-combat » l'indique, ces unités ne peuvent combattre. Si elle est attaquée par une unité ennemie pendant qu'elle est seule dans une case, elle est automatiquement capturée ou détruite. Il est par conséquent recommandé de leur fournir une unité militaire comme escorte quand on les envoie en mission.

Unités de combat

Les unités de combat sont divisées en plusieurs catégories. Parmi celles-ci, notons les « Unités de mêlée », les « Unités à distance », les « Unités navales », les « Unités aériennes » et les « Unités missiles ».

Unités de mêlée

Les unités de mêlée sont des unités terrestres capables d'attaquer les ennemis qui se trouvent dans les cases terrestres adjacentes. Elles ne peuvent attaquer les ennemis en mer, ni les ennemis à plus d'une case de distance. Les unités de mêlée comprennent les Guerriers, les Hastaires, les Arquebusiers, l'Infanterie et plus. La plupart de vos unités militaires sont des unités de mêlée.

Unités à distance

Les unités à distance sont des unités qui peuvent attaquer les ennemis qui se trouvent dans les cases adjacentes et dans les cases à un ou plusieurs espaces de distance. La distance de laquelle une unité peut attaquer est déterminée par sa statistique « Distance ». La puissance de son attaque à distance est déterminée par sa statistique « Combat à distance ». Une unité Archer, par exemple, possède une puissance de combat de 7, une puissance de combat à distance de 8 et une distance de 2. Elle peut attaquer les unités ennemies situées à une ou deux cases plus loin avec une puissance de 7. Cependant, si une unité ennemie l'attaque, elle se défend avec une puissance de combat de 4. Notez que les unités à distance font toujours appel au combat à distance pour attaquer une autre unité, même si cette unité est adjacente. L'unité à distance utilise sa puissance de combat seulement quand elle tente de parer une attaque d'une autre unité.

Unités navales

Les unités navales sont des unités qui peuvent se déplacer dans les cases d'eau. Elles ne peuvent pénétrer les cases terrestres, sauf les villes côtières. Selon son type, une unité navale peut être limitée à se déplacer dans les eaux côtières, ou peut être capable de pénétrer les cases Océan aux eaux profondes. Les unités navales sont des unités de combat à distance (voir ci-dessus).

Unités aériennes

Les unités aériennes sont des unités qui, bien évidemment, se déplacent dans les airs. Elles sont extrêmement importantes dans les derniers stades de la partie car le contrôle des airs détermine souvent le vainqueur et le vaincu dans les techniques de guerre modernes.

Unités nucléaires

Les unités nucléaires sont les unités les plus puissantes du jeu. Elles permettent de faire sauter toutes sortes de choses, de détruire des unités, des villes, des améliorations et essentiellement tout ce

qui se trouve autour. Un territoire ayant subi une attaque nucléaire est gravement pollué et exige d'importants travaux de remise en état avant de redevenir sûr et utile.

Liste des actions des unités

Lorsqu'elle est active, une unité peut disposer d'une ou de plusieurs « actions ». Cliquez sur l'icône d'action de l'unité pour lui commander d'exécuter l'action.



Déplacement vers : Commandez à l'unité actuelle de se déplacer vers la case choisie.



Veille : Commandez à l'unité de demeurer inactive jusqu'à ce que vous lui donniez d'autres ordres. Elle ne redeviendra active qu'au tour suivant et devra être choisie manuellement.



Alerte : Commandez à l'unité de demeurer sur la case actuelle et de veiller jusqu'à ce qu'elle voie un ennemi.



Fortifier : L'unité demeure inactive jusqu'à ce que vous lui donniez de nouveaux ordres. L'unité reçoit une prime de défense.



Garnison : Installez une unité en garnison dans cette ville pour améliorer sa puissance de combat. Cette option apparaît seulement si une unité occupe la même case qu'une ville.



Préparation pour une attaque à distance : Nécessaire pour les unités de siège à distance avant de pouvoir attaquer.



Embarquement : Permet d'embarquer cette unité sur un bateau et de traverser les cases d'eau. L'embarquement est seulement possible une fois que les technologies sont acquises.



Débarquement : Permet de débarquer l'unité du bateau sur une case terrestre.



Intercepter : Cet ordre indique à l'unité de tenter une interception lors des attaques aériennes et de les neutraliser.



Fortifier jusqu'à la guérison : L'unité demeure inactive jusqu'à ce qu'elle guérisse complètement. L'unité reçoit une prime de défense et guérit 1 PG par tour.



Attaque nucléaire : Lance une arme nucléaire en direction d'une case choisie. La cible et toutes cases avoisinantes dans le rayon de l'arme subiront des dommages massifs.



Parachutage : Commandez à l'unité de sauter en parachute à l'endroit précisé. Cette mission est susceptible d'être interceptée.



Balayage aérien : Commandez à l'unité aérienne d'attaquer les unités ennemies dans la case choisie.



Rebassement : Commandez à l'unité aérienne de retourner à la base dans une autre ville.



Attaque à distance : Permet d'effectuer une attaque à distance sur une case choisie.



Pillage : Commandez à l'unité de détruire l'amélioration sur la case actuelle. L'amélioration doit être réparée avant d'être réutilisée.



Fonder une ville : Commandez à une unité Colon de fonder une nouvelle ville sur la case actuelle. Le Colon y laisse sa peau.



Découvrir une technologie : Le Grand personnage contribue ici à rechercher une nouvelle technologie. L'action consomme le Grand personnage.



Hâter la production : Cet ordre permet de hâter la construction actuelle d'une Merveille dans une ville. L'action consomme le Grand personnage.



Mener une mission commerciale : Si l'unité se trouve à l'intérieur du territoire d'une ville-état, cet ordre force un Grand commerçant à mener une mission commerciale, ce qui vous procure une importante quantité d'Or et améliore les relations avec la ville-état. L'action consomme le Grand personnage.



Bâtir un vaisseau spatial : Participez à la construction du vaisseau spatial Alpha Centaure. L'unité sera consommée et doit pour ce se trouver dans votre ville capitale.



Bombe culturelle : Cet ordre consomme le Grand personnage et intègre la case sur laquelle l'unité se trouve, de même que toutes les cases adjacentes, à vos frontières, même si elles appartiennent à un autre joueur.



Entreprendre l'Âge d'or : Cet ordre consomme le Grand personnage et entreprend un Âge d'or de 8 tours. Les Âges d'or procurent une Production et de l'Or supplémentaires pendant la période d'activité.



Bâtir une Citadelle : Cet ordre consomme le Grand personnage et permet de construire une amélioration Citadelle sur la case actuelle.



Construire un Grand site : Cet ordre consomme le Grand personnage et permet de construire une amélioration Grand site sur la case actuelle.



Bâtir un Bureau des douanes : Cet ordre consomme le Grand personnage et permet de construire une amélioration Bureau des douanes sur la case actuelle.



Construire une usine : Cet ordre consomme le Grand personnage et permet de construire une usine sur la case actuelle.



Annuler : Permet d'annuler le dernier ordre donné à l'unité. Cette commande peut s'avérer fort utile si vous créez accidentellement une série d'ordres ou d'actions erronés.



Automatiser l'exploration : Commandez à l'unité d'explorer les régions vierges de la carte. Cette unité continuera de se déplacer à chaque tour jusqu'à ce que vous annuliez sa fonction automatique.



Réveil : Réveillez l'unité en veille.



Supprimer : Supprimez de façon permanente l'unité active et recevez une petite quantité d'or en retour.

MOUVEMENT

Pendant une partie de *Civilization V*, la majeure partie de votre temps sera consacrée à déplacer les unités partout dans le monde. Vous lancerez vos unités militaires à la découverte de territoires ou leur commanderez de combattre vos voisins. Vos Travailleurs se déplaceront vers de nouvelles cases afin d'améliorer le terrain et de construire des routes. Vos Colons iront dans des endroits propices à la construction de nouvelles villes. Vous trouverez ci-dessous les règles qui régissent le déplacement des unités terrestres et des unités navales. Les unités aériennes disposent de leurs propres règles spéciales ; comme elles n'arrivent pas avant les derniers stades de la partie, elles sont traitées ailleurs.

Comment ordonner à une unité de se déplacer

Clic à droite

Quand une unité est active, vous pouvez cliquer à droite n'importe où sur la carte pour ordonner à une unité de s'y rendre.

Mode mouvement

Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton d'action « Mode mouvement », puis cliquer à gauche sur un espace donné.

Mouvements légaux et illégaux

Si l'emplacement ciblé est illégal pour cette unité, celle-ci refusera l'ordre et attendra de nouvelles instructions. Le pointeur de mouvement deviendra rouge lorsque vous tenterez d'exécuter des mouvements illégaux. Si l'emplacement est légal et que l'unité peut l'atteindre en un tour, elle s'exécutera.

Ordres de mouvement en plusieurs tours



Si l'unité a besoin de plusieurs tours pour atteindre l'emplacement, elle choisira le parcours le plus court et entreprendra son déplacement. Elle avancera à chaque tour jusqu'à ce qu'elle atteigne l'endroit voulu. S'il devient impossible pour l'unité d'atteindre sa destination — disons, parce que l'exploration révèle que la case se trouve de l'autre côté de l'océan et que l'unité en mouvement ne peut embarquer (voir « Mouvements illégaux » à la page 52), ou peut-être parce qu'une autre unité s'est installée dans la case ciblée — l'unité arrête et demande de nouveaux ordres.

Vous pouvez changer les ordres d'une unité en tout temps en cliquant sur l'unité et en lui donnant de nouveaux ordres ou en cliquant sur le bouton d'action « Annuler les ordres ».

Points de mouvement

Toutes les unités mobiles possèdent un certain nombre de « Points de mouvement » (PM) qu'elles peuvent utiliser pour se déplacer à chaque tour. Une fois qu'elles ont dépensé tous leurs points PM, elles ne peuvent plus se déplacer avant le prochain tour (à l'exception de quelques unités très spéciales ; voir « Bases aériennes » à la page 120).

La plupart des premières unités terrestres possèdent 2 PM ; les unités Cheval et les unités navales en ont plus.

Dépenser les points de mouvement

Les unités dépendent des PM pour accéder aux cases. Le terrain de la case dans laquelle une unité pénètre détermine le coût en PM du mouvement. Il n'en coûte rien pour *quitter* la case actuelle ; le coût PM est seulement calculé à l'arrivée sur la case.

Lisez « Types de terrain » à la page 28 pour en savoir plus sur les coûts PM, mais en règle générale, l'accès au terrain ouvert comme la Prairie et les Plaines coûte 1 PM, et la Forêt et la Jungle coûtent 2 PM. Il en coûte également tous les PM d'une unité pour traverser une rivière (sauf si une route la traverse ; voir ci-dessous).

Une unité peut toujours se déplacer d'une case s'il lui reste des PM. Peu importe le coût relié à la case, l'unité peut y accéder s'il lui reste des PM. Quand l'unité a dépensé tous ses MP, elle doit cesser de se déplacer.

Routes et chemins de fer



Les routes et les chemins de fer réduisent les coûts PM d'une unité dans les territoires amis ou neutres. Aussi longtemps que l'unité se déplace d'une case comportant une route/un chemin de fer à une autre comportant une route/un chemin de fer, l'unité dépense une simple fraction du coût normal du mouvement. Aussi longtemps que l'unité dispose de PM, elle peut continuer de se déplacer sur la route/le chemin de fer.

Rivières et routes/chemins de fer

Une fois que vous avez appris la technologie « Construction », vous pouvez traverser les rivières sur les routes/chemins de fer sans payer la pénalité habituelle. Si vous ne possédez pas encore la technologie Construction, vous devez payer la pénalité, même si vous traversez sur une route.

Mouvements illégaux

Certaines cases ne peuvent être pénétrées par certaines unités. Une unité navale ne peut pénétrer une case terrestre non ville, par exemple, et une unité terrestre ne peut pénétrer une case montagne ou une case océan. Si une unité ne peut accéder à une case, vous ne pourrez lui ordonner de s'y rendre. Parfois, un mouvement est révélé comme étant illégal pendant le déplacement d'une unité. Le cas échéant, l'unité arrête quand elle découvre l'illégalité et attend de nouveaux ordres.

Limites d'empilage



Rappelez-vous qu'une seule unité de combat peut terminer son tour sur une case et qu'une seule unité de non-combat peut terminer son déplacement sur une case – mais une seule unité de combat et une seule unité de non-combat peuvent terminer leur tour « empilées » sur la même case.

Une unité peut *traverser* une autre unité pourvu qu'elle dispose de suffisamment de mouvement pour exécuter le mouvement complet et n'aboutisse pas sur une autre unité du même type.

Mouvement durant le combat

Ordres d'attaque

En règle générale, si vous ordonnez à une unité de se déplacer vers un espace occupé par une unité ennemie, l'unité interprète cet ordre comme des instructions d'attaquer l'unité ennemie. Si l'unité qui se déplace est une unité de non-combat, l'unité arrête et demande de nouveaux ordres.

Zones de contrôle

Les unités de combat installent une « Zone de contrôle » (ZDC) sur les cases qui les entourent. Quand une unité se déplace entre deux cases de la ZDC d'un ennemi, elle dépense tous ses PM.

Mouvement naval

En règle générale, les unités navales obéissent aux mêmes règles que les unités terrestres, sauf qu'elles se déplacent sur l'eau plutôt que sur terre. Les premières unités navales sont souvent limitées aux eaux côtières (adjacentes aux cases terrestres) et aux villes côtières. Avec le temps, vous produirez des unités navales capables d'accéder aux cases océan profondes et ainsi explorer le monde. Les unités navales ne peuvent accéder aux cases glace (sauf les sous-marins qui peuvent naviguer sous elles).

Embarquement des unités terrestres



Au début de la partie, vos unités terrestres ne peuvent accéder aux cases eau. Cependant, une fois que vous avez appris la technologie Optique, une unité peut mériter la promotion qui lui permet d'« embarquer » et de se rendre sur les cases eaux côtières. Pour embarquer une unité, déplacez l'unité vers une case côtière, puis cliquez sur l'action « Embarquer ». Une fois embarquée, l'unité doit se déplacer dans l'eau. (Optique permet de se déplacer dans les eaux côtières seulement. La technologie plus avancée Astronomie permet aux unités embarquées d'accéder aux cases océan.)

Dans l'eau, l'unité embarquée est très lente et démunie. Elle est tout à fait incapable de combattre et tout vaisseau ennemi peut facilement la détruire. Vous devez absolument accorder une forte défense navale aux unités terrestres embarquées. Quand l'unité est adjacente à une case terrestre, vous pouvez cliquer sur l'action « Débarquer ». L'unité peut alors retourner à la terre ferme. Par ailleurs, vous pouvez cliquer à droite sur une case terrestre pour que l'unité débarque automatiquement.

COMBAT

Le combat survient entre deux entités politiques en guerre l'une contre l'autre. Une civilisation peut être en guerre avec une autre civilisation ou avec une ville-état. Les Barbares sont *toujours* en guerre contre toutes les civilisations et toutes les villes-états. Il existe trois grandes formes de combat : mêlée, à distance et aérien. Les deux premières surviennent pendant la majeure partie du jeu, alors que le combat aérien n'est possible (naturellement) qu'une fois qu'un joueur a découvert le vol.

Comme il survient tard dans la partie, vous n'avez pas à vous préoccuper de la façon de combattre dans les airs quand vous commencez la partie. Le combat aérien est traité plus loin dans sa propre section (voir « Combat aérien » à la page 119).

Déclarer la guerre

La guerre contre une autre civilisation peut être déclarée de différentes façons, ou vous pourrez faire l'objet d'une déclaration de guerre d'un ennemi.

Déclarer la guerre de façon diplomatique

Vous pouvez déclarer la guerre à une civilisation par le volet Diplomatie (voir « Diplomatie » à la page 111). Vous pouvez déclarer la guerre à une ville-état en cliquant sur la ville de la ville-état et en choisissant « Déclarer la guerre » dans la fenêtre surgissante.



Attaquer une autre unité

Vous pouvez simplement ordonner à l'une de vos unités d'attaquer les unités d'une autre civilisation. Si vous n'êtes présentement pas en guerre contre la civilisation que vous attaquez, une fenêtre surgira et vous demandera si vous voulez déclarer la guerre à cette civilisation (ou ville-état) ; si vous acceptez, l'attaque commence. Si vous refusez, l'attaque est annulée.

Pénétrer dans le territoire d'une civilisation

Pénétrer dans le territoire d'une civilisation constitue également un acte de guerre si vous ne possédez pas d'entente de « frontières ouvertes » avec cette civilisation. Une fenêtre surgira et vous demandera de confirmer votre mouvement. Notez que traverser les frontières d'une ville-état ne constitue pas un acte de guerre ; par conséquent, aucune fenêtre ne surgira dans ce cas.

Recevoir une déclaration de guerre d'un ennemi

Une autre civilisation ou ville-état peut en tout temps vous déclarer la guerre. Le cas échéant, vous serez avisé au moyen d'une fenêtre (ou un avis) fort désagréable. Vous pourrez peut-être tenter de négocier afin d'éviter le conflit, ou vous n'aurez peut-être d'autre choix que de combattre. Voir « Diplomatie » à la page 111 pour en savoir plus. Comme les Barbares sont toujours en guerre contre vous, vous ne recevrez jamais de déclaration de guerre de leur part.

Mettre fin à la guerre

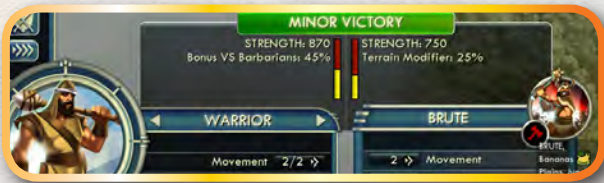
Les guerres prennent fin automatiquement quand un belligérant a été détruit parce qu'il a perdu sa dernière ville. Ou les combattants peuvent s'entendre pour mettre fin aux hostilités de ce désagréable événement par voie de la diplomatie. Vous ou votre adversaire pouvez choisir d'entamer de telles discussions. Voir « Diplomatie » à la page 111 pour en savoir plus. Vous ne pouvez négocier avec les Barbares. Vous demeurerez en guerre contre eux aussi longtemps qu'ils seront présents.

Quelles unités peuvent combattre

Toutes les unités militaires peuvent attaquer une unité ennemie. Les unités non militaires comme les Travailleurs, les Colons et les Grands personnages ne peuvent attaquer. S'ils sont attaqués lorsqu'ils sont seuls, les Travailleurs et les Colons sont capturés (les Colons capturés deviennent des Travailleurs) et les Grands personnages et les Bateaux de travail sont détruits.

Une ville peut attaquer une unité militaire ennemie se trouvant à distance de combat à distance d'une ville (voir « Combat à distance » à la page 57), et une unité peut à son tour attaquer une ville ennemie.

Statistiques de combat d'une unité



Les habiletés de combat d'une unité militaire sont déterminées par ses statistiques de combat. Il existe quatre statistiques de combat de base :

Puissance de combat à distance

Seules les unités capables d'engager le « combat à distance » possèdent cette statistique. Il s'agit de la puissance de combat à distance d'une unité lorsqu'elle attaque.

Distance

Seules les unités de combat à distance possèdent cette statistique. Il s'agit de la distance, en termes de cases, de laquelle l'unité de combat peut attaquer l'ennemi.

Puissance de combat

Toutes les unités militaires possèdent cette statistique. Les unités de mêlée utilisent leur puissance de Combat quand elles attaquent ou se défendent. Les unités à distance utilisent leur puissance de combat quand elles se défendent.

Points de frappe

La santé d'une unité est mesurée en « Points de frappe ». Quand elles sont parfaitement en santé, toutes les unités de combat disposent de 10 points de frappe. Elles perdent des points de frappe à mesure qu'elles sont endommagées. Si les points de frappe d'une unité atteignent 0, l'unité est détruite.

Combat-mêlée

Le combat-mêlée survient quand une unité de mêlée (toute unité militaire qui ne possède pas d'habileté de combat à distance) attaque une unité ou une ville ennemie. Il importe peu que le défenseur possède l'habileté Combat à distance ; si l'*attaquant* ne possède pas cette aptitude, le combat qui résulte devient une mêlée.

Puissance de combat

Quand deux unités s'affrontent dans une mêlée, le résultat est déterminé par les puissances relatives des deux unités – c.-à-d. si une unité puissante affronte une unité faible, l'unité puissante infligera probablement d'importantes pertes à son ennemi, allant peut-être jusqu'à le détruire complètement.

Cependant, de nombreux facteurs différents peuvent influencer sur la puissance au combat d'une unité. Bien des unités reçoivent des « primes de défense » qui augmentent leur puissance de mêlée quand elles sont attaquées pendant qu'elles occupent des forêts ou des collines, ou sont fortifiées. Certaines unités obtiennent des primes quand elles combattent d'autres types particuliers d'unités (les hastaires obtiennent des primes quand ils combattent des unités montées, par exemple). De plus, les blessures subies par une unité peuvent réduire la puissance de combat actuelle de cette dernière. (Voir « Primes de combat » à la page 58 pour en savoir plus.)

Le Tableau d'information de combat (voir ci-dessous) vous aidera à déterminer les puissances relatives de deux unités de mêlée pendant votre tour.

Plusieurs unités au combat

Les unités reçoivent une prime d'attaque « de flanc » de 15 % pour chaque unité adjacente à l'unité ciblée. Certaines promotions et politiques sociales confèrent à une unité attaquante des primes additionnelles dépassant la prime de flanc de base. Ces primes peuvent être incroyablement puissantes quand un nombre suffisant d'unités sont impliquées. En règle générale, plus le nombre d'unités « qui convergent » sur l'unité ciblée est grand, meilleures sont les chances de réussir!

Tableau d'information de combat



Quand l'une de vos unités est active, passez le pointeur au-dessus d'une unité ennemie pour faire apparaître le « Tableau d'information de combat » et apprendre l'issue probable de tout affrontement entre les deux unités. Ce tableau montre la puissance de combat modifiée de votre unité à gauche et celle de votre

ennemi à droite. La case à la partie supérieure centrale de l'écran indique la conclusion probable de l'affrontement, et les barres au centre de la case indiquent l'importance des dommages subis par chaque adversaire si le combat éclate.

Déclencher le combat-mêlée

L'unité attaquante initie la mêlée en tentant de se déplacer vers la case de l'ennemi. L'attaquant ne peut engager la mêlée que s'il accède à la case du défenseur. (Autrement dit, un Hastaire ne peut engager un combat-mêlée contre un Tirème puisqu'il ne peut accéder à cet espace, sauf lorsqu'il est embarqué.)

Pour ordonner à une unité active d'attaquer, cliquez à droite sur la cible. L'unité active engagera le combat.

Résultats du combat-mêlée

À la fin du combat-mêlée, une ou les deux unités peuvent avoir subi des dommages et perdu des « points de frappe ». Si les points de frappe d'une unité baissent à 0, cette unité est détruite. Si, après les combats-mêlées, l'unité de défense a été détruite et que l'attaquant survit, l'unité attaquante accède à la case du défenseur et capture les unités non militaires de la case. Si l'unité de défense survit, elle conserve sa case et toutes les autres unités sur la case.

La plupart des unités utilisent tous leurs mouvements lorsqu'elles attaquent. Certaines peuvent toutefois se déplacer après le combat – si elles survivent au combat et qu'il leur reste des points de mouvement à dépenser. Les unités survivantes qui ont participé au combat reçoivent des

« points d'expérience » (PX), qu'elles peuvent utiliser pour accorder des promotions aux unités (voir « Promotions d'unité » à la page 145).

Combat à distance



Certaines unités comme les Archers et les Catapultes et les Trirèmes peuvent engager le combat à distance (c'est-à-dire qu'elles tirent des missiles aux unités ennemies) quand elles attaquent au lieu d'engager un combat-mêlée. Ces unités possèdent deux nets avantages par rapport aux unités de mêlée : d'abord, elles peuvent attaquer les unités ennemies qui ne leur sont pas voisines et ensuite elles ne subissent pas de dommages lorsqu'elles attaquent.

Puissance de combat à distance

Une unité qui engage le combat à distance possède une statistique de puissance de combat à distance. Ce nombre est comparé à la puissance de combat de la cible afin de déterminer les conclusions de l'attaque.

Pour déterminer les effets potentiels d'une attaque à distance, avec l'unité attaquante active, passez le pointeur au-dessus de la cible potentielle. Le « Tableau d'information de combat » apparaît pour vous montrer les pertes (s'il y a lieu) que la cible subira à la suite d'une attaque à distance d'une unité active.

Distance

La statistique « Distance » de l'unité détermine la distance de laquelle une unité peut lancer une attaque à distance. Une distance de « 2 » signifie que la cible peut être la case voisine ou la case suivante. Une distance de « 1 » signifie que la cible doit être adjacente à l'attaquant. (En passant, aucune unité ne possède une distance de 1, alors ne parcourez pas la Civilopédia à leur recherche.)

Ligne de vue

En règle générale, une unité à distance doit être en mesure de « voir » sa cible pour pouvoir tirer sur elle (mais voyez la promotion « Tir indirect »). Une unité ne peut voir une cible si un obstacle se trouve entre les deux – une montagne ou une colline, par exemple, ou une case Forêt. Une unité peut toujours voir dans une case, même si elle contient un obstacle, mais elle ne peut voir les objets derrière l'obstacle dans la case.

Notez que les unités sur les collines et les unités volantes peuvent souvent voir par-dessus les obstacles.

Engager le combat à distance

Quand l'unité à distance est active, cliquez à droite sur la cible ; l'attaque débutera.

Résultats de combat à distance

À la fin du combat à distance, la cible peut n'avoir subi aucun dommage, certains dommages, ou avoir été détruite. Rappelez-vous que l'unité attaquante ne subira jamais de dommages lors d'un combat à distance (sauf peut-être les unités aériennes). Si la cible est détruite, l'unité attaquante

n'accède pas automatiquement à la case désormais vacante (ce qui se produit généralement lors d'un combat-mêlée), mais vous pouvez bien sûr envoyer une autre unité dans l'espace vide si vous possédez des points de mouvement.

Les unités attaquantes et de défense peuvent recevoir des « points d'expérience » à la suite du combat. Lisez « Promotions d'unité » à la page 145 pour en savoir plus.

Primes de combat

Les unités reçoivent divers avantages durant le combat, certains grâce à l'emplacement de l'unité, d'autres grâce à sa position de défense, et d'autres encore grâce à diverses circonstances spéciales. Certaines primes s'adressent seulement à une unité attaquante, certaines seulement à une unité de défense et d'autres aux deux.

Les primes les plus communes proviennent du terrain que l'unité occupe, et dépendent si l'unité de défense est « fortifiée ».

Primes de terrain

Les unités de défense obtiennent d'importantes primes quand elles occupent la forêt, la jungle ou une colline. Les unités de mêlée attaquantes sont pénalisées si elles attaquent un ennemi de l'autre côté d'une rivière. Les unités attaquantes obtiennent des primes quand elles attaquent depuis une colline. Voir « Terrain » à la page 28 pour en savoir plus.

Forts

Quand une civilisation a acquis la technologie Ingénierie, les travailleurs peuvent construire des « forts » dans les territoires amis ou neutres. Les Forts procurent d'importantes primes de défense aux unités qui les occupent. Les Forts ne peuvent être construits en territoire ennemi. Si une unité pénètre dans un fort en territoire ennemi, le fort est détruit. Les Forts peuvent être construits sur des ressources.

Fortification

Nombre d'unités ont la capacité de « se fortifier ». C'est donc dire que l'unité « s'installe » et crée des ouvrages de défense dans son emplacement actuel. Cela confère à l'unité certaines primes de défense et la rend beaucoup plus difficile à tuer. Cependant, les fortifications sont strictement défensives : si l'unité se déplace ou attaque, les fortifications sont détruites.

Lorsqu'elle est fortifiée, une unité ne peut être activée. Elle reste inactive jusqu'à ce que vous l'activiez manuellement en cliquant sur elle.

QUELLES UNITÉS PEUVENT SE FORTIFIER

La plupart des unités de mêlée et à distance peuvent se fortifier. Les unités non militaires, montées, navales, blindées et aériennes ne peuvent se fortifier. Ces unités peuvent être mises « en veille », ce qui signifie qu'elles restent inactives jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou activées manuellement, mais qu'elles ne reçoivent pas de primes de défense.

PRIMES DE FORTIFICATION

Le nombre de primes dépend de la durée de fortification de l'unité. L'unité reçoit une prime de défense de 25 % au premier tour de sa fortification et une prime de 50 % à tous les tours subséquents.

L'ORDRE « ALERTE »

L'ordre « Alerter » ressemble à « fortifier », sauf que l'unité « s'éveille » quand elle voit une unité ennemie à proximité. L'unité éveillée conserve la prime de fortification aussi longtemps qu'elle ne se déplace pas ou n'attaque pas (alors, si vous lui ordonnez de passer de nouveau en mode alerter ou de passer son tour, elle conserve la prime).

Combat naval



Comme les unités terrestres, il existe des unités navales militaires et non militaires. Les Bateaux de travail et les unités terrestres « embarquées » sont des unités non militaires, et ils sont automatiquement capturés et une rançon est exigée pour leur retour quand ils sont attaqués par les Barbares et détruits quand ils sont attaqués par d'autres civilisations ou villes-états.

Les unités navales militaires sont des unités de combat à distance. Elles peuvent attaquer d'autres unités navales et les unités terrestres à leur portée qu'elles peuvent voir.

Le combat naval se termine comme le combat à distance normal.

Par contre, il existe certaines unités navales plus récentes qui méritent une attention spéciale : le Porte-aéronefs, le Porte-missiles et les Sous-marins. Nous les verrons plus loin à la section Combat aérien.

Combat de ville

Les villes sont de grosses et importantes cibles et, si elles sont fortifiées et défendues par d'autres unités, elles peuvent être extrêmement difficiles à capturer. Cependant, ce faisant, vous ramasserez un imposant butin – en fait, la seule façon de vaincre une autre civilisation consiste à capturer ou à détruire toutes ses villes. Si vous faites subir ce traitement à suffisamment d'adversaires, vous pouvez remporter une imposante victoire (voir « Victoire et défaite » à la page 115).



Statistiques de combat de ville

PUISSANCE DE COMBAT DE VILLE

Les villes possèdent une puissance de combat, tout comme les unités. La puissance de combat de la ville dépend de la taille de la ville, de son emplacement (les villes sur les collines sont plus coriaces) et si son propriétaire a construit des murs ou autres ouvrages de défense dans la ville.

La puissance de la ville représente sa puissance de combat et sa puissance de combat à distance. Durant le combat, les points de frappe de la ville peuvent diminuer en raison des attaques de l'ennemi, mais ses puissances de combat et de combat à distance restent égales à sa puissance initiale — peu importe les dommages subis par la ville.

POINTS DE FRAPPE DE LA VILLE

Une ville en parfaite santé dispose de 20 points de frappe. Plus elle subit de dommages, plus ses points de frappe diminuent. Si les points de frappe d'une ville atteignent 0, une unité ennemie peut capturer la ville en pénétrant dans sa case.

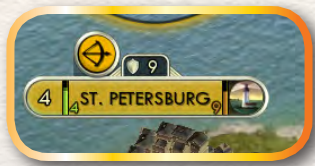
Attaquer les villes avec des unités à distance

Pour cibler une ville avec une unité à distance, déplacez l'unité de sorte que la ville soit dans la portée de l'unité, puis cliquez à droite sur la ville. Selon la force de l'attaque, les points de frappe de la ville peuvent être réduits par l'attaque. (L'unité attaquante ne subit pas de dommages, bien évidemment.) Notez qu'une attaque à distance ne peut faire baisser les PF d'une ville sous 1 : la ville doit être capturée par une unité de mêlée.

Attaquer les villes par combat-mêlée

Quand une unité engage un combat-mêlée avec une ville, la ville peut subir des dommages et perdre des points de frappe, et l'unité de mêlée peut aussi subir des dommages. Quel que soit le nombre de points de frappe de la ville, elle se défend toujours à sa pleine puissance de combat.

Unités Garnison dans les villes



Le propriétaire de la ville peut mettre en « garnison » une unité militaire à l'intérieur de la ville pour accroître ses défenses. Une partie de la puissance de combat de l'unité en garnison est ajoutée à la puissance de la ville. L'unité mise en garnison ne subit aucun dommage quand la ville est attaquée ; cependant, si la ville est capturée, l'unité en garnison est détruite.

Une unité stationnée dans la ville peut attaquer les unités ennemies avoisinantes, mais, le cas échéant, la ville perd sa prime de garnison et, s'il s'agit d'une attaque-mêlée, l'unité peut subir des dommages durant le combat, comme d'habitude.

Tir des villes sur les attaquants

Une ville possède une puissance de combat à distance égale à sa pleine puissance au début du combat, et a une portée de 2. Elle peut attaquer une unité ennemie dans cette portée. Notez que la puissance de combat à distance de la ville ne baisse pas à mesure que la ville subit des dommages ; elle reste égale à la puissance initiale de la ville jusqu'à ce que cette dernière soit capturée.

Guérir les dommages subis par les villes

Une ville guérit d'un point de dommage par tour, même durant le combat. Par conséquent, pour capturer une ville, l'attaquant doit infliger plus qu'un point de dommage par tour (et généralement beaucoup plus que cela).

Capturer des villes

Quand les points de frappe d'une ville atteignent « 0 », une unité ennemie peut pénétrer dans la ville, quelles que soient les unités qui s'y trouvent. Le cas échéant, la ville est capturée. L'attaquant peut généralement détruire la ville, en faire son « pantin » ou l'ajouter à son empire. Quel que soit son choix, la civilisation qui perd la ville subit de lourds dommages. Voir « Villes » à la page 67 pour en savoir plus.

RÈGLES SPÉCIALES DE CAPTURE DE VILLE

Les unités navales, les missiles et les hélicoptères ne peuvent capturer une ville – mais ces unités peuvent certainement affaiblir considérablement la ville avant que l'unité terrestre s'amène. (Et rappelez-vous que les unités à distance non plus ne peuvent capturer les villes.)

Armes de siège



Certaines armes à distance sont considérées comme des « armes de siège » – Catapultes, Baliste, Trébuchet et ainsi de suite. Ces unités obtiennent des primes de combat quand elles attaquent les villes ennemies. Elles sont extrêmement vulnérables au combat-mêlée et doivent être accompagnées d'unités de mêlée pour parer les attaques ennemies.

La plupart des armes de siège doivent être démontées avant d'être déplacées sur la carte. Quand elles arrivent à destination, elles doivent utiliser un point de mouvement pour « s'installer ». Elles ne peuvent attaquer tant qu'elles ne sont pas installées. Les armes de sièges sont *importantes*. On peut difficilement capturer une ville bien défendue sans elles!

Grands généraux

Les Grands généraux sont des « Grands personnages » férus dans l'art de la guerre. Ils procurent des primes de combat – primes d'attaque et de défense — à toutes les unités amies situées à une case de leur emplacement. Un Grand général est une unité de non-combat ; on peut donc la placer sur une unité de combat pour fins de protection. Si une unité ennemie accède à la case qui comprend un Grand général, le général est détruit.

Un Grand général procure une prime de combat de 25 % aux unités sur la case du général et à toutes les unités amies situées à 2 cases du général.

Les Grands généraux sont créés quand vos unités ont combattu et on peut aussi les acquérir en déverrouillant la politique sociale « Code de guerrier ». Voir « Grands personnages » à la page 99 pour en savoir plus.

Dommmages de combat

Une unité en parfaite santé dispose de 10 « points de frappe » (PF). Quand une unité subit des dommages durant le combat, elle perd des PF, et si elle atteint 0 PF, elle est détruite.

Une unité ayant subi des dommages est plus faible qu'une unité saine, et est plus près de la destruction. Dans la mesure du possible, on recommande de « retirer à tour de rôle » les unités endommagées du combat pour leur permettre de guérir avant de retourner au front. Ce n'est évidemment pas toujours possible.

Effets des dommages

Une unité endommagée est moins efficace quand elle attaque qu'une unité bien rétablie. Plus l'unité est endommagée, moins ses attaques – combat-mêlée ou à distance – endommageront un adversaire. La formule réelle est toutefois plus complexe, mais en règle générale, les dommages subis par une unité sont réduits de moitié du pourcentage de PF qu'elle a perdu. Autrement dit, une unité qui a perdu 5 PF (50 %) voit les dommages qu'elle inflige réduits de 25 %, et les dommages qu'une unité qui a perdu 9 PF (90 %) inflige sont réduits de 45 %.

Guérir les dommages

Pour guérir les dommages, une unité doit demeurer inactive pendant un tour. La quantité de dommages qu'une unité guérit dépend de l'emplacement de l'unité.

Dans une ville : Une unité guérit de 3 PF par tour.

Dans un territoire ami : 2 PF par tour.

En territoire neutre ou ennemi : 1 PF par tour.

Notez que certaines promotions accélèrent la vitesse de guérison d'une unité.

Guérison des dommages des unités navales

Les unités navales ne peuvent guérir que dans un territoire ami, où elles guérissent de 2 PF par tour.

Le bouton « Fortifier jusqu'à guérison »

Si une unité est endommagée, le bouton « Fortifier jusqu'à guérison » apparaît dans ses boutons d'action. Si vous cliquez sur ce bouton, l'unité se fortifie et demeure à son emplacement actuel jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie. Voir « Fortification » à la page 58 pour en savoir plus sur les avantages défensifs de la fortification.

Points d'expérience et promotions

Une unité qui survit au combat obtient des « points d'expérience » (PX). Une fois que l'unité a acquis suffisamment de PX, vous pouvez les utiliser pour acquérir des « Promotions » pour cette unité. Il existe une grande variété de promotions sous *Civilization V*. Chacune confère à une unité des avantages spéciaux au combat.

Acquérir des PX par le combat

Une unité obtient des PX quand elle survit à une ronde de combat. Il n'est pas nécessaire que l'unité remporte le combat ou détruise l'ennemi pour obtenir l'expérience ; elle s'accumule à chaque ronde durant laquelle l'unité résiste. La quantité de PX que l'unité obtient dépend des circonstances du combat. En règle générale, les unités obtiennent plus de PX pour une attaque que pour une défense, et davantage pour engager un combat-mêlée que pour d'autres types de combat. Voici quelques données (voir « Graphiques et tableaux » à la page 204 pour la liste complète) :

Une unité de mêlée qui attaque : 5 PX

Défendre contre une attaque de mêlée : 4 PX

Une unité à distance qui attaque : 2 PX

Être attaqué par une unité à distance : 2 PX

Limites de Barbares : Quand une unité a obtenu 30 PX, elle ne peut plus obtenir d'autres PX si elle affronte les Barbares.

Autres méthodes pour obtenir des PX

Une unité construite dans une ville comportant des Casernes ou autres bâtiments militaires commence sa vie avec un nombre de PX qui dépend du bâtiment en particulier. (Les Casernes et les Manèges militaires procurent chacun 15 PX.) De plus, certaines politiques sociales et autres effets spéciaux peuvent aussi procurer des PX aux unités.

Utilisation des PX

Quand une unité a acquis suffisamment de PX pour acheter une promotion, le bouton « Promouvoir l'unité » clignote chaque fois que l'unité est active. Si vous cliquez sur ce bouton, la liste des promotions disponibles pour l'unité apparaît. Cliquez sur une promotion pour la sélectionner. Les PX sont utilisés et l'unité acquiert la promotion immédiatement.

Liste des promotions

Il existe des douzaines de promotions sous *Civilization V*. Certaines sont offertes à toutes les unités, d'autres peuvent être acquises seulement par certains types d'unité. Certaines promotions exigent qu'une unité ait acquis d'autres promotions avant d'être disponibles.

Si une promotion est disponible pour une unité, elle figurera dans la liste quand vous cliquerez sur le bouton « Promouvoir l'unité ».

Voir la section de *Civilopédia* sur les promotions, ou « Promotions d'unité » à la page 145 pour en savoir plus et obtenir la liste complète des promotions.

BARBARES ET RUINES

Au début de la partie – disons les 25 à 50 premiers tours – vous consacrerez une grande partie de votre énergie à explorer le monde. Durant cette phase d'exploration, vous rencontrerez des ruines anciennes et des Barbares. Les ruines anciennes sont de bonnes choses, pas les Barbares.

Ruines anciennes

Les ruines anciennes sont les vestiges de civilisations antérieures qui se sont élevées et ont chuté avant la vôtre. Les ruines procurent un avantage aléatoire à la civilisation de l'unité qui accède en premier à sa case. La ruine est détruite quand vous accédez à la case.

Les ruines sont cool. Trouvez-en autant que possible avant que d'autres civilisations les atteignent!



Avantages des ruines

TECHNOLOGIE GRATUITE

La ruine procure à votre civilisation une technologie gratuite.

CARTE

Les ruines comportent une carte des alentours (dissipant ainsi le brouillard de guerre d'un certain nombre de cases).

MISE À NIVEAU DES ARMES

L'unité qui accède à la case est mise à niveau à une unité plus avancée (un Guerrier peut devenir un Hasteira, par exemple).

SURVIVANTS

Les ruines contiennent des survivants de la civilisation antérieure. Ceux-ci déménagent dans l'une de vos villes et augmentent sa population de un.

TRÉSOR

Les ruines procurent de l'or à votre civilisation.

CULTURE

Les ruines procurent de la culture à votre civilisation.

COLONS ET TRAVAILLEURS

Aux niveaux de difficulté moins élevés, vous pouvez aussi recevoir gratuitement des Colons et des Travailleurs des ruines.

Barbares

Les Barbares sont des bandes errantes de scélérats qui détestent la civilisation et tout ce qui l'entoure. Ils attaquent vos unités et vos villes et pillent vos améliorations. Ils ne sont pas gentils du tout.

Plus votre civilisation progresse, moins les Barbares sont menaçants, mais au début de la partie ils peuvent poser d'énormes problèmes.

Campements de Barbares



Les Barbares vivent dans des « campements » qui peuvent apparaître de façon aléatoire dans toute case et qu'une unité ne peut voir. À certains tours au hasard, le campement crée une autre unité Barbare qui filera droit sur la plus proche civilisation et commencera à semer le grabuge. La seule façon d'y mettre fin, c'est de trouver le campement et de le détruire. Comme les campements sont généralement gardés par au moins une unité, vous devez faire gaffe.

