

VINCI

APOGÉE ET DÉCLIN DES CIVILISATIONS
UN JEU DE PHILIPPE KEYAERTS



Une partie de Vinci met en scène l'essor et le déclin des civilisations en Europe, de la préhistoire à la fin du Moyen-Âge. Tout au long de cette période, venant de la Méditerranée ou de l'Océan, traversant l'Oural ou le Caucase, ou renaissant des cendres d'une ancienne culture, de nouveaux peuples font leur apparition. Les cultures s'étendent, se mêlent ou se repoussent, se combattent ou s'assimilent. Et finalement disparaissent pour laisser la place à de nouveaux empires.

Les joueurs de Vinci président aux destinées de diverses civilisations, toutes différentes les unes des autres, qui s'affrontent pour se constituer un vaste empire. Mais leur expansion n'est pas infinie et vient irrémédiablement le moment où même les plus puissants des empires entrent en phase de déclin. Dans ce cas, il ne reste plus au joueur concerné qu'à se choisir une nouvelle civilisation et commencer une nouvelle expansion.

Une partie réunit de 3 à 6 joueurs. Une variante pour joueur seul ou à deux se trouve en fin des règles.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu représentant l'Europe divisée en provinces
- 150 pions en 6 couleurs représentant les peuples
- 6 gros pions en 6 couleurs pour comptabiliser les points des joueurs
- 33 pions bruns représentant des peuples neutres, présents au début de la partie. Ces pions représenteront ensuite des fortifications.
- 52 petits marqueurs carrés indiquant les provinces des peuples en déclin
- 52 " cartes " de civilisation (marqueurs carrés) indiquant les différentes caractéristiques des peuples
- Un sac en tissu pour tirer les cartes de civilisation au hasard
- 6 aides de jeu rappelant les caractéristiques des cartes de civilisation.
- Une présentation du jeu avec un exemple de partie
- Un livret de règles

VINCI EN DEUX MOTS

Une partie se gagne en marquant des points à chaque tour. Plus un peuple contrôle de provinces, plus il en marque.

Un peuple entre en jeu avec un certain nombre de pions. Il n'en recevra pas d'autres. Ces pions permettent de prendre le contrôle de nouvelles provinces. La prise de contrôle d'une province exige un nombre variable de pions en fonction du terrain (montagnes et forêts offrent des défenses naturelles) et du nombre de défenseurs qu'elle contient. À la fin de son tour, chaque joueur détermine les points auxquels son peuple lui donne droit, et répartit librement ses pions entre ses différentes provinces pour indiquer qu'elles lui appartiennent et en assurer la défense. Ainsi, au fur et à mesure de son expansion, un peuple marque de plus en plus de points, mais dispose de moins en moins de pions pour s'étendre et se défendre contre des peuples plus jeunes. Lorsqu'un joueur estime que son peuple a atteint son développement optimal et est devenu trop faible, il peut le déclarer en déclin et l'abandonner. Il en choisit alors un nouveau qui fera son apparition dès le tour suivant. Les provinces du peuple en déclin continuent à lui rapporter des points tant qu'elles n'ont pas été absorbées par le peuple d'un autre joueur.

Au début de chaque tour, il y a donc un choix important à faire : soit poursuivre l'expansion, soit mettre son peuple en déclin et en choisir un nouveau.

Les points s'additionnent de tour en tour jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le total requis pour la victoire. Ce total dépend du nombre de joueurs :

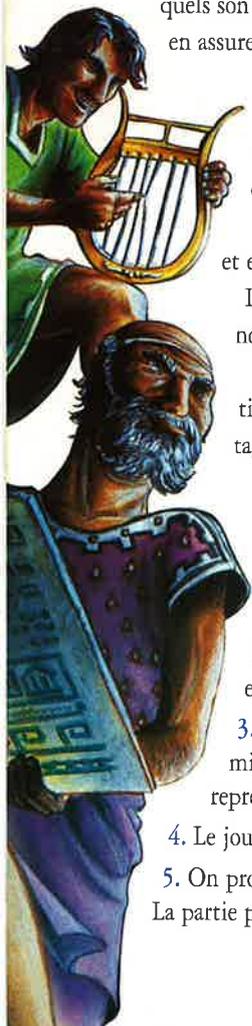
Chaque peuple dispose de 2 caractéristiques de civilisation (parmi 26 différentes) qui lui confèrent certains avantages (certaines cultures marquent plus facilement des points, d'autres sont plus stables...).

Au cours d'une partie un joueur contrôlera plusieurs peuples, un à la fois, de leur naissance jusqu'à leur déclin.

NOMBRE DE JOUEURS	6	5	4	3
POINTS DE VICTOIRE	100	100	120	150

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et place le gros pion de cette couleur sur la case 10 du compteur de points qui court autour du plateau de jeu.
2. Un pion brun est placé sur chaque