RÉCOMPENSE ACCORDÉE POUR LA DESTRUCTION D'UN CAMPEMENT

Une civilisation mérite une récompense en or lorsqu'elle disperse un campement de barbares — en plus de l'avantage de l'empêcher de produire d'autres unités Barbare, ce qui constitue bien évidemment la principale récompense.

NOUVEAUX CAMPEMENTS

Les campements de barbares peuvent surgir dans tout espace neutre qu'une ville ou une unité d'une civilisation ne peut voir. Pour empêcher les campements de barbares d'apparaître près de votre civilisation, étendez vos frontières et placez des unités sur les collines pour pouvoir surveiller le plus de terrain possible.

Unités Barbare


Les campements de barbares peuvent créer presque tous les genres d'unité du jeu – des Guerriers aux Lanciers en passant par les Canons et les Chars d'assaut. (Ils peuvent bâtir des unités correspondant à celles que la plupart des civilisations avancées peuvent créer.)

Une fois qu'elles sont créées, les unités Barbare circuleront autour de leur campement ou se dirigeront droit sur la plus proche civilisation ou ville-état et essaieront de semer la pagaille. Ils attaqueront les unités, détruiront les améliorations et menaceront les villes. S'ils sont en nombre suffisant, ils pourront prendre une ville mal défendue, puis la mettront à sac. Une ville pillée peut perdre de l'or, des bâtiments et des habitants.

C'est pourquoi vous devez périodiquement explorer la campagne autour de votre civilisation et détruire les campements avant qu'ils ne deviennent une menace.

Unités navales barbares

Les campements barbares sur les côtes peuvent créer des unités navales (encore une fois, égales à celles que la civilisation peut créer avec la technologie la plus avancée). Ces unités menaceront votre frontière côtière, détruiront vos améliorations navales et attaqueront les unités terrestres infortunées qui s'approchent trop de la côte. Il est important de maintenir une force navale afin de leur résister, mais la meilleure façon de mettre fin à ces attaques consiste à détruire les campements côtiers à proximité.



Mise en garde : Un navire barbare détruit les unités embarquées qu'il croise!

Civils capturés

Si une unité barbare croise une unité de non-combat – Colon ou Travailleur – les Barbares capturent cette unité. Ils l'emmènent dans leur campement le plus proche et l'unité peut être récupérée par l'un ou l'autre des joueurs. Si l'un de vos civils est ainsi capturé, pourchassez les Barbares et récupérez votre civil avant qu'un autre joueur ne s'en empare!

Limites des points d'expérience

Lorsqu'elles combattent contre des unités barbares, vos unités moins bien entraînées obtiennent des points d'expérience. Cependant, une unité qui a déjà acquis 30 PX (ou a échangé ce nombre de points pour obtenir des promotions) n'obtient plus de PX quand elle affronte les Barbares.

La fin des Barbares

Les Barbares peuvent demeurer dans la partie jusqu'à la toute fin. Cependant, plus vous acquérez de terres, moins les campements de Barbares pourront se multiplier. Si le monde entier est civilisé, les Barbares disparaissent.

VILLES

Sans les villes, votre civilisation ne peut réussir. Elles bâtissent des unités, des bâtiments et des merveilles. Elles vous permettent de rechercher de nouvelles technologies et d'amasser la richesse. Vous ne pouvez gagner sans villes puissantes et bien situées.

Comment bâtir des villes

Les villes sont érigées par les unités Colon. Si le Colon se trouve dans un endroit où une ville peut être érigée, le bouton « Fonder une ville » apparaît. Cliquez sur le bouton pour faire disparaître le Colon et le remplacer par une nouvelle ville.

Où construire les villes

Les villes doivent être construites dans les endroits où la Nourriture et la Production sont abondantes et ayant accès aux Ressources. On recommande de bâtir une ville près d'une rivière ou d'une case côtière. Les villes érigées sur des collines obtiennent une prime de défense, ce qui les rend plus difficiles à capturer par les ennemis.

L'étendard de ville

L'étendard de la ville apparaît sur la carte principale. Celui-ci est utile pour indiquer ce qui se passe dans la ville.

L'écran Ville

Cliquez sur l'étendard d'une ville pour atteindre l'écran Ville.



Cet écran permet de « peaufiner » votre contrôle de chaque ville. Il contient les éléments suivants :

Vos Citoyens au travail

Le centre de l'écran Ville affiche la carte des alentours de votre ville. Les frontières de votre ville sont affichées et vous pouvez voir les cases dans lesquelles vos citoyens « travaillent » (les cases comportant des « pièces » de citoyens verts). Les cases dans lesquelles ils *pourraient* travailler apparaissent sous forme de « pièces » noires.

« VERROUILLER » UN CITOYEN DANS UNE CASE

Vous pouvez commander à un citoyen de travailler dans une case particulière (non travaillée) en cliquant sur cette case. Si un citoyen sans emploi est disponible, ce citoyen commence à travailler dans cette case. Sinon, la ville choisit un citoyen d'une autre case et l'affecte à la case. La pièce

devient verte et comporte un symbole de cadenas. Ceci indique que la ville exploitera *toujours* cette case, jusqu'à ce que vous lui commandiez de cesser en cliquant sur elle de nouveau.

RETIRER UN CITOYEN DU TRAVAIL

Si vous cliquez sur une case exploitée (avec une pièce verte et une personne ou un cadenas), le citoyen cesse de travailler dans cette case et devient « sans emploi » et apparaît dans la Liste des citoyens sans emploi (page qui suit). Vous pouvez alors ordonner à ce citoyen de devenir un spécialiste dans un bâtiment. Vous pouvez cliquer sur un citoyen sans emploi de la liste pour lui ordonner de retourner au travail dans une case sur la carte (si l'une d'elles peut être exploitée).

Production de la ville

Ce volet indique la quantité de Nourriture, Production, Or, Science et Culture que la ville produit. Il montre aussi le nombre de tours avant que la frontière de la ville s'étende et combien avant que sa population n'augmente. Passez le pointeur au-dessus d'une entrée pour connaître les détails à son sujet.

Sommaire de la production de la civilisation

Cette ligne de données apparaît aussi sur la carte principale. Elle indique :

- La quantité de Science que votre civilisation obtient à chaque tour de cette ville
- Combien d'Or votre civilisation possède et combien elle en accumule
- Le bonheur de votre civilisation et vos progrès par rapport au prochain Âge d'or
- La culture de votre civilisation et la quantité nécessaire pour acquérir une autre politique sociale
- Les ressources stratégiques de votre civilisation

Étendard de la ville

L'étendard de la ville comporte le nom de la ville; la puissance de combat de la ville apparaît sous son nom.

Remarquez les flèches sur les bords gauche et droit de l'étendard. Cliquez sur celles-ci pour fermer l'écran Ville de cette ville et passer à un autre. Vous pouvez parcourir toutes les villes de la partie au moyen de ces flèches.

Sous l'étendard de la ville, vous trouverez les ressources que la ville exige pour commencer la Journée Nous aimons le roi (voir « Journée Nous aimons le roi » à la page 78).

Affectation de ville

Cliquez sur le « + » près de « Affectation de ville » pour ouvrir ce volet; cliquez sur le « - » pour le fermer.

Ce volet permet de déterminer, s'il y a lieu, à qu'elle production la ville affectera sa population. Voici vos choix :

- **Affectation par défaut** : La ville demande à ses citoyens de produire une quantité équilibrée de Nourriture, Culture, Science, Or et ainsi de suite.
- **Affectation Nourriture** : La ville se concentre sur l'acquisition de Nourriture, ce qui signifie qu'elle croîtra plus rapidement.
- **Affectation Production** : La ville se concentre sur la Production afin de produire des unités, des

bâtiments et des Merveilles plus rapidement.
...et ainsi de suite. « Éviter la croissance » est utile si votre civilisation rencontre de plus en plus de malheur à la suite des pressions de la population.
Remarquez que ceci n'annule pas une case que vous avez « verrouillée ». Pour que la ville prenne le contrôle de cette population, vous devez déverrouiller la case en cliquant sur elle.

Citoyens sans emploi

Cette section est visible seulement si vous possédez des citoyens sans emploi.
Cliquez sur le « + » près de « Citoyens sans emploi » pour ouvrir ce volet; cliquez sur le « - » pour le fermer.
Les citoyens qui figurent dans cette liste sont ni des spécialistes ni des personnes qui travaillent sur les terres autour de leurs villes : ils sont sans emploi. Un citoyen sans emploi produit seulement 1 Production par tour, mais consomme la même quantité de Nourriture que tous les autres citoyens. Cliquez sur un citoyen sans emploi pour l'envoyer travailler dans une case disponible à l'extérieur de la ville. Vous pouvez aussi cliquer sur un espace Spécialiste libre dans un bâtiment : le citoyen sans emploi ira travailler comme Spécialiste dans le bâtiment.

Merveilles

Ce volet affiche les Merveilles que la ville a produites. Passez le pointeur sur une Merveille pour en savoir plus à son sujet.

Bâtiments

Cliquez sur le « + » près de « Bâtiments » pour ouvrir ce volet; cliquez sur le « - » pour le fermer.
Ce volet affiche les bâtiments que la ville a produits. Encore une fois, passez le pointeur sur un bâtiment pour en savoir plus à son sujet.
Si le bâtiment comporte des espaces Spécialiste, vous pouvez cliquer sur un espace libre pour commander à un citoyen de devenir un spécialiste dans ce bâtiment. Si un bâtiment possède des spécialistes, cliquez sur eux pour les supprimer du bâtiment. Ils seront déplacés soit vers la liste des citoyens sans emploi soit vers une case libre pour y travailler.

Acheter une case

Permet d'acheter une case quand vous pouvez vous le permettre. Cliquez sur ce bouton pour afficher le prix de la prochaine case. (Rappelez-vous que le prix augmente à chaque case que vous achetez.)
En même temps, les cases disponibles comportent des symboles et le pointeur devient un pointeur « acheter une case ». Cliquez sur une case disponible pour l'acheter, ou cliquez sur « Annuler » pour interrompre l'achat de cases.

Retourner à la carte

Ce bouton ferme l'écran Ville et vous ramène à la carte principale.

Le menu Production

Ce menu indique l'élément (unité, bâtiment, merveille ou projet) actuellement en cours de production ainsi que ses effets/statistiques de partie et le nombre de tours nécessaires pour

terminer la construction. Cliquez sur « Changer de Production » pour commander à la ville d'interrompre la production de l'élément en cours et passer à un autre.

Acheter

Cliquez sur « Acheter » pour ordonner à la ville d'acheter un élément. Le menu Acheter apparaît; cliquez sur un élément pour l'acheter. Notez que la ville n'achète pas l'élément sur lequel elle travaille actuellement; après l'achat, la ville continue de construire l'élément (sauf si elle en est empêchée). Par exemple, si une ville travaille sur un archer et qu'il lui reste 4 tours et que vous achetez un archer, vous obtenez immédiatement l'archer acheté, et celui qui est en cours de construction 4 tours plus tard – sauf bien sûr si vous changez de production après avoir acheté le premier archer.

Unités dans les villes

Unités de combat

Une seule unité de combat peut occuper une ville à la fois. Cette unité militaire est dite de « Garnison » et ajoute une importante prime de défense à la ville. D'autres unités de combat peuvent passer par la ville, mais elles ne peuvent y terminer leur tour. (Alors, si vous bâtissez une unité de combat dans une ville ayant une garnison, vous devez déplacer l'une des deux unités avant de terminer votre tour.)

Unités de non-combat

Une seule unité de non-combat (Travailleur, Colon ou Grand personnage) peut occuper une ville à la fois. Les autres peuvent traverser la ville mais non y terminer leur tour. Par conséquent, une ville peut compter au plus deux unités dans la ville à la fin d'un tour : une unité de combat et une unité de non-combat.

Construction dans les villes

Vous pouvez construire des bâtiments, des merveilles ou des unités dans une ville. Un seul peut être construit à la fois. Quand une construction est terminée, le message « CHOISISSEZ LA PRODUCTION » apparaît; cliquez sur ce message pour accéder au menu « Bâtir dans la ville » et choisissez l'élément suivant à construire.

Le menu Bâtir dans la ville

Le menu Bâtir dans la ville affiche toutes les unités, tous les bâtiments et toutes les merveilles que vous pouvez construire dans cette ville, à ce moment précis. Plus votre technologie augmente, plus il apparaîtra de nouveaux éléments et plus les éléments périmés disparaîtront. Chaque entrée indique le nombre de tours nécessaires pour terminer la construction.

Si une entrée est grisée, vous ne pouvez actuellement construire l'élément. Passez le pointeur sur une entrée pour voir ce qui vous manque.

Changer la construction

Pour changer ce qu'une ville construit, rendez-vous à l'écran Ville. La production courante de l'élément original n'est pas transférée au nouvel élément; cependant, elle demeure « dans les livres » un certain temps et, si vous commandez plus tard à cette ville de reprendre la construction de l'élément original, une partie ou la totalité de la production antérieure sera peut-être

appliquée au nouvel élément. Plus vous attendez, plus vous perdez de production.

Construire les unités

Vous pouvez bâtir le nombre d'unités voulu dans une ville (pourvu que vous disposiez des ressources nécessaires et que l'unité ne soit pas devenue périmée). Comme vous pouvez compter seulement une unité de combat et une unité de non-combat dans une ville, vous devrez peut-être déplacer l'unité nouvellement construite de la ville immédiatement après sa construction.

Voir « Unités » à la page 45 pour en savoir plus.

Construire des bâtiments

Un seul bâtiment de chaque type peut être construit dans une ville : une ville ne peut posséder de bâtiments en double. Une fois que vous avez construit un bâtiment, celui-ci disparaît du menu Bâtir dans la ville de cette ville. (Vous pouvez évidemment construire le même bâtiment dans une autre ville.)

Voir « Bâtiments » à la page 75 pour en savoir plus.

Construire les Merveilles

Il existe deux types de Merveilles dans le jeu : Merveilles nationales et Merveilles mondiales. Chaque civilisation peut construire un seul exemplaire d'une Merveille nationale (autrement dit, chaque civilisation peut construire une Épopée nationale, mais aucune civilisation ne peut en ériger deux). Une seule de chaque Merveille mondiale peut être construite dans le monde : quand une civilisation en a construite une, aucune autre civilisation ne peut le faire. Les Merveilles disparaissent du menu Bâtir dans la ville dès que vous ne pouvez plus les construire. Si une autre civilisation termine la construction d'une Merveille mondiale pendant que vous la bâtissez, vous recevrez une prime Or pour compenser vos efforts, et vous devrez entreprendre la construction d'un autre élément.

Voir « Merveilles » à la page 110 pour en savoir plus.

Exploiter les terres

Les villes prospèrent en fonction des terres qui les entourent. Leurs citoyens « exploitent » les terres, récoltent la Nourriture, la Richesse, la Production et la Science des cases. Les citoyens peuvent exploiter les cases qui se trouvent à deux cases de distance de la ville et qui se trouvent à l'intérieur des frontières de votre civilisation. Une seule ville peut exploiter une seule case, même si celle-ci se trouve à une distance de deux cases.

Affecter les citoyens aux terres

À mesure que votre ville prendra de l'expansion, elle affectera automatiquement ses citoyens aux terres avoisinantes. Elle cherche à procurer une quantité équilibrée de Nourriture, Production et Richesse. Vous pouvez commander aux citoyens d'une ville de travailler dans d'autres cases – par exemple, si vous voulez qu'une certaine s'emploie à générer de la richesse ou de la production. Voir « L'écran Ville » à la page 67.



Améliorer les terres

Alors que certaines cases produisent naturellement de bonnes quantités de Nourriture, Richesse et ainsi de suite, bon nombre peuvent être « améliorées » pour produire davantage et ainsi accroître la croissance, la richesse, la productivité ou la science d'une ville. Vous devez bâtir des « Travailleurs » pour améliorer les terres. Quand vous possédez un Travailleur, vous pouvez lui ordonner de construire des améliorations – comme des fermes, des mines, des écoles et ainsi de suite – qui rendront les terres autour de vos villes beaucoup plus productives.

Voir « Travailleurs et améliorations » à la page 86 pour en savoir plus.

Spécialistes

À la création d'une ville, tous ses citoyens (population) travaillent dans les cases avoisinantes de la ville et génèrent Nourriture, Production, Or, etc. Par la suite, vous pouvez construire certains bâtiments qui vous permettront de réaffecter certains des citoyens comme spécialistes du bâtiment. Par exemple, la Bibliothèque compte 2 « espaces » pour des spécialistes « Scientifique ». Une fois que vous avez érigé une Bibliothèque dans une ville, vous pouvez y affecter 1 ou 2 citoyens comme scientifiques. (Notez que tous les bâtiments ne créent pas des spécialistes; voir la section Bâtiments de la Civilopédia.) Il existe quatre catégories de spécialistes. Le type qu'un citoyen devient dépend du type de bâtiment auquel il est affecté.

Artiste

Un spécialiste artiste produit la Culture et engendre des points en vue d'acquérir un Grand artiste (voir « Grand artiste » à la page 100). Les artistes sont affectés aux bâtiments de culture comme les Temples et les Musées.

Ingénieur

Un spécialiste ingénieur génère la Production (marteaux) et engendre les points nécessaires pour acquérir un Grand ingénieur. Les ingénieurs sont affectés aux bâtiments de production comme les Ateliers et les Usines.

Commerçant

Un spécialiste commerçant produit l'Or et engendre les points nécessaires pour acquérir un Grand commerçant. Les commerçants sont affectés aux bâtiments de richesse comme les Marchés et les Banques.

Scientifique

Un spécialiste scientifique génère la Science (béchers) et engendre les points nécessaires pour acquérir un Grand scientifique.

Les scientifiques sont affectés aux bâtiments de science comme les Bibliothèques et les Universités.

Affecter les spécialistes

Pour affecter un spécialiste, allez à l'écran Ville. Cliquez sur l'espace « Spécialiste » dans le bâtiment dans lequel vous voulez affecter le spécialiste. Un citoyen sera supprimé d'une case et affecté au bâtiment. Si vous cliquez de nouveau sur l'espace, le citoyen est supprimé du bâtiment et réaffecté aux champs.

Voir « L'écran Ville » à la page 67 pour en savoir plus sur l'affectation de citoyens aux cases et comme spécialistes.

Effets de l'affectation de spécialistes à la production de la ville

Rappelez-vous qu'un citoyen qui exploite une case produit une ressource pour la ville – il peut s'agir de Nourriture, de Production, d'Or, de Culture ou de Science. Une fois que ce citoyen est affecté comme spécialiste, il ou elle n'exploite plus la case, et ce qu'il ou elle produisait est perdu. Par conséquent, on recommande de vérifier la Nourriture, l'Or et la Production de votre ville quand vous créez des spécialistes.

Citoyens sans emploi

Si un citoyen n'est pas affecté aux champs et qu'il n'est pas un spécialiste, il est « sans emploi ». Il procure toutefois encore 1 Production pour la ville.

Combat de ville

Les villes peuvent être attaquées et capturées par des unités ennemies. Chaque ville dispose d'une statistique « Puissance de combat » déterminée par l'emplacement et la taille de la ville, si des unités militaires sont en « garnison » dans cette ville, et si des bâtiments de défenses comme des murs y ont été construits. Plus la valeur défensive d'une ville est élevée, plus il est difficile de la capturer. À moins que la ville ne soit extrêmement faible ou que l'unité qui attaque ne soit extrêmement puissante, plusieurs unités devront mettre plusieurs tours pour capturer une ville.

Voir « Combat » à la page 54 pour en savoir plus sur l'art de la guerre en général.

Attaquer une ville

Pour attaquer une ville ennemie, commandez à votre unité de mêlée de pénétrer dans la case de la ville. Une ronde de combat s'ensuivra et l'unité et la ville subiront des dommages. Si les points de frappe de votre unité sont réduits à zéro, celle-ci est détruite. Si les points de frappe de la ville sont réduits à zéro, votre unité capture la ville.

Attaquer avec des unités à distance

Même si vous pouvez attaquer une ville et l'affaiblir avec des unités à distance, vous ne pouvez capturer la ville avec une unité à distance; vous devez faire pénétrer une unité de mêlée dans la ville pour la capturer. De même, les unités navales et aériennes ne peuvent capturer une ville, mais elles peuvent anéantir ses défenses.

Voir « Combat aérien » à la page 119 et « Combat naval » à la page 59 pour en savoir plus.

Défendre une ville

Différentes actions vous sont offertes pour améliorer les défenses d'une ville. Vous pouvez

« héberger » une puissante unité dans la ville. Une unité de mêlée augmente considérablement la puissance de défense d'une ville, et une unité à distance peut tirer sur les unités ennemies à proximité.

Vous pouvez aussi construire des Murs et des Châteaux qui amélioreront la puissance de la ville. Une ville construite sur une colline obtient également des primes de défense.

Toutefois, quelle que soit la puissance d'une ville, il est très important de posséder des unités à l'extérieur de la ville pour supporter cette dernière, pour blesser les unités qui attaquent et les empêcher d'encercler la ville et de recevoir d'énormes primes d'attaque de flanc contre elle. Voir « Combat de ville » à la page 59 pour en savoir plus.

Conquérir une ville

Quand votre unité pénètre dans une ville ennemie, trois choix s'offrent à vous : vous pouvez détruire la ville, vous pouvez l'annexer à votre empire ou vous pouvez la transformer en état-pantin. Chaque choix comporte ses propres avantages et coûts.

Détruire la ville

Si vous détruisez la ville, elle disparaît... à jamais. Tous ses bâtiments, ses merveilles et ses citoyens sont anéantis. Êtes-vous fier... espèce de grosse brute! Il existe certes de bonnes raisons pour détruire une ville, surtout en ce qui concerne le bonheur de votre population (voir ci-dessous), mais ce comportement extrême entraîne d'importantes conséquences sur le plan diplomatique – c.-à-d. d'autres civilisations et villes-états peuvent être moins enclines à former des alliances avec vous si elles croient que vous êtes un maniaque sanguinaire. Vous pouvez détruire la ville immédiatement après l'avoir capturée ou à tout moment par la suite.

VILLES INDESTRUCTIBLES

Vous ne pouvez détruire une ville que vous avez fondée. (Une autre civilisation peut le faire, mais par vous.) De plus, vous ne pouvez détruire une ville-état ou la capitale d'une autre civilisation.

Annexer la ville

Si vous annexez la ville, vous l'intégrez à votre empire. Vous contrôlez complètement la ville, comme si vous l'aviez construite vous-même. Le seul inconvénient de l'annexion réside dans le fait que vos citoyens deviennent *très* malheureux et que vous devez construire des bâtiments de bonheur comme des palais de justice et des colisées ou vous relier à des ressources de luxe pour compenser leur extrême mécontentement. Annexer un trop grand nombre de villes trop rapidement peut freiner considérablement l'essor d'un empire.

Voir « Bonheur » à la page 107 pour en savoir plus.

Transformer la ville en pantin

Si vous faites de la ville conquise un pantin, vous recevez les bienfaits de la recherche de la ville ainsi que de sa production de richesse, mais vos citoyens sont beaucoup moins malheureux. Cependant, vous ne contrôlez pas la production de la ville. Cette dernière construit les bâtiments de son choix et ne crée aucune nouvelle unité ou merveille. Vous devez donc fournir la force militaire pour la défendre et, si vous voulez augmenter l'efficacité de la ville, vous devez commander aux Travailliers de votre civilisation d'améliorer ses terres.

Vous pouvez annexer une ville-pantin en tout temps. Il suffit de cliquer sur l'étendard de la ville.

BÂTIMENTS

Une ville est davantage qu'un regroupement de maisons. Elle renferme des écoles et des bibliothèques, des marchés et des greniers, des banques et des casernes. Les bâtiments représentent les améliorations et les mises à niveau que vous effectuez dans une ville. Les bâtiments peuvent accroître le taux de croissance de la ville, accélérer la production, accroître la science d'une ville, améliorer ses défenses et plein d'autres bonnes choses. Voir « Liste des bâtiments » à la page 162 ou la section Bâtiments de la Civilopédia pour en savoir plus.

Une ville qui ne compte aucun bâtiment est passablement faible et primitive et le demeurera probablement, alors qu'une ville qui comprend un grand nombre de bâtiments peut en venir à dominer le monde.

Comment construire des bâtiments

Quand une ville est prête à entreprendre une construction, le menu « Production » de la ville apparaît. Si un bâtiment peut être construit, il apparaît dans ce menu. Cliquez sur le bâtiment pour commander à la ville d'en entreprendre la construction.

Changer la construction et acheter des bâtiments

Vous pouvez changer les ordres de construction d'une ville à l'écran Ville. Vous pouvez aussi dépenser de l'or pour acheter un bâtiment à cet écran. Voir « L'écran Ville » à la page 67 pour en savoir plus.

Bâtiment préalable

À la seule exception du monument, qui ne comporte aucun préalable et est disponible au début de la partie, vous devez connaître une technologie particulière pour construire un bâtiment. Par exemple, vous devez mériter Ouvrages de bronze avant de pouvoir bâtir un bâtiment.

Certains bâtiments comportent aussi des préalables de ressource – par exemple, une ville doit posséder une source améliorée de chevaux ou d'ivoire à proximité pour construire un cirque.

De plus, certains bâtiments comportent des bâtiments préalables. Vous ne pouvez construire un temple dans une ville à moins d'y avoir déjà construit un monument.

Spécialistes et bâtiments

Certains bâtiments vous permettent de créer des « spécialistes » au moyen de vos citoyens, qui travailleront dans ces bâtiments. Les spécialistes améliorent la production du bâtiment, de même que la production des Grands personnages de la ville. Voir « Spécialistes » à la page 72 et « Grands personnages » à la page 99 pour en savoir plus.

Entretien des bâtiments

Les bâtiments comportent un inconvénient : la plupart coûtent de l'or pour l'entretien. Le prix dépend du bâtiment en question et peut varier de 1 à 10 par tour. L'or est déduit de votre trésor à chaque tour. Voir « Or » à la page 103 pour en savoir plus sur l'entretien.

Le Palais

Le palais est un bâtiment spécial. En partie bâtiment, en partie Merveille, le palais apparaît automatiquement dans la première ville que vous construisez, ce qui fait de cette ville la capitale de votre empire. Si votre capitale est capturée, votre palais est automatiquement reconstruit dans une autre ville, ce qui fait de cette ville votre nouvelle capitale. Si vous reprenez par la suite votre capitale originale, le palais revient à son emplacement original.

Le palais procure une petite quantité de Production, de Science, d'Or et de Culture à votre civilisation. Si vous reliez d'autres villes à la capitale par route ou port, vous créez des routes commerciales qui engendreront des revenus supplémentaires.

Villes capturées

Si une ville est capturée, ses Merveilles mondiales sont aussi capturées. Les Merveilles nationales d'une ville sont détruites quand cette dernière est capturée.

Les bâtiments de culture et militaires de la ville (temples, casernes, etc.) sont toujours détruits à la prise de la ville. Tous les autres bâtiments ont 66 % de chance d'être capturés intacts.

NOURRITURE ET CROISSANCE DE LA VILLE

La nourriture abondante représente le facteur le plus important pour déterminer la montée de la civilisation humaine. Pendant que les humains devaient consacrer pratiquement tous leurs temps libres à ramasser de la nourriture pour eux et leurs familles ou leur tribu, ils disposaient de très peu d'énergie pour d'autres activités – peindre des murales dans les grottes, par exemple, créer une langue écrite ou découvrir des muons. Dès que la nourriture est abondante, tout devient possible.

Villes et Nourriture

Une ville a besoin de 2 Nourriture par citoyen (autre mot pour « population ») par tour pour éviter la famine. Une ville acquiert la Nourriture (de même que la Production et l'Or) en affectant ses citoyens à « exploiter » les terres avoisinantes de la ville. La ville peut exploiter toute case se trouvant à deux espaces de la ville qui se trouve aussi à l'intérieur des frontières de la civilisation, pourvu qu'elles ne soient pas aussi exploitées par une autre ville.

Si on lui en laisse la possibilité, la ville affectera autant de citoyens que nécessaire pour acquérir sa Nourriture. Si la Nourriture n'est pas suffisamment abondante, la ville crie famine et perd des citoyens jusqu'à ce qu'elle puisse se supporter.

Affecter manuellement les citoyens aux terres

Vous pouvez affecter manuellement les citoyens d'une ville à des cases particulières, par exemple, pour exiger que la ville concentre ses efforts sur la croissance ou la production ou l'or. Voir « L'écran Ville » à la page 67 pour en savoir plus.

Obtenir plus de nourriture

Certaines cases procurent plus de nourriture que d'autres, et les villes à proximité d'une ou de plusieurs de ces cases croîtront plus rapidement. De plus, les travailleurs peuvent « améliorer » de nombreuses cases avec fermes, augmentant ainsi leur production de nourriture.

Meilleures cases de Nourriture

RESSOURCES PRIMES

Les cases comportant des ressources « en prime » procurent beaucoup de nourriture quand un travailleur construit l'amélioration appropriée sur la ressource. Ces améliorations comprennent les bananes, le bétail, les chevreuils, les poissons et le blé. Voir « Travailleurs et améliorations » à la page 86 et « Ressources » à la page 36 pour en savoir plus.

CASES OASIS

Les Oasis livrent beaucoup de nourriture, plus particulièrement si on les compare au désert dans lequel elles sont généralement créées.

PLAINES INONDABLES

Les plaines inondables produisent aussi beaucoup de nourriture.

PRAIRIE ET JUNGLE

Ces cases produisent aussi une bonne quantité de nourriture.

Améliorations

Les travailleurs peuvent construire des fermes sur la plupart des cases pour accroître leur production de nourriture.

Bâtiments, Merveilles et Politiques sociales

Certains bâtiments, merveilles et politiques sociales influent sur la quantité de nourriture qu'une ville produit ou la quantité dont elle a besoin dans ses « réserves » pour croître (voir ci-dessous).

Villes-états maritimes

Si vous vous liez d'amitié avec une ville-état maritime, celle-ci fournira de la nourriture à toutes vos villes, et votre capitale recevra la plus grande partie de la nourriture.

Journée Nous aimons le roi

Si une ville célèbre la « Journée Nous aimons le roi » (voir « Ressources » à la page 36), sa production de nourriture supplémentaire augmente de 25 %. (Pas de surplus, pas d'avantage.)

Malheur de ville

Si votre civilisation est malheureuse, la ville produit *moins* de nourriture. La ville produit suffisamment de nourriture pour nourrir ses citoyens, mais la quantité de nourriture supplémentaire qu'elle produit diminue de 67 %.

Croissance de ville

À chaque tour, les citoyens d'une ville amassent une certaine quantité de nourriture de ses terres avoisinantes et de diverses autres sources, tel que décrit ci-dessus. Les citoyens de la ville ont les premiers accès à cette nourriture et consomment 2 Nourriture par point de population (par conséquent, une ville avec une population de 7 consomme 14 Nourriture par tour). La nourriture en surplus est placée dans ce qu'on appelle poétiquement les « Réserves de croissance de la ville ».

Les « réserves » de croissance de la ville

Les réserves de croissance de la ville contiennent tout surplus de nourriture produite par une ville à chaque tour. Quand la nourriture atteint une quantité déterminée, la population (les citoyens) de la ville augmente de 1; puis les réserves de croissance de la ville sont vidées et le processus recommence. La quantité de nourriture nécessaire pour assurer la croissance de la population augmente *considérablement* à mesure que la ville grossit.

La case d'info sur la ville dans le coin supérieur gauche de l'écran Ville indique le nombre de tours nécessaires avant que la ville ne grossisse; et l'entrée « Nourriture » dans cette case indique la quantité de nourriture que la ville produit actuellement à chaque tour. Passez le pointeur sur l'entrée « Nourriture » pour voir exactement la quantité de nourriture dont vous avez besoin pour remplir les réserves de croissance de la ville.

Production de Colons et de Nourriture

Les Colons peuvent être construits seulement dans les villes de taille 2 ou plus. Pendant la construction, les Colons consomment la production d'une ville et tout le surplus de nourriture produite par la ville. Tant que le Colon est en production, la ville ne croît pas et n'ajoute pas de nourriture dans ses réserves de croissance. (Notez que les Colons ne soustraient pas de nourriture des réserves; ils consomment le surplus de la nourriture produite et empêchent que d'autre nourriture soit versée dans les réserves.)

CULTURE

La culture est la mesure de l'engagement de votre civilisation envers les arts et les lettres et les sciences humaines, et leur appréciation de ceux-ci – tout depuis les peintures dans les grottes et les têtes Tiki, en passant par « Hamlet » et la Neuvième symphonie de Beethoven et la plus récente vidéo de Lady Gaga. Dans le jeu, la culture exerce deux grands effets : elle étend les territoires de vos villes (et par conséquent vos frontières en général) et elle permet d'acheter de nouvelles « Politiques sociales ». Et fait encore plus important, si vous acquerez suffisamment de culture, vous pouvez remporter une « victoire culturelle ».

Obtenir la culture

Votre civilisation acquiert la culture de différentes façons.

- **Votre palais** : Votre palais (créé quand vous avez bâti votre première ville) produit 2 points de culture par tour.
- **Ruines anciennes** : Une ruine ancienne peut vous procurer une importante dose de culture.
- **Bâtiments** : Certains bâtiments procurent la culture. Le monument et le temple en sont deux exemples initiaux.
- **Spécialistes** : Les spécialistes, plus particulièrement les artistes, produisent la culture.
- **Merveilles** : Certaines merveilles engendrent la culture. L'Hermitage, l'Épopée héroïque et les Épopées nationales sont trois merveilles nationales qui procurent la culture, et il vous en reste bien d'autres à découvrir.
- **Politiques sociales** : Certaines politiques sociales augmentent votre production de culture. Le secteur « Népotisme » compte un certain nombre de politiques axées sur la culture.
- **Grand artiste** : Un Grand artiste peut construire une amélioration « Grand site » dans une case. Si votre ville exploite cette case, elle acquiert beaucoup de culture.
- **Villes-états** : Certaines villes-états procurent la culture si vos relations sont amicales.

Étendre le territoire


Plus une ville acquiert de culture, plus elle acquiert de nouvelles cases dans le territoire non réclamé avoisinant. Plus rapidement elle acquiert de culture, plus rapidement son territoire s'étend. Chaque ville acquiert du territoire en fonction de sa propre production de culture. Quand elle atteint un certain niveau, elle « revendique » une nouvelle case (s'il y en a de disponibles).

Consultez la case d'info sur la ville à l'écran Ville pour connaître la quantité de culture qu'une ville produit à chaque tour et combien de temps il faut avant que la ville obtienne une nouvelle case. La quantité de culture nécessaire pour obtenir une nouvelle case augmente à mesure que le territoire de la ville s'étend.

Notez que vous pouvez aussi dépenser de l'or pour « acheter » des cases; cette transaction est tout à fait indépendante de l'acquisition de la ville basée sur sa culture.

Acquérir les politiques sociales

Vous acquerez politiques sociales en fonction de la quantité totale de culture produite par toutes vos villes. Consultez la barre d'état à la partie supérieure de l'écran principal pour connaître la quantité totale de culture amassée par votre civilisation, la quantité de culture que la civilisation produit à chaque tour et combien elle doit en posséder avant d'obtenir une nouvelle politique sociale.



Quand vous avez accumulé suffisamment de culture, vous pouvez aller à l'écran Politiques sociales et acheter une nouvelle politique. (Voir « Politiques sociales » à la page 93 pour en savoir plus.) Chaque fois que vous achetez une nouvelle politique sociale, le prix de la suivante augmente.

Victoire culturelle

Rappelez-vous que vous pouvez remporter la victoire en acquérant suffisamment de politiques sociales, puis en construisant le « Projet Utopie ». Voir « Victoire et défaite » à la page 115 pour en savoir plus.

TECHNOLOGIE

La Technologie est l'une des forces motrices de la civilisation. Ce sont les percées technologiques en agriculture et en pêche qui ont permis aux villes de croître et de prospérer. Ce sont les percées en armement et en maçonnerie qui ont permis à certaines villes de repousser les envieux Barbares qui cherchaient à voler leur nourriture et piller leurs richesses. Ce sont les percées en médecine et en hygiène qui ont permis de combattre la grande menace pour la civilisation – la maladie. Les percées technologiques rendent une civilisation plus forte, plus grosse, plus intelligente et beaucoup plus difficile à vaincre. Il est primordial qu'une civilisation suive ses voisins sur le plan technologique. Tout le reste étant plus ou moins comparable, il est possible qu'une civilisation rétrograde surpasse un voisin plus avancé, mais on arrive difficilement à donner de nombreux exemples de tels événements dans l'histoire.

Technologie et béciers



Sous *Civilization V*, chaque technologie acquise donne à votre civilisation accès à une unité, un bâtiment, une ressource ou une merveille avancée, ou vous procure un autre avantage tangible. Chaque nouvelle technologie rend votre civilisation encore plus puissante.

Vous acquérez la technologie en accumulant des « béciers », qui représentent la quantité de science que votre civilisation possède.

Votre civilisation reçoit un certain nombre de béciers dans ses réserves de science à chaque tour. Chaque technologie coûte un certain nombre de béciers; quand vous avez accumulé suffisamment de béciers, vous acquérez la technologie. Lorsque

vous obtenez la nouvelle technologie, votre réserve de béciers se vide et vous recommencez à accumuler des béciers en vue d'acquérir la prochaine technologie.

D'où viennent les béciers?

Les béciers viennent de vos citoyens (la population de vos villes). À chaque tour, vous obtenez un nombre de base de béciers correspondant à la population combinée de toutes vos villes. Plus vos villes sont peuplées, plus vous produisez de béciers.

En plus des béciers produits par votre population de base, vous recevez 3 béciers de votre palais. (Une fois que vous aurez bâti une ville, vous produirez 4 béciers à chaque tour : 1 de votre citoyen et 3 du palais). Vous pouvez accumuler d'autres béciers en construisant certains bâtiments ou merveilles, et en adoptant certaines politiques sociales.

Augmenter le nombre de béciers (et accélérer la recherche)

Voici quelques conseils pour accélérer votre recherche (ou votre acquisition de technologie).

RUINES ANCIENNES

Certaines ruines anciennes procurent de nouvelles technologies. Vous ne les obtenez pas à coup sûr, mais c'est une autre bonne raison pour les rechercher et les revendiquer avant que quelqu'un d'autre ne le fasse.

COMMERCE

Vous pouvez conclure des « Ententes de recherche » avec d'autres civilisations une fois que vous avez appris la technologie Écriture. En vertu de telles ententes, chaque civilisation paie 150 Or et obtient en retour une augmentation de 15 % de sa recherche pendant la durée de l'entente.

BÂTIMENTS

Vous pouvez construire un certain nombre de bâtiments, qui accroîtront votre acquisition de béchers. La Bibliothèque accroît la production de béchers de chaque citoyen de moitié et permet d'affecter deux spécialistes scientifiques (voir « Spécialistes » à la page 72 pour en savoir plus). L'Université agit passablement de la même façon. Voir la section Bâtiment de la Civilopédia et « Liste des bâtiments » à la page 162 pour en savoir plus sur ce sujet et d'autres bâtiments producteurs de connaissances.

MERVEILLES

Un certain nombre de merveilles accroissent considérablement la technologie de votre civilisation. La merveille nationale Collège national augmente la production de béchers de votre civilisation de 50 %. La Grande bibliothèque accorde immédiatement une nouvelle technologie à votre civilisation. Voir la section Merveille de la Civilopédia pour en savoir plus.

GRANDS SCIENTIFIQUES

Un Grand scientifique peut vous accorder immédiatement une technologie gratuite, ou l'unité peut être sacrifiée à la construction d'une amélioration Académie, qui procure 5 béchers/tour quand la case est exploitée. Voir « Grands personnages » à la page 99 pour en savoir plus.

LA SECTION RATIONALISME DES POLITIQUES SOCIALES

La section Rationalisme des politiques sociales déborde de politiques qui peuvent accroître la recherche.

Cette section devient disponible durant l'ère Renaissance. Voir « Politiques sociales » à la page 93 pour en savoir plus.

Choisir une technologie à étudier

Une fois que vous avez construit votre première ville, le menu « Choisir la recherche » apparaît et vous devez sélectionner la technologie que vous souhaitez étudier. Avec le temps, vous acquérez suffisamment de béchers et vous apprenez cette technologie, et le menu « Choisir la recherche » réapparaît et vous devez choisir la prochaine technologie. Il existe plus de 70 technologies à maîtriser et, si vous les obtenez toutes, vous pouvez entreprendre « Technologies futures », qui augmentent votre pointage général.



Le menu Choisir la recherche

Quand vient le temps de choisir une nouvelle technologie, le menu Choisir la recherche apparaît sur le côté gauche de l'écran. La technologie que vous venez de maîtriser (l'écran affiche « Agriculture » quand il apparaît pour la première fois) apparaît en haut. En-dessous, vous verrez le bouton « Ouvrir l'arbre des technologies » (nous y reviendrons), et en-dessous vous verrez la liste des technologies disponibles en ce moment. Chaque technologie affiche le nombre de tours nécessaires pour obtenir cette technologie, de même que les icônes représentant les divers bâtiments, améliorations, merveilles et ainsi de suite que la technologie rend possibles (ou « déverrouille »). Vous pouvez passer le pointeur de la souris sur une icône ou une technologie pour en savoir plus à son sujet.

Cliquez sur une technologie pour choisir de rechercher cette technologie. Le menu Choisir la recherche disparaît et une grosse icône apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran montrant la technologie que vous recherchez présentement et quand elle sera acquise.

Changer la recherche

Vous pouvez changer la technologie que vous recherchez en tout temps. Pour ce, cliquez sur l'icône de technologie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le menu Choisir la recherche réapparaît et vous pouvez choisir l'une des technologies disponibles de la liste. Vous pouvez continuer de rechercher la technologie originale plus tard au point où vous avez arrêté; la recherche antérieure n'est pas perdue.

Les technologies disponibles

Au début de la partie, seulement quelques technologies peuvent faire l'objet de recherche – en règle générale l'élevage, le tir à l'arc, la poterie et l'exploitation minière. Toutes les autres technologies de la partie comportent une ou plusieurs technologies préalables que vous devez apprendre avant de pouvoir les étudier. Quand vous avez appris les technologies préalables, la

technologie maintenant disponible apparaît dans le menu Choisir la recherche.

Par exemple, les technologies Voile, Calendrier et Écriture exigent la connaissance de la poterie avant de pouvoir être apprises. Par conséquent, si vous étudiez la poterie, cette technologie est supprimée du menu Choisir la recherche (parce que vous la maîtrisez déjà) et la voile, le calendrier et l'écriture sont ajoutés.

Certaines technologies exigent la connaissance de 2 ou 3 technologies préalables, pas seulement une. Ces technologies n'apparaissent pas tant que vous n'avez pas appris toutes les technologies exigées.

Le grand arbre des technologies

Consultez l'arbre des technologies pour apprendre comment celles-ci fonctionnent dans la partie. L'arbre présente toutes les technologies et montre comment elles sont interreliées. Vous pouvez cliquer sur une technologie pour commander à votre civilisation de la rechercher – si votre civilisation ne connaît pas les technologies préalables, elle les recherchera également. L'arbre des technologies trace le chemin le plus rapide vers la technologie demandée, et vous rechercherez les prépointeurs nécessaires dans l'ordre d'apparition.

L'arbre des technologies se trouve dans le menu Choisir la recherche, ou sous la touche F5.

La victoire technologique

Une fois que vous avez appris suffisamment de technologies, vous pouvez construire un vaisseau spatial et envoyer une colonie en mission sur Alpha Centaure. Si vous lancez cette mission avant que toute autre civilisation ne remporte quelque victoire, vous remportez une victoire technologique.

Voir « Victoire et défaite » à la page 115 pour en savoir plus sur les diverses façons de remporter la victoire à *Civilization V*.

TRAVAILLEURS ET AMÉLIORATIONS

Les travailleurs représentent les hommes et les femmes qui bâtissent votre empire. Ils dégagent les jungles et bâtissent les fermes qui nourrissent vos villes. Ils creusent les mines qui vous fournissent le précieux or et le puissant fer. Ils construisent les routes qui relient vos villes. Même s'ils ne sont pas des unités militaires, les travailleurs sont *importants*.

Les améliorations accroissent la production, l'or et/ou la production de nourriture des cases. Elles donnent accès aux primes spéciales rattachées à certaines ressources. Si vous n'améliorez pas vos terres, votre civilisation sera vraisemblablement écrasée par les autres qui progressent.

Créer des travailleurs

Les travailleurs sont bâtis dans les villes, tout comme les autres unités.

Travailleurs au combat

Les travailleurs sont des unités non militaires. Ils sont capturés quand une unité ennemie pénètre dans leur case, et ils subissent des dommages quand ils sont attaqués par des unités à distance (ils guérissent comme les autres unités, mais ils n'acquièrent pas d'expérience et ne reçoivent pas de promotions). Les travailleurs ne peuvent attaquer ni endommager d'autres unités.

On recommande de jumeler une unité militaire à un travailleur si ce dernier se trouve en territoire dangereux.

Le volet Actions de travailleur

Quand un travailleur actif se trouve dans un endroit où il peut être productif – disons construire une route, bâtir une amélioration ou dégager le terrain – le volet Actions de travailleur est visible. Ce volet affiche toutes les actions disponibles au travailleur à cet endroit. Cliquez sur une action pour commander au travailleur de commencer à construire. Les actions de travailleur prennent du temps; passez le pointeur sur l'action pour savoir le temps que le travailleur mettra pour exécuter cette action.

Dégager le terrain

Une fois que leur civilisation a appris la technologie Exploitation minière, les travailleurs peuvent éliminer les forêts des cases. Quand ils ont appris les ouvrages de bronze, ils peuvent éliminer la jungle. Et une fois qu'ils ont appris la maçonnerie, ils peuvent drainer les marais. Quand ces caractéristiques sont éliminées, elles disparaissent à jamais.

Temps nécessaire pour dégager le terrain

Supprimer la forêt : 3 tours

Supprimer la jungle : 6 tours

Drainer le marais : 5 tours

Bâtir des routes

Les travailleurs peuvent construire des routes quand leur civilisation a acquis la technologie Roue. Les routes peuvent être construites en territoire ami, neutre ou ennemi. On peut les bâtir sur tout genre de terrain et sur toutes les caractéristiques, sauf les montagnes, les merveilles naturelles et la glace (et, bien sûr, on ne peut les bâtir dans les cases d'eau). Les routes peuvent être bâties dans les cases possédant des ressources et/ou des améliorations. Voir « Routes et chemins de fer » à la page 52 pour en savoir plus.

Temps nécessaire pour construire une route

Il faut à un travailleur 3 tours pour construire une route dans quelque case que ce soit.

Routes et routes commerciales

S'il existe une route entre votre capitale et une autre de vos villes, ces villes posséderont une « route commerciale ». Les routes commerciales procurent à votre civilisation des primes en or à chaque tour, dont la quantité dépend de la taille des villes en question. (Les ports peuvent aussi créer des routes commerciales entre les villes côtières.) Voir « Routes commerciales » à la page 103 pour en savoir plus.

Construire les améliorations

Quand une civilisation a appris la technologie appropriée, ses travailleurs peuvent construire des améliorations.

Où construire les améliorations

On peut construire les améliorations seulement dans les endroits appropriés. (Les fermes ne peuvent être construites sur la glace, par exemple, et les mines ne peuvent être creusées sur les ressources de bétail.) Le volet d'actions de travailleur affiche seulement les améliorations pour lesquelles votre civilisation possède la technologie et qui conviennent à la case que le travailleur actif occupe.

En règle générale, on peut construire les fermes dans toute case qui ne contient pas de ressources. Si la case comprend une ressource, seule l'amélioration appropriée peut être construite.

Durée de construction

Chaque type d'amélioration exige un certain temps avant la fin de la construction. Les durées indiquées ci-dessous sont pour une partie ordinaire; il faut plus de temps pour construire des améliorations dans les parties marathons, et moins de temps dans les parties commencées dans les ères plus récentes.

Combien de temps reste-t-il?

Passez le pointeur sur un travailleur pour savoir combien de temps il reste pour terminer le projet de construction actuel.

Quitter et reprendre un projet d'amélioration

Si vous quittez en plein milieu et reprenez le même projet plus tard, le temps déjà consacré sera soustrait du temps nécessaire pour terminer le projet. Cependant, si vous changez de projets, tous les progrès réalisés dans le cadre du projet précédent sont perdus.

Amélioration Ferme

La ferme est l'amélioration la plus rapide et la plus courante qui soit. Toutes les civilisations entreprennent la partie en sachant comment cultiver. Les améliorations Ferme peuvent être construites dans la plupart des cases, de même que sur diverses ressources.

Technologie nécessaire : Agriculture (acquise au début de la partie)

Peut être construite : Partout sauf sur la glace. Les fermes accroissent la production de la case de 1 Nourriture.

Durée de construction : 6 tours

Forêt : Les fermes peuvent être construites sur les cases boisées une fois que vous avez appris la technologie Exploitation minière. La forêt est supprimée quand la ferme est construite.

Temps total de construction : 10 tours

Jungle : Les fermes peuvent être construites dans les cases couvertes de jungle une fois que vous avez appris la technologie Ouvrages de bronze. La jungle est supprimée quand la ferme est construite.

Temps total de construction : 13 tours

Marais : On peut construire les fermes dans les cases de marais quand vous avez appris la technologie Maçonnerie. Le marais est supprimé quand la ferme est construite.

Temps total de construction : 12 tours

Accès aux ressources : Les fermes ont accès à la ressource Blé, qui accroît la production de la case de 1 Nourriture et 1 Or.

Amélioration Mine

L'amélioration Mine est apprise quand votre civilisation acquiert la technologie Exploitation minière. On peut l'utiliser pour accroître la production de nombre de cases, et pour déverrouiller diverses ressources. La mine est aussi importante que la ferme.

Technologie nécessaire : Exploitation minière

Peut être construite sur : On peut construire les mines seulement sur les cases Collines ou Ressources. Les mines accroissent la production d'une case de 1 Production.

Durée de construction : 6 tours

Forêt : Les mines peuvent être construites dans les cases boisées. La forêt est supprimée quand la mine est construite.

Temps total de construction : 10 tours

Jungle : Les mines peuvent être construites dans les cases de jungle une fois que vous avez appris la technologie Ouvrages de bronze. La jungle est supprimée quand la mine est construite.

Temps total de construction : 13 tours

Marais : On peut construire les fermes dans les cases de marais quand vous avez appris la technologie Maçonnerie. Le marais est supprimé quand la mine est construite.

Temps total de construction : 12 tours

Accès aux ressources : Les mines déverrouillent les ressources Fer, Charbon, Aluminium, Uranium, Pierres précieuses, Or et Argent. Voir « Ressources » à la page 36 pour en savoir plus.

L'amélioration spéciale Fort

L'amélioration Fort est une amélioration spéciale construite par les travailleurs et qui protège les unités militaires dans les territoires amis. On peut construire le fort seulement dans une case amie ou neutre. On peut le construire sur toute ressource, mais construire un fort sur une autre amélioration détruira l'amélioration précédente. Le fort est détruit quand une unité non amie pénètre dans l'espace ou si l'espace devient la propriété d'une autre civilisation.

Prime de défense du Fort : 50 %

CAMP

Technologie nécessaire : Trappe

Temps total de construction : 6 tours

Accès aux ressources : Ivoire, Fourrure, Chevreuil

SCIERIE

Les scieries augmentent la production d'une case boisée de 1 Production, sans détruire la forêt.

Technologie nécessaire : Génie

Temps total de construction : 6 tours

Peut être construite dans : Forêts.

PUITS DE PÉTROLE

Technologie nécessaire : Biologie

Temps total de construction : 8 tours

Accès à la ressource : Pétrole (sur terre; plateforme de forage en mer requise pour le pétrole en mer)

PÂTURAGE

Technologie nécessaire : Élevage

Temps total de construction : 7 tours

Accès aux ressources : Cheval, Bétail, Mouton

PLANTATION

Technologie nécessaire : Calendrier

Temps total de construction : 5 tours

Accès aux ressources : Bananes, Teinture, Soie, Épices, Sucre, Coton, Vin, Encens

CARRIÈRE

Technologie nécessaire : Maçonnerie

Temps total de construction : 7 tours

Accès à la ressource : Marbre

Poste de traite

Le poste de traite accroît la production d'une case de 1 Or. Il ne donne pas accès à une ressource.

Technologie nécessaire : Trappe

Temps total de construction : 8 tours

Peut être construite dans : Toute case terrestre sauf la glace.

Pillage de routes et d'améliorations

Les unités ennemies peuvent « piller » les routes et les améliorations et les rendre temporairement inutiles – aucune ressource, aucune prime de mouvement et ainsi de suite. C'est comme si le travailleur n'avait jamais bâti la route ou apporté l'amélioration.

Une unité peut même piller l'amélioration de sa propre civilisation (généralement pour empêcher une autre civilisation de s'en emparer lorsqu'elle capture la ville de la première civilisation).

Une unité qui pille une amélioration peut recevoir une prime en or.

Réparer les routes et les améliorations

Un travailleur peut réparer une route ou une amélioration pillée. Un travailleur met 3 tours pour réparer une route ou une amélioration.

Bateaux de pêche et plateformes de pétrole

Les améliorations maritimes (voir « Bateaux de travail » à la page 92) sont entièrement détruites quand elles sont pillées. On ne peut les réparer; elles doivent être reconstruites en entier (ce qui consomme un autre Bateau de travail). Protégez bien vos améliorations maritimes!

Améliorations de Grand personnage

Les Grands personnages peuvent construire des améliorations spéciales. Voir « Grands personnages » à la page 99 pour en savoir plus.

LISTE D' ACTIONS DE TRAVAILLEUR



Bâtir une route : Bâtir une amélioration Route sur la case actuelle. On peut bâtir les routes sur toute case terrestre praticable.



Bâtir un chemin de fer : Bâtir une amélioration Chemin de fer sur la case actuelle. On peut bâtir les chemins de fer sur toute case terrestre praticable.



Bâtir une ferme : Bâtir une amélioration Ferme sur la case actuelle. Les fermes accroissent la production de nourriture de la case. Certaines ressources comme le Blé exigent que des Fermes soient au préalable construites.



Bâtir une mine : Construire une amélioration Mine sur la case actuelle pour accroître sa production. Certaines ressources comme le Fer et les Pierres précieuses exigent au préalable des Mines.



Bâtir un poste de traite : Construire une amélioration Poste de traite sur la case actuelle. Améliore la production Or de la case.



Bâtir une scierie : Bâtir une scierie sur la case actuelle, qui doit être couverte de forêt. Les scieries procurent une production supplémentaire.



Bâtir un pâturage : Bâtir un Pâturage sur une case choisie. Les ressources comme Chevaux et Bétail exigent des pâturages.



Bâtir un camp : Construire un camp sur la case choisie, permettant ainsi d'utiliser des ressources comme les Fourrures et les Chevreuils.



Bâtir une plantation : Construire une plantation sur la case actuelle. Les plantations sont nécessaires pour utiliser de nombreuses ressources de luxe.



Bâtir une carrière : Construire une carrière sur la case actuelle. Les ressources Marbre exigent que des Carrières soient au préalable construites.



Bâtir un puits de pétrole : Construire un puits de pétrole sur la case terrestre actuelle. Permet d'utiliser la ressource Pétrole.



Supprimer la jungle : Commander au travailleur de débarrasser la case choisie de la jungle. Supprime tous les avantages conférés par la jungle.



Supprimer la forêt : Commander au travailleur de débarrasser la case choisie de la forêt. Supprime tous les avantages conférés par la forêt.



Supprimer le marais : Commander au travailleur de débarrasser la case choisie du marais.



Supprimer la route : Commander au travailleur de débarrasser la case choisie des routes et chemins de fer.



Réparer : Réparer les dommages causés par le pillage. L'amélioration et les ressources sur cette case ne peuvent être utilisées avant d'être réparées.



Automatiser la construction : Automatiser toutes les actions du travailleur. Cette unité continue de travailler jusqu'à ce que vous l'annuliez manuellement.

BATEAUX DE TRAVAIL

Les bateaux de travail sont des unités Travailleur spéciales construites dans les villes côtières. Ils peuvent créer des améliorations Bateaux de pêche et Plateformes de forage en mer dans les cases maritimes. Contrairement aux travailleurs terrestres, les bateaux de travail sont consommés quand ils créent une amélioration.



Bâtir une plateforme de forage en mer : Commander à l'unité de créer une plateforme de forage en mer sur une ressource Pétrole dans l'océan. L'unité est alors consommée.

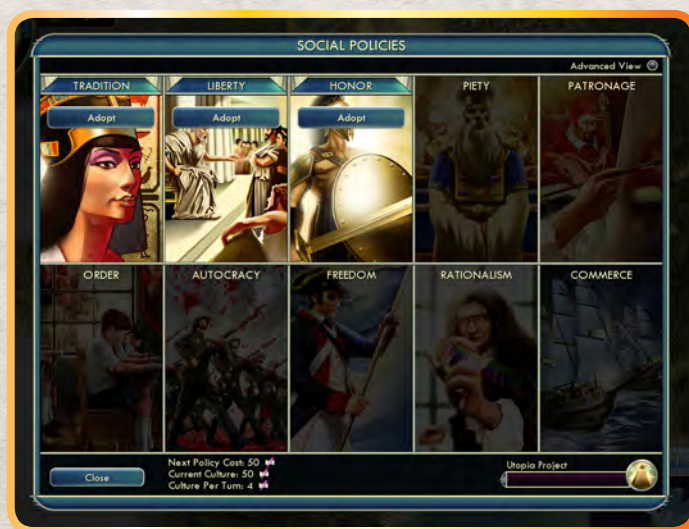


Bateaux de pêche: Le bateau de travail construit un bateau de pêche sur une ressource côtière et est ensuite consommé.

POLITIQUES SOCIALES

Les politiques sociales représentent la façon dont vous choisissez de gouverner votre peuple. Serez-vous un souverain autoritaire qui sacrifie un peu de liberté au profit de la discipline et d'une productivité accrue? Organisez-vous votre civilisation de manière à compter sur une solide force militaire ou concentrerez-vous vos efforts sur le rayonnement de la culture et l'expansion des frontières? Voulez-vous organiser votre civilisation en monarchie ou en démocratie? Il existe 10 sections différentes parmi lesquelles choisir, chacune décrivant un aspect précis du gouvernement.

Les politiques sociales exercent des effets concrets sur le jeu. Certains augmentent la production de vos villes, d'autres génèrent plus de richesse, et d'autres encore aident à créer une force militaire plus efficace. Le jeu ne comporte pas de bonnes ou de mauvaises politiques, et une politique peut être meilleure dans certaines circonstances que dans d'autres, ou peuvent mieux convenir à votre style personnel de jeu. Essayez-les et vous verrez.



Les politiques sont organisées en 10 secteurs distincts, et chacune (une fois adoptée) déverrouille un arbre de cinq politiques différentes. Déverrouillez ces politiques individuelles pour obtenir les avantages décrits, et même remporter une victoire culturelle.

Acquérir les politiques sociales

Vous pouvez choisir d'adopter et de déverrouiller une politique sociale après avoir accumulé suffisamment de points de culture, en fonction de niveau de difficulté de votre partie. Par exemple, au niveau de difficulté Colon, la première politique est déverrouillée à 15 points de culture et, à Prince, elle est déverrouillée à 25 points de culture, et les niveaux subséquents coûtent un peu plus cher. Pendant la partie, le coût de chaque politique augmente au même rythme que les politiques adoptées. Pour voir la quantité de culture que vous possédez présentement et quand la prochaine politique devient disponible, passez le pointeur de la souris sur l'icône Culture de la barre d'état. Vous pouvez lire davantage sur l'accumulation de culture à la section Culture.

Quand vous disposez de suffisamment de culture, un message vous prévient à votre tour. Cliquez sur l'icône des politiques sociales dans le coin supérieur droit (près de vos conseillers) pour faire

apparaître le volet Politiques sociales. Si vous ne voulez pas choisir de politique à ce tour, cliquez à droite sur l'avis pour le faire disparaître. (Comme le jeu ne vous le rappellera pas de nouveau, cette tactique peut être risquée.) Vous pouvez choisir ici d'adopter un nouveau secteur ou de déverrouiller une nouvelle politique du secteur déverrouillé. Pour consulter les politiques disponibles (pas seulement celles que vous avez déverrouillées), cliquez sur Vue avancée au bas du volet. Après avoir acquis la quantité nécessaire de culture, cliquez sur le bouton « Adopter » pour ouvrir le secteur choisi et l'explorer – vous devez d'abord utiliser des points pour adopter le secteur avant de déverrouiller des politiques individuelles. Chaque secteur adopté vous confère immédiatement des avantages - les politiques individuelles de chacun procurent plus de primes de même nature. Certains secteurs (comme l'Autocratie et l'Émancipation) ne peuvent être déverrouillés et actifs en même temps, et de nombreux secteurs deviennent disponibles seulement quand vous atteignez une ère ultérieure.

Secteurs de politiques sociales

Il existe 10 secteurs de politiques différents; chacun décrit un mode différent de gouvernement. Chaque secteur procure une prime immédiate lorsqu'il est adopté, et chaque politique individuelle accorde une autre prime une fois déverrouillée.

Tradition

La tradition est un secteur essentiellement réservé aux petits empires, car bon nombre des politiques améliorent directement la capitale. Adopter la Tradition procure immédiatement une prime de +2 Nourriture par tour dans la capitale. La Tradition est disponible au début de la partie.

Liberté

La liberté convient bien aux civilisations qui souhaitent étendre rapidement leur influence à d'autres : la vitesse de production de tous les Colons de la civilisation est accrue de 50 %. La liberté est disponible au début de la partie et ne peut être active en même temps que l'autocratie.

Honneur

Choisir la politique Honneur augmente l'efficacité des armées et des forces militaires d'une civilisation. Lorsqu'elle est adoptée, cette politique accorde à toutes les unités une prime de combat de 25 % contre les Barbares, et un avis pratique apparaît chaque fois qu'un nouveau campement de Barbares surgit à l'intérieur du territoire révélé. L'Honneur est disponible au début de la partie.

Piété

La piété accroît le Bonheur et la Culture de la civilisation qui l'adopte, et accorde immédiatement une prime de 2 points au Bonheur total de la civilisation. La piété devient disponible à l'Ère classique et ne peut être active en même temps que le Rationalisme. C'est un bon début pour les joueurs qui tentent de remporter une victoire culturelle, car le secteur accentue la culture et même les politiques libres.



Népotisme

Le népotisme est une politique utile pour ceux qui veulent accroître leur amitié avec les villes-états. Lorsqu'elle est adoptée, l'influence auprès des villes-états diminue 50 % plus lentement que la normale. Le népotisme devient disponible à l'Ère médiévale.

Commerce

Le commerce procure des primes aux civilisations navales, de même qu'à celles qui se concentrent sur la production de grandes quantités d'or. Ce secteur accentue la production d'or dans la capitale de 25 %. Le commerce est également déverrouillé au début de l'Ère médiévale.

Rationalisme

Le secteur Rationalisme accroît la capacité de la civilisation d'utiliser et de générer la Science, et devient disponible au début de l'ère Renaissance. En adoptant ce secteur, la civilisation entreprend immédiatement un Âge d'or de 5 tours. Le rationalisme ne peut être actif en même temps que la Piété.

Émancipation

L'émancipation procure des primes de Culture et de production de Spécialiste. Grâce à ce secteur, les populations de spécialistes dans les villes produisent seulement la moitié de Malheur que la normale. L'émancipation devient disponible au début de l'ère Renaissance et ne peut être active en même temps que l'autocratie.

Ordre

Les joueurs en quête de civilisations massives et imposantes doivent se tourner vers l'Ordre, car la puissance de l'empire est déterminée par le nombre total de villes qu'il contient. L'ordre accroît le taux de production de tous les bâtiments de 25 % et devient disponible pour l'exploration au début de l'Ère industrielle.

Autocratie

Ce secteur convient parfaitement à ceux qui souhaitent seulement écraser leurs ennemis sous le poids de leurs bottes de fer. Elle est idéale pour les joueurs qui visent une victoire par domination. L'autocratie réduit les frais d'entretien des unités de 33 % et permet à la civilisation d'assembler une armée plus importante au même coût. Cette politique est déverrouillée au début de l'Ère industrielle et ne peut être active en même temps que la Liberté ou l'Émancipation.

Victoire culturelle

Si vous explorez complètement les différents secteurs du volet Politiques sociales, vous déverrouillez le « Projet Utopie ». Si vous construisez ce projet, vous remportez une victoire culturelle! Pour en savoir plus, allez à « Victoire et défaite » à la page 115.

VILLES-ÉTATS

Les villes-états sont les plus petites entités politiques sous *Civilization V*. Elles ne peuvent remporter une partie – elles ne vous affrontent pas – mais elles peuvent grandement faciliter ou freiner vos élans vers la victoire. Vous pouvez vous lier d'amitié avec les villes-états et en tirer un certain nombre d'avantages, vous pouvez les ignorer et vous concentrer sur des ennemis plus imposants et plus importants, ou vous pouvez les conquérir et les piller. À vous de décider.

Types de villes-états

Il existe trois types différents de villes-états. Chacune peut vous conférer différents avantages si vous vous liez d'amitié avec elles.

Cultivée

Une ville-état cultivée peut vous aider à améliorer votre culture.

Maritime

Une ville-état maritime peut fournir de la nourriture à votre civilisation.

Militariste

Une ville-état militariste peut fournir des unités à votre armée.

Communiquer avec les villes-états

Pour communiquer avec une ville-état, vous devez d'abord la trouver. Lorsqu'une de vos unités rencontre une ville-état, la ville-état vous indique son type (voir « Types de villes-états » à la page 96) et vous offre souvent un cadeau en or. (Une autre bonne raison d'explorer le monde!)

Après vous être rencontrés, la ville-état peut périodiquement communiquer avec vous pour vous demander d'entreprendre des « missions » (voir « Missions de ville-état » à la page 97). Pour communiquer avec la ville-état, cliquez sur la ville ou parcourez le volet Diplomatie.

Influence de ville-état

Vos relations avec chacune des villes-états sont mesurées en « Points d'influence » (PI). Ces points commencent généralement à zéro et vos actions peuvent les accroître ou les diminuer (oui, vous pouvez avoir un compte négatif!). Votre niveau PI actuel est noté dans l'étendard de la ville-état.

OR : LE CADEAU QUI FAIT TOUJOURS PLAISIR!

L'une des façons les plus économiques d'augmenter vos PI consiste à donner de l'or à une ville-état. Pour donner de l'or à une ville-état, cliquez sur la ville-état et choisissez l'élément de menu approprié.

DONNEZ-LEUR DES UNITÉS

Vous pouvez aussi donner des unités à une ville-état. Pour ce, déplacez l'unité dans le territoire de la ville-état, puis cliquez sur le bouton « Donner l'unité » dans le menu Action de l'unité. (Vous pouvez aussi leur donner des unités n'importe où à l'écran, par le biais de l'écran Diplomatie de la ville-état.) Il convient de noter que l'or est généralement le meilleur cadeau, sauf si la ville-état réclame spécifiquement des unités.



NE RIEN FAIRE

Si vous ne faites rien, vos PI s'épuisent complètement avec le temps : si vos PI sont positifs, ils sont légèrement réduits à chaque tour. S'ils sont négatifs, ils augmentent légèrement à chaque tour. (Le montant exact peut varier en fonction de la personnalité de la ville-état.) Alors, si vous entretenez de bonnes relations avec une ville-état, vous devrez périodiquement accepter une mission ou lui donner un cadeau.

ACCÈS NON AUTORISÉ

Notez que vous perdez une poignée de PI à chaque tour pour chacune de vos unités qui « pénètrent sans autorisation » dans le territoire d'une ville-état. Si vous vous êtes lié d'amitié avec la ville-état, vous pouvez vous déplacer sur son territoire, sans aucune conséquence.

Niveaux d'influence

GUERRE PERMANENTE

Vous avez tellement irrité la ville-état qu'elle n'acceptera jamais de faire la paix avec vous. Cela se produit si vous avez anéanti un trop grand nombre de villes-états autour de vous – les survivantes s'uniront et tenteront de vous faire disparaître de la planète. Elles refuseront tout simplement d'interagir avec vous : il ne vous reste plus qu'à les combattre.

GUERRE

Quand vous êtes en guerre avec une ville-état, votre influence demeure négative et elle refusera certainement de vous donner quoi que ce soit. Cependant, à moins d'être en guerre permanente et qu'elle se soit alliée avec l'un de vos ennemis, une ville-état acceptera toujours de négocier la paix.

NEUTRE

La ville-état ne vous aime ou ne vous déteste pas particulièrement. Vous pouvez lui donner de l'or ou accomplir des missions pour augmenter votre niveau PI, ou réduire vos PI en y accédant sans autorisation, ou quelque chose du genre.

AMIS

Si vous vous êtes « lié d'amitié » avec une ville-état, la ville-état vous donnera périodiquement des cadeaux – une ville-état cultivée vous donnera de la culture; une ville-état maritime vous donnera de la nourriture; et une ville-état militariste vous donnera des unités militaires.

ALLIÉS

Si vous êtes l'allié d'une ville-état, vous obtenez une version plus puissante des avantages de l'amitié. De plus, la ville-état vous donnera toutes ses ressources de luxe et stratégiques. Une seule civilisation peut s'allier à une ville-état à la fois – si plusieurs sont admissibles, celle qui possède le plus de PI est choisie.

Missions de ville-état

Périodiquement, une ville-état peut annoncer une « mission » – peut-être qu'elle subit les affres des Barbares, par exemple, ou son peuple recherche la connaissance des Merveilles naturelles, ou peut-être est-elle attaquée par une autre civilisation et qu'elle recherche des alliés.

Si vous accomplissez la mission avant une autre civilisation, vous méritez des points d'influence

auprès de la ville-état.

Guerre des villes-états

Vous pouvez déclarer la guerre à une ville-état en tout temps. Vous pouvez le faire par le volet Diplomatie ou en commandant à l'une de vos unités d'attaquer l'unité ou la ville d'une ville-état. Vous pouvez proposer la paix à une ville-état par le volet Diplomatie ou en cliquant sur la ville. Rappelez-vous que si vous attaquez un trop grand nombre de villes-états, beaucoup d'entre elles vous déclareront la guerre et vous ne pourrez faire la paix avec aucune. Cette situation peut être fort désagréable si vous n'y êtes pas prêt.

Libérer une ville-état

Si une autre civilisation a capturé une ville-état et que vous la capturez d'elle, vous pouvez « libérer » cette ville-état. Ce faisant, vous méritez immédiatement une flopée de PI de cette ville-état. De plus, cette ville-état votera toujours pour vous lors des élections du « Leader mondial » (voir ci-dessous).

Victoire diplomatique

Vous remportez une victoire diplomatique en remportant une élection au poste de Leader mondial une fois que les Nations Unies sont construites. Si vous empruntez cette voie, n'oubliez pas que les villes-états voteront pour quiconque possède le plus de PI, à moins qu'elles aient été « libérées » par une civilisation, dans lequel cas elles voteront pour leur libérateur. (Lisez la section sur la Victoire pour en savoir plus.)

GRANDS PERSONNAGES



Les Grands personnages sont les artistes, les commerçants, les ingénieurs, les scientifiques et les guerriers qui peuvent, à eux seuls, changer le cours d'une civilisation. Il s'agit de personnages comme Leonardo da Vinci, Andrew Carnegie, Louis Pasteur et Robert E. Lee.

Les Grands personnages sont extrêmement puissants. Les Grands personnages sont cool.

Il existe cinq types de Grands personnages : Grands artistes, Grands ingénieurs, Grands commerçants, Grands scientifiques et Grands généraux. Les quatre premiers types se ressemblent beaucoup en termes de fonctionnalité, et les Grands

généraux sont différents : ils sont produits différemment et agissent différemment durant le jeu. Nous traiterons des Grands généraux en détails ci-dessous; jetons d'abord un coup d'œil sur les quatre autres types de Grands personnages.

Produire des Grands personnages

Les Grands artistes, ingénieurs, commerçants et scientifiques sont créés dans les villes par les spécialistes et les Merveilles qui génèrent des points de « Grands personnages » (PG). Une ville peut générer des points de Grands personnages, ou un seul genre de points PG ou plusieurs genres de points PG. Les points PG de chaque ville sont calculés séparément. (Par exemple, Kyoto peut produire 1 Artiste et 2 Ingénieur à chaque tour. Après 3 tours, on compte 3 points PG Artiste et 6 Ingénieur. Les deux types de points ne sont pas regroupés.)

Quand une ville possède suffisamment de points PG d'un type particulier, les points sont dépensés pour générer un Grand personnage de ce type. Quand un Grand personnage est créé, le montant exigé pour le prochain Grand personnage augmente dans toutes les villes de ce joueur. Par exemple, disons qu'un joueur a besoin d'acquérir 10 points GP pour obtenir un Grand personnage.

Si on se fie à l'exemple précédent, en cinq tours, Kyoto disposerait de suffisamment de points GP Ingénieur pour créer un Grand ingénieur. Une fois le Grand ingénieur créé, Kyoto disposerait de 0 point Grand ingénieur et de 5 points Grand artiste, et le montant exigé pour le prochain Grand personnage augmenterait à disons 15 points. Huit tours plus tard, Kyoto disposerait de 13 points Grand artiste et de 16 points Grand ingénieur, et pourrait créer un autre Grand ingénieur.

Notez qu'un Jardin augmente le taux auquel vous créez des Grands personnages et que la politique sociale « Code de guerrier » produit immédiatement un Grand général.

Capacités des Grands personnages

Chaque type de Grand personnage possède trois aptitudes (mais voir « Le Grand général » à la page 102).

- On peut les sacrifier pour créer un « Âge d'or » (voir page suivante).
- On peut les sacrifier pour construire une amélioration spéciale.
- Ils possèdent d'autres aptitudes spéciales.

Notez que les noms des Grands personnages n'ont aucun effet sur le jeu. Beethoven et da Vinci sont deux Grands artistes et tous deux ont les mêmes pouvoirs.

ÂGE D'OR

Un « Âge d'or » est une période de productivité particulière pour une civilisation. Durant un Âge d'or, toute case qui produit de l'or produit 1 Or supplémentaire, et toute case qui produit, disons des marteaux, produit 1 Marteau supplémentaire. (De toute évidence, ceci n'a aucun effet à moins que des citoyens exploitent les cases.) La durée de l'Âge d'or dépend du niveau de difficulté et de la vitesse de la partie, et diminue chaque fois qu'un Grand personnage est utilisé pour en entreprendre un (jamais moins de 3 tours cependant). Le Grand personnage est sacrifié quand il crée un Âge d'or.

AMÉLIORATION SPÉCIALE

Chaque type de Grand personnage peut être sacrifié pour créer une amélioration spéciale sur une case à l'intérieur des frontières de votre civilisation. Les effets de l'amélioration spéciale dépendent du Grand personnage qui la crée – une amélioration spéciale de Grand artiste produit la culture, par exemple, alors qu'un Grand commerçant engendre de l'argent comptant.

Une amélioration spéciale doit être exploitée pour exercer un effet. Une amélioration spéciale peut être pillée et réparée comme toute autre amélioration. Si elle est construite sur une ressource, l'amélioration spéciale ne donnera pas accès à cette ressource.

Notez que vous devez déplacer le Grand personnage de la ville à votre territoire pour construire une amélioration spéciale. Voir « Déplacer les Grands personnages » à la page 102 pour en savoir plus.

HABILETÉ SPÉCIALE

L'habileté spéciale du Grand personnage peut influencer grandement sur le jeu. Encore une fois, chaque type de Grand personnage possède une habileté spéciale particulière. Certaines (mais pas toutes) habiletés spéciales exigent que vous sacrifiez le Grand personnage.

Grand artiste



AMÉLIORATION SPÉCIALE : GRAND SITE

Une amélioration Grand site procure des tonnes de culture à la ville.

HABILETÉ SPÉCIALE : BOMBE CULTURELLE

Un Grand artiste peut faire éclater une « Bombe culturelle » sur toute case à l'intérieur de son territoire, ou à proximité. Cette case et les six qui l'entourent font alors immédiatement partie de votre territoire. Une Bombe culturelle « annexe » le territoire étranger à votre territoire, mais pas une ville étrangère (même si la ville étrangère se trouve soudainement entourée par votre territoire). Annexer un territoire étranger ne constitue pas un acte de guerre automatique, mais certaines civilisations estimeront certes qu'il s'agit d'une action offensante. Notez qu'un autre artiste peut reprendre ultérieurement le territoire – la fréquence et le nombre de fois qu'une case est convertie dans le cours d'une partie sont illimités.

Grand ingénieur



AMÉLIORATION SPÉCIALE : USINE

Vous pouvez sacrifier un Ingénieur pour créer une Usine. Une usine produit d'énormes quantités de produits (marteaux) pour la ville, si elle est exploitée.

HABILETÉ SPÉCIALE : ACCÉLÉRER LA PRODUCTION

Vous pouvez sacrifier un Grand ingénieur pour créer une poussée soudaine de production dans une ville. La production est immédiatement appliquée à ce qui est présentement construit dans la ville – unité, bâtiment ou Merveille. Il s'agira généralement de suffisamment de production pour terminer immédiatement tout sauf les Merveilles les plus massives, et cette production raccourcira radicalement leur temps de production.

Grand commerçant



AMÉLIORATION SPÉCIALE : BUREAU DES DOUANES

Vous pouvez sacrifier un Grand commerçant pour créer un Bureau des douanes. Lorsqu'il est exploité, le Bureau des douanes génère beaucoup d'or par tour pour sa ville.

HABILETÉ SPÉCIALE : MISSION COMMERCIALE

Vous pouvez sacrifier un Grand commerçant pendant qu'il se trouve à l'intérieur des frontières d'une ville-état pour mener une « Mission commerciale » avec la ville-état. Vous obtenez ainsi d'importantes quantités d'or et consolidez les relations de votre civilisation avec cette ville-état.

Grand scientifique



AMÉLIORATION SPÉCIALE : ACADÉMIE

Vous pouvez sacrifier un Grand scientifique pour créer une Académie. Pendant qu'elle est exploitée, l'Académie procure à votre ville un énorme apport de science.

HABILETÉ SPÉCIALE : APPRENDRE UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE

Vous pouvez sacrifier votre Grand scientifique pour apprendre immédiatement une nouvelle technologie. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse de la technologie sur laquelle vous travaillez présentement : vous pouvez choisir parmi toutes les technologies auxquelles vous avez présentement accès.

Le Grand général



Le Grand général diffère quelque peu des autres Grands personnages. Au lieu d'être produit dans les villes par des spécialistes, les Grands généraux sont créés par le combat. Quand l'une de vos unités militaires obtient des PX, votre civilisation génère des points Grand général. Quand vous avez accumulé suffisamment de points, vous méritez un Grand général. À ce moment, la quantité dont vous avez besoin pour le prochain Grand général augmente. (Note : Si une unité expérimentée meurt, une partie de ses PX est retirée de la réserve Grand général.) Vous pouvez aussi obtenir un Grand général en

acquérant la politique sociale Code de guerrier ou en terminant la porte de Brandenbourg.

AMÉLIORATION GRAND GÉNÉRAL : CITADELLE

La Citadelle procure une énorme prime de défense à toute unité qui l'occupe. De plus, elle endommage toute unité ennemie qui termine son tour près d'elle. Notez qu'une Citadelle fonctionne seulement quand elle se trouve dans votre territoire. Si elle était victime d'une bombe culturelle, disons, elle changerait de mains et ne serait efficace que pour l'autre joueur.

HABILITÉ SPÉCIALE : PRIME DE COMBAT

Un Grand général procure une prime de combat à toutes les unités amies à 2 cases de distance. Cette prime de combat s'applique à toutes les formes de combat : mêlée, à distance, défense et ainsi de suite.

Déplacer les Grands personnages

Les Grands personnages peuvent se déplacer comme toute autre unité. Ce sont des unités de non-combat, ce qui signifie qu'ils ne peuvent occuper la même case que d'autres unités de non-combat (travailleurs, colons), mais peuvent accompagner une unité militaire. Si une unité ennemie pénètre dans une case occupée par un Grand personnage, ce Grand personnage est automatiquement détruit (l'ennemi ne l'obtient pas).

OR

Ah, l'or! L'or est une chose merveilleuse. Vous pouvez l'utiliser pour assembler une armée, payer un réseau routier, acheter des bâtiments et des Merveilles, acheter l'amitié d'une ville-état et soudoyer une civilisation ennemie.

Il se peut bien que « l'argent ne fait pas le bonheur », mais il permet d'acheter un sous-marin armé de missiles nucléaires. Pas mal n'est-ce pas?

Où obtenir de l'or

L'or provient de diverses sources. Vous obtiendrez la plus grande partie de votre or en exploitant les cases qui entourent vos villes, mais il existe aussi d'autres sources.

Types de terrains

Ces cases produisent de l'or quand vos citoyens les exploitent :

- **Cases côtières**
- **Cases maritimes**
- **Cases riveraines**
- **Merveilles naturelles**
- **Oasis**

Ressources

Toutes les ressources (plus particulièrement l'or!) livrent de l'or lorsqu'elles sont exploitées.

La Poste de traite

Construire une amélioration Poste de traite dans une case pour accroître sa production d'or.

Bâtiments

Bien des bâtiments – marchés, banques – augmentent la production d'or d'une ville, plus particulièrement si vous y affectez des spécialistes commerçants.

Merveilles

Certaines Merveilles procurent une production d'or à une ville, ou l'augmentent. Voyez le Machu Picchu et le Colosse.

De plus, si vous construisez une Merveille et qu'une autre civilisation la termine avant vous, vous recevez une prime Or (l'importance de la prime dépend de l'état d'avancement de la Merveille).

Routes commerciales

Si une ville est reliée à votre capitale par une route et/ou un port, cette ville possède une « route commerciale » avec la capitale. Chaque route commerciale vaut une certaine quantité d'or à chaque tour; cette quantité est déterminée par la population de la ville reliée.

BLOCUS

Une unité navale ennemie qui se trouve à 2 cases d'une ville portuaire « bloquera » cette ville et fera disparaître sa route commerciale portuaire jusqu'à ce que l'unité ennemie soit repoussée ou détruite.

Campement de Barbares

Vous mériterez de l'or à chaque fois que vous disperserez un campement de Barbares.

Ruines anciennes

Une ruine ancienne peut procurer de l'or quand elle est explorée.

Villes-états

Une ville-état peut vous donner de l'or quand vous faites connaissance. Elle peut vous en procurer plus tard si vous vous liez d'amitié. (Voir « Villes-états » à la page 96 pour en savoir plus.)

Améliorations Pillage d'ennemi

Les améliorations Pillage d'ennemi vous procurent de modestes quantités d'or.

Capter des villes

Vous pouvez obtenir d'énormes quantités d'or quand vous capturez une ville (ville-état ou possession de civilisation).

Diplomatie

Vous pouvez mériter de l'or – quantité forfaitaire ou quantité à chaque tour pendant 20 tours – pendant vos négociations avec une autre civilisation.

Effectuer une « Mission commerciale »

Un Grand commerçant peut effectuer une « mission commerciale » dans une ville-état. Le commerçant est sacrifié et vous obtenez beaucoup d'or. (Voir « Grands personnages » à la page 99.)

Dépenser de l'or

L'or permet d'acquérir des tas de choses.

Entretien d'unité et de bâtiment

Les unités et les bâtiments comportent des « frais d'entretien » qui doivent être payés à chaque tour. Voir les entrées individuelles sur les unités et les bâtiments pour connaître les quantités exactes. (Notez que ces frais d'entretien dépendent du niveau de difficulté de la partie.)

Entretien de route

Vous dépensez de l'or pour chaque case Route que vous construisez. Si vous absorbez les routes d'une autre civilisation dans votre territoire, vous devez payer leurs frais d'entretien aussi.

Acheter des cases

Vous pouvez étendre le territoire de votre civilisation en achetant des cases individuelles. Allez à l'écran Ville, puis cliquez sur « Acheter une case ». La carte affichera toutes les cases à vendre. Cliquez sur la case pour dépenser l'or exigé et acheter la case.

Acheter des unités, des bâtiments ou des Merveilles

Vous pouvez dépenser de l'or pour acheter des unités, des bâtiments ou des Merveilles dans une ville. Cliquez sur un article (si vous pouvez vous le permettre!) pour entreprendre immédiatement sa construction dans la ville; le montant sera déduit de vos coffres.

Notez que les « projets » – le Projet Utopie, le Projet Manhattan, etc. – ne peuvent être achetés.

Mettre les unités périmées à niveau

Avec le temps, vous apprendrez de nouvelles technologies qui vous permettront de créer des unités militaires supérieures à celles que vous pouviez vous permettre avant. Lorsque cela se produira, vous pourrez « mettre à niveau » les anciennes unités et les transformer en modèles plus récents et plus puissants (Par exemple, quand vous apprenez Ouvrages de fer, vous pouvez moderniser une unité Guerrier que vous possédez en Spadassin.) Chaque mise à niveau coûte de l'or – plus la mise à niveau est puissante, plus elle coûte cher. Une unité doit se trouver dans votre territoire pour que vous puissiez la mettre à niveau. Quand une mise à niveau est disponible pour une unité, le bouton « Mettre à niveau » apparaît dans la liste des actions de l'unité.

Acheter l'amitié des villes-états

Pour consolider vos relations avec une ville-état, donnez-lui de l'or. Des quantités plus grandes d'or peuvent être données pour consolider davantage l'amitié.

Diplomatie

Vous pouvez échanger de l'or avec d'autres civilisations pour différentes raisons – pour obtenir des ressources, par exemple, pour acheter la paix avec l'autre civilisation ou pour inciter la civilisation à en attaquer une troisième. L'or est extrêmement utile lors des négociations.

Il existe deux façons d'échanger l'or : frais fixes et par tour.

FRAIS FIXES

Un échange de type « Frais fixes » est simple. Vous donnez ou recevez un montant forfaitaire en or, et c'est tout.

PAR TOUR

Vous pouvez aussi négocier un échange qui sera répété un certain nombre de tours (le nombre varie selon le rythme de la partie). Par exemple, vous pourriez accepter de verser à l'autre civilisation 5 Or par tour pendant 30 tours. Ces ententes sont annulées si les deux civilisations se déclarent la guerre.

Être pillé


Si les diaboliques Barbares attaquent avec succès l'une de vos villes, ils « pillent » une partie de votre or et vous conservez la ville.

Perdre une ville

Si une civilisation ou une ville-état capture l'une de vos villes, elle s'empare d'une partie de votre or (et de votre ville).

Manquer d'or

Si votre trésor est à zéro et que votre budget est négatif, la différence est déduite de votre



Science. Attention : cette situation peut sérieusement ralentir l'acquisition de nouvelles technologies et vous laisser extrêmement vulnérable aux attaques de voisins plus avancés. Redressez vos finances aussi rapidement que possible!

BONHEUR

Le bonheur est la mesure de la satisfaction de vos citoyens. En règle générale, plus votre population totale est grande, plus les gens sont malheureux. Une population malheureuse ne croît pas très rapidement, et une population *très malheureuse* altère la qualité de combat de vos armées. Le bonheur de votre civilisation apparaît dans la barre d'état de l'écran principal (dans le coin supérieur gauche du jeu). Surveillez-le attentivement. S'il atteint zéro, votre population s'agite. S'il se dirige vers les valeurs négatives, vous aurez des problèmes. (En passant, pour avoir une très bonne idée du bonheur de votre population, passez votre pointeur sur ce nombre.)

Débuter le bonheur

La quantité de bonheur de votre civilisation au début est déterminée par le niveau de difficulté de la partie. Dès que vous construisez votre première ville, ce nombre commence à baisser.

D'où vient le malheur

Le malheur est causé par :

- **Population irritée** : À mesure que votre civilisation croît, les gens deviennent de plus en plus malheureux et exigent plus de distractions pour les amuser.
- **Nombre de villes** : Plus le nombre de villes de votre civilisation augmente, plus le malheur augmente. Autrement dit, une civilisation qui compte 2 villes avec une population de 1 chacune est plus malheureuse qu'une civilisation qui compte 1 ville avec une population de 2, même si les deux ont la même population totale.
- **Villes annexées** : Si vous capturez et annexe des villes étrangères, la situation déplaiera probablement à votre population.

D'où vient le bonheur

Ce qui suit accroît le bonheur de votre population :

- **Merveilles naturelles** : Chaque merveille naturelle que vous découvrez augmente en permanence le bonheur de votre civilisation.
- **Ressources de luxe** : Améliorez les ressources de votre territoire ou échangez-les avec d'autres civilisations. Chaque genre de ressource augmente le bonheur de votre population (mais vous n'obtenez pas de bonheur supplémentaire si vous possédez plusieurs copies d'un seul luxe).
- **Bâtiments** : Certains bâtiments accroissent le bonheur de votre population. Parmi ceux-ci : Colisée, le Cirque, le Théâtre et autres. Chaque bâtiment construit n'importe où dans votre civilisation accroît votre bonheur général (ainsi, deux Colisées produisent deux fois plus de bonheur qu'un seul, contrairement au Biens de luxe).
- **Merveilles** : Certaines merveilles comme Notre-Dame et les Jardins suspendus peuvent accroître votre bonheur.
- **Politiques sociales** : Les politiques du secteur Piété procurent beaucoup de bonheur, tout comme quelques autres politiques d'autres secteurs.
- **Technologies** : Les technologies proprement dites ne procurent pas de bonheur, mais elles déverrouillent les bâtiments, les merveilles, les ressources et les politiques sociales qui en donnent.

Niveaux de malheur

Il existe deux niveaux de malheur. Ni l'un ni l'autre n'est très agréable.

Malheureux



Si votre bonheur est négatif et que votre icône de bonheur semble triste, votre population est « malheureuse ». Le taux de croissance d'une population malheureuse est considérablement ralenti, mais on ne note aucun autre effet négatif.

Très malheureux



Si votre bonheur est négatif et que votre icône de bonheur semble irritée, votre population est « très malheureuse ». Si votre population est très malheureuse, vos villes cessent complètement de croître, vous ne pouvez bâtir de Colons et vos unités militaires reçoivent de très désagréables pénalités de combat.

Rappelez-vous que le malheur n'est pas permanent. Vous pouvez toujours accroître le bonheur de vos citoyens — peu importe à quel point vous les avez irrités — par les moyens décrits ci-dessus.

ÂGES D'OR

Durant certaines périodes, certaines civilisations semblent déborder d'énergie et de vitalité. Le peuple de la civilisation devient de plus en plus productif, les percées technologiques sont nombreuses et rapides et sa culture fait l'envie du monde entier. L'Italie durant la Renaissance en est un exemple, et les États-Unis durant la seconde moitié du 20^e siècle en est un autre. Sous *Civilization V*, de telles périodes sont appelées « Âges d'or ».

Débuter un Âge d'or



Il existe plusieurs façons de débiter un Âge d'or :

Sacrifier un Grand personnage : Vous pouvez sacrifier un Grand personnage pour déclencher un Âge d'or immédiat.

Réserves de bonheur : Si votre civilisation produit plus de bonheur que nécessaire pour satisfaire sa population, le bonheur supplémentaire est versé dans des « réserves de bonheur ». Quand ces réserves contiennent suffisamment de bonheur, un Âge d'or débute. (Si votre civilisation est malheureuse, le bonheur est drainé de vos réserves.)

Effets d'un Âge d'or

Durant un Âge d'or, une case qui produit de l'or produit un surplus d'or, et une case qui engendre une production crée une production additionnelle. À la fin de l'Âge d'or, les niveaux d'or et de production retournent à la normale.

Durée de l'Âge d'or

Un Âge d'or basé sur les réserves de bonheur dure 10 tours. Un Âge d'or basé sur un Grand personnage est plus court. La durée des Âges d'or basés sur un Grand personnage diminuent à chaque fois que vous sacrifiez un Grand personnage pour en créer un, mais ils ne baissent jamais sous 3 tours chacun.

MERVEILLES

Les merveilles sont des bâtiments, des inventions et des concepts spectaculaires qui ont traversé les époques et changé le monde à jamais. Les merveilles demandent beaucoup de temps, d'énergie et d'efforts à terminer, mais une fois qu'elles sont construites, elles procurent à votre civilisation de nombreux avantages. Il existe deux types de merveilles : les Merveilles mondiales et les Merveilles naturelles.

Merveilles mondiales

Les Merveilles mondiales sont uniques; une seule de chaque type peut être construite pendant une partie. (Par exemple, le Grand phare est une Merveille mondiale; la civilisation qui la termine en premier est la seule à pouvoir la bâtir.) Les Grandes merveilles sont généralement extrêmement puissantes, et extrêmement dispendieuses.

Perdre la course pour la construction

Si une autre civilisation termine une Grande merveille pendant que vous la bâtissez, votre construction cesse et une certaine quantité de vos efforts de production est convertie en or. Cette situation ne se produit pas avec les Merveilles naturelles car chaque civilisation peut posséder sa propre version d'une Merveille naturelle.)

Merveilles nationales

Les Merveilles naturelles peuvent être construites une fois par chaque civilisation durant la partie. C'est-à-dire que chaque civilisation peut posséder sa propre merveille Épopée nationale (mais aucune civilisation ne peut en posséder deux).

Effets des Merveilles

Une merveille peut exercer une très grande variété d'effets. Une peut considérablement accroître la productivité d'une ville, et une autre peut accroître le bonheur de votre civilisation. Une troisième peut accroître la production de Grands personnages de votre civilisation, et une quatrième peut augmenter la puissance de défense de toutes vos villes. Consultez les entrées sur les Merveilles de la Civilopédia pour en savoir plus.

Capter les Merveilles

Si vous capturez une ville, vous capturez toutes les Grandes merveilles qui y sont construites. Toutes les Merveilles nationales sont toutefois détruites.

Projets

Les projets sont un genre particulier de construction qui se rapproche des Merveilles en ce sens qu'ils exécutent des fonctions spéciales en rien pareilles aux autres bâtiments. Certains projets peuvent être construits seulement une fois par chaque civilisation, comme le Programme Apollo, ou plusieurs fois pendant la partie, comme le Propulseur de vaisseau spatial.

Contrairement aux Merveilles, qui procurent à votre civilisation des primes immédiates dès qu'elles sont complétées, les Projets aident à déverrouiller d'autres caractéristiques ou unités de la partie (comme la capacité de bâtir la bombe atomique) ou sont des éléments qu'il faut construire pour remporter la victoire. Voir « Culture » à la page 80 et « Victoire scientifique » à la page 116 pour en savoir plus.

De même, contrairement à tout autre élément de production dans une ville, les Projets *ne peuvent* être achetés ni hâtés.

DIPLOMATIE

La Diplomatie est importante sous *Civilization V*. Le monde est immense et rempli d'autres civilisations dont les leaders sont tout aussi astucieux et déterminés que vous. Certains sont honnêtes, d'autres sont menteurs. Certains aiment la guerre et d'autres préfèrent la paix. Mais tous veulent gagner.

Vous pouvez accomplir de grandes choses grâce à la diplomatie. Vous pouvez vous faire des alliés et isoler vos ennemis. Vous pouvez créer des pactes de défense et d'attaque. Vous pouvez accroître votre technologie en formant des alliances de coopération. Vous pouvez mettre fin à des guerres qui vous détruisent. Vous pouvez leurrer les crédules et abuser des timides.

Le monde est grand et dur et vous périrez rapidement si vous attaquez automatiquement tous ceux que vous rencontrez. Parfois, il est préférable de discuter plutôt que de combattre – au moins jusqu'à ce qu'ils aient le dos tourné et que vous soyez prêt à lancer sournoisement la grande attaque.

Qui peut user de diplomatie

Vous pouvez discuter avec une ville-état ou le leader d'une autre civilisation en tout temps une fois que vous avez établi des relations diplomatiques avec eux. Cette situation survient automatiquement quand l'une de vos villes ou unités rencontre l'une de leurs villes ou unités. (En fait, le désir d'établir des relations diplomatiques représente l'un des éléments essentiels de l'exploration du monde.) Une fois que vous avez établi des relations diplomatiques avec une autre entité politique, vous pouvez discuter avec elle en tout temps. Mais elle n'aura pas grand chose à vous dire si elle ne peut vous blairer.

Notez qu'une autre civilisation ou ville-état peut aussi tenter de négocier avec vous après que vous avez établi des relations diplomatiques.

Engager la diplomatie

Pour engager la diplomatie, cliquez sur le bouton du volet Diplomatie. Le volet Diplomatie présente toutes les civilisations et villes-états connues du jeu. Cliquez sur une entrée pour discuter avec ce leader. Vous pouvez par ailleurs cliquer sur l'étendard d'une civilisation ou d'une ville-état pour ouvrir les voies de communication avec elle.

Ce que vous pouvez accomplir varie selon que vous discutiez avec une civilisation ou une ville-état.

Diplomatie avec les civilisations

Quand vous entreprenez des pourparlers avec les civilisations, vous pouvez :

Déclarer la guerre

Cliquez sur ce bouton pour déclarer la guerre à la civilisation.

Négocier la paix

Si vous êtes en guerre avec la civilisation, vous pouvez négocier un accord de paix.

Commerce

Vous pouvez négocier un échange commercial avec la civilisation. Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître l'écran Commerce.

Exiger

Vous pouvez exiger des choses de chacune des autres civilisations. La civilisation pourra accepter si vous êtes beaucoup plus imposant qu'elle ou si elle estime que c'est approprié. Ou elle peut vous déclarer la guerre. Sait-on jamais...

Discuter

Ce bouton permet d'entreprendre des pourparlers sur divers sujets. Selon les circonstances, vous pouvez faire ce qui suit. La réponse du leader dépend de ses relations avec vous et ses intérêts personnels.

- Demander au leader de collaborer avec vous.
- Demander au leader de collaborer contre une autre civilisation.
- Demander au leader de partir en guerre contre une autre civilisation.
- Demander au leader de ne pas bâtir d'autres nouvelles villes près de vous.

Quitter

Appuyez sur ce bouton pour interrompre la diplomatie avec le leader.



L'écran Commerce



L'écran Commerce permet d'échanger des articles, de conclure des ententes de recherche et de conclure tout autre genre de traité. Nombre d'options exigent la connaissance de certaines technologies avant de pouvoir les utiliser. Si vous ne pouvez échanger un article, il est grisé. Passez votre pointeur sur une ligne pour en savoir plus à son sujet.

L'écran Commerce est divisé en deux panneaux. Les articles de votre civilisation se trouvent à droite et ceux de l'autre civilisation sont à gauche. Cliquez sur les articles de votre côté pour les offrir à votre partenaire commercial; cliquez sur les articles de son côté pour indiquer ce que vous voulez en retour. Vous pourriez par exemple offrir d'ouvrir vos frontières (permission donnée à ses unités de pénétrer sur votre territoire - « Frontières ouvertes ») en retour de l'ouverture de ses frontières (permission donnée à vos unités de pénétrer sur son territoire).

Cependant, il n'est pas nécessaire que les échanges soient égaux : vous pouvez, par exemple, demander à l'autre d'ouvrir ses frontières en retour d'une quantité d'or, ou rien du tout. Quand vous avez préparé l'échange qui vous plaît, cliquez sur le bouton « Proposer » pour le présenter à l'autre civilisation. Si l'autre civilisation accepte l'offre, celle-ci entre immédiatement en vigueur. Si l'autre civilisation la rejette, vous pouvez cliquer sur « Que faut-il pour conclure la transaction ? » pour demander ce que le leader veut en échange. (Note : Il pourra arriver que l'AI ne veuille céder un article particulier, peu importe votre offre.)

Parfois, l'autre leader vous soumettra une offre. Vous pouvez accepter l'offre ou faire une contre-offre ou refuser complètement de transiger. Cliquez sur le bouton « Quitter » pour quitter l'écran. La durée des ententes commerciales peut varier en fonction de la vitesse de la partie; les parties plus longues produisent de plus longues ententes. Les ententes qui suivent portent sur une partie à vitesse normale.

Entente d'ouverture de frontières

Une fois que vous avez découvert l'Écriture, vous pouvez conclure une entente de frontières ouvertes avec une autre civilisation. (Les villes-états ne peuvent conclure ce genre d'entente.) Pendant qu'une entente de frontières ouvertes est en vigueur, les unités de l'autre civilisation peuvent pénétrer dans votre territoire sans automatiquement déclencher la guerre. Si l'entente est mutuelle, les unités de l'une ou l'autre civilisation peuvent pénétrer librement dans le territoire de l'autre. Cependant, il n'est pas nécessaire que l'entente soit mutuelle : une civilisation peut accorder le droit de passage à une autre sans automatiquement l'obtenir en retour.

Une entente d'ouverture de frontières dure 30 tours. À la fin des 30 tours, l'entente doit être renégociée ou échoit.

Pacte de défense

Une fois que vous avez acquis la technologie Chevalerie, vous pouvez signer un Pacte de défense. Les Pactes de défenses sont toujours mutuels. Si un signataire d'un Pacte de défense est attaqué, l'autre partenaire entre automatiquement en guerre contre l'attaquant.

Un Pacte de défense dure 30 tours. Après cette période, le pacte échoit à moins d'être renégocié. Le pacte de défense est annulé si l'un des participants déclare la guerre à quiconque.

Ententes de recherche

Une fois que vous avez acquis la technologie Philosophie, vous pouvez conclure une entente de Recherche avec une autre civilisation qui possède aussi la Philosophie. Une entente de recherche coûte de l'or à chacun des partenaires (si vous ne possédez pas l'or nécessaire, vous ne pouvez conclure d'entente). Pendant toute la durée de l'entente, chacune des civilisations obtient une prime de recherche.

L'entente de recherche dure 30 tours. Vous devez signer une nouvelle entente (et payer plus d'or) pour prolonger l'association de 30 autres tours.

Villes commerciales

Vous pouvez échanger des villes avec d'autres civilisations. En règle générale, les civilisations n'échangent pas de villes à moins d'être en sérieuse difficulté, ou en échange d'énormes sommes. Vous ne pouvez échanger votre capitale. Les échanges de villes sont *permanents*.

Autres joueurs

Vous pouvez demander à votre partenaire commercial d'interagir avec d'autres civilisations que vous connaissez tous les deux. Vous pouvez lui demander de déclarer la guerre à un autre joueur ou de faire la paix avec lui.

Ressources

Vous pouvez échanger des ressources stratégiques ou de luxe avec une autre civilisation. L'autre civilisation obtient tous les avantages de la ressource pendant la durée de l'échange (30 tours).

Négocier avec les villes-états

Les villes-états sont beaucoup moins compliquées que les civilisations. Vos choix sont plus limités quand vous négociez avec elles. En règle générale, vous pouvez leur offrir de l'or ou des marchandises, ou leur déclarer la guerre ou faire la paix avec elles. Parfois, elles vous demanderont des faveurs. Lisez « Villes-états » à la page 96 pour en savoir plus.

Déclarer la guerre

Vous pouvez déclarer la guerre à une ville-état ou à une autre civilisation par le volet Diplomatie ou simplement en attaquant une de ses unités. Vous pouvez aussi déclarer la guerre à une civilisation en pénétrant dans son territoire sans avoir conclu d'entente de « Frontières ouvertes ». Cette dernière peut vous déclarer la guerre de la même façon.

Négocier la paix

Pendant que vous êtes en guerre, vous pouvez proposer de négocier la paix par le volet Diplomatie. Votre adversaire peut refuser de négocier; dans ce cas, la guerre continue. Si elle est prête à négocier, une ville-état accepte toujours une offre de paix sans conditions. Si votre adversaire est une civilisation prête à négocier la paix, vous pouvez négocier le prix de cette paix à la Table de négociation. Selon les circonstances, une partie ou l'autre peut remettre de l'or, des traités, des villes et/ou des ressources à l'autre en échange de la paix. Notez que votre adversaire peut aussi offrir de négocier la paix. On recommande généralement d'écouter son offre avant de répondre.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Plusieurs chemins mènent à la victoire sous *Civilization V*. Vous pouvez gagner en imposant votre dominance scientifique, en devenant la première civilisation à créer et à lancer un vaisseau spatial en direction d'Alpha Centaure. Vous pouvez surpasser les autres civilisations par votre supériorité culturelle ou vos ruses politiques. Ou vous pouvez adopter la toujours populaire tactique « écraser tous les ennemis sous les roues de votre char » et remporter une imposante victoire de domination. La civilisation qui satisfait une série de conditions de victoire en premier gagne la partie.

Vous devez suivre de près les progrès de vos adversaires pendant que vous établissez votre propre civilisation. Il n'y a rien de plus irritant que d'être sur le point de capturer la dernière ville de votre dernier ennemi survivant, et de regarder impuissant celui-ci compléter son vaisseau spatial et remporter une victoire scientifique imprévue.



Villes-états et victoire

Les villes-états ne peuvent gagner une partie de *Civilization V*. Seules les grandes civilisations peuvent le faire.

Comment perdre

Trois chemins mènent à la défaite sous *Civilization V*.

Perdre votre dernière ville

Si vous perdez votre dernière ville – aux mains d'une autre civilisation ou d'une ville-état irritée — vous perdez alors immédiatement. Une telle défaite est très gênante, alors efforcez-vous de l'éviter.

Une autre civilisation gagne

Si une autre civilisation remporte l'une des quatre victoires expliquées ci-dessous, la partie est terminée : vous perdez. Peu importe que vous soyez sur le point de remporter votre propre victoire, le gagnant est celui qui remporte la première victoire, et tous les autres perdent.

Arrivée de l'an 2050

Si l'an 2050 arrive et que personne n'a remporté l'une des victoires ci-dessous, la partie prend fin automatiquement et la civilisation au pointage le plus élevé gagne (voir ci-dessous).

Comment gagner

Cinq chemins mènent à la victoire sous *Civilization V* :

Domination

Si vous êtes le dernier joueur à posséder votre propre capitale, vous gagnez. Alors si vous capturez toutes les capitales des autres civilisations et conservez la vôtre, vous remportez la victoire. Ce peut toutefois être compliqué. Supposons que vous jouez une partie à cinq joueurs et que vous capturez les capitales originales de trois de vos adversaires, mais que le cinquième joueur s'infilte et capture votre capitale pendant que vous êtes distrait – ce dernier gagne immédiatement. Autrement dit, peu importe qui capture quoi : c'est le dernier joueur qui conserve sa capitale originale qui est victorieux.

Si vous avez perdu votre capitale originale, mais que vous possédez toujours d'autres villes, vous pouvez gagner un autre type de victoire : culturelle, scientifique ou diplomatique. Cependant, vous ne pouvez remporter une conquête à moins d'avoir recapturé votre propre capitale originale.

DÉTRUIRE UNE CAPITALE ORIGINALE

Tout à fait impossible. Une capitale ne peut être détruite d'aucune façon. Vous pouvez la *capturer*, mais pas la détruire. Lancer une bombe nucléaire sur la ville réduira au pire sa population à 1, mais la ville ne sera pas détruite. Acceptez cette situation et passez à autre chose. (N'oubliez pas que vous pouvez sortir une autre civilisation de la partie en détruisant *ou* en capturant toutes ses villes; alors vous pouvez toujours rayer vos adversaires de la carte même si vous ne pouvez anéantir leur capitale...)

CAPITALE ACTUELLE VS CAPITALE ORIGINALE

Si votre capitale originale a été capturée, une autre de vos villes devient automatiquement votre capitale de remplacement. Cette ville fonctionne exactement de la même façon que l'originale, sauf qu'on *peut* la détruire et qu'elle n'influe pas sur une conquête.

Si jamais vous reprenez possession de votre capitale originale, elle reprendra sa position de leadership au sein de votre civilisation.

Victoire scientifique

Vous remportez une victoire scientifique quand vous apprenez les technologies nécessaires pour créer toutes les pièces du vaisseau spatial, puis bâtissez les pièces et les déplacez dans votre capitale actuelle (ou les bâtissez tout simplement à cet endroit).

PIÈCES DE VAISSEAU SPATIAL

Les pièces de vaisseaux spatiaux sont construites et se déplacent sur la carte comme toute autre unité. Chacune exige une technologie avancée pour être construite. Ces unités de non-combat sont automatiquement détruites quand elles sont capturées. Une fois qu'une pièce a été construite, commandez-lui de se rendre dans votre capitale actuelle. À son arrivée, on vous demandera si vous voulez l'ajouter à votre vaisseau spatial.

Quand toutes les pièces du vaisseau spatial ont été ajoutées, le vaisseau est lancé dans l'espace et vous remportez une victoire scientifique!

En passant, vous ne pouvez accélérer la construction des pièces de vaisseau spatial, ni les acheter. Il faut les construire dans une ville.

Culturelle

Pour remporter une victoire culturelle, vous devez acquérir cinq « secteurs » complets de politiques sociales – c'est-à-dire que vous devez posséder toutes les politiques de six secteurs différents. Une fois cette tâche accomplie, le « Projet Utopie » est déverrouillé. Construisez ce projet pour remporter une victoire culturelle. Vous ne pouvez accélérer ni acheter ce projet; vous devez le construire.

Victoire diplomatique

Quand un joueur apprend la technologie « Mondialisation », il peut construire les Nations Unies. Quand elles sont construites, un vote est pris à certains tours pour nommer le Leader mondial. Si un leader reçoit suffisamment de votes pour être élu, il remporte immédiatement une victoire diplomatique.

Le nombre de votes nécessaire pour remporter une victoire diplomatique dépend du nombre de civilisations en place au début de la partie.

QUI VOTE?

Toutes les civilisations et toutes les villes-états ont un vote. La civilisation qui possède les Nations Unies dispose de deux votes.

Les civilisations votent toujours pour elles-mêmes, à moins qu'elles ne soient libérées, dans lequel cas elles votent pour leur libérateur (voir ci-dessous).

Les villes-états votent pour la civilisation avec laquelle elles entretiennent les meilleures relations, à moins qu'elles n'aient été libérées, dans lequel cas elles votent pour leur libérateur.

LIBÉRATION

Si vous prenez une ville-état qui a été capturée par une autre civilisation, vous pouvez annexer la ville-état, en faire votre pantin ou la libérer. Si vous choisissez de libérer une ville-état, elle votera toujours pour vous lors des élections aux Nations Unies, peu importe ses relations avec vous au moment du vote. Si la même ville-état a été libérée deux fois, elle votera pour la civilisation qui l'a libérée en dernier.

Si une civilisation a été éliminée de la partie et que vous capturez l'une des villes de cette civilisation, vous pouvez l'annexer, en faire votre pantin ou la libérer. Dans ce cas, la civilisation revient dans la partie. La civilisation libérée votera toujours pour vous aux élections des Nations Unies. Si plusieurs libérateurs sont présents, la civilisation votera pour celui qui l'a libérée en dernier.

La fin des temps

Si personne n'a remporté de victoire, la partie se termine à la fin de 2050. Les pointages de toutes les civilisations survivantes sont calculés et le vainqueur est annoncé. Vous pouvez continuer la partie par la suite, mais la victoire n'est plus un facteur.

Votre pointage

Dans bien des parties de *Civilization V*, l'un des joueurs gagne la partie en remportant l'une des quatre victoires possibles : Domination, Science, Diplomatie ou Culture. Cependant, si personne ne remporte l'une de ces victoires avant la fin de 2050, le gagnant est déterminé par le « pointage » de la civilisation survivante.

Et si un joueur *gagne* la partie avant 2050, son pointage déterminera sa position à l'écran « Temple de la renommée ». Voici comment les pointages sont calculés.

Élimination

Si vous êtes éliminé de la partie, votre pointage tombe à zéro. (Désolés.)

Temps pour remporter la victoire

Si vous remportez la victoire avant 2050, vous recevez un « multiplicateur de pointage ». Plus vous gagnez rapidement, meilleur sera votre pointage.

Pointage

Vous méritez des points pour :

- Le nombre de cases à l'intérieur de vos frontières (le facteur le moins important de la victoire)
- Le nombre de villes de votre empire
- Votre population
- Le nombre de technologies que vous possédez
- Le nombre de « technologies futures » que vous possédez
- Le nombre de Merveilles que vous avez construites (le facteur le plus important de la victoire)

Dimension de la carte et niveau de difficulté de la partie

La taille de la carte sur laquelle vous jouez déterminera le pointage que chaque civilisation reçoit pour les cases, le nombre de villes et la population. Le niveau de difficulté de la partie que vous choisissez déterminera la valeur globale de tous les points de la partie : plus le niveau est élevé, plus les points de chaque élément sont élevés. (Autrement dit, remporter une victoire écrasante au niveau le plus facile vaut probablement moins de points que remporter de justesse une victoire marginale au niveau le plus difficile.)

Votre pointage actuel



Vous pouvez consulter le pointage actuel de tous les joueurs dans le volet Diplomatie. Si vous passez le pointeur sur votre pointage, vous verrez d'où les points proviennent. (Impossible toutefois pour les pointages des autres civilisations.)

Notez que le Pointage n'est pas permanent : il peut varier dans le cours de la partie. Si vous construisez une Merveille, vous obtenez les points appropriés. Mais si quelqu'un d'autre capture la ville dans laquelle elle se trouve, il obtient ces points.

SECTION 3 : RÈGLES AVANCÉES

COMBAT AÉRIEN

Durant la Deuxième guerre mondiale, la puissance aérienne a dominé l'art de la guerre partout dans le monde. La puissance aérienne agit comme un « multiplicateur de puissance » au combat, et la nation qui peut établir sa suprématie aérienne sur le champ de bataille jouit d'un avantage considérable sur l'ennemi.

Mais ce qui est encore plus important, le bombardement stratégique est devenu une force centrale de la guerre moderne et, avec l'arrivée des missiles balistiques nucléaires, il permet littéralement d'anéantir une civilisation entière.

La puissance aérienne est au cœur de la victoire sous *Civilization V*.



Unités aériennes

Il existe cinq grands types d'unités aériennes sous *Civilization V* : hélicoptères de combat, missiles, chasseurs, bombardiers et unités terrestres antiaériennes. Les hélicoptères de combat constituent essentiellement les unités de combat terrestres les plus conventionnelles et seront étudiés séparément.

De toutes les unités aériennes, les missiles sont essentiellement des armes « à usage unique » : vous visez, ils atteignent la cible et elles sont détruites. Les chasseurs sont avant tout utilisés pour contrer la puissance aérienne ennemie et pour éliminer les intercepteurs et permettre aux bombardiers d'atteindre leurs cibles. Les bombardiers endommagent les cibles au sol, s'ils ne sont pas interceptés. Les unités antiaériennes défendent contre les chasseurs et les bombardiers.

Hélicoptères de combat

Comme nous venons de le mentionner, les hélicoptères de combat ressemblent énormément aux unités terrestres conventionnelles. Ils sont extrêmement efficaces contre les chars d'assaut, mais restent vulnérables en cas de tirs antiaériens.

Mouvement des hélicoptères de combat

Les hélicoptères de combat peuvent se déplacer sur tous les types de terrain, dont les montagnes

et la glace, et coûtent 1 PM chacun. Ils peuvent aussi se déplacer dans les eaux côtières au même prix. Ils ne peuvent pénétrer les eaux profondes à moins d'être embarqués.

Prime antichar

Les hélicoptères de combat peuvent infliger d'importants dommages aux chars d'assaut (c'est pour cette raison que la plupart des blindés sont accompagnés d'imposantes unités antiaériennes sur les champs de bataille modernes).

Bases aériennes

À l'exception des hélicoptères de combat, les unités aériennes ne se déplacent pas partout sur la carte comme les unités terrestres et navales. Elles doivent être « rattachées » à une ville amie. Les chasseurs et certains bombardiers peuvent également être rattachés à des porte-avions. Les unités Missile peuvent être rattachées aux villes, aux sous-marins nucléaires et aux porte-missiles. Les unités aériennes ne peuvent être embarquées (sauf les hélicoptères de combat). Lorsqu'elles partent en mer pour de longues missions, elles doivent être transportées par le vaisseau approprié – porte-aéronefs, porte-missiles ou sous-marin nucléaire. Les unités antiaériennes et les hélicoptères n'ont pas besoin d'être « rattachés ». Elles se déplacent sur la carte comme les autres unités et peuvent être embarquées.

Emplacements des bases

Chasseurs et chasseurs à réaction

Les chasseurs et les chasseurs à réaction peuvent être rattachés aux villes et aux porte-avions.

BOMBARDIERS

Les bombardiers peuvent être rattachés aux villes et aux porte-avions.

BOMBARDIERS FURTIFS

Les bombardiers furtifs peuvent être rattachés aux villes seulement.

BOMBARDIERS ATOMIQUES

Les bombardiers atomiques peuvent être rattachés aux villes et aux porte-avions.

TOUS LES MISSILES

Les missiles peuvent être rattachés aux villes, aux porte-missiles et aux sous-marins nucléaires.

Capacité des unités navales

PORTE-AÉRONEFS

Un porte-aéronefs peut transporter jusqu'à trois unités aériennes (chasseurs, bombardiers et bombardiers atomiques).

PORTE-MISSILES

Un porte-missiles peut transporter jusqu'à trois missiles de quelque type que ce soit.

SOUS-MARIN NUCLÉAIRE

Un sous-marin nucléaire peut transporter jusqu'à deux missiles de quelque type que ce soit.

Empilage d'unités aériennes

Vous pouvez compter le nombre de missiles, de chasseurs et de bombardiers voulu sur une seule case. Aucune limite d'« empilage » n'est imposée pour ces unités. On peut les empiler avec les unités de combat et les unités de non-combat.

Les hélicoptères et les unités antiaériennes doivent se conformer aux règles d'empilage conventionnel.

Portée aérienne

Au lieu de posséder des statistiques de mouvement, les unités aériennes ont une « portée ». La portée est la distance par rapport à une base à laquelle les unités peuvent accomplir leurs « missions ». C'est aussi la distance à laquelle elles peuvent se « rebasez » – se déplacer d'une base à une autre. Par exemple, un chasseur a une portée de 8. Il peut accomplir ses missions contre toute case se trouvant à un maximum de 8 espaces de sa base actuelle, et il peut se déplacer à une autre base (ville ou porte-aéronefs) se trouvant aussi à un maximum de 8 espaces.

Une unité aérienne qui se rebase ne peut effectuer une autre mission au même tour.

Reconnaissance

Les chasseurs, les chasseurs à réaction et les bombardiers furtifs possèdent une habileté de « reconnaissance » spéciale. Au début de leur tour, tout ce qui se trouve à un maximum de 6 cases de leur base est visible. Il ne s'agit pas d'une mission et l'unité n'utilise pas son tour : l'opération est automatique.

Missions

Lors d'un tour d'unité aérienne, cette dernière peut accomplir un certain nombre de « missions ». Parmi celles-ci, notons les frappes aériennes (attaques à distance contre des cibles terrestres), le rebasage, l'interception (défendre contre une attaque aérienne ennemie) et le « balayage » (neutraliser l'interception ennemie). Certaines unités aériennes peuvent accomplir seulement un sous-ensemble de ces missions.

Rebasage

L'unité aérienne se rend à une nouvelle base à sa portée.

Frappe aérienne

L'unité aérienne attaque une cible au sol dans sa portée aérienne.

Balayage aérien

L'unité aérienne « balaie » une case ciblée et neutralise les unités « d'interception ».

Interception

L'unité aérienne se prépare à défendre contre les attaques aériennes ennemies. (Notez que les unités antiaériennes basées au sol interceptent automatiquement lorsqu'elles sont attaquées par les airs ; elles n'ont pas besoins d'ordres spéciaux.)

Frappes aériennes

Une unité qui reçoit l'ordre d'effectuer une « frappe aérienne » contre une ville ou une unité

ennemie, si elle n'est pas interceptée, effectue une attaque à distance contre la cible. Contrairement à la plupart des attaques à distance, l'unité qui attaque peut cependant subir des dommages à la suite de l'attaque. (Autrement dit, si vous bombardez un char d'assaut, vous pourriez subir des dommages.) Si l'unité aérienne qui attaque survit, elle retourne à sa base. Les missiles et les bombardiers possèdent les frappes aériennes les plus puissantes.

Interception

Les chasseurs et les chasseurs à réaction peuvent être programmés pour « Intercepter » les attaques aériennes ennemies. (Les canons antiaériens et les missiles surface-air mobiles interceptent automatiquement ; ils n'ont pas besoin de recevoir de mission spéciale.) Si une unité aérienne tente une frappe aérienne contre une cible dans la portée d'une unité d'interception, l'intercepteur tire sur l'attaquant et l'endommage. La frappe aérienne continue à moins que l'attaquant ne soit tué par l'intercepteur.

Une seule unité peut intercepter une frappe aérienne et, une fois qu'elle s'est exécutée, elle ne peut intercepter d'autres unités à ce tour (mais certaines promotions peuvent accroître cette capacité). Alors, si vous prévoyez effectuer plusieurs attaques aériennes contre une cible, vous pourriez empiler plusieurs chasseurs et unités antiaériennes sur cette cible et autour d'elle.

Balayages aériens

Quand il attaque une cible qui est bien protégée par des chasseurs et des unités antiaériennes, un chasseur peut accomplir la mission « balayage aérien » contre cette cible pour « affaiblir » la capacité d'interception de l'ennemi.

Si le chasseur est intercepté par un chasseur ennemi, les deux unités combattent dans les airs et l'une ou l'autre peut être endommagée ou détruite. Si le chasseur est intercepté par une unité terrestre il subit des dommages de l'unité terrestre (mais moins qu'une unité en mission de frappe aérienne n'en causerait).

Missiles

Les missiles sont des armes à usage unique. Ils accomplissent une mission de frappe aérienne unique contre une cible, puis, gagne ou perd, ils sont détruits. Contrairement à un avion normal, *les missiles ne peuvent être interceptés.*

Liste des unités aériennes

B17



Puissance : À distance : 60

Distance : 10

Coût : 520

Technologie nécessaire : Radar

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Une unité unique américaine - elle subit 50 % moins de dommages lors des interceptions et une prime de combat additionnelle de +25 % contre les villes.

Bombardier



Puissance : À distance : 60
Distance : 10
Coût : 520
Technologie nécessaire : Radar
Ressources nécessaires : Pétrole
Habilités spéciales : Aucune

Chasseur



Puissance : À distance : 50
Distance : 8
Coût : 420
Technologie nécessaire : Vol
Ressources nécessaires : Pétrole
Habilités spéciales : Peut intercepter d'autres unités, effectuer des balayages aériens et des reconnaissances et reçoit une prime de combat contre les hélicoptères.

Hélicoptère de combat



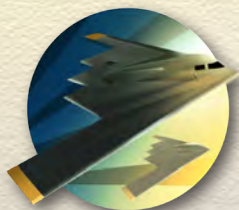
Puissance : 50
Distance : 6
Coût : 450
Technologie nécessaire : Fuséologie
Ressources nécessaires : Aluminium
Habilités spéciales : Ignore les coûts de mouvement sur le terrain et reçoit une prime contre les chars d'assaut.

Chasseur à réaction



Puissance : À distance : 70
Distance : 10
Coût : 600
Technologie nécessaire : Lasers
Ressources nécessaires : Aluminium
Habilités spéciales : Peut intercepter d'autres unités, effectuer des balayages aériens et des reconnaissances et reçoit une prime de combat contre les hélicoptères.

Bombardier furtif



Puissance : À distance : 80

Distance : 20

Coût : 800

Technologie nécessaire : Furtivité

Ressources nécessaires : Aluminium

Habilités spéciales : Peut effectuer des reconnaissances aériennes et reçoit une prime de 100 % pour Évasion.

Zéro



Puissance : 50

Distance : 8

Coût : 420

Technologie nécessaire : Vol

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Une unité unique japonaise - elle peut intercepter d'autres unités, effectuer des balayages aériens et des reconnaissances et reçoit une prime de combat contre les hélicoptères et les chasseurs.

ARMES NUCLÉAIRES

Les armes nucléaires sont des armes extrêmement puissantes. Elles font sauter tout autour et empoisonnent les terres et la mer. On ne doit les utiliser qu'en dernier recours — ou si vous êtes absolument *certain* que vous êtes le seul à les posséder – parce qu'une fois que vous les lancez, le monde entier peut rapidement devenir un endroit extrêmement désagréable.

Comme on dit : « Une bombe nucléaire peut complètement gâcher votre journée. »

Bombes atomiques

La première arme nucléaire disponible dans la partie, la bombe atomique est une unité très puissante qui peut rapidement faire basculer l'équilibre mondial. Les bombes atomiques ressemblent aux missiles en ce sens qu'elles peuvent attaquer une seule fois. Contrairement aux missiles, elles peuvent être transportées par des porte-avions. Le rayon de dommages de la bombe atomique est 2 cases dans chaque direction. Les unités prises dans l'explosion seront endommagées et les villes touchées perdront des habitants.

Une « bombe A » ne peut entièrement détruire une ville. Peu importe le nombre de fois qu'une ville est frappée par des bombes atomiques, elle ne pourra être détruite.

Missiles nucléaires

Même si la bombe atomique cause pas mal de dégâts, les missiles nucléaires sont vraiment dévastateurs.

Toutes les unités prises dans le rayon de l'explosion sont détruites et les dommages subis par les villes sont encore plus considérables. Contrairement aux bombes atomiques, les missiles nucléaires peuvent même complètement anéantir des villes de la carte (notez que la capitale originale d'un joueur ne peut être détruite de cette façon).

Comme leur nom l'indique, les missiles nucléaires sont des unités Missile, ce qui signifie qu'ils peuvent être placés sur des porte-missiles ou des sous-marins nucléaires, mais non des porte-avions.

Liste des bombes et des unités Missile balistique intercontinental

Bombe atomique



Puissance : S/O

Distance : 10

Coût : 850

Technologie nécessaire : Fission nucléaire

Ressources nécessaires : Uranium

Habilités spéciales : Cette unité spéciale inflige des dommages considérables aux villes et à toutes les unités avoisinantes prises dans un rayon d'explosion de 2 cases. Reçoit une prime de +50 % pour Évasion.

Missile guidé



Puissance : À distance : 70

Distance : 8

Coût : 200

Technologie nécessaire : Satellites

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Ne peut être intercepté.

Missile nucléaire



Puissance : S/O

Distance : 8

Coût : 1200

Technologie nécessaire : Balistique avancée

Ressources nécessaires : Uranium

Habilités spéciales : Cette unité spéciale inflige des dommages considérables aux villes et à toutes les unités avoisinantes prises dans son rayon d'explosion. Reçoit une prime de +50 % pour Évasion.

LISTE DES UNITÉS

Voici une liste des unités du jeu, divisées en catégories militaires. Tous les coûts sont basés sur une partie de vitesse conventionnelle.

Liste des unités Tir à l'arc

Archer



Puissance : 4, À distance : 6

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 70

Technologie nécessaire : Tir à l'arc

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Attaques à distance.

Chu-Ko-Nu



Puissance : 6, À distance : 10

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Machinerie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique chinoise - peut attaquer deux fois dans un même tour. Attaques à distance.

Arbalétrier



Puissance : 6, À distance : 12

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Machinerie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Attaques à distance.

Grand archer



Puissance : 6, À distance : 12

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Machinerie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique britannique - reçoit une prime de +1 pour sa Portée. Attaques à distance.

Liste des unités blindées

Blindé moderne



Puissance : 80

Mouvement : 4

Coût : 700

Technologie nécessaire : Lasers

Ressources nécessaires : Aluminium

Habilités spéciales : Peut se déplacer après avoir effectué une attaque.

Robot mortel géant



Puissance : 150

Mouvement : 3

Coût : 1000

Technologie nécessaire : Fusion nucléaire

Ressources nécessaires : Uranium

Habilités spéciales : Peut se déplacer après avoir effectué une attaque.

Panzer



Puissance : 60

Mouvement : 5

Coût : 450

Technologie nécessaire : Combustion

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Une unité unique allemande - peut se déplacer après avoir effectué une attaque.

Char d'assaut



Puissance : 50

Mouvement : 4

Coût : 450

Technologie nécessaire : Combustion

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Peut se déplacer après avoir effectué une attaque.

Liste des unités civiles

Colon



Mouvement : 2

Coût : 89

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Cette unité spéciale peut fonder une nouvelle ville.

Bateau de travail



Mouvement : 4

Coût : 30

Technologie nécessaire : Voile

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Cette unité spéciale peut construire des améliorations de case aquatique.

Travailleur



Mouvement : 2

Coût : 70

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Cette unité spéciale peut construire et réparer les améliorations des cases terrestres.

Liste des unités Poudre à canon

Canon antiaérien



Puissance : 32

Mouvement : 2

Distance : 2

Coût : 300

Technologie nécessaire : Radio

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Peut intercepter des avions et reçoit une prime de combat de +100 % pour les avions et les hélicoptères.

Canon antichar



Puissance : 32

Mouvement : 2

Coût : 300

Technologie nécessaire : Pièces remplaçables

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Reçoit une prime contre les chars d'assaut.

Légion étrangère



Puissance : 36

Mouvement : 2

Coût : 300

Technologie nécessaire : Pièces remplaçables

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique française - reçoit une prime de combat de +20 % quand elle combat à l'extérieur d'un territoire ami.

Infanterie



Puissance : 36

Mouvement : 2

Coût : 300

Technologie nécessaire : Pièces remplaçables

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Aucune

Janissaire



Puissance : 16

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Poudre à canon

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique ottomane - reçoit une prime de combat de +25 % et peut guérir tous les dommages si elle détruit une autre unité durant une attaque.

Infanterie mécanisée



Puissance : 50

Mouvement : 4

Coût : 440

Technologie nécessaire : Électronique

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Aucune

Minuteman



Puissance : 16

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Poudre à canon

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique américaine - tous les terrains qu'elle traverse coûtent seulement 1 point de mouvement.

Missile surface-air mobile



Puissance : 40

Distance : 2

Mouvement : 4

Coût : 450

Technologie nécessaire : Ordinateurs

Ressources nécessaires : Aluminium

Habilités spéciales : Peut intercepter des avions et reçoit une prime de combat de +100 % contre les avions et les hélicoptères.

Mousquetaire



Puissance : 20

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Poudre à canon

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique française.

Arquebusier



Puissance : 16

Mouvement : 2

Coût : 120

Technologie nécessaire : Poudre à canon

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Aucune

Parachutiste



Puissance : 40

Mouvement : 2

Coût : 350

Technologie nécessaire : Radar

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Cette unité spéciale peut être « parachutée » jusqu'à cinq cases d'un territoire ami.

Carabinier



Puissance : 25

Mouvement : 2

Coût : 200

Technologie nécessaire : Armurerie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Aucune

Liste des unités de mêlée

Brute



Puissance : 6

Mouvement : 2

Coût : 20

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : La première unité Barbare, la Brute peut être convertie en unité du joueur quand il joue sous les traits de Bismarck.

Hoplite



Puissance : 9

Mouvement : 2

Coût : 60

Technologie nécessaire : Ouvrages de bronze

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique grecque - reçoit une prime de +100 % contre les unités montées.

Immortel



Puissance : 8

Mouvement : 2

Coût : 60

Technologie nécessaire : Ouvrages de bronze

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique persane - reçoit une prime de +100 % contre les unités montées et guérit deux fois plus vite que la normale.

Jaguar



Puissance : 6

Mouvement : 2

Coût : 40

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique aztèque - reçoit une prime de combat de +50 % quand elle combat dans les cases Jungle et guérit 2 Dommage si elle détruit une autre unité.

Landsknecht



Puissance : 10

Mouvement : 2

Coût : 50

Technologie nécessaire : Service public

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique allemande - reçoit une prime de +100 % contre les unités montées.

Légion



Puissance : 13

Mouvement : 2

Coût : 90

Technologie nécessaire : Ferronnerie

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Une unité unique romaine - capable de construire des routes et des forts.

Grand spadassin



Puissance : 18

Mouvement : 2

Coût : 150

Technologie nécessaire : Acier

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Aucune

Guerrier Mohawk



Puissance : 11

Mouvement : 2

Coût : 80

Technologie nécessaire : Ferronnerie

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Une unité unique iroquoise - reçoit une prime quand elle combat dans la forêt ou la jungle.

Piqueur



Puissance : 10

Mouvement : 2

Coût : 100

Technologie nécessaire : Service public

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Reçoit une prime de +100 % contre les unités montées.

Samourai



Puissance : 18

Mouvement : 2

Coût : 150

Technologie nécessaire : Acier

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Une unité unique japonaise - reçoit une prime de combat de 20 % quand elle combat en terrain ouvert et est très susceptible de produire de Grands généraux pendant le combat.

Hastaire



Puissance : 7

Mouvement : 2

Coût : 50

Technologie nécessaire : Ouvrages de bronze

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Reçoit une prime de combat de +100 % contre les unités montées.

Spadassin



Puissance : 11

Mouvement : 2

Coût : 80

Technologie nécessaire : Ferronnerie

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Aucune

Guerrier



Puissance : 6

Mouvement : 2

Coût : 40

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : La première unité militaire disponible pendant la partie.

Liste des unités montées

Archer à chameau



Puissance : 10, À distance : 15

Distance : 2

Mouvement : 3

Coût : 150

Technologie nécessaire : Chevalerie

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Une unité unique arabe - peut se déplacer après une attaque et effectue des attaques à distance.

Cavalerie



Puissance : 25

Mouvement : 3

Coût : 260

Technologie nécessaire : Science militaire

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Peut se déplacer après une attaque.

Archer sur char



Puissance : 3, À distance : 6

Distance : 2

Mouvement : 4

Coût : 60

Technologie nécessaire : La roue

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Attaques à distance.

Cavalerie de compagnie



Puissance : 14

Mouvement : 5

Coût : 80

Technologie nécessaire : Équitation

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Une unité unique grecque - peut se déplacer après une attaque et le combat est susceptible de produire de Grands généraux.

Cosaque



Puissance : 25

Mouvement : 3

Coût : 260

Technologie nécessaire : Science militaire

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Une unité unique russe - reçoit une prime de combat quand elle combat en terrain ouvert et peut se déplacer après une attaque.

Cavalier



Puissance : 12

Mouvement : 4

Coût : 80

Technologie nécessaire : Équitation

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Peut se déplacer après une attaque.

Chevalier



Puissance : 18

Mouvement : 3

Coût : 150

Technologie nécessaire : Chevalerie

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Peut se déplacer après une attaque.

Lancier



Puissance : 22

Mouvement : 4

Coût : 220

Technologie nécessaire : Métallurgie

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Peut se déplacer après une attaque.

Cavalerie de Mandekalu



Puissance : 18

Mouvement : 3

Coût : 150

Technologie nécessaire : Chevalerie

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Une unité unique Songhai - reçoit une prime de combat de +30 % contre les villes et peut se déplacer après une attaque.

Éléphant de Naresuan



Puissance : 22

Mouvement : 2

Coût : 150

Technologie nécessaire : Chevalerie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique siamoise - reçoit une prime de combat de +50 % contre les unités montées et peut se déplacer après une attaque.

Sipahi



Puissance : 22

Mouvement : 5

Coût : 220

Technologie nécessaire : Métallurgie

Ressources nécessaires : Chevaux

Habilités spéciales : Une unité unique ottomane - peut piller les cases sans dépenser de points de mouvement, reçoit une prime de +1 pour sa visibilité et peut se déplacer après une attaque.

Char de guerre



Puissance : 3, À distance : 6

Distance : 2

Mouvement : 5

Coût : 60

Technologie nécessaire : La roue

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique égyptienne - exécute des attaques à distance.

Éléphant de guerre



Puissance : 6, À distance : 8

Distance : 2

Mouvement : 3

Coût : 80

Technologie nécessaire : La roue

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité unique indienne - exécute des attaques à distance.

Liste des unités navales

Cuirassé



Puissance : 40, À distance : 32

Distance : 3

Mouvement : 4

Coût : 500

Technologie nécessaire : Télégraphe

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Effectue des attaques à distance et peut effectuer des tirs indirects.

Porte-aéronefs



Puissance : 20

Mouvement : 5

Coût : 520

Technologie nécessaire : Vol

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Peut transporter jusqu'à trois unités aériennes.

Caravelle



Puissance : 10, À distance : 7

Distance : 2

Mouvement : 6

Coût : 90

Technologie nécessaire : Astronomie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Effectue des attaques à distance, peut pénétrer un territoire rival et reçoit une prime de +2 pour la Vue.

Destroyer



Puissance : 25, À distance : 22

Distance : 2

Mouvement : 8

Coût : 380

Technologie nécessaire : Électricité

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Effectue des attaques à distance et des interceptions aériennes, peut voir les sous-marins, reçoit une prime de +3 pour la Vue, reçoit une prime de combat de +100 % contre les sous-marins et peut effectuer des tirs indirects.

Frégate



Puissance : 20, À distance : 15

Distance : 2

Mouvement : 5

Coût : 130

Technologie nécessaire : Navigation

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Attaques à distance.

Galère



Puissance : 5, À distance : 3

Distance : 2

Mouvement : 3

Coût : 50

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Une unité navale barbare du début - effectue des attaques à distance et peut être convertie en unité de joueur quand vous jouez sous les traits des Ottomans.

Cuirassé à coque en fer



Puissance : 55, À distance : 26
Distance : 2
Mouvement : 4
Coût : 160
Technologie nécessaire : Vapeur
Ressources nécessaires : Charbon
Habilités spéciales : Attaques à distance.

Porte-missiles



Puissance : 75, À distance : 40
Distance : 3
Mouvement : 8
Coût : 320
Technologie nécessaire : Robotique
Ressources nécessaires : Aluminium
Habilités spéciales : Effectue des attaques à distance, peut effectuer des tirs indirects, effectue des interceptions aériennes et peut transporter jusqu'à trois unités Missile.

Sous-marin nucléaire



Puissance : 20, À distance : 70
Distance : 3
Mouvement : 6
Coût : 500
Technologie nécessaire : Ordinateurs
Ressources nécessaires : Aluminium
Habilités spéciales : Est invisible pour les autres unités, peut voir les autres sous-marins, peut pénétrer un territoire rival, peut transporter jusqu'à deux unités Missile, peut accéder aux cases de glace, reçoit une prime de combat de +50 % contre les sous-marins et effectue des attaques à distance.

Navire de ligne



Puissance : 20, À distance : 17

Distance : 2

Mouvement : 5

Coût : 110

Technologie nécessaire : Navigation

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Une unité unique britannique - reçoit une prime de +1 pour la Vue et effectue des attaques à distance.

Sous-marins



Puissance : 15, À distance : 60

Distance : 3

Mouvement : 5

Coût : 380

Technologie nécessaire : Réfrigération

Ressources nécessaires : Pétrole

Habilités spéciales : Est invisible pour les autres unités, peut voir les autres sous-marins, peut accéder aux cases de glace, peut pénétrer un territoire rival et effectue des attaques à distance.

Trirème



Puissance : 6, À distance : 4

Distance : 2

Mouvement : 4

Coût : 50

Technologie nécessaire : Voile

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Attaques à distance.

Liste des unités de projet

Propulseur de vaisseau spatial



Mouvement : 2

Coût : 700

Technologie nécessaire : Robotique

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : 3 nécessaires pour une victoire scientifique.

Cockpit de vaisseau spatial



Mouvement : 2

Coût : 1000

Technologie nécessaire : Satellites

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : 1 nécessaire pour une victoire scientifique.

Moteur de vaisseau spatial



Mouvement : 2

Coût : 1000

Technologie nécessaire : Physique des particules

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : 1 nécessaire pour une victoire scientifique.

Chambre de stase de vaisseau spatial



Mouvement : 2

Coût : 1000

Technologie nécessaire : Nanotechnologie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : 1 nécessaire pour une victoire scientifique.

Liste des unités de reconnaissance

Éclaireur



Puissance : 4

Mouvement : 2

Coût : 25

Technologie nécessaire : Aucune

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Ignore les coûts des mouvements sur le terrain.

Liste des unités de siège

Artillerie



Puissance : 16, À distance : 32

Distance : 3

Mouvement : 2

Coût : 420

Technologie nécessaire : Dynamite

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Reçoit une prime de combat de +10 % contre les villes, peut effectuer des tirs indirects, effectue des attaques à distance et doit « s'installer » pour attaquer.

Baliste



Puissance : 4, À distance : 18

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 100

Technologie nécessaire : Mathématiques

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Une unité unique romaine - reçoit une prime de combat de +10 % contre les villes, effectue des attaques à distance.

Canon



Puissance : 10, À distance : 26

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 250

Technologie nécessaire : Chimie

Ressources nécessaires : Aucune

Habilités spéciales : Reçoit une prime de combat de +10 % contre les villes, effectue des attaques à distance.

Catapulte



Puissance : 4, À distance : 14

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 100

Technologie nécessaire : Mathématiques

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Reçoit une prime de combat de +10 % contre les villes, effectue des attaques à distance et doit « s'installer » pour attaquer.

Artillerie de roquettes



Puissance : 18, À distance : 46

Distance : 3

Mouvement : 3

Coût : 600

Technologie nécessaire : Fuséologie

Ressources nécessaires : Aluminium

Habilités spéciales : Reçoit une prime de combat de +10 % contre les villes, peut effectuer des tirs indirects et effectue des attaques à distance.

Trébuchet



Puissance : 6, À distance : 20

Distance : 2

Mouvement : 2

Coût : 170

Technologie nécessaire : Physique

Ressources nécessaires : Fer

Habilités spéciales : Reçoit une prime de combat de +10 % contre les villes, effectue des attaques à distance et doit « s'installer » pour attaquer.

PROMOTIONS D'UNITÉ

Les promotions sont des habiletés spéciales que les unités peuvent obtenir une fois qu'elles ont acquis une certaine quantité de PX. Selon les bâtiments qui se trouvent dans la ville d'origine d'une unité, elles peuvent même commencer leur vie avec des promotions prêtes à donner. Les effets des promotions s'empilent et ne se suppriment pas.

Voici la liste de toutes les promotions disponibles sous *Civilization V*. Rappelez-vous que toutes les promotions ne sont pas disponibles pour tous les types d'unités.

Précision I



Types d'unités : À distance

Préalables : Aucun

Effets : +20 % de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (tout sauf les Collines, la Forêt ou la Jungle).

Précision II



Types d'unités : À distance

Préalables : Précision I

Effets : +20 % de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (tout sauf les Collines, la Forêt ou la Jungle).

Précision III



Types d'unités : À distance

Préalables : Précision II

Effets : +25 % de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (tout sauf les Collines, la Forêt ou la Jungle).

Embuscade I



Types d'unités : Mêlée, Aérienne

Préalables : Choc II, Exercices militaires II, Interception I, Combat aérien rapproché I, Siège I ou Bombardement I

Effets : +25 % de puissance de combat contre les unités blindées.

Embuscade II



Types d'unités : Mêlée, Aérienne

Préalables : Embuscade I

Effets : +25 % de puissance de combat contre les unités blindées.

Amphibie



Types d'unités : Mêlée, Navale

Préalables : Choc II ou Exercices militaires II

Effets : Élimine la pénalité de combat pour avoir attaqué de la mer ou sur une rivière.

Barrage I



Types d'unités : À distance

Préalables : Aucun

Effets : +25 % de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (Collines, Forêt ou Jungle).

Barrage II



Types d'unités : À distance

Préalables : Barrage I

Effets : +25 % de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (Collines, Forêt ou Jungle).

Barrage III



Types d'unités : À distance

Préalables : Barrage II

Effets : +25 % de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (Collines, Forêt ou Jungle).

Blitz



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Choc III ou Exercices militaires III

Effets : L'unité peut attaquer plusieurs fois durant un tour.

Bombardement I



Types d'unités : À distance

Préalables : Aucun

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités terrestres.

Bombardement II



Types d'unités : À distance

Préalables : Bombardement I

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités terrestres.

Bombardement III



Types d'unités : À distance

Préalables : Bombardement II

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités terrestres.

Charger



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Choc II ou Exercices militaires II

Effets : +25 % de puissance de combat contre les unités blessées.

Couvrir I



Types d'unités : Mêlée, À distance

Préalables : Choc II, Exercices militaires II, Précision I ou Barrage I

Effets : +25 % de défense contre toutes les attaques à distance.

Couvrir II



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Couvrir I

Effets : +25 % de défense contre toutes les attaques à distance.

Discipline



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, Navale, À distance

Préalables : Aucun

Effets : +15 % de puissance de combat lorsque adjacent à une unité amie.

Combat aérien rapproché I



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Aucun

Effets : +25 % de puissance de combat lors de balayages aériens.

Combat aérien rapproché II



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Combat aérien rapproché I

Effets : +25 % de puissance de combat lors de balayages aériens.

Combat aérien rapproché III



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Combat aérien rapproché II

Effets : +25 % de puissance de combat lors de balayages aériens.

Exercices militaires I



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Aucun

Effets : +20 % de puissance de combat lors des combats en terrain difficile (Collines, Forêt ou Jungle).

Exercices militaires II



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Exercices militaires I

Effets : +20 % de puissance de combat lors des combats en terrain difficile (Collines, Forêt ou Jungle).

Exercices militaires III



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Exercices militaires II

Effets : +25 % de puissance de combat lors des combats en terrain difficile (Collines, Forêt ou Jungle).

Embarquement



Types d'unités : Mêlée, À distance

Préalables : Aucun

Effets : Peut embarquer dans les cases aquatiques.

Évasion



Types d'unités : Mêlée, À distance

Préalables : Siège II ou Bombardement II

Effets : Réduit les dommages subis lors des interceptions de 50 %.

Formation I



Types d'unités : Mêlée, À distance

Préalables : Choc II, Exercices militaires II, Précision II ou Barrage II

Effets : +25 % de puissance de combat contre les unités montées.

Formation II



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Formation I

Effets : +25 % de puissance de combat contre les unités montées.

Grand phare



Types d'unités : Navale

Préalables : Aucun

Effets : +1 Mouvement et +1 Vue.

Guérir instantanément



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Aucun

Effets : Au lieu de recevoir une promotion permanente, guérit complètement et instantanément cette unité.

Château Himeji



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, Navale, À distance

Préalables : Aucun

Effets : +20 % puissance de combat en territoire ami.

Tir indirect



Types d'unités : À distance

Préalables : Cibler I, Bombardement I, Précision I ou Barrage I

Effets : Attaques à distance exécutables par-dessus des obstacles.

Interception I



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Aucun

Effets : +25 % puissance de combat lors de l'interception d'un avion ennemi.

Interception II



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Interception I

Effets : +25 % puissance de combat lors de l'interception d'un avion ennemi.

Interception III



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Interception II

Effets : +25 % puissance de combat lors de l'interception d'un avion ennemi.

Logistique



Types d'unités : Mêlée, Siège, À distance

Préalables : Siège II, Bombardement II, Embuscade II ou Mobilité II

Effets : 1 attaque supplémentaire par tour.

Marcher



Types d'unités : Mêlée, À distance

Préalables : Choc III, Exercices militaires III, Précision II ou Barrage II

Effets : L'unité guérit à chaque tour, même si elle exécute une action.

Infirmier



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Choc I, Exercices militaires I, Éclaireur II ou Survie II

Effets : Cette unité et toutes les autres dans les cases adjacentes guérissent 1 PF additionnel par tour.

Mobilité I



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, À distance

Préalables : Choc III, Exercices militaires III, Cibler I ou Bombardement I

Effets : +1 Mouvement.

Mobilité II



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Mobilité I

Effets : +1 Mouvement.

Moral



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, Navale, À distance

Préalables : Aucun

Effets : +15 % de puissance de combat.

Nationalisme



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, Navale, À distance

Préalables : Aucun

Effets : +25 % de prime d'attaque en territoire ami.

Tradition navale



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, Navale, À distance

Préalables : Aucun

Effets : +1 Mouvement et +1 Vue.

Oligarchie



Types d'unités : Mêlée, Aérienne, Navale, À distance

Préalables : Aucun

Effets : +33 % de puissance de combat en territoire ami.

Distance



Types d'unités : Aérienne, À distance

Préalables : Interception I, Précision III, Combat aérien rapproché I, Siège I ou Bombardement I

Effets : +2 distance opérationnelle pour Aérienne, +1 portée pour À distance.

Réparer



Types d'unités : Mêlée, Aérienne

Préalables : Choc III, Exercices militaires III, Interception II, Embuscade II

Effets : L'unité guérit à chaque tour, même si elle exécute une action.

Siège I



Types d'unités : Mêlée, Aérienne

Préalables : Aucun

Effets : +25 % de puissance de combat contre les villes.

Siège II



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Siège I

Effets : +25 % de puissance de combat contre les villes.

Siège III



Types d'unités : Aérienne

Préalables : Siège II

Effets : +25 % de puissance de combat contre les villes.

Éclaireur I



Types d'unités : Reconnaissance

Préalables : Aucun

Effets : +1 portée de visibilité.

Éclaireur II



Types d'unités : Reconnaissance

Préalables : Éclaireur I

Effets : +1 Mouvement.

Éclaireur III



Types d'unités : Reconnaissance

Préalables : Éclaireur II

Effets : +1 portée de visibilité.

Sentinelle



Types d'unités : Mêlée, Navale, À distance

Préalables : Choc I, Exercices militaires I, Cibler I ou Bombardement I

Effets : +1 portée de visibilité.

Choc I



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Aucun

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités en terrain dégagé (tout sauf les Collines, la Forêt ou la Jungle).

Choc II



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Choc I

Effets : +25 % de puissance de combat en terrain dégagé.

Choc III



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Choc II

Effets : +25 % de puissance de combat en terrain dégagé.

Sortie



Types d'unités : Mêlée, Aérienne

Préalables : Interception II ou Combat aérien rapproché II

Effets : 1 interception supplémentaire par tour.

Approvisionnement



Types d'unités : Navale

Préalables : Cibler II ou Bombardement II

Effets : Une unité peut guérir les dommages à l'extérieur d'un territoire ami, et jusqu'à 2 PF par tour.

Survie I



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Aucun

Effets : Guérir 1 PF additionnel à l'extérieur d'un territoire ami.

Survie II



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Survie I

Effets : +50 % défense.

Survie III



Types d'unités : Mêlée

Préalables : Survie II

Effets : +50 % défense. L'unité guérit à chaque tour, même si elle exécute une action.

Cibler I



Types d'unités : Navale, Aérienne

Préalables : Aucun ou Interception I

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités navales.

Cibler II



Types d'unités : Navale, Aérienne

Préalables : Cibler I

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités navales.

Cibler III



Types d'unités : Navale

Préalables : Cibler II

Effets : +20 % de puissance de combat contre les unités navales.

Volée



Types d'unités : À distance

Préalables : Précision I ou Barrage I

Effets : +25 % de puissance de combat contre les unités fortifiées.

LISTE DES MERVEILLES

Voici la liste de toutes les merveilles du jeu, incluant les merveilles naturelles, et les effets et exigences de chacune.

Merveilles mondiales

Angkor Wat



Technologie exigée : Théologie

Coût : 300

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'ingénieur

Effets : Coût de culture pour acquérir de nouvelles cases réduit de 75 % dans chaque ville.

Big Ben



Technologie exigée : Économie

Coût : 700

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points de commerçant

Effets : Coût en or pour acheter dans toutes les villes réduit de 25 %.

Porte de Brandenbourg



Technologie exigée : Science militaire

Coût : 550

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points de scientifique

Effets : Grand général gratuit.

Chichén Itzá



Technologie exigée : Service public

Coût : 450

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'ingénieur

Effets : Durée de l'Âge d'or accrue de 50 %.

Le Colosse



Technologie exigée : Ouvrages de bronze

Coût : 150

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point de commerçant

Effets : +1 Or de toutes les cases aquatiques exploitées. Doit être construit dans une ville côtière.

Cristo Redentor



Technologie exigée : Télégraphe

Coût : 1 200

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points d'artiste

Effets : Coût de culture pour adopter de nouvelles politiques réduit de 33 %.

Tour Eiffel



Technologie exigée : Radio

Coût : 1 000

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points de commerçant

Effets : +8 Bonheur à la grandeur de l'empire.

Le Palais interdit



Technologie exigée : Banque

Coût : 600

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'artiste

Effets : Influence auprès de toutes les villes-états accrue de 50 %.

La Grande bibliothèque



Technologie exigée : Écriture

Coût : 150

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point de scientifique

Effets : Gagner une technologie gratuite.

Le Grand phare



Technologie exigée : Voile

Coût : 130

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point de commerçant

Effets : +1 Mouvement et +1 Vue pour toutes les unités navales. Doit être construit dans une ville côtière.

La Grande muraille



Technologie exigée : Construction

Coût : 350

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'ingénieur

Effets : Les unités terrestres ennemies doivent dépenser 1 point de mouvement additionnel à l'intérieur de votre territoire.

Hagia Sophia



Technologie exigée : Théologie

Coût : 300

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'artiste

Effets : Grands personnages produits 33 % plus rapidement.

Les Jardins suspendus



Technologie exigée : Mathématiques

Coût : 200

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'artiste

Effets : +1 Population dans toutes les villes existantes, +3 Points de bonheur.

Château Himeji



Technologie exigée : Chevalerie

Coût : 600

Production culturelle : 4

Points de Grand personnage : 2 Points d'ingénieur

Effets : Prime de puissance de combat de +25 % pour toutes les unités en territoire ami.

Le Kremlin



Technologie exigée : Acoustique

Coût : 650

Production culturelle : 4

Points de Grand personnage : 1 Point de scientifique

Effets : Tous les bâtiments de défense 50 % plus efficaces.

Le Louvre



Technologie exigée : Archéologie

Coût : 700

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points d'artiste

Effets : 2 Grands artistes gratuits apparaissent près de la capitale.

Machu Picchu



Technologie exigée : Devise

Coût : 550

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point de commerçant

Effets : +20 % d'or de toutes les routes commerciales. Doit être construit dans une ville à deux cases d'une montagne.

Notre-Dame



Technologie exigée : Éducation

Coût : 500

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point de commerçant

Effets : +5 Points de bonheur.

L'Oracle



Technologie exigée : Philosophie

Coût : 150

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point de scientifique

Effets : Obtention d'une politique sociale gratuite.

Pentagone



Technologie exigée : Radar

Coût : 1 200

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points de commerçant

Effets : Coût en or de mise à niveau d'unités militaires réduit de 50 %.

La Tour de porcelaine



Technologie exigée : Éducation

Coût : 400

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points de scientifique

Effets : Un Grand scientifique apparaît près de la ville dans laquelle la Merveille est érigée.

Les pyramides



Technologie exigée : Maçonnerie

Coût : 175

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 1 Point d'ingénieur

Effets : Vitesse de construction de travailleur accrue de 50 %.

Chapelle Sixtine



Technologie exigée : Acoustique

Coût : 650

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 2 Points d'artiste

Effets : +33 % de culture additionnels produits dans toutes les villes.

Statue de la Liberté



Technologie exigée : Pièces remplaçables

Coût : 1 200

Production culturelle : 1

Points de Grand personnage : 3 Points d'ingénieur

Effets : +1 Production obtenue de chaque Spécialiste dans toutes les villes.

Stonehenge



Technologie exigée : Calendrier
Coût : 120
Production culturelle : 8
Points de Grand personnage : 1 Point d'ingénieur
Effets : +8 Culture.

Opéra de Sydney



Technologie exigée : Mondialisation
Coût : 1 000
Production culturelle : 1
Points de Grand personnage : 2 Points d'artiste
Effets : Choix d'une politique sociale gratuite.

Taj Mahal



Technologie exigée : Presse à imprimer
Coût : 700
Production culturelle : 1
Points de Grand personnage : 2 Points d'artiste
Effets : Durée des Âges d'or accrue de 50 %.

Nations Unies



Technologie exigée : Mondialisation
Coût : 1 000
Production culturelle : 1
Points de Grand personnage : 2 Points de commerçant
Effets : La construction déclenche le vote pour la victoire diplomatique.

Merveilles nationales

On peut construire les Merveilles nationales dès qu'un bâtiment particulier existe dans toutes les villes de votre empire.

Hermitage



Technologie exigée : Archéologie

Coût : 140

Production culturelle : 0

Bâtiment exigé : Musée

Effets : Double la production de Culture dans cette ville.

Épopée héroïque



Technologie exigée : Ferronnerie

Coût : 110

Production culturelle : 1

Bâtiment exigé : Caserne ou Krepost russe

Effets : Toutes les nouvelles unités dans cette ville reçoivent la promotion Morale gratuitement.

Ferronnerie



Technologie exigée : Chimie

Coût : 170

Production culturelle : 1

Bâtiment exigé : Atelier, Maison Longue iroquoise

Effets : +20 % Production dans la ville de construction.

Collège national



Technologie exigée : Écriture

Coût : 120

Production culturelle : 1

Bâtiment exigé : Bibliothèque, Papetier chinois

Effets : +50 % Science dans la ville de construction.

Épopée nationale



Technologie exigée : Philosophie

Coût : 120

Production culturelle : 1

Bâtiment exigé : Monument

Effets : +25 % Grand personnage dans la ville de construction.

Université Oxford



Technologie exigée : Éducation
Coût : 260
Production culturelle : 1
Bâtiment exigé : Université, Wat siamois
Effets : Gagner une technologie gratuite.

Palais



Technologie exigée : Aucune
Coût : 0
Production culturelle : 1
Bâtiment exigé : Aucun
Effets : Indique la capitale et est construit automatiquement et gratuitement. Les villes reliées par routes à la capitale produisent de l'or supplémentaire. Produit aussi +2 Production, +3 Science, +2 Or et +4 Défense supplémentaires pour cette ville.

LISTE DES BÂTIMENTS

Manège militaire



Technologie exigée : Ferronnerie

Coût : 130

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +15 PX pour toutes les nouvelles unités terrestres, exige une Caserne ou un Krepost russe dans la ville.

Arsenal



Technologie exigée : Chemin de fer

Coût : 350

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +20 % Production d'unités terrestres, exige une Académie militaire.

Banque



Technologie exigée : Banque

Coût : 220

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Commerçants

Effets : +25 % Or, exige un Marché.

Caserne



Technologie exigée : Ouvrages de bronze

Coût : 80

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +15 PX pour toutes les nouvelles unités terrestres.

Bazar



Technologie exigée : Devise

Coût : 120

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Commerçants

Effets : Un bâtiment unique arabe - accorde +25 % d'or et procure 1 copie supplémentaire de chaque ressource de luxe près de la ville.

Tour de diffusion



Technologie exigée : Radio

Coût : 600

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : Double la production de culture dans une ville, mais exige un Musée.

Tombeau



Technologie exigée : Théologie

Coût : 120

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +2 Culture et +2 Bonheur à la grandeur de l'empire, mais double la quantité d'or que l'ennemi reçoit à la capture de cette ville. Un bâtiment unique égyptien.

Château



Technologie exigée : Chevalerie

Coût : 200

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +9 Puissance de combat pour la ville - exige que des Murs soient présents dans la ville.

Cirque



Technologie exigée : Équitation

Coût : 150

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +3 Bonheur. La ville doit posséder une source de Chevaux améliorés ou de l'Ivoire à proximité.

Colisée



Technologie exigée : Construction

Coût : 150

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +4 Bonheur.

Palais de justice



Technologie exigée : Mathématiques

Coût : 150

Entretien : 4

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : Élimine le Malheur de la ville occupée.

Usine



Technologie exigée : Vapeur

Coût : 300

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Ingénieurs

Effets : +50 % Production - exige qu'un Atelier ou une Maison Longue soit présents, et consomme 1 Charbon.

Jardins flottants



Technologie exigée : Optique

Coût : 120

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : Un bâtiment unique aztèque - la ville obtient +15 % Nourriture et +2 Nourriture pour chaque case Lac exploitée. La ville doit longer un Lac ou une Rivière.

Forge



Technologie exigée : Fonderie des métaux

Coût : 150

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +15 % Production d'unités terrestres - exige une source de Fer à proximité.

Jardin



Technologie exigée : Théologie

Coût : 120

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Artistes

Effets : +25 % Grand personnage - la ville doit être construite le long d'une rivière ou d'un lac.

Grenier



Technologie exigée : Poterie
Coût : 100
Entretien : 1
Espace Spécialiste : Aucun
Effets : +2 Nourriture.

Port



Technologie exigée : Boussole
Coût : 80
Entretien : 3
Espace Spécialiste : Aucun
Effets : Forme une route commerciale navale avec la capitale, +25 % Production d'unités navales, la ville doit être côtière.

Hôpital



Technologie exigée : Biologie
Coût : 400
Entretien : 2
Espace Spécialiste : Aucun
Effets : 50 % moins de Nourriture nécessaire pour la croissance de la ville.

Centrale électrique



Technologie exigée : Plastique
Coût : 600
Entretien : 3
Espace Spécialiste : Aucun
Effets : +1 Production pour chaque case bordant une rivière. Exige que la ville soit située près d'une rivière, et consomme 1 Aluminium.

Krepost



Technologie exigée : Ouvrages de bronze
Coût : 80
Entretien : 1
Espace Spécialiste : Aucun
Effets : Un bâtiment unique russe - augmente la croissance de la frontière culturelle de la ville de +50 %. Le Krepost procure aussi +15 PX pour toutes les unités terrestres.

Bibliothèque



Technologie exigée : Écriture

Coût : 80

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Scientifiques

Effets : +1 Science pour chaque 2 Citoyen de la ville.

Phare



Technologie exigée : Optique

Coût : 80

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +1 Nourriture des cases Eau. La ville doit se trouver sur la côte.

Maison Longue



Technologie exigée : Fonderie des métaux

Coût : 80

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Ingénieurs

Effets : Un bâtiment unique iroquois - procure +1 Production de chaque case Forêt exploitée par la ville.

Marché



Technologie exigée : Devise

Coût : 120

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Commerçants

Effets : +25 % Or.

Laboratoire médical



Technologie exigée : Pénicilline

Coût : 500

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : 25 % moins de Nourriture nécessaire pour la croissance de la ville. Exige qu'un Hôpital soit présent.

Académie militaire



Technologie exigée : Science militaire

Coût : 350

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +15 PX pour toutes les nouvelles unités terrestres, exige une Caserne ou un Krepost russe.

Base militaire



Technologie exigée : Télégraphe

Coût : 450

Entretien : 4

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +12 Puissance de combat - exige qu'un Château ou un Fort moghol soit présent.

Hôtel de la Monnaie



Technologie exigée : Devise

Coût : 120

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : Chaque source d'Or et d'Argent exploitée de la ville procure +3 Or supplémentaires.

Monastère



Technologie exigée : Théologie

Coût : 120

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +3 Culture des sources voisines d'Encens et de Vin.

Monument



Technologie exigée : Aucune

Coût : 60

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +2 Culture.

Mosquée de la pyramide de boue



Technologie exigée : Philosophie

Coût : 120

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Artistes

Effets : Un bâtiment unique songhaï - la ville obtient +5 Culture.

Fort moghol



Technologie exigée : Chevalerie

Coût : 180

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : Un bâtiment unique indien - procure à la ville +9 Puissance de combat, +2 Culture et, une fois que le Vol est recherché, de l'Or supplémentaire. Des Murs doivent être présents dans la ville pour construire.

Musée



Technologie exigée : Archéologie

Coût : 350

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Artistes

Effets : +5 Culture - exige un Opéra.

Centrale nucléaire



Technologie exigée : Fission nucléaire

Coût : 600

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +25 % Production, consomme 1 Uranium.

Observatoire



Technologie exigée : Astronomie

Coût : 180

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +50 % Science - exige que la ville soit construite près d'une montagne.

Opéra



Technologie exigée : Acoustique

Coût : 220

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +5 Culture - exige qu'un Temple ou une Mosquée de pyramide de boue soient présents.

Papetier



Technologie exigée : Écriture

Coût : 80

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Scientifiques

Effets : Bâtiment unique chinois, +1 Science pour chaque 2 Citoyens dans la ville, +4 Or.

École publique



Technologie exigée : Théorie scientifique

Coût : 350

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Scientifiques

Effets : +50 % Science - exige une Université ou un Wat.

Laboratoire de recherche



Technologie exigée : Plastique

Coût : 600

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Scientifiques

Effets : +100 % Science - exige une École publique.

Tribunal de Satrap



Technologie exigée : Banque

Coût : 220

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Commerçants

Effets : Un bâtiment unique persan - procure +25 % Or et +2 Bonheur. Exige un Marché dans la ville.

Port de mer



Technologie exigée : Navigation

Coût : 140

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +2 Production des ressources Mer. La ville doit posséder au moins une ressource Mer améliorée à proximité.

Centrale solaire



Technologie exigée : Écologie

Coût : 600

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +25 % Production, mais la ville doit se trouver dans un Désert ou le border.

Usine de vaisseaux spatiaux



Technologie exigée : Robotique

Coût : 450

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +50 % Production de Pièces de vaisseau spatial. Exige qu'une Usine soit présente et consomme 1 Aluminium.

Écurie



Technologie exigée : Équitation

Coût : 100

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +25 % Production d'unités montées. La ville doit posséder une source de Chevaux améliorés à proximité.

Stade



Technologie exigée : Média de masse

Coût : 450

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +4 Bonheur - exige qu'un Théâtre soit présent.

Bourse



Technologie exigée : Électricité

Coût : 600

Entretien : 0

Espace Spécialiste : Commerçants

Effets : +25 % Or - exige une Banque ou le Tribunal de Satrap.

Temple



Technologie exigée : Philosophie

Coût : 120

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Artistes

Effets : +3 Culture - exige qu'un Monument soit présent dans la ville.

Théâtre



Technologie exigée : Presse à imprimer

Coût : 300

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +4 Bonheur - exige un Colisée.

Université



Technologie exigée : Éducation

Coût : 200

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Scientifiques

Effets : +50 % Science, +2 Science des cases Jungle exploitées. Exige une Bibliothèque ou un Papetier dans la ville.

Murs



Technologie exigée : Maçonnerie

Coût : 100

Entretien : 1

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +7 Puissance de combat de ville.

Wat



Technologie exigée : Éducation

Coût : 200

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Scientifiques

Effets : Un bâtiment unique siamois - procure à la ville +3 Culture et +50 % Production scientifique.

Moulin à eau



Technologie exigée : La roue

Coût : 120

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Aucun

Effets : +2 Nourriture - la ville doit longer une rivière pour construire.

Moulin à vent



Technologie exigée : Économie

Coût : 180

Entretien : 3

Espace Spécialiste : Ingénieurs

Effets : +15 % Production, mais la ville ne peut se trouver sur une Colline.

Atelier



Technologie exigée : Fonderie des métaux

Coût : 100

Entretien : 2

Espace Spécialiste : Ingénieurs

Effets : +20 % Vitesse de construction des bâtiments.

LISTE DES CIVILISATIONS

Voici la liste des civilisations et des leaders disponibles sous *Civilization V*, avec leurs caractéristiques particulières et leurs habilités uniques.

Arabie



puissance.

L'Empire musulman du califat — aussi appelé Empire islamique ou Royaume arabe — a vu le jour après la mort du prophète Mohammed en 632 APRÈS JÉSUS-CHRIST, et fut créé par les disciples de Mohammed afin de consolider l'autorité politique qu'il avait établie. Durant ses six siècles d'existence, le Califat est devenu gigantesque et extrêmement puissant, venant à dominer l'Espagne, l'Afrique du Nord, le Moyen-Orient, l'Anatolie, les Balkans et la Perse, et à gouverner un empire à tout le moins égal à l'Empire romain au sommet de sa

Leader : Harun al-Rashid



(763 – 809 APRÈS JÉSUS-CHRIST)

Harun al-Rashid (en français « Aaron le bien guidé ») fut le cinquième calife abbaside et régna sur l'Empire arabe de 786 à 809 APRÈS JÉSUS-CHRIST. Durant son règne, le Califat s'étendait de l'Espagne à l'ouest à l'Anatolie au nord, à l'Inde à l'est, et était la plus grande et la plus puissante entité politique au monde. Harun fut un bon seigneur et son règne fut favorable pour la science, l'avancement culturel et la prospérité de ses sujets.

Caractéristique unique

Caravane commerciale : +2 Or de chaque route commerciale.



Unité unique

Archer à chameau

Remplace : Chevalier



Bâtiment unique

Bazar

Remplace : Marché

Aztèque



empire extrêmement puissant.

Les Aztèques, une civilisation autochtone américaine, ont dominé le centre du Mexique pendant environ un siècle, soit du 15^e au 16^e siècles. Les Aztèques ont régné sur un puissant empire et possédé une riche culture, caractérisée par l'architecture précolombienne la plus impressionnante en Amérique du Nord. Aujourd'hui, les Aztèques sont mieux connus pour l'aspect sanguinaire de leurs pratiques religieuses et la rapidité de la chute de leur empire attribuable aux attaques de l'extérieur, mais au sommet de leur puissance, ils ont constitué un

Leader : Montezuma



(c. 1397 – 1469 APRÈS JÉSUS-CHRIST)

Puissant guerrier et leader, Montezuma a contribué à propulser la nation aztèque vers la splendeur et la gloire. (À ne pas confondre avec son malheureux petit-fils Montezuma II, témoin impuissant du démantèlement de son empire par les Conquistadors espagnols.) Il a étendu son empire, personnellement mené ses armées à la victoire et trimer dur pour améliorer le sort de son peuple. Il a par ailleurs été un homme sanguinaire, ayant sacrifié personnellement des centaines de prisonniers pour apaiser ses dieux assoiffés. Mais sa religion exigeait une telle barbarie — le sang devait couler pour que le soleil se lève, que les récoltes soient bonnes et que la nation aztèque continue de prospérer. Et sous le règne de Montezuma, la nation a grandement prospéré.

Caractéristique unique

Prisonniers sacrificiels : Gains de Culture pour l'empire de chaque unité ennemie tuée.



Unité unique

Jaguar

Remplace : Guerrier



Bâtiment unique

Jardins flottants

Remplace : Moulin à eau

Chine



La Chine, une civilisation vieille de plus de six mille ans, comprend une importante partie de l'humanité. Il a été démontré que les ancêtres préhistoriques de l'homme vivaient en Chine il y a quelque deux millions d'années, et que l'homme moderne vit dans la région depuis au moins 18 000 ans, peut-être plus. Peuple inventif et innovateur, les Chinois ont donné au monde quelques-unes des plus importantes inventions de l'histoire, dont le papier, la poudre à canon, la boussole et les caractères mobiles. Jadis « centre de l'univers » autoproclamé depuis des siècles, La Chine a commencé à se replier sur elle-même, ignorant autant que possible tout ce qui se passait à l'extérieur de ses frontières. Ayant survécu à ces siècles d'intervention de domination coloniales étrangères, la Chine moderne est redevenue une grande puissance économique et industrielle.

Leader : Wu Zetian



(c. 625 – 705 APRÈS JÉSUS-CHRIST)

Comme la plupart des civilisations, la Chine a vécu sous la domination des hommes la plus grande partie de son histoire. Jusqu'à tout récemment, les femmes jouissaient de très peu de droits et le pouvoir direct leur était presque totalement refusé. Qu'une femme atteigne le rang d'Impératrice, et devienne la personne la plus puissante de la Chine, était quasi-impensable. Une seule personne dans toute l'histoire de la Chine peut réclamer ce titre. Cette personne fut Wu Zetian, l'un des plus remarquables souverains – femme ou homme – que le monde ait jamais connu.

Caractéristique unique

Art de la guerre : *Efficacité et fréquence de naissance des Grands généraux accrues.*



Unité unique

Chu-Ko-Nu

Remplace : Arbalétrier



Bâtiment unique

Papetier

Remplace : Bibliothèque

Égypte



Peu de civilisations ont autant marqué à jamais l'histoire comme l'Égypte. À cheval sur le grand Nil depuis plus de 5 000 ans, l'Égypte est l'une des plus anciennes civilisations de la planète. Parmi les premières de cette civilisation, notons l'invention de l'écriture aux alentours de l'an 3 000 avant J.-C. Faisant appel aux principes mathématiques avancés, les savants égyptiens ont tracé le mouvement des planètes avec une incroyable précision. Et bien sûr, les Égyptiens comptent parmi les plus anciens architectes au monde, ayant créé des monuments et des temples qui nous inspirent encore de nos jours.

Leader : Ramsès le grand (c. 1303 – 1203 AVANT JÉSUS-CHRIST)



Ramsès II est considéré comme le plus grand et le plus puissant pharaon de l'Égypte. Détenteur du trône dans la vingtaine, Ramsès a régné sur l'Égypte pendant plus de 60 ans. Ramsès est célèbre pour son grand leadership militaire et ses imposants programmes de construction. On se rappelle également de lui pour la construction d'une nouvelle capitale, Pi-Ramsès. Certains historiens croient que Ramsès est le pharaon de l'histoire biblique de Moïse.

Caractéristique unique

Bâtisseurs de monuments : +20 % Vitesse de production de Merveilles



Unité unique

Char de guerre

Remplace : Archer sur char



Bâtiment unique

Tombeau

Remplace : Monastère

Angleterre



L'Angleterre est située en Grande-Bretagne, une île « verte et agréable » sur la côte occidentale de l'Europe. Elle est le plus important membre de l'entité politique appelée Royaume-Uni de Grande-Bretagne et de l'Irlande du Nord. De tous les temps un peuple marin, les Anglais ont fait appel au cours de la majeure partie des 500 dernières années à leurs incomparables talents de marins pour imposer leur pouvoir en Europe et partout dans le monde.

C'est durant le règne de la Reine Élisabeth que la première colonie britannique a été établie dans le Nouveau Monde, alors que la marine britannique protégeait les intérêts grandissants des Anglais dans le monde entier. Les tout premiers intérêts coloniaux de l'Angleterre se trouvaient dans les Caraïbes et en Amérique du Nord, mais avec le temps, les Anglais ont étendu leurs territoires en Asie et dans le sud du Pacifique, et la Grande-Bretagne en vint à dominer l'ensemble du sous-continent indien, le « Joyau de la Couronne britannique ». À la fin du 18^e siècle, la Grande-Bretagne a perdu le contrôle d'une grande partie de l'Amérique du Nord aux Treize colonies (plus tard les États-Unis d'Amérique) dans le cadre d'une longue et difficile révolution. Même si ce fut un dur coup pour le prestige des Britanniques, l'Empire a continué de s'étendre sans relâche et, au début du 20^e siècle, l'Empire britannique était le plus important et le plus puissant de l'histoire, englobant le quart des territoires et de la population de la Terre entière. Même si la Grande-Bretagne a perdu la majeure partie de son empire à la suite des luttes désespérées qu'ont été la Première et la Deuxième Guerres mondiales, le pays a depuis récupéré la plus grande partie de son énergie et de sa fierté. Au début du 21^e siècle, la Grande-Bretagne demeure une puissante présence en Europe et partout dans le monde.

Leader : La Reine Élisabeth I (1533 – 1603 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Élisabeth I fut une femme remarquable dans une époque remarquable. Belle, brillante et coriace, elle a survécu et prospéré à une époque où la plupart des femmes étaient considérées comme un peu plus que du bétail. Elle est née avec un instinct de survie infailible et un flair pour l'autopromotion, et son charisme personnel et son courage n'avaient d'égal que ceux des plus puissants souverains de l'histoire. Ses propres paroles la décrivent parfaitement : « Je sais que j'ai le corps d'une femme faible et frêle, mais j'ai le cœur et l'audace d'un roi. »

Caractéristique unique

Le soleil ne se couche jamais : +2 PM pour toutes les unités navales océaniques.



Unité unique

Grand archer

Remplace : Arbalétrier



Unité unique

Navire de ligne

Remplace : Frégate

France



Située en Europe occidentale, bordant six (ou sept, selon le mode de calcul) pays européens, et longeant l'océan Atlantique, la Manche et la Méditerranée, la France est depuis longtemps une des grandes puissances politiques, militaires et culturelles du monde occidental. Issue de l'occupation romaine, d'abord unifiée par Charlemagne et le Saint Empire romain, la France a atteint le sommet de sa puissance militaire sous les ordres du brillant général Napoléon Bonaparte, à la suite de la catastrophique et éclatante Révolution française. Pendant dix ans, la France a combattu les puissances combinées en Europe, seule et en groupe, ses armées amassant les brillantes victoires partout en Europe, un fait d'armes stupéfiant même si la victoire ultime n'a jamais été remportée.

Aujourd'hui, la France est une grande puissance au sein de l'Union européenne. Elle demeure l'un des grands centres de la culture au monde, et sa cuisine, ses vins et son art ont conquis le monde, même si l'Empereur n'y est jamais parvenu.

Leader : Napoléon Bonaparte (1769 – 1821 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Il est pratiquement impossible de surestimer le génie militaire de Napoléon Bonaparte. Il a déplacé ses troupes avec une rapidité incroyable et il savait toujours exactement où frapper pour infliger les plus grands dommages. À l'intérieur du pays, il s'est avéré un excellent administrateur et un souverain imaginaire, et la France a prospéré sous sa gouverne (jusqu'à ce que ses incessantes guerres ne sapent toutes ses énergies et anéantissent son désir de combattre). Général d'armée dans l'âme, il n'est jamais parvenu à mettre sur pied une marine capable de vraiment défier la dominance de la Grande-Bretagne sur les océans, et cette faiblesse a éventuellement eu raison de lui. Si l'Angleterre avait été reliée à l'Europe, on parlerait probablement français à Piccadilly Circus aujourd'hui.

Caractéristique unique

Régime ancien : *Procore +1 Culture par ville jusqu'à l'obtention de la Vapeur.*



Unité unique

Légion étrangère

Remplace : Infanterie



Unité unique

Mousquetaire

Remplace : Arquebusier

Allemagne



Bien que divers peuples « germaniques » aient occupé l'Europe du nord-centre pendant des milliers d'années, l'entité politique moderne appelée « Allemagne » est extrêmement jeune, ayant été créée pratiquement sans aucune aide par le brillant politicien prussien Otto von Bismarck il y a quelque 140 ans. Pendant sa brève existence, l'Allemagne a exercé un profond effet – pour le meilleur et pour le pire – sur l'histoire de l'Homme. À la suite des catastrophiques Guerres Mondiales de la première moitié du 20^e siècle, son alliance ferme avec sa rivale historique, la France, lui a permis de concentrer ses énergies sur la reconstruction de ses assises technologiques et économiques, et l'Allemagne est redevenue une importante puissance européenne.

Leader : Otto Von Bismarck (1815 – 1898 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Otto von Bismarck, aussi appelé le « Chancelier de fer », est peut-être le plus important personnage de l'histoire germanique. Excellent chef d'état et brillant et rusé diplomate, Bismarck, durant sa longue carrière politique, a su unifier l'Allemagne et fonder l'Empire germanique ; l'Allemagne est passée de confédération d'états faible et lâche à pays uni et puissant qui allait dominer l'Europe continentale pendant des années.

Caractéristique unique

Furor Teutonicus : *Quand un campement barbare est détruit, il existe 50 % de chance d'obtenir 25 Or et qu'une unité barbare joigne vos rangs.*



Unité unique

Landsknecht

Remplace : Piqueur



Unité unique

Panzer

Remplace : Char d'assaut

Grèce



On ne peut sous-estimer l'impact de la Grèce sur la culture et l'histoire occidentales. La Grèce classique nous a donné quelques-uns des plus grands artistes, philosophes, scientifiques, historiens, dramaturges et guerriers de tous les temps. Les guerriers et les colons grecs ont répandu leur culture partout en Méditerranée et aux Proche et Moyen-Orient. Les héritiers de la Grèce, les Romains, ont propagé les valeurs de la Grèce partout en Europe ; celles-ci ont ensuite traversé les océans pour atteindre le Nouveau Monde.

On doit à la Grèce et à son peuple un nombre formidable d'inventions et de découvertes, dont le premier spectacle de théâtre, travaux historiques et traités de philosophe. Les Grecs ont contribué à l'Occident les premiers événements sportifs, poèmes et bâtiments consacrés au théâtre. En politique, les Grecs ont créé la première démocratie et la première république connues au monde. L'influence des Grecs est encore présente : nos médecins font encore le serment d'Hippocrate, et les architectes modernes s'inspirent toujours des formes grecques. Dans une grande mesure, la civilisation occidentale est la civilisation grecque classique.

Leader : Alexandre le Grand (356 – 323 AVANT JÉSUS-CHRIST)



Alexandre de Macédoine est sans l'ombre d'un doute l'un des grands maîtres de la guerre de tous les temps. En moins de 17 ans, il a remporté avec son armée nombre de victoires partout en Europe, en Asie, en Afrique et au Moyen-Orient, et conquis toutes les civilisations qu'il a affrontées. Grâce aux conquêtes d'Alexandre, la culture hellénique s'est répandue partout dans le monde connu, et le grec fut la langue de la culture, des arts et de la science pendant des siècles.

À l'exception peut-être d'un ou deux chefs religieux, aucun homme n'a eu un tel effet sur la civilisation occidentale qu'Alexandre le Grand.

Caractéristique unique

Ligue hellénique : *L'influence des villes-états se détériore deux fois moins rapidement qu'en temps normal, et elle récupère deux fois plus rapidement que celle des autres civilisations.*



Unité unique

Cavalerie de compagnie

Remplace : Cavalier



Unité unique

Hoplite

Remplace : Hastaire

Inde



La République de l'Inde est le deuxième plus important pays au monde en termes de population et la plus grande démocratie. Terre de contrastes, l'Inde se distingue par sa grande richesse et sa triste pauvreté. Elle comprend des villes de haute technologie et des villages primitifs. On y trouve beauté et misère, espoir et désespoir. Elle est l'une des plus anciennes civilisations de la planète, et son peuple est profondément croyant et déborde d'une furieuse énergie. Libérée du joug de la Grande-Bretagne et ayant survécu à la perte déchirante du peuple et des territoires du Pakistan, l'Inde assume de nouveau sa juste place de grande puissance mondiale.

Leader : Gandhi (1869 – 1948 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Mohandas Gandhi était un patriote indien qui a mené le mouvement d'indépendance non violent de l'Inde contre l'Impérialisme britannique du début jusqu'au milieu du 20^e siècle. Il fut l'un des premiers adeptes de la « satyagraha », ou résistance à la tyrannie par la désobéissance civile de masse, une tactique utilisée avec beaucoup de succès contre l'empire britannique des Indes. Aujourd'hui, Gandhi est considéré comme l'un des plus grands personnages de l'histoire. Il est reconnu comme un champion courageux et infatigable de la justice et du comportement moral, en Afrique du Sud en luttant avec autant d'acharnement pour les droits des autres peuples opprimés que pour ses compatriotes indiens. Également grand chef politique, il a organisé une campagne d'indépendance fructueuse contre l'un des plus puissants empires que le monde ait jamais connu. Martin Luther King a dit de lui : « Le Christ nous a fixé des objectifs et Mahatma Gandhi des tactiques. ».

Caractéristique unique

Croissance de population : *Le Malheur de nombre de villes est doublé, et le Malheur de la population totale est réduit de moitié. (Bâtir un moins grand nombre de villes, plus grosses!) .*



Unité unique

Éléphant de guerre

Remplace : Archer sur char



Bâtiment unique

Fort moghol

Remplace : Château

Iroquois



Selon la tradition, la Confédération iroquoise a vu le jour vers 1570 APRÈS JÉSUS-CHRIST. La Confédération était une union de cinq (puis six) tribus autochtones. Avec une population qui n'a probablement jamais dépassé 20 000 personnes, ne possédant aucune langue écrite ni aucune base de fabrication, pendant deux siècles, les Iroquois ont su tenir tête aux Français, aux Anglais, au Hollandais et, plus tard, aux Colons américains, s'avérant les meilleurs combattants irréguliers de l'histoire.

Leader : Hiawatha (c. 1450?)



Hiawatha (ou « Ayonwentah »), le chef légendaire des indiens Onondaga a formé, avec l'aide du tout aussi légendaire chef Dekanawidah, la Confédération iroquoise. On connaît peu l'homme qu'était Hiawatha ; selon la tradition iroquoise, il a enseigné à son peuple l'agriculture, la navigation, la médecine et les arts, en faisant appel à sa grande magie pour conquérir tous les ennemis surnaturels et naturels de l'homme. On croit aussi qu'Hiawatha fut un brillant orateur qui, par son discours cajoleur a su convaincre les cinq tribus — les

Cayugas, les Onondagas, les Onéidas, les Sénécas et les Mohawks — de former les Cinq nations des Iroquois.

Le peu que l'Occident connaît d'Hiawatha est généralement perçu par le prisme du poème épique remarquable de Henry Wadsworth Longfellow, *La chanson d'Hiawatha*.

Caractéristique unique

Le Grand sentier de la guerre : *Les unités peuvent se déplacer dans les cases Forêt et Jungle comme s'il s'agissait de routes quand elles se trouvent en territoire ami.*



Unité unique

Guerrier Mohawk

Remplace : Spadassin



Bâtiment unique

Maison Longue

Remplace : Atelier

Japon



Les îles du Japon sont nées de l'inimaginable violence des plaques tectoniques, surgissant alors que la Plaque du Pacifique est écrasée par la Plaque eurasiennne. Il s'en est suivi une terre montagneuse d'une grande beauté et de grands périls, dans laquelle le peuple vit et prospère dans un étroit corridor entre volcans et mer.

Pendant une grande partie de son histoire, le Japon fut divisé en de nombreux petits royaumes qui consacraient énormément de temps, d'énergie et d'efforts à se faire la guerre. La trahison était courante, tout comme la tromperie, la trahison et le meurtre sans pitié. La violence allait mener à l'ascension de la classe des guerriers professionnels Samouraï, et prendrait fin seulement quand le grand Oda Nobunaga et ses héritiers unifièrent le pays aux 16^e et 17^e siècles.

À l'ère moderne, le Japon a survécu à la catastrophe inimaginable de la Deuxième Guerre Mondiale, à l'attaque nucléaire et à l'occupation par l'Occident, pour devenir l'une des grandes puissances économiques et culturelles de la fin du 20^e siècle et du début du 21^e siècle.

Leader : Oda Nobunaga (1534 – 1582 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Oda Nobunaga fut un maître de la guerre japonais du 16^e siècle. Brillant général et politicien rusé — et l'un des premiers adeptes de la nouvelle technologie — Nobunaga a combattu et usé de fourberie pour dominer près de la moitié du Japon féodal. Ses deux lieutenants, Toyotomi Hideyoshi et Tokugawa Iyeyasu, ont terminé son œuvre après sa mort. Nobunaga fut une brute à une époque brutale. Mais en contribuant à unifier le Japon, il a mis fin aux guerres brutales qui ravageaient son pays depuis plus d'un siècle.

Caractéristique unique

Bushido : Les puissances d'attaque et de défense des unités demeurent totales, même quand l'unité est endommagée.



Unité unique

Samouraï

Remplace : Grand spadassin



Unité unique

Zéro

Remplace : Chasseur

Empire ottoman



L'Empire ottoman a vu le jour en Anatolie (la Turquie moderne) au début du 13^e siècle. L'empire s'est étendu sur trois continents et a prospéré pendant quelque six siècles. À son apogée, l'Empire ottoman a affronté et vaincu l'Europe entière. Il a conquis la Perse, l'Égypte et l'Afrique du Nord, sans compter une partie importante des Balkans. Il a détruit l'Empire byzantin. Bien qu'il soit relativement inconnu en Occident, ce puissant empire mérite une place d'honneur aux côtés de l'Arabie, de la Grande-Bretagne et même de Rome.

Leader : Sulaiman le Magnifique (1494 – 1566 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Sulaiman I, aussi appelé « Le Magnifique », « Le Législateur » et « Le Grand turc », était le calife de l'islam et le sultan de l'Empire ottoman ; il prit les guides du royaume turc en 1520 et régna jusqu'à sa mort en 1566. Pendant son règne, Sulaiman a considérablement étendu le territoire de l'Empire et fait trembler les chefs d'état (et suscité leur admiration) de l'Europe, l'Afrique, l'Asie et le Moyen-Orient.

À sa mort, Sulaiman était célèbre partout dans le monde connu. En Europe, sa richesse incroyable, ses fabuleux trésors comportant plus de richesses qu'aucun autre leader de l'histoire n'ait jamais possédés suscitaient l'envie. Il fut admiré pour ses prouesses militaires et respecté pour son traitement juste de ses sujets non musulmans.

Presque tous — Chrétiens comme Musulmans — s'entendaient pour dire qu'il méritait pleinement le titre de « Magnifique ».

Caractéristique unique

Corsaires barbaresques : Si vous détruisez une unité navale barbare, vous courez 50 % de chance de l'intégrer à votre camp et de mériter 25 Or.



Unité unique

Janissaire

Remplace : Arquebusier



Unité unique

Sipahi

Remplace : Lancier

Perse



Né en 559 avant Jésus-Christ, après une rébellion fructueuse contre les Mèdes, l'Empire persan achéménide a survécu et prospéré dans un voisinage dangereux pendant quelque 200 ans. À son apogée, il a dominé les territoires allant de l'Inde à l'Égypte, de l'Iran aux Balkans. Il s'agissait d'un empire délicat et gauche s'étendant sur trois continents et comptant des citoyens parlant des douzaines de langues différentes. À leur mieux, les rois achéménides étaient des législateurs qui traitaient leurs sujets avec clémence et équité, intervenaient le moins possible au niveau des politiques internes provinciales aussi longtemps que leurs sujets se conduisaient avec égard. À leur pire, les rois achéménides étaient des traîtres incompetents et brutaux.

Quoi qu'il en soit, les rois achéménides étaient des survivants. Deux cents ans au pouvoir, c'est long pour une même famille. S'ils n'avaient pas vécu près d'Alexandre et de Philippe de Macédoine – deux des plus grands stratèges militaires de l'histoire du monde — ils auraient pu demeurer au pouvoir encore 100 ans. Alexandre le Grand lui-même fut un brillant chef et maître de la guerre, mais son propre empire a survécu à peine un an après sa mort.

Leader : Darius I (550 – 486 AVANT JÉSUS-CHRIST)



Fils d'un Satrap (gouverneur) de la Parthie, Darius I s'est emparé de force du trône de Perse à la mort de Cambyse II en 522 avant Jésus-Christ. Génie administratif, durant son règne, Darius a réorganisé le vaste empire persan et considérablement accru sa richesse et sa puissance. Il a également entrepris de nombreux imposants travaux de construction partout en Perse. Il fit construire des routes, réorganisa les provinces et le gouvernement de la Perse, consolidé les frontières de l'empire et généralement traité ses sujets aussi bien ou mieux que quiconque à l'époque. Même s'il n'est pas à proprement parler reconnu comme un guerrier, il a mené un certain nombre de campagnes fructueuses contre des ennemis internes et externes.

Caractéristique unique

Héritage achéménide : Les Âges d'or durent 50 % plus longtemps. Les unités reçoivent une prime de mouvement et +10 % de puissance d'attaque et de défense pendant un Âge d'or.



Unité unique

Immortel

Remplace : Hastaire



Bâtiment unique

Tribunal de Satrap

Remplace : Banque

Rome



L'Empire romain est le plus remarquable et le plus long empire politique de l'histoire de la civilisation occidentale. Il fut fondé aux alentours du 8^e siècle avant Jésus-Christ et des parties de cet empire ont survécu jusqu'au 14^e siècle après Jésus-Christ. Les Romains furent de grands innovateurs dans certains domaines et n'hésitaient pas à s'appropriier les bonnes idées des autres cultures.

Les Romains furent un peuple guerrier. Au sommet de leur pouvoir, les Romains ont régné sur un empire qui comprenait la majeure partie de l'Angleterre, l'ensemble de l'Europe occidentale, l'Afrique du Nord, l'Égypte, la Grèce et le Moyen-Orient et le Proche-Orient. Durant leur règne en Europe et en Méditerranée, les Romains ont grandement façonné la culture, la législation, les arts, l'architecture, la religion, la langue et l'art de la guerre occidentaux.

Leader : Auguste César (63 AVANT JÉSUS-CHRIST – 14 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Né Gaius Octavius, Auguste allait devenir le premier (et peut-être le plus grand) empereur romain. Il mit fin à cent ans de guerres civiles et mis en place deux cents ans de la Pax Romana (Paix romaine), tout en supervisant un âge d'or de littérature et de culture romaines. Durant le long règne d'Auguste, Rome a prospéré et l'Empire en est venu à dominer le bassin de la Méditerranée. Les politiques qu'il mit en place ont permis de contrôler l'Empire sans heurts, à un tel point que Rome a continué de régner sur l'ensemble du monde connu pendant

près de deux siècles, sans grandes guerres ou autres menaces significatives contre l'empire. Peu ou pas de chefs d'état dans l'histoire du monde pourraient en dire autant.

Caractéristique unique

La Gloire de Rome: Prime de population de +25 % lors de la construction d'un bâtiment (dans une autre ville) qui a déjà été construit dans la capitale.



Unité unique

Baliste

Remplace : Catapulte



Unité unique

Légion

Remplace : Spadassin

Russie



Comme Winston Churchill l'a déjà dit, la Russie est un rébus enveloppé de mystère au sein d'une énigme. Elle fait partie de l'Europe et de l'Asie, mais est distincte des deux continents. Elle possède de riches ressources naturelles, mais son peuple est depuis toujours sérieusement pauvre. Elle a été envahie et occupée par les Goths, les Huns, les Mongols, les Français et les Allemands, mais demeure particulièrement russe. Elle fut une superpuissance et un état au bord de la faillite, une monarchie, une dictature communiste et une démocratie – et ce, dans les 100 dernières années. En fait, la Russie est l'une des civilisations les plus fascinantes de l'histoire.

Leader : Catherine la Grande (1729 – 1796 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Catherine la Grande a régné sur la Russie pendant la deuxième moitié du 18^e siècle. Elle supervisa une grande expansion de l'Empire russe, ajoutant des dizaines de milliers de kilomètres carrés de territoire par le biais de conquêtes et d'habile diplomatie. Femme belle et intelligente, elle a séduit et captivé les plus grands esprits de l'Europe ; sa cour fut l'un des centres d'édification du Continent. Née en Allemagne, Catherine fut tout de même l'un des plus grands chefs d'état de l'histoire de la Russie. Comme la Reine Élisabeth I d'Angleterre, elle a prouvé qu'une femme pouvait être aussi intelligente et suffisamment solide pour diriger un grand pays.

Caractéristique unique

La Mère Russie : Les ressources procurent +1 Production, et les Chevaux et les dépôts de Fer et d'Uranium sont doublés.



Unité unique

Cosaque

Remplace : Cavalerie



Bâtiment unique

Krepost

Remplace : Caserne

Siam



Situé dans le sud-est de l'Asie, entre le Myanmar, le Laos, le Cambodge et la Malaisie, le Siam – aujourd'hui la Thaïlande – possède une longue et riche histoire. Terre magnifique et mystérieuse regorgeant de forêts noires et de montagnes anciennes, le Siam a connu l'occupation et la révolution, les inondations et la famine, et l'ascension et la chute d'empires. Une image romancée du Siam perdue en Occident, essentiellement en raison de l'œuvre musicale divertissante et extrêmement inexacte intitulée « Le Roi et moi ». La réalité est beaucoup plus intéressante et comprend beaucoup moins de gouvernantes anglaises adorables pour civiliser la population locale. En fait, le plus grand triomphe du Siam consiste peut-être à avoir évité la domination coloniale européenne, contrairement à tous les autres pays de l'Asie du Sud-est.

Leader : Ramkhamhaeng (1240 – 1298 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



En 1278, un prince nommé « Ramkhamhaeng » a hérité du minuscule royaume sans importance de Sukhothai. En vingt ans, faisant appel à une brillante combinaison de génie militaire et de fine diplomatie, il a étendu les frontières de son pays et son influence à une grande partie de l'Asie du Sud-est. Ramkhamhaeng est considéré aujourd'hui comme un grand chef d'état et le premier à régner sur le Siam uni.

Caractéristique unique

Le Père gouverne les Enfants : *Les cadeaux de Nourriture et de Culture des villes-États amies augmentent de 50 %.*



Unité unique

Éléphant de Naresuan

Remplace : Chevalier



Bâtiment unique

Wat

Remplace : Université

Songhaï



L'Empire de Songhaï fut une civilisation prospère de l'Afrique occidentale durant les 15^e et 16^e siècles. Le Songhaï a vu le jour près de la ville de Gao, vassale de l'Empire du Mali. Au début du 14^e siècle, le Songhaï a acquis son indépendance du Mali, et au cours des deux siècles qui ont suivi, il s'est étendu jusqu'à éventuellement devenir le plus grand empire de l'histoire de l'Afrique. Comme l'empire aztèque, il fut anéanti par une bande relativement petite d'envahisseurs armés et considérablement plus avancés sur le plan technologique. Il s'agit d'une importante leçon pour tous ceux qui jouent à *Civilization* : « N'apportez jamais un couteau dans un duel d'armes à feu. Armez-vous d'un fusil d'assaut et d'un bombardier furtif. »

Leader : Askia (c. 1440 – 1538 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



Mohammad ibn Abi Bakr Ture, aussi appelé Mohammad I Askia (a régné de 1493 à 1528), a consolidé la région centrale du Soudan occidental pour former un seul et unique empire de Songhaï, le plus important de l'histoire de l'Afrique. Même s'il a mené plusieurs campagnes militaires, il est essentiellement reconnu pour la réorganisation, la modernisation et l'unification du peuple de Songhaï, et son règne est considéré comme un véritable Âge d'or en Afrique occidentale.

Caractéristique unique

Maître de guerre de rivière : Reçoit le double de la quantité habituelle d'Or quand il détruit les campements de Barbares et quand il pille les villes. Les unités embarquées peuvent se défendre.



Unité unique

Cavalerie de Mandekalu

Remplace : Chevalier



Bâtiment unique

Mosquée de la pyramide de boue

Remplace : Temple

États-Unis d'Amérique



Les États-Unis d'Amérique sont une « superpuissance mondiale » (ce qui signifie plus ou moins qu'ils possèdent des armes capables de détruire tout sur la planète). Une civilisation relativement jeune, les États-Unis ont été formés au 18^e siècle, se sont pratiquement détruits au 19^e siècle et sont devenus la plus grande et la plus dominante puissance militaire, technologique, culturelle et économique du 20^e siècle. Il sera fort intéressant de surveiller ce que 21^e siècle leur réserve.

Leader : George Washington (1732 – 1799 APRÈS JÉSUS-CHRIST)



George Washington fut l'un des membres d'un groupe d'hommes remarquables ayant vécu dans les colonies américaines à la fin du 18^e siècle. Bien que moins pugnace que John Adams, imaginaire que Benjamin Franklin ou brillant que Thomas Jefferson, Washington savait diriger, en temps de guerre comme en temps de paix. Il a mené l'Armée continentale à la victoire contre toute attente et, ce faisant, il a mené son pays à l'indépendance.

George Washington est connu à juste titre comme le « Père de sa nation ».

Homme d'une grande fermeté et d'un grand courage devant l'adversité, il a convaincu ses hommes à volontairement mourir pour lui. Sans Washington, il est peu probable que les États-Unis n'aient jamais vu le jour.

Caractéristique unique

Destin manifeste : *Accroît la vue des unités et procure une réduction du prix des cases.*



Unité unique

Minuteman

Remplace : Arquebusier



Unité unique

Bombardier B17

Remplace : Bombardier

CIVILIZATION V MULTIJOUEUR

Les parties multijoueurs permettent de mesurer vos aptitudes directement à celles d'autres joueurs, plutôt que contre l'AI informatique. Vous pouvez choisir les parties multijoueurs dans le menu principal ; jouez sur réseau local avec des amis ou avec des joueurs de partout dans le monde.

Menu multijoueur

Dans le menu principal, sélectionnez le bouton « Multijoueur » pour naviguer dans l'écran des options de parties multijoueurs.

Parties locales



De là, cliquez sur l'option de partie Réseau local pour consulter les parties RL disponibles. Une liste des parties disponibles apparaîtra : cliquez sur l'une de ces parties. Si vous ne voyez pas de parties (ou si aucune ne vous intéresse), vous pouvez cliquer sur le bouton « Organiser une partie » pour créer la vôtre. Cliquez sur le bouton « Rafraîchir » pour rafraîchir la liste des parties disponibles en tout temps.

Quand vous choisissez d'organiser une partie, l'écran Programmation de partie multijoueur apparaît. Choisissez-y votre leader, programmez le type et la taille de la carte et sélectionnez la vitesse de jeu de la partie. Vous pouvez aussi charger une partie

multijoueur déjà sauvegardée (lire plus loin), ou retourner au navigateur pour consulter de nouveau la liste des parties disponibles. Cliquez sur « Démarrer la partie » quand vous avez fait tous vos choix.

La Salle de mise en scène permet alors de voir les leaders de chacun des joueurs, de même que si tous les joueurs sont prêts ou non. Un joueur AI sera marqué « AI », et un joueur humain sera indiqué par son pseudonyme Steam.

Notez que si deux joueurs ou plus tentent de choisir la même civilisation et le même leader, le jeu changera la couleur de l'équipe du leader en double afin d'éviter toute confusion.

Quand tous les joueurs ont cliqué sur « Prêt », l'hôte peut cliquer sur le bouton « Lancer la partie » pour démarrer la partie.



Parties sur Internet/Steam

Les parties multijoueurs Internet sont organisées sur Steam par le compte que le joueur a utilisé lors de l'installation du jeu.

Autosélection et consultation des parties

Les parties Internet permettent d'organiser des affrontements automatiques : après avoir réglé vos options et choisi le genre de partie que vous voulez jouer, Steam tente de vous raccorder directement à d'autres joueurs qui cherchent aussi le même genre de partie. Si une partie de ce type existe, vous allez directement à la Salle de mise en scène où vous pouvez choisir votre civilisation et votre leader.

Si une partie n'est pas disponible, vous pouvez choisir d'accéder au navigateur de parties Internet ou d'organiser votre propre partie, en suivant les mêmes étapes qu'une partie en réseau local.



Liste d'amis

Votre liste d'amis Steam est disponible quand vous organisez une partie multijoueur Internet. Pendant que vous vous trouvez dans la Salle de mise en scène, vous pouvez sélectionner un ami dans la liste surgissante et l'inviter directement à la partie que vous organisez. Il recevra un avis par la grille Steam.

Clavardage



Vous pouvez clavarder avec d'autres joueurs, tant pendant la programmation que pendant la partie. À l'écran Salle de mise en scène, vous pouvez envoyer des messages à tous les joueurs au moyen de la fenêtre de clavardage au bas de l'écran. Pendant la partie, vous pouvez choisir de clavarder avec tous les joueurs ou seulement avec un seul à la fois, pour converser en privé, conclure des échanges et former des alliances. Pour faire apparaître le volet de clavardage pendant la partie, cliquez sur le bouton « Ouvrir clavardage » dans le coin supérieur droit du HUD. Vous pouvez cliquer sur le bouton « Fermer clavardage » quand vous avez

terminé pour dissimuler le volet.

La voix par IP (VOIP), disponible par la fonction grille de Steam, permet de converser directement avec les autres joueurs au moyen d'un microphone.

Héberger, sauvegarder et charger des parties

Quand vous organisez une partie, vous pouvez sauvegarder la partie en cours et la charger plus tard - particulièrement utile pour les longues parties qui durent plus d'une journée. À l'écran Programmation de partie multijoueur, cliquez sur le bouton « Charger la partie » pour consulter votre liste de parties sauvegardées.

Si, pour une raison quelconque, votre connexion est coupée pendant que vous jouez une partie multijoueur, le système tentera de vous reconnecter automatiquement.

Si l'hôte d'une partie quitte (pour quelque raison que ce soit), le jeu tentera automatiquement migrer les commandes de l'hôte vers un autre joueur.



Tailles de parties et cartes

Le nombre de places de joueur disponibles pour une partie multijoueur est limité, par défaut, par la taille de la carte choisie.

Cartes de jeu par défaut disponibles :

Taille de carte	Nombre de joueurs	Nombre de villes-états
Duel	2	4
Minuscule	4	8
Petit	6	12
Conventionnel	8	16
Grand	10	20
Énorme	12	24

Si toutes les places de joueur disponibles ne sont pas comblées pour une carte donnée, les joueurs AI rempliront les rôles manquants.

MODS



Civilization V a été conçu dès le début en tenant compte des moddeurs, et s'avère le jeu Civ le plus accessible et le plus facile à modifier. Même si vous ne souhaitez pas effectuer une mod (pour l'instant), vous pouvez rapidement et facilement trouver les mods que les autres joueurs ont créés, et les télécharger et les installer sans quitter le jeu. Il n'a jamais été aussi simple d'utiliser et de créer des mods.

Dans le menu principal, sélectionnez le bouton « Mods » pour naviguer à l'écran Mods (n'oubliez pas d'accepter l'EULA en cours de route). Vous pouvez alors choisir d'entreprendre une partie au moyen des mods pré-téléchargées et installées (lire plus loin), ou de consulter les nouvelles mods disponibles.

Consultation, téléchargement et cote

Cliquez sur le bouton « Consulter les mods » pour faire apparaître le navigateur de mods. La liste de toutes les mods déjà téléchargées et installées sera alors affichée, et vous pourrez voir si cette mod est présentement active. Cliquez sur le bouton « Activé » pour activer ou désactiver une mod téléchargée. Oui, plusieurs mods peuvent être actives en même temps!

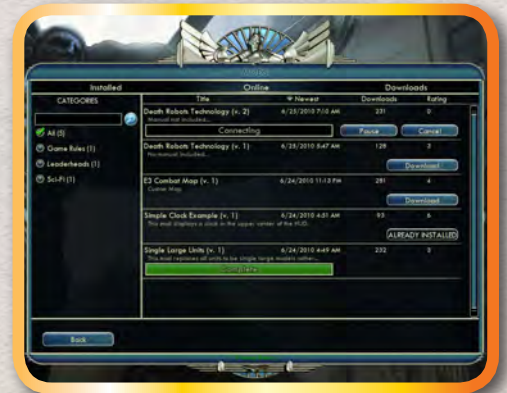
Cliquez sur le bouton « En ligne » pour faire apparaître le navigateur de mods en ligne et voir toutes les mods prêtes à télécharger. Vous pouvez alors filtrer les mods disponibles par catégorie, recherche par mot-clé, ou filtrer par date de téléversement, nombre de téléchargements, ou classement de joueurs.

Cliquez sur une mod pour faire apparaître plus d'information, consulter les saisies d'écran ou choisir de télécharger. Les téléchargements de mods par le navigateur sont gratuits, et anonymes – il n'est pas nécessaire de se connecter à un compte.

Après avoir joué à une mod, vous pouvez la coter pour que d'autres sachent à quel point elle est géniale. Cliquez simplement sur le bouton « Aime » dans la page d'une mod pour lui accorder une cote. Le processus de cote de mod est anonyme et ne requiert par d'information de compte.

XML

La façon la plus simple de modifier le jeu - disponible à quiconque a accès à un éditeur de texte. Si vous savez taper, vous pouvez modifier. Les fichiers XML (Extensive Markup Language) du jeu contiennent tous les détails concrets du jeu, comme tous les dialogues de commerce de Napoléon ou la distance exacte qu'une unité Archer peut être déplacée en un seul tour. Vous pouvez facilement modifier l'un ou l'autre des fichiers XML du jeu et les mettre à jour au moyen d'un éditeur de texte ; vous pouvez ainsi personnaliser le jeu, comme déterminer les dommages qu'un Guerrier peut infliger ou créer de tous nouveaux leaders et civilisations.



MODBUDDY ET LE KIT DE DÉVELOPPEMENT WORLD BUILDER



Peu après la date de lancement, il sera possible de télécharger Mod-Buddy et le kit de développement World Builder, les outils de modification officiels pour Civ V. Cet ensemble permettra de personnaliser les cartes et les scénarios, de changer les moindres comportements du joueur AI et de programmer vos mods personnalisés de manière que d'autres puissent les télécharger et en profiter. Consultez la page Web officielle de Civ V ou la page de jeu Steam pour en savoir plus et connaître les dernières nouvelles.

Vous pourrez télécharger ModBuddy et le kit de développement World Builder par Steam. Allez à la section Outils de l'onglet Jeux pour télécharger.

Tutoriels et exemples

Si vous ne maîtrisez pas déjà la modification (ou avez simplement besoin d'un complément d'information), consultez les dossiers du kit de développement pour obtenir les tutoriels et exemples complets sur l'utilisation du puissant nouveau système. Apprenez des développeurs mêmes comment profiter pleinement de ce nouveau système.

Téléverser une mod

Quand vous avez terminé une mod et voulez la présenter fièrement au reste du monde, utilisez simplement ModBuddy pour la téléverser au serveur officiel. Suivez les instructions à l'écran pour conditionner et nommer votre mod.

Quand vous téléversez une mod, vous devez nommer la mod, téléverser une à trois saisies d'écran montrant les aspects importants ou cool de votre mod et classer votre mod dans une à trois catégories. Un code unique sera affecté à votre mod une fois que tout aura été créé.

Pour téléverser une mod, vous devez posséder un compte Gamespy. ModBuddy vous demandera votre information de compte préexistant ou vous indiquera comment en créer un. Les comptes Gamespy sont gratuits.

Modifications en mode joueur unique

Cliquez sur le bouton « Joueur unique » du menu Mods pour afficher les options disponibles pour une partie modifiée. Vous pouvez jouer avec une carte personnalisée particulière, charger une partie sauvegardée ou créer une nouvelle partie personnalisée avec des mods.

Mises à jour automatiques de mods

Le jeu vérifie automatiquement les mises à jour des mods que vous avez installés et qui sont disponibles par le système de navigation des mods. Ces mises à jour seront automatiquement téléchargées et appliquées si vous disposez d'une connexion Internet active.



CRÉDITS

FIRAXIS GAMES

Équipe de conception

Créateur original de Civilization

Sid Meier

Concepteur

Jon Shafer

Conception et jeu additionnels

Ed Beach

Scott Lewis

Équipe de production

Réalisateur

Dennis Shirk

Réalisatrice adjointe

Lisa Miller

Réalisation supplémentaire

Clint McCaul

Michelle Menard

Rédacteurs

Michelle Menard

Paul Murphy

Équipe de programmation

Chef, Programmation

Brian Wade

Chef, Systèmes

Tim Kipp

Chef, AI/jeu

Ed Beach

Chef, Graphiques

Dan Baker

Chef, Interface

Marc Meyer

Chef, Outils

Bart Muzzin

Chefs, Multijoueur

Jonathan Tanner

Justin Randall

Programmeur, AI/jeu

Scott Lewis

Programmeurs, Systèmes

Dom Cerquetti

Ken Grey

Greg Osefo

Don Wuenschell

Programmeurs, Graphiques

Joshua Barczak

John Kloetzli

Marc Meyer

Kiran Sudhakara

Marek Vojtko

Marc Olano

Programmeur, Multijoueur

Todd Smith

Programmeur, Modding

Shaun Seckman

Programmeurs, Outils

Eric Jordan

Scott Ramsey

Sergey Tirapolsky

Autres programmeurs

Justin Boswell

Dan Goodman

Katie Hirsch

Steve Houchard

Michelle Menard

Daniel Selnick

Bob Thomas

Équipe artistique

Chef, Art

Dorian Newcomb

Superviseur, Animation

Chris Hickman

Animateur en chef

Alex Kim

Chef, Personnages

Brian Busatti

Chef, Structure

Arne Schmidt

Chef, Unité

Tom Symonds

Chef, Interface

Russell Vaccaro III

Chef, Effets

Todd Bilger

Artiste principal, Terrain

Steve Egrie

Artistes

Aaron Anderson

Jerome J Atherholt

Michael R Bates

Kevin Bradley

Brian Busatti

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Nathan Gordon

Arthur Gould

Jason Guy

David Jones

Suzana Kilic

Alex Kim

Jonathan Mack

Gregory Marlow

Ryan Murray

Jason Pastrana

Dan Perry

Brian Theodore

Artistes, Concept

Marc Hudgins

Sang Han

Création artistique supplémentaire

Erik Ehoff

Ed Lynch

Piero Macgowan

Jack Snyder

Art Wiesen

Cinématique d'ouverture

Digic Pictures

**Script, Cinématique
d'ouverture**

Paul Murphy

Équipe de son

Directeur, Département audio

Michael Curran

Concepteurs, Son

Michael Curran

Paul Heitsch

Geoff Knorr

Roland Rizzo

Ian Smith

Musique

Michael Curran

Geoff Knorr

Musique additionnelle

Paul Heitsch

Roland Rizzo

Ian Smith

Réglages, Paroles

Michelle Menard

Programmeurs, Audio

Dom Cerquetti

Ken Grey

Don Wuenschell

**Équipe Assurance
qualité**

Directeur, AQ

Scott Wittbecker

Chef, AQ

Grant Frazier

Testeurs

Michael Argo

Justice Avery

Matthew Beach

David Cerny

Daron Carlock

Jim Crawley

Pat Glascoe

Mike Lemon

Patrick Miller

**Groupe de test
Frankenstein**

Abyss

ainwood

AlazkanAssassin

arcan

bernie14

Bob Thomas

bobT

C.Roland

ChrisWithers

claudelu

colonelmustard

dacole

Dale

DanQ

danthrax

Dominae

ekmek

freakmon

GeneralMatt

Gogf

Grey Fox

Gyathaar

Hugin

Impaler[WrG]

jdog5000

jmoskie

jobe

Kael

karadoc

KillerClowns

Locutus

loki1232

Lord_Phan

magnus333

Meredith

Ming

monoha

Nikis-Chevalier

Nikolai

Nolan

notyoueither

OgreBG

Opera

Peachrocks

Pfeffersack

Primax

rah

robin-uiowa

Scott-DTA

seZereth

SirPartyMan

snafusmith

snoopy369

Solver

TheMeInTeam

totallycres

Valkrionn

Velociryx

vondrack

WarningU2

Wilboman

xienwolf

yin26

Ztaesek

Direction de Firaxis

Chef de la direction /

Président

Steve Martin

Directeur, Créatif

Sid Meier

**Directeurs, Arts visuels en
studio**

Seth Spaulding

Steve Ogden

**Directeur, Développement
de logiciel**

Steve Meyer

Chef, Réalisation

Barry Caudill

Directrice générale, Marketing

Kelley Gilmore

Associé, Marketing

Peter Murray

Directeur, Ressources humaines

Shawn Kohn

Directrice de bureau

Donna Milesky

Directeur, Informatique

Josh Scanlan

Technicien, Informatique

Matt Baros

Projets spéciaux

Susan Meier

Soutien AMD

Steve Bell

Bill Bilodeau

Thomas Fortier

Soutien Nvidia

Evan Hart

Brian Harvey

Soutien Intel

Yannis Minadakis

Michael Katz

Aaron Davies

Soutien Valve

John Bartkiw

Chris Boyd

Neil Kaethler

Alfred Reynolds

Jason Ruymen

Gamespy

Drew Curby

Andrew Textor

Fork

VFX rendu possible par Fork Particle

Soutien Microsoft

Chuck Walbourne

Photographie aérienne

Steve Lowther

Remerciements spéciaux

Joanne Miller

À nos familles et à nos êtres chers!

Merci de votre patience et de votre appui!

Publié par 2K Games. 2K Games est une division de 2K, une étiquette d'édition de Take-Two Interactive Software.

2K PUBLISHING

Président

Christoph Hartmann

Directeur général, Exploitation

David Ismailer

Vice-président, Développement de produit

Greg Gobbi

Directeur général, Développement de produit

John Chowanec

Directrice générale, Exploitation DP

Kate Kellogg

Directeur général, Création et réalisation

Jack Scalici

Directeur principal, Création et réalisation

Chad Rocco

Directrice, Licences - Musique et talent

Lydia Jenner

Réalisateur

V. Garrett Bittner Jr.

Adjoints au réalisateur

Tiffany Nagano

Ben Chang

Adjoints à la réalisation

Casey Cameron

Andrew Dutra

Shawn Martin

V.-p. principale, Marketing

Sarah Anderson

V.-p., Marketing

Matt Gorman

V.-p., Marketing international

Matthias Wehner

Directeur général, Marketing

Tom Bass

Directeur général mondial, Relations publiques

Markus Wilding

Directrice principale, RP

Charlie Sinhaseni

Directrice, RP

Jennie Sue

Adjointe, RP internationales et marketing

Erica Denning

Directeur, Événements mondiaux

Karl Unterholzner

Directrice générale, Conception, Services de création

Lesley Zinn

Directeur général, Web

Gabe Abarcar

Concepteur Web

Seth Jones

Directrice principale, Marketing interactif

Elizabeth Tobey

Directeur, Communauté

Greg Laabs

Directrice générale, Réalisation et marketing

Jackie Truong

Adjointe, Réalisation et marketing

Ham Nguyen

**Directeur général,
Technologie**

Jacob Hawley

V.-p., Prospection

Kris Severson

V.-p., Ventes et licences

Steve Glickstein

**Directeur général, Ventes et
licences stratégiques**

Paul Crockett

V.-p., Contentieux

Peter Welch

**Directrice générale,
Exploitation**

Dorian Rehfield

**Directeur général, Analyse et
planification**

Phil Shpilberg

Directeur, Réalisation vidéo

J. Mateo Baker

Éditeur vidéo

Kenny Crosbie

Adjoint à l'éditeur vidéo

Michael Howard

**Spécialiste, Licences/
Exploitation**

Xenia Mul

**Directrice, Média, promotions,
partenariats en cours de jeu**

Shelby Cox

**Directrice adjointe, Marketing
de partenariat**

Dawn Burnell

**Assurance qualité
2K**

V.-p., Assurance qualité

Alex Plachowski

**Directeur, Test d'assurance
qualité (projets)**

Grant Bryson

Directrice, Conformité

Alexis Ladd

Testeur en chef

Griffin Funk

**Testeurs en chef (Équipe de
soutien)**

Sean Manzano

Andrew Webster

Testeurs principaux

Ruben Gonzalez

Sara Lane

Justin Waller

Équipe d'assurance qualité

Rick Alvarez

Chad Bert

Steve Capri

Ariel Ceballos

Alex Coleman

John Dickerson

Keith Doran

Anthony Franco

Andres Garcia

Ricky Hernandez

Jonathan Keiser

Davis Krieghoff

Jason Mitchell

Tyler Muelrath

Matthew Porter

Matt Priddy

Matt Proudfoot

Angie Ricci

Dio Rochino

Jess Sparks

Dung Trinh

Remerciements spéciaux

Lori Durrant

Todd Ingram

Chris Jones

Jana Kubanski

Eric Lane

Merja Reed

Jay Ruiz

Rick Shawalker

Madeleine St. Marie

2K International

Directeur général

Neil Ralley

**Directrice, Marketing
international**

Lia Tsele

**Directeur, Produit
international**

Warner Guinée

Directrice, RP internationales

Emily Britt

Chargé de RP internationales

Matt Roche

Directrice générale, Licences

Claire Roberts

Directeur, Contenu Web

Martin Moore

**Adjoint, Marketing
international**

Tom East

**Développement
de produit 2K
International**

Réalisateur international

Sajjad Majid

Directeur, Localisation

Jean-Sebastien Ferey

**Adjoint au directeur,
Localisation**

Arsenio Formoso

**Équipes de localisation
externes**

Around the Word

Effective Media

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

**Outils de localisation et soutien
fournis par XLOC Inc.**

Assurance qualité 2K International

Directeur, AQ

Ghulam Khan

Superviseurs AQ

Sebastian Frank

Hugo Sieiro

Ingénieur, Matricage

Wayne Boyce

Chef, Projet AQ - Localisation

Lena Brenk

Techniciens AQ, Localisation

Anthony Busselier

Alba Loureiro

Andreas Strothmann

Antonio Grasso

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Giovanni De Caro

Javier Vidal

Jose Minana

Karim Cherif

Luigi Di Domenico

Oscar Pereira

Stefan Rossi

Tirdad Nosrati

Équipe de conception

James Crocker

Tom Baker

Équipe 2K International

Agnès Rosique

Alex Bickham

Ben Seccombe

David Halse

Fabrice Poirier

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Luis De La Camara Burditt

Olivier Troit

Sandra Melero

Simon Turner

Snezana Stojanovska

Stefan Eder

Opérations internationales Take-Two

Anthony Dodd

Martin Alway

Cat Findlay

Nisha Verma

Robert Willis

Denisa Polcerova

2K Shanghai

Directeur général

Julien Bares

Directeur, Réalisation

Liu Jing

Réalisateurs

Liu Shan

Ren Ye Qing

Directeur artistique

Yi Zheng

Artiste principal

Li Ying Jun

Animateur en chef

Xu Jie

Animateurs

Yin Ji

Shen Yi Xin

Wu Xiao

Tang Yi Fan

**Pour obtenir la liste complète
des crédits musicaux de
Civilization V, allez à : www.civilization5.com/musiccredits**

ENREGISTREMENT DE TRAME ORIGINALE

Orchestre philharmonique de Prague

Chef d'orchestre - Andy Brick

Premiers violons - Rita

Čepurčenko & Miloš Jahoda

Contrôleur et réalisateur,

Musique orchestrale - Petr Pycha

Ingénieur, Son - Jan Kotzmann

Ingénieur adjoint - Cenda

Kotzmann

Bibliothécaire - Tomáš Kirschner

Chef de chœur – Stanislav Mistr

Premier violon

Rita Čepurčenko

Coûtin Anghelescu

Václav Dvořák

František Eret

Petr Typolt

Petr Hlaváč

Anna Jírovcová

Pavel Kutman

David Šroubek

Jiří Škoda

Eva Rohanová

Václav Riedlbauch

Hana Šimečková

Hana Kutmanová

David Voráč

Lucie Hůlová

Second violon

Libor Kaňka

Martin Pachner

Ludvík Sklenář

Jaroslav Kořán

Miroslav Kosina

Vlastimil Zeman

Anna Vaňková

Jindřich Vácha

Jiljí Teringer
Milan Machačka
Kateřina Gemrotová
Martin Šandera
Vlastimil Zeman
Martin Tupý

Alto
Zdeněk Zindel
Vladimír Bažant
Tomáš Duda
Oldřich Smola jun.
Alan Melkus
Jan Nykrýn
Stanislav Kodad
Eduard Vaníček
Vladimír Zajačik
Jiří Zajíc
Jindřich Moravec
Kamila Puteaney

Violoncelle
Miloš Jahoda
Jaroslav Matějka
Pavel Běloušek
Richard Žemlička
Petr Malíšek
Marek Elznic
Věra Anýžová
Petr Šporcl
Roman Stehlík
David Havelík

Basse
Martin Zelenka
Michal Novák
Jan Buble
Lukáš Verner
Václav Hoskovec
Aleš Benda
Radomír Žalud
Jan Prokop

Flute
Robert Heger
Martin Klimánek

Piccolo
Jiří Skuhra

Hautbois
Liběna Sequardtová
Jan Hodánek

Cor anglais
Monika Boušková

Clarinete
Jan Mach
Vlastimil Mareš

Clarinete basse
Miroslav Plechatý

Basson
Svatopluk Čech
Lumír Vaněk

Basson double
Petr Němeček

Cors
František Langweil
Pavel Douba
Tomáš Kirschner
Petr Hernych

Trompette
Marek Zvolánek
Svatopluk Zaal
Jan Fišer

Trombone
Jiří Novotný
František Zazvonil

Trombone basse
Petr Čihák

Tuba
Karel Malimánek

Harpe
Stáňa Ramešová
Timbale
Svatopluk Čech ml.

Percussion
Miroslav Kejmar ml.
Jiří Svoboda
Ivan Hoznedr

Sopranos
Gražina Biernot
Andrea Soukupová
Marie Matějková

Martina Kritznerová
Věra Váchová
Romana Hýžová
Kateřina Kotešovcová
Darina Glatzová

Altos
Dana Sedmidubská
Štěpánka Pýchová
Michaela Štefáčková
Marie Šmaterová
Jana Dvořáková
Jana Drábková
Ludmila Hudečková
Romana Soukupová

Ténors
Petr Klíma
Bronislav Palowski
Tomáš Hinterholzinger
Luboš Moravec
Tomáš Fiala
Dušan Růžička
Viktor Byček
Michal Foršt

Basses
Michal krůšek
Tomáš Hanzl
Miroslav Vácha
Martin Vacula
Wouter Tukker
Jan Socha
Vladimír Hambálek
Jiří Sejpál

Acteurs

Narrateur – Morgan Sheppard
Fils – Rick Pasqualone
Conseiller culturel – Vanessa Aspillaga
Conseiller économique – Nancy Linari
Conseiller militaire – RF Daley
Conseiller scientifique – John Bentley
Alexandre le Grand – Miró de Monteseppia

Askia Mohammad I – Mori Majid
Auguste César – Émile Khordoc
Catherine la Grande – Svetlana Migdissova

Darius I – Yassin Alsalman

Gandhi – Avtar Sandhu

George Washington – Marcel Jeanin

Harun Al-Rashid – Laith Marouf

Hiawatha – Kanentokon Hemlock

Montezuma – Alfredo Camacho

Napoléon Bonaparte – Greg Gobbi

Oda Nobunaga – Ryosuke Aoike

Otto Van Bismark – Heinz Becker

Reine Élizabeth – Julia Lenardon

Ramsès II – George Saad

Ramkhamhaeng – Thon

Kongkaewpaisarn

Sulaiman le Magnifique – Onur Aydemir

Wu Zetian – Rachel Lei Xie

Wave Generation, Inc.

Mixeurs de dialogues originaux, POP Sound

Tim West

Tim Hoogenakker

Dante Fazio

Enregistreurs de dialogues originaux, POP Sound

Brett Rothfeld

Anthony Vanchure

Stephen Selvaggio

Éditeur, Dialogues

Garrett Montgomery

Mixeurs, Dialogues originaux, Heavy Melody

Dave Fraser

Flutes nord-américaines

contemporaines fournies par

Ken Light, Amon Olorin Flutes

Maîtrise musicale

Scott Metcalfe, Mind's Ear

Fox Studios

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

Remerciements spéciaux

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Jenn Kolbe

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Kate Ryan

Michele Shadig

Équipe SI 2K

Jordan Katz

David Gershik

Équipe de vente Take-Two

Équipe de marketing réseau Take-Two

Seth Krauss

Équipe du contentieux Take-Two

Jonathan Washburn

Cindi Buckwalter

Alan Lewis

Meg Maise

Siobhan Boes

Jason Bergman

Brooke Grabrian

Thomas M. Olano

Access Communications

KD&E

VG Market

Rokkan

Art Machine

RDA

CivAnon.org

Gwendoline Oliviero



VFX rendu possible par Fork Particle



Utilise Granny Animation. Copyright ©1999-2010 par RAD Game Tools, Inc.

Civilization V comprend les éléments source ouverte suivants, qui sont librement distribuables en vertu de la licence MIT, comme suit :
Lua Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski.

La permission est par les présentes accordée, sans aucuns frais, à quiconque obtient une copie de ce logiciel et des fichiers de documentation connexes (le « logiciel »), de manipuler le logiciel sans aucune restriction, dont notamment les droits d'utilisation, de copie, de modification, de fusion, de publication, de distribution, de sous-licence et/ou de vente de copies du logiciel, et de permettre à des personnes auxquelles le logiciel est fourni de faire de même, sous réserve des conditions suivantes :
L'avis de droits d'auteur ci-dessus et cet avis de permission seront inclus dans toutes les copies ou portions substantielles du logiciel.

Le logiciel est fourni « TEL QUEL », sans garantie de quelque nature que ce soit, expresse ou implicite, dont notamment les garanties de valeur marchande, d'aptitude à un usage particulier et de non-violation. En aucun cas les auteurs ou les titulaires des droits d'auteur ne peuvent être tenus responsables de réclamations, dommages ou autres obligations, soit en action contractuelle, délit ou autrement, découlant du logiciel ou de son utilisation ou d'autres manipulations du logiciel.

GRAPHIQUES ET TABLEAUX

POLITIQUES

Nom de politique	Section	Ère requise	Politiques requises	Effet
Tradition				
Tradition	Tradition	Aucun	Aucun	+1 Nourriture par tour dans la ville capitale
Aristocratie	Tradition	Aucun	Aucun	+33 % Production lors de construction de Merveilles
Élite permanente	Tradition	Aucun	Aristocratie, Oligarchie	+33 % Taux de croissance dans la ville capitale
Jurisme	Tradition	Aucun	Aucun	-33 % production de Malheur dans la ville capitale
Monarchie	Tradition	Aucun	Oligarchie	Coût Or pour acheter des terres réduit de 50 %
Oligarchie	Tradition	Aucun	Aucun	+33 % Puissance de combat aux unités à l'intérieur des frontières de l'empire
Liberté				
Liberté	Liberté	Aucun	Aucun	+50 % Taux de construction des Colons
Citoyenneté	Liberté	Aucun	Aucun	+25 % Taux de construction des Travailleurs
Autorité collective	Liberté	Aucun	Aucun	Nouvelles villes commencent avec 50 % Nourriture nécessaire pour obtenir un deuxième Citoyen
Méritocratie	Liberté	Aucun	Citoyenneté	+1 Bonheur pour chaque ville reliée à la capitale avec route de commerce
Représentation	Liberté	Aucun	Citoyenneté	+1 Culture dans chaque ville
République	Liberté	Aucun	Autorité collective	+1 Production dans chaque ville
Honneur				
Honneur	Honneur	Aucun	Aucun	+25 % de prime de combat VS Barbares, et des avis seront donnés quand de nouveaux Camps de barbares apparaîtront dans le territoire révélé
Discipline	Honneur	Aucun	Aucun	+15 % de puissance de combat pour les unités dans une case près d'autres unités militaires
Caste militaire	Honneur	Aucun	Discipline	-1 Malheur pour chaque ville avec Garnison
Tradition militaire	Honneur	Aucun	Guerrier Code	Les unités militaires obtiennent le double PX du combat
Armée professionnelle	Honneur	Aucun	Caste militaire	Coût Or de mise à niveau d'unités militaires réduit de 50 %
Code Guerrier	Honneur	Aucun	Aucun	Un Grand général apparaît à l'extérieur de la ville capitale
Piété				
Piété	Piété	Ère classique	Aucun	+2 à Bonheur

Nom de politique	Section	Ère requise	Politiques requises	Effet
Religion libre	Piété	Ère classique	Mandat du Ciel, Reformation	Obtenez 2 Politiques gratuites
Mandat du Ciel	Piété	Ère classique	Aucun	50 % Bonheur excédentaire ajouté à la quantité de Culture produite par tour
Religion organisée	Piété	Ère classique	Aucun	Quantité de Bonheur nécessaire pour débiter un Âge d'or réduit de 25 %
Reformation	Piété	Ère classique	Religion organisée	Entrez immédiatement un Âge d'or de 6 tours
Théocratie	Piété	Ère classique	Religion organisée	-20 % Malheur produit par la Population dans les villes non occupées
Népotisme				
Népotisme	Népotisme	Ère médiévale	Aucun	L'influence auprès des villes-états diminue 25 % plus lentement que la normale
Esthétique	Népotisme	Ère médiévale	Aucun	Niveau d'influence minimum avec villes-états de 20
Diplomatie culturelle	Népotisme	Ère médiévale	Scolastique	Quantité de Ressources donnée par les villes-états accru de 100 %. Bonheur des Luxes donnés accru de 50 %.
Élite éduquée	Népotisme	Ère médiévale	Esthétique, Scolastique	Les villes-états alliées vous donneront parfois de Grands personnages
Philanthropie	Népotisme	Ère médiévale	Aucun	+25 % plus d'influence acquise des cadeaux Or aux villes-états
Scolastique	Népotisme	Ère médiévale	Philanthropie	Les villes-états alliées procurent une prime Science égale à 33 % de ce qu'elles se procurent à elles-mêmes
Commerce				
Commerce	Commerce	Ère médiévale	Aucun	+25 % production d'Or dans la ville capitale
Mercantilisme	Commerce	Ère médiévale	Syndicats	L'achat d'articles dans les villes exige 25 % moins d'Or
Marine marchande	Commerce	Ère médiévale	Tradition navale	+3 Production dans toutes les villes côtières
Tradition navale	Commerce	Ère médiévale	Aucun	+1 Mouvement et 1 Vue pour les unités de combat naval
Protectionnisme	Commerce	Ère médiévale	Mercantilisme	+1 Bonheur de chaque Ressource de luxe
Syndicats	Commerce	Ère médiévale	Aucun	Entretien payé pour les Routes et Chemins de fer réduit de 20 %
Rationalisme				
Rationalisme	Rationalisme	Ère Renaissance	Aucun	Entrez immédiatement un Âge d'or de 5 tours
Libre pensée	Rationalisme	Ère Renaissance	Sécularisme	+1 Science de chaque Poste de traite
Humanisme	Rationalisme	Ère Renaissance	Souveraineté	+1 Bonheur de chaque Université
Révolution scientifique	Rationalisme	Ère Renaissance	Libre pensée	2 Technologies gratuites
Sécularisme	Rationalisme	Ère Renaissance	Aucun	+2 Science de chaque Spécialiste
Souveraineté	Rationalisme	Ère Renaissance	Aucun	+15 % Science pendant que l'empire est Heureux
Émancipation				

Nom de politique	Section	Ère requise	Politiques requises	Effet
Émancipation	Émancipation	Ère Renaissance	Aucun	-50 % Malheur produit de la population de Spécialiste
Société civile	Émancipation	Ère Renaissance	Aucun	-50 % consommation de Nourriture par Spécialistes
Constitution	Émancipation	Ère Renaissance	Aucun	Culture doublée dans toutes les villes avec une Merveille du monde
Démocratie	Émancipation	Ère Renaissance	Société civile	+50 % taux de production Grand personnage
Liberté de parole	Émancipation	Ère Renaissance	Constitution	-25 % des coûts de Culture de politique
Suffrage universel	Émancipation	Ère Renaissance	Aucun	+33 % puissance de Combat de ville
Ordre				
Ordre	Ordre	Ère industrielle	Aucun	+25 % Taux de construction des Bâtiments
Communisme	Ordre	Ère industrielle	Économie planifiée	+5 Production par ville
Nationalisme	Ordre	Ère industrielle	Aucun	+25 % prime d'attaque lors de combats en territoire ami
Économie planifiée	Ordre	Ère industrielle	Socialisme	-50 % Malheur de nombre de villes
Socialisme	Ordre	Ère industrielle	Aucun	-10 % du coût d'entretien Or de Bâtiments
Front uni	Ordre	Ère industrielle	Aucun	Les points d'influence de la ville-état des autres joueurs diminuent 33 % plus rapidement
Autocratie				
Autocratie	Autocratie	Ère industrielle	Aucun	-33 % du coût d'entretien Or pour les unités
Fascisme	Autocratie	Ère industrielle	Populisme, Militarisme	Quantité de Ressources stratégiques produite accrue de 100 %
Militarisme	Autocratie	Ère industrielle	Aucun	Coût Or à l'achat d'unités réduit de 33 %
État policier	Autocratie	Ère industrielle	Militarisme	-50 % Malheur dans les villes occupées
Populisme	Autocratie	Ère industrielle	Aucun	Unités militaires blessées infligent +25 % plus de dommages
Guerre totale	Autocratie	Ère industrielle	État policier, Fascisme	+33 % prime d'attaque pour toutes les unités pendant 20 tours

TERRAIN

Terrain	Nourriture	Production	Or	Modificateur de combat	Coût de mouvement	Caractéristiques possibles trouvées	Ressources possibles trouvées
Terrain de base							
Côte	1	0	1	0 %	1	Glace	Poissons, Baleines, Perles
Désert	0	0	0	-33 %	1	Oasis, Plaines inondables	Fer, Pétrole, Aluminium, Uranium, Or, Argent, Pierres précieuses, Marbre, Coton, Encens

Terrain	Nour- riture	Production	Or	Modificateur de combat	Coût de mouvement	Caractéristiques possibles trouvées	Ressources possibles trouvées
Prairie	2	0	0	-33 %	1	Jungle, Marais	Fer, Chevaux, Charbon, Uranium, Bétail, Or, Pierres précieuses, Marbre, Coton, Vin
Collines	0	2	0	+25 %	2	Forêt, Jungle	Fer, Charbon, Aluminium, Uranium, Chevreuil, Or, Argent, Pierres précieuses, Marbre, Mouton
Montagne	0	0	0	+25 %	Infranchissable	Aucun	Aucun
Océan	1	0	1	0 %	1	Glace	Pétrole
Plaines	1	1	0	-33 %	1	Forêt	Fer, Chevaux, Charbon, Aluminium, Uranium, Blé, Or, Pierres précieuses, Marbre, Ivoire, Coton, Vin, Encens
Neige	0	0	0	-33 %	1	Aucun	Fer, Pétrole, Uranium
Toundra	1	0	0	-33 %	1	Forêt	Fer, Chevaux, Pétrole, Aluminium, Uranium, Chevreuil, Argent, Pierres précieuses, Marbre, Fourrures

CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN

Caractéristique	Nour- riture	Production	Or	Modificateur de combat	Coût de mouvement	Ressources possibles trouvées
Caractéristiques du terrain						
Cratère Barringer	0	2	3	0 %	Infranchissable	Aucun
Retombées	-3	-3	-3	-33 %	2	Aucun
Plaines inondables	2	0	0	-33 %	1	Blé, Sucre
Forêt	1	1	0	+25 %	2	Uranium, Chevreuil, Fourrures, Teintures, Soie
Grand Mesa	0	2	3	0 %	Infranchissable	Aucun
La grande barrière de corail	0	2	3	0 %	Infranchissable	Aucun
Glace	0	0	0	0 %	Infranchissable	Aucun
Jungle	1	-1	0	+25 %	2	Pétrole, Uranium, Bananes, Pierres précieuses, Teintures, Épices
Krakatoa	0	2	3	0 %	Infranchissable	Aucun
Marais	-1	0	0	-33 %	2	Pétrole, Uranium, Sucre
Mont Fuji	0	2	3	0 %	Infranchissable	Aucun
Oasis	3	0	1	-33 %	1	Aucun

RACCOURCIS CLAVIER

Action	Raccourci
Touches de raccourci générales	
Civilopédia	F1
Info économique	F2
Info militaire	F3
Info diplomatique	F4
Écran Technologies	F5
Écran Politiques sociales	F6
Registre d'avis	F7
Progrès de victoire	F8
Démographie	F9
Vue stratégique	F10
Sauvegarde rapide	F11
Chargement rapide	F12
Grille hexagonale	G
Menu	Esc
Terminer le tour	Enter
Unité suivante	Point
Unité précédente	Virgule
Zoom arrière	-
Zoom avant	+
Vue de ville capitale	Insérer
Vue de ville capitale	Accueil
Vue de ville capitale	Fin
Zoom avant	Page précédente
Zoom arrière	Page suivante
Afficher icônes des ressources	Ctrl-R
Icônes de rendement	Ctrl-Y
Options de jeu	Ctrl-O

Action	Raccourci
Sauvegarder	Ctrl-S
Charger	Ctrl-L
Terminer le tour	Ctrl + Espace
Unités générales	
Mode mouvement	M
Explorer (Automatisé)	E
Alerter	A
Sommeil	F
Ne rien faire	Touche Espace
Supprimer l'unité	Supprimer
Attaquer	Ctrl-A
Attaque à distance	B
Installer l'artillerie	S
Fortifier jusqu'à guéri	H
Unités aériennes	
Mode rebasement	Alt-R
Mode attaque aérienne	S
Balayage aérien	Alt-S
Interceptor	I
Mode nucléaire	N
Unités civiles	
Ville découverte	B
Bâtir des améliorations (Automatisé)	A
Construire une route	R
Construire un chemin de fer	R
Mode route vers	Alt-R
Supprimer la jungle	Alt-C
Drainer un marais	Alt-C

Action	Raccourci
Construire une ferme	I
Construire un poste de traite	T
Construire un camp	H
Construire une mine	N
Construire une plantation	P
Construire une carrière	Q
Construire une prairie	P
Construire un fort	Ctrl-F
Construire un puits	O
Créer des bateaux de pêche	F
Créer des plateformes de forage en mer	O
Supprimer la forêt	Alt-C
Annuler la dernière mission	Recul
Construire une scierie	L
Citadelle	C

UNITÉS

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Unités de l'ère antique									
Archer	70	Tir à l'arc	4	6	2	2	Aucun	Tir à l'arc	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Brute	20	Mêlée	6	S/O	S/O	2	Aucun	Aucun	Remplacement Barbare du Guerrier
Archer sur char	60	Monté	3	6	2	4	Chevaux	La roue	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, pénalité pour terrain difficile et aucune prime de défense
Galère	50	Naval	5	3	2	3	Aucun	Aucun	Vaisseau Barbare, ne peut exécuter d'attaques de mêlée, ne peut pénétrer les océans profonds
Hoplite	60	Mêlée	9	S/O	S/O	2	Aucun	Ouvrages de bronze	Prime vs unité montée (100), unité unique grecque
Immortel	60	Mêlée	8	S/O	S/O	2	Aucun	Ouvrages de bronze	Prime vs unité montée (100), guérit 2 fois plus rapidement, unité unique perse
Jaguar	40	Mêlée	6	S/O	S/O	2	Aucun	Aucun	Prime de combat dans Jungle (50), guérit 2 Dommage si tue une unité, unité unique aztèque
Éclaireur	25	Reconnaissance	4	S/O	S/O	2	Aucun	Aucun	Ignore le coût de terrain
Colon	89	Civil	S/O	S/O	S/O	2	Aucun	Aucun	Peut créer une nouvelle ville
Hastaire	50	Mêlée	7	S/O	S/O	2	Aucun	Ouvrages de bronze	Prime vs unité montée (100)
Trirème	50	Naval	6	4	2	4	Aucun	Voile	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, ne peut pénétrer les océans profonds
Char de guerre	60	Monté	3	6	2	5	Aucun	La roue	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, pénalité pour terrain difficile et aucune prime de défense, unité unique égyptienne
Éléphant de guerre	80	Monté	6	8	2	3	Aucun	La roue	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, aucune prime de défense, unité unique indienne
Guerrier	40	Mêlée	6	S/O	S/O	2	Aucun	Aucun	Aucun
Bateau de travail	30	Civil	S/O	S/O	S/O	4	Aucun	Voile	Peut créer des bateaux de pêche et des plateformes en mer
Travailleur	70	Civil	S/O	S/O	S/O	2	Aucun	Aucun	Peut créer et réparer les améliorations terrestres

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Unités de l'ère classique									
Baliste	100	Siège	4	18	2	2	Fer	Mathématiques	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, prime vs Villes (10), aucune prime de défense, visibilité limitée, doit s'installer pour attaquer à distance, Unité unique romaine
Catapulte	100	Siège	4	14	2	2	Fer	Mathématiques	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, prime vs Villes (10), aucune prime de défense, visibilité limitée, doit s'installer pour attaquer à distance
Cavalerie de compagnie	80	Monté	14	S/O	S/O	5	Chevaux	Équitation	Aucune prime de défense, peut bouger après une attaque, combat susceptible de produire des Grands généraux, unité unique grecque
Cavalier	80	Monté	12	S/O	S/O	4	Chevaux	Équitation	Aucune prime de défense, peut bouger après une attaque
Légion	90	Mêlée	13	S/O	S/O	2	Fer	Ferronnerie	Unité unique romaine
Guerrier Mohawk	80	Mêlée	11	S/O	S/O	2	Fer	Ferronnerie	Unité unique iroquois
Spadassin	80	Mêlée	11	S/O	S/O	2	Fer	Ferronnerie	Aucun
Unités de l'ère médiévale									
Archer à chameau	150	Monté	10	15	2	3	Chevaux	Chevalerie	Aucune prime de défense, peut bouger après une attaque, ne peut exécuter d'attaques de mêlée, unité unique arabe
Cho-Ko-Nu	120	Tir à l'arc	6	10	2	2	Aucun	Machinerie	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, peut attaquer deux fois, unité unique chinoise
Arbalétrier	120	Tir à l'arc	6	12	2	2	Aucun	Machinerie	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Chevalier	150	Monté	18	S/O	S/O	3	Chevaux	Chevalerie	Aucune prime de défense, faible contre Piqueurs, peut bouger après une attaque,
Landsknecht	50	Mêlée	10	S/O	S/O	2	Aucun	Service public	Prime vs unité montée (100), unité unique allemande
Grand archer	120	Tir à l'arc	6	12	2	2	Aucun	Machinerie	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, +1 Portée, unité unique britannique
Grand spadassin	150	Mêlée	18	S/O	S/O	2	Fer	Acier	Aucun

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Cavalerie de Mandekalu	150	Monté	18	S/O	S/O	3	Chevaux	Chevalerie	Aucune prime de défense, peut bouger après une attaque, prime vs Villes (30), unité unique Songhai
Éléphant de Naresuan	150	Monté	22	S/O	S/O	2	Aucun	Chevalerie	Aucune prime de défense, peut bouger après une attaque, prime vs unité montée (50), unité unique siamoise
Piqueur	100	Mêlée	10	S/O	S/O	2	Aucun	Service public	Prime vs unité montée (100)
Samourai	150	Mêlée	18	S/O	S/O	2	Fer	Acier	+20 % puissance de combat en terrain dégagé, combat produit très probablement de Grands généraux, unité unique japonaise
Trébuchet	170	Siège	6	20	2	2	Fer	Physique	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, prime vs villes (10), aucune prime de défense, visibilité limitée, doit s'installer pour attaquer à distance
Unités de l'ère Renaissance									
Canon	250	Siège	10	26	2	2	Aucun	Chimie	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, prime vs villes (10), aucune prime de défense, visibilité limitée, doit s'installer pour attaquer à distance
Caravelle	90	Naval	10	7	2	6	Aucun	Astronomie	Peut pénétrer en territoire rival, +2 Vue supplémentaire, ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Cavalerie	260	Monté	25	S/O	S/O	3	Chevaux	Science militaire	Pénalité vs unité montée, aucune prime de défense, peut bouger après une attaque
Cosaque	260	Monté	25	S/O	S/O	3	Chevaux	Science militaire	Pénalité vs unité montée, aucune prime de défense, peut bouger après une attaque, prime de combat en terrain dégagé, unité unique russe
Frégate	130	Naval	20	15	2	5	Fer	Navigation	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Janissaire	120	Poudre à canon	16	S/O	S/O	2	Aucun	Poudre à canon	Guérit tous les dommages si détruit une unité, +25 % prime de combat lors d'une attaque, unité unique ottomane
Lancier	220	Monté	22	S/O	S/O	4	Chevaux	Métallurgie	Pénalité lors d'une défense, aucune prime de défense, peut bouger après une attaque

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Minuteman	120	Poudre à canon	16	S/O	S/O	2	Aucun	Poudre à canon	Tous les terrains coûtent 1 pour déplacement, unité unique américaine
Mousquetaire	120	Poudre à canon	20	S/O	S/O	2	Aucun	Poudre à canon	Unité unique française
Arquebusier	120	Poudre à canon	16	S/O	S/O	2	Aucun	Poudre à canon	Aucun
Carabinier	200	Poudre à canon	25	S/O	S/O	2	Aucun	Armurerie	Aucun
Navire de ligne	110	Naval	20	17	2	5	Fer	Navigation	Ne peut exécuter d'attaques de mêlée, +1 Vue supplémentaire, unité unique britannique
Sipahi	220	Monté	22	S/O	S/O	5	Chevaux	Métallurgie	Pénalité lors d'une défense, aucune prime de défense, peut bouger après une attaque, aucun coût de déplacement pour piller, +1 Vue supplémentaire, unité unique ottomane
Unités de l'ère industrielle									
Canon antiaérien	300	Poudre à canon	32	S/O	2	2	Aucun	Radio	Interception (100), prime vs aéronef (100), prime vs hélicoptères
Canon antichar	300	Poudre à canon	32	S/O	S/O	2	Aucun	Pièces remplaçables	Prime vs chars d'assaut
Artillerie	420	Siège	16	32	3	2	Aucun	Dynamite	Tir indirect, ne peut exécuter d'attaques de mêlée, prime vs villes (10), aucune prime de défense, doit s'installer pour attaquer à distance, visibilité limitée
Cuirassé	500	Naval	40	32	3	4	Pétrole	Télégraphe	Tir indirect, ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Porte-aéronefs	520	Naval	20	S/O	S/O	5	Pétrole	Vol	Transporte jusqu'à 3 unités aériennes
Destroyer	380	Naval	25	22	2	8	Aucun	Électricité	Tir indirect, +3 Vue supplémentaire, peut voir les sous-marins, Interception (40), prime vs sous-marins (100), ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Chasseur	420	Aérienne	S/O	50	8	S/O	Pétrole	Vol	Interception (100), balayage aérien, faible contre les attaques à distance, reconnaissance aérienne, prime vs hélicoptères

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Légion étrangère	300	Poudre à canon	36	S/O	S/O	2	Aucun	Pièces remplaçables	+20 % prime de combat à l'extérieur des territoires amis, unité unique française
Infanterie	300	Poudre à canon	36	S/O	S/O	2	Aucun	Pièces remplaçables	Aucun
Cuirassé à coque en fer	200	Naval	25	18	2	4	Charbon	Vapeur	Ne peut pénétrer les océans profonds, ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Panzer	450	Blindé	60	S/O	S/O	5	Pétrole	Combustion	Pénalité pour attaquer les villes, aucune prime de défense, visibilité limitée, peut bouger après une attaque, unité unique allemande
Sous-marins	380	Naval	15	60	3	5	Pétrole	Réfrigération	Invisible pour les autres unités, peut voir les sous-marins, peut pénétrer les territoires rivaux, peut accéder aux cases de glace, ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Char d'assaut	450	Blindé	50	S/O	S/O	4	Pétrole	Combustion	Pénalité pour attaquer les villes, aucune prime de défense, visibilité limitée, peut bouger après une attaque,
Zéro	420	Aérienne	50	S/O	8	S/O	Fer, Pétrole	Vol	Interception (100), balayage aérien, faible contre les attaques à distance, reconnaissance aérienne, prime vs chasseurs, prime vs hélicoptères, unité unique japonaise
Unités de l'ère moderne									
Bombe atomique	850	Bombe	S/O	S/O	10	S/O	Uranium	Fission nucléaire	Évasion (50), inflige des dommages considérables aux villes et aux unités dans le rayon d'explosion
B17	520	Aérienne	S/O	60	10	S/O	Pétrole	Radar	Pénalité vs unité navale, -50 % dommage des interceptions, +25 % puissance de combat vs villes, unité unique américaine
Bombardier	520	Aérienne	S/O	60	10	S/O	Pétrole	Radar	Pénalité vs unité navale
Missile guidé	200	Bombe	S/O	70	8	S/O	Aucun	Satellites	Ne peut être intercepté.
Hélicoptère de combat	450	Aérienne	50	S/O	S/O	6	Aluminium	Fuséologie	Ignore les coûts de terrain, unité de vol stationnaire, prime vs chars d'assaut, aucune prime de défense, incapable de capturer les villes

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Chasseur à réaction	600	Aérienne	S/O	70	10	S/O	Aluminium	Lasers	Interception (100), balayage aérien, faible contre les attaques à distance, reconnaissance aérienne, prime vs hélicoptères
Infanterie mécanisée	440	Poudre à canon	50	S/O	S/O	4	Aucun	Électronique	Aucun
Porte-missiles	520	Naval	40	25	3	7	Aluminium	Robotique	Tir indirect, peut transporter 3 missiles, interception (100), ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Missile surface-air mobile	450	Poudre à canon	40	S/O	2	4	Aluminium	Ordinateurs	Interception (100), prime vs aéronef (100), prime vs hélicoptères
Blindé moderne	700	Blindé	80	S/O	S/O	4	Aluminium	Lasers	Pénalité pour attaquer les villes, aucune prime de défense, visibilité limitée, peut bouger après une attaque
Missile nucléaire	1200	Bombe	S/O	S/O	8	S/O	Uranium	Balistique avancée	Évasion (50), inflige des dommages considérables aux villes et aux unités dans le rayon d'explosion
Sous-marin nucléaire	500	Naval	20	70	3	6	Aluminium	Ordinateurs	Invisible pour les autres unités, peut voir les sous-marins, peut accéder aux territoires rivaux, peut transporter 2 missiles, prime vs sous-marins (50), peut accéder aux cases de glace, ne peut exécuter d'attaques de mêlée
Parachutiste	350	Poudre à canon	40	S/O	S/O	2	Aucun	Radar	Peut parachuter jusqu'à 5 cases d'un territoire ami
Artillerie de roquettes	600	Siège	18	46	3	3	Aluminium	Fuséologie	Tir indirect, ne peut exécuter d'attaques de mêlée, prime vs villes (10), aucune prime de défense, visibilité limitée
Propulseur de vaisseau spatial	700	Projet	S/O	S/O	S/O	2	Aucun	Robotique	Une des pièces de vaisseau spatial nécessaire pour une victoire scientifique; 3 nécessaires pour compléter le vaisseau spatial.
Cockpit de vaisseau spatial	1000	Projet	S/O	S/O	S/O	2	Aucun	Satellites	Une des pièces de vaisseau spatial nécessaire pour une victoire scientifique.

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Distance	Mouvement	Ressources nécessaires	Technologie nécessaire	Notes
Bombardier furtif	450	Aérienne	S/O	80	20	S/O	Aluminium	Furtivité	Pénalité vs unité navale, évacion (100), reconnaissance aérienne
Unités de futur									
Robot mortel géant	1000	Blindé	150	S/O	S/O	3	Uranium	Fusion nucléaire	Pénalité pour attaquer les villes, aucune prime de défense, peut bouger après une attaque
Moteur de vaisseau spatial	1000	Projet	S/O	S/O	S/O	2	Aucun	Physique des particules	Une des pièces de vaisseau spatial nécessaire pour une victoire scientifique.
Chambre de stase de vaisseau spatial	1000	Projet	S/O	S/O	S/O	2	Aucun	Nano-technologie	Une des pièces de vaisseau spatial nécessaire pour une victoire scientifique.

BÂTIMENTS

Nom	Coût	Entretien	Technologie nécessaire	Espace Spécialiste	Notes
Bâtiment de l'ère antique					
Caserne	80	1	Ouvrages de bronze		+15 PX pour toutes les nouvelles unités terrestres
Jardins flottants	120	1	La roue		+15 % Nourriture et +2 Nourriture pour chaque case Lac exploitée. La ville doit longer un Lac ou une Rivière, bâtiment unique aztèque
Grenier	100	1	Poterie		+2 Nourriture
Krepost	80	1	Ouvrages de bronze		Bâtiment unique russe - augmente la croissance de la frontière culturelle de la ville de 50 %. Le Krepost procure aussi +15 PX pour toutes les unités terrestres
Bibliothèque	80	1	Écriture	Scientifique	+1 Science pour chaque 2 Citoyen de la ville
Monument	60	1	Aucun		+2 Culture
Papetier	80	1	Écriture	Scientifique	Bâtiment unique chinois, +1 Science pour chaque 2 Citoyens dans la ville, +4 Or
Murs	100	1	Maçonnerie		+7 Puissance de combat
Moulin à eau	120	2	La roue		+2 Nourriture, la ville doit longer une rivière
Bâtiment de l'ère classique					
Manège militaire	130	3	Ferronnerie		+15 PX pour toutes les nouvelles unités terrestres, exige une Caserne ou un Krepost

Nom	Coût	Entretien	Technologie nécessaire	Espace Spécialiste	Notes
Tombeau	120	0	Philosophie		+2 Culture et +2 Bonheur, mais double la quantité d'or que l'ennemi reçoit à la capture de cette ville.
Cirque	150	3	Équitation		+3 Bonheur. La ville doit posséder une source de Chevaux améliorés ou de l'Ivoire à proximité
Colisée	150	3	Construction		+4 Bonheur
Palais de justice	150	4	Mathématiques		Élimine le Malheur de la ville occupée
Phare	80	1	Optique		+1 Nourriture des cases Eau. La ville doit se trouver sur la côte
Mosquée de la pyramide de boue	120	0	Philosophie	Artiste	+5 Culture, un bâtiment unique songhaï
Écurie	100	1	Équitation		+25 % Production d'unités montées. La ville doit posséder une source de Chevaux améliorés à proximité
Temple	120	2	Philosophie	Artiste	+3 Culture - exige un Monument
Bâtiment de l'ère médiévale					
Bazar	120	0	Devise	Commerçant	+25 % d'or et procure 1 copie supplémentaire de chaque ressource de luxe près de la ville, bâtiment unique arabe
Château	200	3	Chevalerie		+9 Puissance de combat pour la ville, exige des Murs
Forge	150	2	Fonderie des métaux		+15 % Production d'unités terrestres, exige une source de Fer à proximité
Jardin	120	2	Théologie	Artiste	+25 % Grand personnage - la ville doit être construite le long d'une rivière ou d'un lac
Port	80	3	Boussole		Forme une route commerciale navale avec la capitale, +25 % Production d'unités navales
Maison Longue	80	2	Fonderie des métaux	Ingénieur	+1 Production de chaque case Forêt exploitée, bâtiment unique iroquois
Marché	120	0	Devise	Commerçant	+25 % Or
Hôtel de la Monnaie	120	0	Devise		Chaque source d'Or et d'Argent exploitée de la ville procure +3 Or supplémentaires
Monastère	120	2	Théologie		+3 Culture des sources voisines d'Encens et de Vin
Fort moghol	180	3	Chevalerie		+9 Puissance de combat, +2 Culture et, une fois que le Vol est recherché, de l'Or supplémentaire, Murs doivent être présents, bâtiment unique indien

Nom	Coût	Entretien	Technologie nécessaire	Espace Spécialiste	Notes
Université	200	2	Éducation	Scientifique	+50 % Science, +2 Science des cases Jungle exploitées. Exige une Bibliothèque ou un Papetier
Wat	200	2	Éducation	Scientifique	+3 Culture et +50 % Science, bâtiment unique siamois
Atelier	100	2	Fonderie des métaux	Ingénieur	+20 % Vitesse de construction des bâtiments
Bâtiment de l'ère Renaissance					
Banque	220	0	Banque	Commerçant	+25 % Or, exige un Marché
Académie militaire	350	3	Science militaire		+15 PX pour toutes les nouvelles unités terrestres, exige une Caserne
Musée	350	3	Archéologie	Artiste	+5 Culture, exige un Opéra
Observatoire	200	3	Astronomie		+50 % Science, exige que la ville soit construite près d'une montagne
Opéra	250	4	Acoustique		+4 Culture, exige un Temple ou une Mosquée de pyramide de boue
École publique	350	2	Théorie scientifique	Scientifique	+50 % Science, exige une Université ou un Wat
Tribunal de Satrap	220	0	Banque	Commerçant	+25 % Or et +2 Bonheur, exige un Marché, bâtiment unique persan
Port de mer	140	2	Navigation		+2 Production des ressources Mer. La ville doit posséder au moins une ressource Mer améliorée à proximité
Théâtre	300	3	Presse à imprimer		+4 Bonheur, exige un Colisée
Moulin à vent	180	3	Économie	Ingénieur	+15 % Production, la ville ne peut se trouver sur une Colline
Bâtiment de l'ère industrielle					
Arsenal	350	3	Chemin de fer		+20 % Production d'unités terrestres, exige une Académie militaire
Tour de diffusion	600	3	Radio		Double la production de culture dans une ville, exige un Musée
Usine	300	3	Vapeur	Ingénieur	+50 % Production, consomme 1 Charbon, exige un Atelier or une Maison Longue
Hôpital	400	2	Biologie		50 % moins de Nourriture nécessaire pour la croissance de la ville
Base militaire	450	4	Télégraphe		+12 Puissance de combat, exige un Château ou un Fort moghol
Bourse	600	0	Électricité	Commerçant	+25 % Or, exige Banque ou Tribunal de Satrap
Bâtiment de l'ère moderne					
Centrale électrique	600	3	Plastique		+1 Production pour chaque case bordant une rivière, exige une rivière, et consomme 1 Aluminium

Nom	Coût	Entretien	Technologie nécessaire	Espace Spécialiste	Notes
Laboratoire médical	500	3	Pénicilline		25 % moins de Nourriture nécessaire pour la croissance de la ville, exige un Hôpital
Centrale nucléaire	600	3	Fission nucléaire		+25 % Production, consomme 1 Uranium
Laboratoire de recherche	600	3	Plastique	Scientifique	+100 % Science, exige une École publique
Centrale solaire	600	3	Écologie		+25 % Production, la ville doit border un Désert
Usine de vaisseaux spatiaux	450	3	Robotique		+50 % Production de Pièces de vaisseau spatial, consomme 1 Aluminium, exige un Usine
Stade	450	3	Média de masse		+4 Bonheur, exige un Théâtre

MERVEILLES

Merveilles mondiales

Nom	Coût	Culture	Points de Grand personnage	Technologie exigée	Effets
Angkor Wat	300	1	+1 Ingénieur	Théologie	Coût de culture pour acquérir de nouvelles cases réduit de 75 % dans chaque ville
Big Ben	700	1	+2 Commerçant	Économie	Coût en or pour acheter dans toutes les villes réduit de 25 %, +2 Culture supplémentaire par Spécialiste dans toutes les villes
Porte de Brandebourg	550	1	+2 Scientifique	Science militaire	Grand général gratuit
Chitchen Itza	450	1	+1 Ingénieur	Service public	Durée de l'Âge d'or accrue de 50 %
Cristo Redentor	1 000	1	+2 Artist	Télégraphe	Coût de culture pour adopter de nouvelles politiques réduit de 33 %
Tour Eiffel	1 250	1	+2 Commerçant	Radio	+8 Bonheur à la grandeur de l'empire
Château Himeji	600	4	+2 Ingénieur	Chevalerie	+25 % de puissance de combat pour toutes les unités en territoire ami
Machu Picchu	550	1	+1 Commerçant	Devise	+20 % d'or de toutes les routes commerciales. Doit être construit dans une ville à deux cases d'une montagne.
Notre-Dame	500	1	+1 Commerçant	Éducation	+5 Bonheur
Pentagone	1200	1	+2 Commerçant	Radar	Coût en or de mise à niveau d'unités militaires réduit de 50 %

Nom	Coût	Culture	Points de Grand personnage	Technologie exigée	Effets
Chapelle Sixtine	650	1	+2 Artiste	Acoustique	+33 % Culture dans toutes les villes
Statue de la Liberté	1 200	1	+3 Ingénieur	Pièces remplaçables	+1 Production de chaque Spécialiste dans toutes les villes
Stonehenge	120	1	+1 Ingénieur	Calendrier	+8 Culture
Opéra de Sydney	1 000	1	+2 Artiste	Mondialisation	Choix d'une politique sociale gratuite
Taj Mahal	600	1	+2 Artiste	Presse à imprimer	Durée des Âges d'or accrue de 50 %
Le Colosse	150	1	+1 Commerçant	Ouvrages de bronze	+1 Or de toutes les cases aquatiques exploitées, doit être construit dans une ville côtière
Le Palais interdit	600	1	+1 Artiste	Banque	Influence auprès de toutes les villes-états accrue de 50 %
La Grande bibliothèque	150	1	+1 Scientifique	Écriture	Une technologie gratuite
Le Grand phare	130	1	+1 Commerçant	Voile	+1 Mouvement et +1 Vue pour toutes les unités navales, doit être construit dans une ville côtière
La Grande muraille	350	1	+1 Ingénieur	Construction	Les unités terrestres ennemies doivent dépenser 1 point de mouvement additionnel à l'intérieur de votre territoire
Hagia Sophia	300	1	+1 Artiste	Théologie	Grands personnages produits 33 % plus rapidement
Les Jardins suspendus	200	1	+1 Artiste	Mathématiques	+1 Population dans toutes les villes existantes, +3 points de bonheur
Le Kremlin	650	4	+1 Scientifique	Acoustique	Les bâtiments de défense 50 % plus efficaces
Le Louvre	700	1	+2 Artiste	Archéologie	2 Grands artistes gratuits apparaissent près de la capitale
L'Oracle	150	1	+1 Scientifique	Philosophie	Une politique sociale gratuite
La Tour de porcelaine	400	1	+2 Scientifique	Éducation	Un Grand scientifique apparaît près de la capitale
Les pyramides	175	1	+1 Ingénieur	Maçonnerie	Vitesse de construction de travailleur accrue de 50 %
Nations Unies	1000	1	+2 Commerçant	Mondialisation	La construction déclenche le vote pour la victoire diplomatique

Merveilles nationales

Nom	Coût	Culture	Points de Grand personnage	Technologie exigée	Effets
Hermitage	310	0	Musée	Archéologie	Double la production de Culture dans cette ville

Épopée héroïque	110	1	Caserne ou Krepost russe	Ferronnerie	Toutes les nouvelles unités dans cette ville reçoivent la promotion Morale gratuitement
Ferronnerie	170	1	Atelier	Chimie	+20 % Production
Collège national	120	1	Bibliothèque	Écriture	+50 % Science
Épopée nationale	120	1	Monument	Philosophie	+25 % Grand personnage
Université Oxford	260	1	Université	Éducation	Une technologie gratuite
Palais	0	1	Aucun	Aucun	Indique la capitale. Les villes reliées par routes à la capitale produisent +2 Production, +3 Science, +2 Or et +4 Défense supplémentaires

PROJETS

Nom	Coût	Technologie exigée	Effet
Programme Apollo	800	Fuséologie	Permet de bâtir des pièces de vaisseau spatial
Propulseur de vaisseau spatial	700	Robotique	3 nécessaires pour une victoire scientifique
Cockpit de vaisseau spatial	1000	Satellites	1 nécessaire pour une victoire scientifique
Moteur de vaisseau spatial	1000	Physique des particules	1 nécessaire pour une victoire scientifique
Chambre de stase de vaisseau spatial	1000	Nanotechnologie	1 nécessaire pour une victoire scientifique
Le Projet Manhattan	800	Théorie atomique	Permet de bâtir une bombe atomique et des missiles nucléaires
Projet Utopie	800	Aucun	Déverrouillé après exploration complète de 5 secteurs de Politiques sociales. Construction entraîne une victoire culturelle

RESSOURCES

Nom	Nour- riture	Production	Or	Se trouvent dans	Amélioration nécessaire	Notes
Ressources primes						
Bananes	1	0	0	Jungle	Plantation	
Bétail	1	0	0	Prairie	Pâturages	
Chevreuil	1	0	0	Forêts, Toundra ou Collines	Camp	
Poissons	2	0	0	Côte	Bateaux de pêche	

Nom	Nour- riture	Production	Or	Se trouvent dans	Amélioration nécessaire	Notes
Mouton	1	0	0	Prairie ou Collines	Pâturages	
Blé	1	0	0	Plaines inondables, Plaines	Ferme	
Ressources stratégiques						
Aluminium	0	1	0	Plaines, Désert, Toundra ou Collines	Mine	Révéle par Électricité
Charbon	0	1	0	Prairie, Plaines ou Collines	Mine	Révéle par Théorie scientifique
Chevaux	0	1	0	Prairie, Plaines ou Toundra	Pâturages	Révéle par Élevage
Fer	0	1	0	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige ou Collines	Mine	Révéle par Ferronnerie
Pétrole	0	1	0	Jungle, Marais, Désert, Toundra, Neige ou Océan	Plateforme de forage en mer ou Puits	Révéle par Biologie
Uranium	0	1	0	Forêts, Jungle, Marais, Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige ou Collines	Mine	Révéle par Théorie atomique
Ressources de luxe						
Coton	0	0	2	Prairie, Plaines, Désert	Plantation	
Teintures	0	0	2	Jungle, Forêt	Plantation	
Fourrures	0	0	2	Forêt, Toundra	Camp	
Pierres précieuses	0	0	3	Jungle, Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Collines	Mine	
Or	0	0	2	Prairie, Plaines, Désert ou Collines	Mine	
Encens	0	0	2	Désert ou Plaines	Plantation	
Ivoire	0	0	2	Plaines	Camp	
Marbre	0	0	2	Prairie, Plaines, Désert, Toundra ou Collines	Carrière	
Perles	0	0	2	Côte	Bateaux de pêche	
Soie	0	0	2	Forêt	Plantation	
Argent	0	0	2	Toundra, Désert ou Collines	Mine	
Épices	0	0	2	Jungle	Plantation	
Sucre	0	0	2	Plaines inondables, Marais	Plantation	
Baleines	1	0	1	Côte	Bateaux de pêche	
Vin	0	0	2	Prairie, Plaines	Plantation	

AMÉLIORATIONS

Nom	Rendement de la case	Ressources améliorées	Technologies préalables	Peut être construite sur
Améliorations par les Travailleurs				
Camp	Aucun	Ivoire, Fourrures, Chevreuil	Trappe	Forêts, Toundra, Plaines, Collines
Ferme	+1 Nourriture	Blé	Agriculture	Prairie, Plaines, Désert
Bateaux de pêche	Aucun	Poissons, Baleines, Perles	Voile	Côte
Fort	Primes de défense	Aucun	Ingénierie	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige
Scierie	+1 Production	Aucun	Ingénierie	Forêts
Mine	+1 Production	Fer, Charbon, Aluminium, Uranium, Pierres précieuses, Or, Argent	Exploitation minière	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Jungle, Neige, Collines
Plateforme de forage en mer	Aucun	Pétrole	Réfrigération	Océan
Puits de pétrole	Aucun	Pétrole	Biologie	Jungle, Marais, Désert, Toundra, Neige
Pâturages	Aucun	Chevaux, Bétail, Mouton	Élevage	Prairie, Plaines ou Toundra
Plantation	Aucun	Bananes, Teintures, Soie, Épices, Sucre, Coton, Vin, Encens	Calendrier	Prairie, Plaines, Désert, Forêts, Marais, Plaines inondables, Jungle
Carrière	Aucun	Marbre	Maçonnerie	Prairie, Plaines, Désert, Toundra ou Collines
Poste de traite	+2 Or	Aucun	Trappe	Prairie, Plaines, Désert, Toundra
Améliorations par les Grands Personnages				
Académie	+5 Science	Aucun	Aucun	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige
Citadelle	Primes de défense, 3 Dommages aux unités ennemies adjacentes	Aucun	Aucun	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige
Bureau des douanes	+4 Or	Aucun	Aucun	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige
Grand site	+5 Culture	Aucun	Aucun	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige
Usine	+3 Production	Aucun	Aucun	Prairie, Plaines, Désert, Toundra, Neige

TECHNOLOGIES

Nom	Coût	Technologies préalables	Mène à Technologies	Déverrouille
Ère antique				
Agriculture	20	Aucun	Poterie, Élevage, Tir à l'arc, Exploitation minière	Ferme
Élevage	35	Agriculture	Trappe, La roue	Chevaux, Pâturages
Tir à l'arc	35	Agriculture	Mathématiques	Archer
Ouvrages de bronze	55	Exploitation minière	Ferronnerie	Hastaire, Hoplite, Immortel, Caserne, Krepost, Le Colosse, Supprimer la jungle
Calendrier	70	Poterie	Théologie	Stonehenge, Plantation
Maçonnerie	55	Exploitation minière	Construction	Murs, La Grande pyramide, Carrière, Drainer un marais
Exploitation minière	35	Agriculture	Maçonnerie, Ouvrages de bronze	Mines, Supprimer la forêt
Poterie	35	Agriculture	Voile, Calendrier, Écriture	Grenier
Voile	55	Poterie	Optique	Bateau de travail, Trirème, Le Grand phare, Bateaux de pêche
La roue	55	Élevage	Équitation, Mathématiques	Archer sur char, Char de guerre, Éléphant de guerre, Jardins flottants, Moulin à eau, Construire une route
Trappe	55	Élevage	Service public	Poste de traite, Camp
Écriture	55	Poterie	Philosophie	Papetier, Bibliothèque, Collège national, La Grande bibliothèque, Frontières ouvertes
Ère classique				
Construction	100	Maçonnerie	Ingénierie	Colisée, La Grande muraille, Ponts sur rivières
Équitation	100	La roue	Chevalerie	Cavalier, Cavalerie de compagnie, Écurie, Cirque
Ferronnerie	150	Ouvrages de bronze	Fonderie des métaux	Spadassin, Guerrier Mohawk, Légion, Manège militaire, Épopée héroïque, Fer
Mathématiques	100	La roue, Tir à l'arc	Devise, Ingénierie	Catapulte, Baliste, Les Jardins suspendus, Palais de justice
Optique	80	Voile	Boussole	Phare, Embarquement
Philosophie	100	Écriture	Théologie, Service public	Pyramide de boue, Tombeau, Temple, Épopée nationale, L'Oracle, Ententes de recherche
Ère médiévale				
Chevalerie	440	Service public, Équitation, Devise	Banque	Chevalier, Archer à chameau, Éléphant de Naresuan, Cavalerie de Mandekalu, Fort moghol, Château, Château Himeji, Pactes de défense

Nom	Coût	Technologies préalables	Mène à Technologies	Déverrouille
Service public	400	Philosophie, Trappe	Chevalerie	Piqueur, Landsknecht, Chichen Itza, +1 Nourriture pour Fermes le long de l'eau potable
Boussole	340	Optique	Astronomie	Port
Devise	250	Mathématiques	Chevalerie	Marché, Hôtel de la Monnaie, Bazar, Machu Picchu
Éducation	440	Théologie	Astronomie, Acoustique, Banque	Wat, Université, Université d'Oxford, Notre-Dame, la Tour de porcelaine
Ingénierie	250	Mathématiques, Construction	Machinerie, Physique	Scierie, Fort
Machinerie	440	Ingénierie	Presse à imprimer	Arbalétrier, Chu-Ko-Nu, Grand archer, Mouvement accéléré sur routes
Fonderie des métaux	250	Ferronnerie	Physique, Acier	Maison Longue , Forge, Atelier
Physique	440	Ingénierie, Fonderie des métaux	Presse à imprimer, Poudre à canon	Trébuchet
Acier	440	Fonderie des métaux	Poudre à canon	Grand spadassin, Samouraï
Théologie	250	Calendrier, Philosophie	Éducation	Monastère, Jardin, Angkor Wat, Hagia Sophia
Ère Renaissance				
Acoustique	650	Éducation	Théorie scientifique	Opéra, Chapelle Sixtine, Le Kremlin
Archéologie	1 300	Navigation	Biologie	Musée, Hermitage, Le Louvre
Astronomie	650	Boussole, Éducation	Navigation	Caravelle, Observatoire, mouvement d'embarquement plus rapide, embarquement pour traverser océans
Banque	650	Éducation, Chevalerie	Économie	Tribunal de Satrap, Banque, Le Palais interdit
Chimie	900	Poudre à canon	Science militaire, Engrais	Canon, Ferronnerie
Économie	900	Banque, Presse à imprimer	Science militaire	Moulin à vent, Big Ben
Engrais	1 300	Chimie	Dynamite	Fermes sans eau potable rendement accru de 1
Poudre à canon	680	Physique, Acier	Chimie, Métallurgie	Arquebusier, Minuteman, Mousquetaire, Janissaire
Métallurgie	900	Poudre à canon	Armurerie	Lancier, Sipahi
Science militaire	1 300	Économie, Chimie	Vapeur	Cavalerie, Cosaque, Académie militaire, Porte de Brandenbourg

Nom	Coût	Technologies préalables	Mène à Technologies	Déverrouille
Navigation	900	Astronomie	Archéologie, Théorie scientifique	Frégate, Navire de ligne, Port de mer
Presse à imprimer	650	Machinerie, Physique	Économie	Théâtre, Taj Mahal
Armurerie	1 425	Métallurgie	Dynamite	Carabinier
Théorie scientifique	1 300	Navigation, Acoustique	Biologie, Vapeur	École publique, Charbon
Ère industrielle				
Biologie	1 680	Archéologie, Théorie scientifique	Électricité	Hôpital, Pétrole, Puits
Combustion	2 200	Pièces remplaçables, Chemin de fer, Dynamite	Théorie atomique, Lasers	Char d'assaut, Panzer
Dynamite	1 900	Engrais, Armurerie	Combustion	Artillerie
Électricité	1 900	Biologie, Vapeur	Réfrigération, Télégraphe, Radio	Bourse, Aluminium, Destroyer
Vol	2 200	Pièces remplaçables	Radar	Porte-aéronefs, Chasseur, Zéro
Radio	2 200	Électricité	Radar, Média de masse	Canon antiaérien, Tour de diffusion, Tour Eiffel
Chemin de fer	1 900	Vapeur	Combustion	Arsenal, Chemin de fer
Réfrigération	2 200	Électricité	Plastique, Pénicilline	Sous-marins, Plateforme de forage en mer
Pièces remplaçables	1 900	Vapeur	Vol, Combustion	Canon antichar, Infanterie, Légion étrangère, Statue de la Liberté
Vapeur	1 680	Théorie scientifique, Science militaire	Électricité, Pièces remplaçables, Chemin de fer	Cuirassé à coque en fer, Usine, Production de Scierie accrue de 1, mouvement d'embarquement plus rapide
Télégraphe	2 200	Électricité	Électronique	Cuirassé, Base militaire, Cristo Redentor
Ère Moderne				
Balistique avancée	3 350	Lasers, Fission nucléaire	Fusion nucléaire	Missile nucléaire
Théorie atomique	2 600	Combustion	Fission nucléaire	Le Projet Manhattan, Uranium

Nom	Coût	Technologies préalables	Mène à Technologies	Déverrouille
Ordinateurs	3 000	Électronique, Média de masse	Robotique	Sous-marin nucléaire, Missile surface-air mobile
Écologie	3 000	Plastique, Pénicilline	Mondialisation	Centrale solaire
Électronique	2 600	Télégraphe	Ordinateurs	Infanterie mécanisée
Mondialisation	3 350	Écologie	Physique des particules	Nations Unies, Opéra de Sydney
Lasers	3 000	Radar, Combustion	Furtivité, Balistique avancée	Blindé moderne, Chasseur à réaction
Média de masse	2 600	Radio	Ordinateurs	Stade
Fission nucléaire	3 000	Théorie atomique	Balistique avancée	Bombe atomique, Centrale nucléaire
Pénicilline	2 600	Réfrigération	Écologie	Laboratoire médical
Plastique	2 600	Réfrigération	Écologie	Laboratoire de recherche, Centrale électrique
Radar	2 600	Radio, Vol	Fuséologie, Lasers	Bombardier, Bombardier B17, Parachutiste, Pentagone
Robotique	3 350	Ordinateurs	Physique des particules	Usine de vaisseaux spatiaux, Propulseur de vaisseau spatial, Porte-missiles
Fuséologie	3 000	Radar	Satellites	Hélicoptère de combat, Artillerie de roquettes, Programme Apollo
Satellites	3 350	Fuséologie	Physique des particules, Fusion nucléaire	Cockpit de vaisseau spatial, Missile guidé
Furtivité	3 350	Lasers	Fusion nucléaire	Bombardier furtif
Le futur				
Technologie future	4 000	Nanotechnologie, Fusion nucléaire	Aucun	Une technologie répétée qui accroît votre Pointage chaque fois qu'elle est complétée
Nanotechnologie	3 300	Physique des particules	Technologie future	Chambre de stase de vaisseau spatial
Fusion nucléaire	3 600	Satellites, Furtivité, Balistique avancée	Technologie future	Robot mortel géant
Physique des particules	3 350	Mondialisation, Robotique, Satellites	Nanotechnologie	Moteur de vaisseau spatial



SOUTIEN AU PRODUIT

www.2kgames.com/civ5/support

Soutien aux États-Unis

Téléphone : 1-866-219-9839

Courriel : usa@take2support.com

Soutien au Canada

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : canada@take2support.com

GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.take2games.com/eula. L'utilisation du présent Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

VOTRE UTILISATION DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUMISE À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD ») AINSI QU'AUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » COMPREND TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVERTURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »).

I. LICENCE

LICENCE. Sous réserve du présent Accord et de ses conditions, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser un exemplaire du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire dans la documentation du logiciel). Vos droits acquis sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en vigueur à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez par le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt dans le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles et pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont

passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Tout droit qui ne vous est pas expressément fourni ci-inclus est réservé par le Donneur de licence.

CONDITIONS DE LA LICENCE. Vous acceptez de ne pas :

- (a) Exploiter commercialement le Logiciel;
- (b) Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ou tel qu'il est établi dans cet accord;
- (c) Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie autres que celles prévues ci-inclus;
- (d) Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples;
- (e) Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs ordinateurs ou consoles;
- (f) Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement);
- (g) Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial;
- (h) Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, préparer des travaux dérivés du Logiciel ou de modifier autrement celui-ci en totalité ou en partie;
- (i) Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel; et
- (j) Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées périodiquement.

Vous pouvez cependant transférer le Logiciel complet ainsi que sa documentation de manière permanente vers un tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes du présent accord. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, éviter d'éventuelles copies non autorisées ou empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à du contenu en ligne, un seul exemplaire du présent Logiciel peut y avoir accès à la fois (à moins que la documentation du Logiciel n'accorde d'autres droits). Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des rustines du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, ainsi qu'au téléchargement des rustines et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou contourner de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protection techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR. Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant, mais ne se limitant pas aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un

pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes hôtes et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur ou console. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont censées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme il est décrit aux présentes.

Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plates-formes hôtes, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. En utilisant ce Logiciel, vous acceptez l'utilisation du Donneur de licence des données connexes, dont l'affichage public de vos données, telles que l'identification de votre contenu créé par l'utilisateur ou l'affichage de vos scores, rangs, classements et autres données relatives à la jouabilité. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE. Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence; que le Logiciel répondra à vos attentes; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peut constituer une garantie. Certains territoires ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur; une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi; une photocopie du justificatif de paiement daté; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTÉRÊTS POUR BLESSURES, DOMMAGES MATÉRIELS, PERTE COMMERCIALE OU DOMMAGES PUNITIFS CONSENTIS PAR TOUTE ACTION EN JUSTICE DÉCOULANT OU EN RELATION AVEC LE PRÉSENT ACCORD OU AVEC LE PRÉSENT LOGICIEL QUE CE SOIT EN VERTU D'UN TORT (INCLUANT LA NÉGLIGENCE), DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ PROPRE OU AUTREMENT, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE NE DÉPASSE PAS LE PRIX RÉEL PAYÉ POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL SAUF SI EXIGÉ PAR UNE LOI EN VIGUEUR.

CERTAINS ÉTATS/PROVINCES/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE S'APPLIQUERA À L'EXCEPTION DE TOUTE DISPOSITION PARTICULIÈRE QUI SERAIT INTERDITE PAR UNE LOI FÉDÉRALE, PROVINCIALE, ÉTATIQUE OU LOCALE QUI NE PEUT ÊTRE ÉVITÉE. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UN TERRITOIRE À L'AUTRE.

RÉSILIATION. Le présent Accord est automatiquement résilié si vous ne respectez pas les présentes conditions. Dans ce cas, vous devez détruire tous les exemplaires du Logiciel et tous ses composants. Vous pouvez également dénoncer le présent Accord en détruisant le Logiciel et toutes ses copies et reproductions et en effaçant et en éliminant définitivement le

Logiciel de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN. Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « logiciel commercial » ou « logiciel restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumis aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des Droits relatifs aux données techniques et aux clauses relatives aux logiciels (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses des Droits restreints relatifs aux logiciels commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le contractant/fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS ÉQUITABLES. Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subisse un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours équitables appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

INDEMNISATION. Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DIVERS. Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit signé par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu pour d'éventuelles poursuites relatives au sujet du présent contrat sont les tribunaux de l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, É.-U.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces tribunaux et acceptent que la poursuite ait lieu de la manière décrite aux présentes pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES À LA PRÉSENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, É.-U.

© 1991-2010 Take-Two Interactive Software Inc. et ses filiales. Développé par Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques commerciales ou déposées de Take-Two interactive Software, Inc. Droit d'auteur Fork © 2010 Fork Particle, Inc. Droit d'auteur Rapid XML © 2006-2010 Marcin Kalicinski. Droit d'auteur Lua © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio. Utilise Granny Animation. Droit d'auteur © 1999-2010 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Miles Sound System. Droit d'auteur © 1991-2010 par RAD Game Tools, Inc. L'icône de classification est une marque de commerce de Entertainment Software Association. Les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Le contenu de ce jeu vidéo est fictif et n'est aucunement représentatif d'événements, de personnes ou d'entités réels de l'univers historique du jeu.

INDEX

A

- Âge d'or 109
- Agriculture 84, 88, 222, 223
- Améliorations 86
 - Amélioration Ferme 88
 - Amélioration Mine 88
 - Améliorations de Grand personnage 90
 - Bâtir des routes 87
 - Construire les améliorations 87
 - L'amélioration spéciale Fort 89
 - Pillage de routes et d'améliorations 90
 - Réparer les routes et les améliorations 90
- Aperçu économique 24, 26
- Aperçu militaire 24, 26
- Armes de siège 61
- Armes nucléaires 124
- Attaquer 54, 60, 63, 73

B

- Barbares 14, 59, 64, 65
 - Campements de Barbares 65
 - Combat contre 54
 - La fin des Barbares 66
 - Limites des PX 63
 - Prime contre 94
 - Unités Barbare 65
- Bateaux de travail 47, 55, 59, 92, 128, 209, 223
- Bâtiments 75
 - Bâtiment préalable 75
 - Bâtiments uniques 18
 - Comment construire des bâtiments 75
 - Entretien des bâtiments 75
 - Liste des bâtiments 162
 - Merveilles nationales 160
 - Spécialistes et bâtiments 75
- Bonheur 107
- Brouillard de guerre 16, 22, 23

C

- Caractéristiques 32
 - Forêt 33
 - Glace 33
 - Jungle 33
 - Marais 34
 - Oasis 34
 - Plaines inondables 32
 - Retombées 32
 - Valeurs de caractéristique 32
- Carte principale 20, 21, 24, 67, 68, 69
- Chambre des Conseillers 27
- Charger la partie 9
- Chemins de fer 46, 52, 90
- Citoyens 67, 68
 - Citoyens sans emploi 69, 73
 - Exploiter les terres 71, 72, 77
- Civilisations 18
 - Allemagne 179
 - Angleterre 177
 - Arabie 173
 - Azèque 174
 - Chine 175
 - Diplomatie avec les civilisations 112
 - Égypte 176
 - Empire ottoman 184
 - États-Unis d'Amérique 190
 - France 178
 - Grèce 180
 - Inde 181
 - Iroquois 182
 - Japon 183
 - Liste des civilisations 173
 - Perse 185
 - Qui vote? 117
 - Rome 186
 - Russie 187
 - Siam 188
 - Songhaï 189
- Civilopédia 3, 4, 17, 18, 46, 57, 63, 72, 75, 83, 110, 208
- Colons 45, 47, 51, 55, 64, 79, 94, 108, 128, 209
- Combat 54–64
 - Acquérir des PX par le combat 63
 - Armes de siège 61
 - Combat à distance 47, 55, 57–60, 145, 146, 209
 - Combat aérien 54, 119–125
 - Combat de ville 59, 73, 171
 - Combat d'unité 46
 - Combat-mêlée 55, 56, 60
 - Combat naval 59
 - Déclarer la guerre 54, 114
 - Domages de combat 61
 - Mettre fin à la guerre 54
 - Mouvement durant le combat 53
 - Prime de combat de Grand général 102
 - Prime de puissance de combat 151, 152, 153, 156, 163, 167, 168, 171, 204, 206, 211, 213, 215, 216, 217, 218
 - Primes de combat 58
 - Puissance de combat 45, 68, 209
 - Puissance de combat de ville 73
 - Statistiques de combat d'une unité 55
 - Travailleurs au combat 86
 - Tutoriel 7
 - Unités de combat 47
 - Unités de combat dans les villes 70
 - Zones de contrôle 53
- Configuration système 4
- Conseillers 7, 15, 16, 19, 27
 - Chambre des Conseillers 27
 - Contacteur un Conseiller 19
- Crédits 196
- Culture 64, 80
 - Bombe culturelle 50
 - Obtenir la culture 80
 - Victoire culturelle 81, 93, 95, 220

D

- Défaite 115
 - Comment perdre 115
- Défendre
 - Défendre une ville 73
 - PX par 63
 - Unité de défense 56, 58
- Démographiques 25
- Difficulté (Niveau de) 8, 9, 11, 14, 64, 93, 100, 104, 107, 118
- Diplomatie 104, 105, 111, 112

Aperçu diplomatique 26
Déclarer la guerre 54, 114
Engager la diplomatie 111
L'écran Commerce 113
Négociateur avec les villes-états 114
Négociateur la paix 114
Qui peut user de diplomatie 111
Tutoriel 7
Volet Diplomatie 25, 54, 96, 114, 118

E

Écrans d'info sur le jeu 24
Entretien 14, 95, 104, 162–172
Entretien de route 104
Entretien des bâtiments 75, 104
Entretien d'unité 95, 104

F

Frontières ouvertes 113, 114, 223

G

Grands personnages 99
Améliorations de Grand personnage 90, 222
Capacités des Grands personnages 99
Grand artiste 72, 80, 99, 100
Grand commerçant 49, 72, 100, 101, 104
Grand général 26, 61, 99, 102, 154, 204, 218
Grand ingénieur 72, 99, 101
Grand scientifique 72, 83, 101, 158, 219
Produire des Grands personnages 99
Guérir 60, 62
Guerre
Contre les Barbares 54
Déclarer la guerre 54, 114
Mettre fin à la guerre 54
Négociateur la paix 114

H

Hâter la production 49
Historique des avis 25

I

Installation 4, 5
Interception 49, 121, 122, 139, 140, 145, 148, 149, 151, 152, 153, 212, 213, 214

J

Jeux par tour 17
Jeux par tours simultanés 17
Joueur unique 8

L

La fin des temps 117
Leaders 18, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190
Choisir un leader 10
Leader mondial 98, 117
Qualité de scène de leader 16
Les trois états du savoir 22

M

Menu principal 3, 7, 8, 9, 13, 191, 194
Merveilles 78, 80, 83, 99, 101, 103, 105, 107, 110, 118
Acheter des Merveilles 105
Capturer les Merveilles 110
Construire les Merveilles 71
Effets des Merveilles 110, 118
Liste des Merveilles 154
Merveilles mondiales 76, 110, 154
Merveilles nationales 76, 110, 160
Merveilles naturelles 23, 35, 97, 103, 107, 110, 154
Tableaux des Merveilles 218
Volet des Merveilles 69
Merveilles naturelles 23, 35, 87, 97,

103, 107

Rivières 35, 52, 107
Mini-carte 21
Mods 194
Mouvements
Comment ordonner à une unité de se déplacer 51
Mouvement durant le combat 53
Mouvement naval 53
Mouvements illégaux 51, 52
Ordres de mouvement en plusieurs tours 51
Points de mouvement 28, 32, 35, 45, 51, 52, 56, 58, 137
Routes et chemins de fer 52
Multijoueur 8, 191
Clavardage 192
Parties locales 191
Parties sur Internet/Steam 192

O

Obscurcir le terrain 23
Options 15, 16
Or 103

P

Palais 76, 80, 82, 161
Pantin 74
Points d'expérience. *Voir* Promotions
Politiques sociales 78, 83, 93–95, 107
Acquérir les politiques sociales 80, 93
Écran Politiques sociales 15
Secteurs de politiques sociales 94
Secteurs de Politiques sociales 220
Victoire culturelle 81, 93, 94, 95, 117, 220
Primes
Primes de combat 58
Primes de terrain 58
Ressources primes 36
Production 50, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 77, 79
Coût de production 45

Le menu Production 69
Programmer une partie 10
Promotions 45, 46, 62, 145
Acquérir des PX 46, 63
Liste des promotions 63
Promotions d'unité 46, 145
PX. *Voir* Promotions

R

Réalisations 6
Recherche 82–85
Accélérer la recherche 82
Changer la recherche 84
Écran Information de Recherche 24
Ententes de recherche 83, 114, 223, 226
Le menu Choisir la recherche 84
Ressources 36
Merveilles naturelles 35, 97, 103, 107
Ressources de luxe 38, 74, 91, 107, 114, 162, 205, 216, 221
Ressources primes 36, 77, 220
Ressources stratégiques 42, 114, 221
Routes. *Voir* Améliorations
Ruines 64
Rythme de la partie 11, 105, 126

S

Sauvegarder une partie 13
Site Web de Civilization V 12
Steam 4, 5, 6, 8, 191, 192, 195
Structure de jeu par tour 17

T

Taille de la carte 8, 9, 10, 12, 118, 191, 193
Technologies 82
Arbre des technologies 84, 85
D'où viennent les béchers? 82
Terrain 28
Types de terrain 28
Tir indirect 23, 57, 149, 212, 214
Travailleurs 45, 47, 51, 55, 58, 64, 66,

70, 72, 74, 77, 78, 86, 87, 89, 90, 92, 128, 158, 204, 209, 219, 222
Bateaux de travail 47, 55, 59, 90, 92, 128, 209, 223
Créer des travailleurs 86
Liste d'actions de travailleur 90–91
Travailleurs au combat 86
Tutoriels 7, 195
Type de carte 10, 11

U

Unités 45
Caractéristiques des unités 45
Combat d'unité 46, 55
Construire les unités 45
Entretien des unités 95, 104
Habilités spéciales des unités 46
Liste des actions des unités 48–50
Liste des unités 126
Liste des unités aériennes 122
Liste des unités blindées 127
Liste des unités civiles 128
Liste des unités de mêlée 132
Liste des unités de projet 142
Liste des unités de reconnaissance 143
Liste des unités de siège 143
Liste des unités montées 135
Liste des unités navales 138
Liste des unités Poudre à canon 129
Liste des unités Tir à l'arc 126
Mouvement 51–53
Mouvement d'unité 46
Promotions d'unité 46, 145–153
Statistiques de combat d'une unité 55
Unité de défense 56, 58
Unités de combat 47, 70
Unités de non-combat 47, 70
Unités nationales 46
Unités uniques 18

V

Vapeur 140, 164, 213, 217, 224, 225

Victoire 115
Comment gagner 116
Écran Progrès de victoire 25
Victoire culturelle 80, 81, 93, 94, 95, 117, 220
Victoire diplomatique 98, 117, 159, 219
Victoire technologique 85
Villes-états et victoire 115
Votre pointage 118
Villes 67–74
Citoyens sans emploi 69, 73
Combat de ville 59, 73, 171
Comment bâtir des villes 67
Conquérir une ville 74
Construction dans les villes 70
Croissance de la ville 77, 79, 165, 166, 217, 218
Défendre une ville 73
Écran Ville 24, 26, 67, 68, 69, 70, 73, 75, 79, 80, 104
Étendard de la ville 67, 68
Exploiter les terres 71
Nourriture et croissance de la ville 77
Où construire les villes 67
Puissance de combat 73
Unités dans les villes 60, 70
Villes capturées 76
Volet Liste des villes 24
Villes-états 96–98
Communiquer avec les villes-états 96
Guerre des villes-états 98
Influence de ville-état 96
Libérer une ville-état 98
Missions de ville-état 97
Négocier avec les villes-états 114
Types de villes-états 96
Victoire diplomatique 98, 117, 159, 219
Villes-états et victoire 115
Vue stratégique 16, 21

Z

Zones de contrôle 53



SID MEIER'S
CIVILIZATION
THE BOARD GAME

CHOISISSEZ LE CHEMIN QUI VOUS MÈNERA À LA VICTOIRE !

Dans ce jeu de plateau pour 2 à 4 joueurs, affrontez vos amis lors d'une course effrénée pour devenir la première civilisation à laisser son empreinte dans l'Histoire. Explorez le monde, faites des recherches pour mettre au point de nouvelles technologies, bâtissez un empire et terrassez vos ennemis dans une lutte sans merci mêlant habilement diplomatie et conflit armé. Avec une nouvelle carte à chaque session de jeu, six civilisations, des dizaines de technologies à découvrir et quatre conditions de victoire, vous ne disputerez jamais deux fois la même partie.

Caractéristiques de Sid Meier's *Civilization: The Board Game*

- Quatre façons de remporter la victoire : culture, économie, militaire ou technologie.
- Système de diplomatie ouverte qui permet aux joueurs de négocier avec leurs adversaires.
- Système novateur de « pyramide technologique » pour effectuer des recherches et mettre au point de nouvelles technologies.
- Système de combat aussi rapide que stimulant.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

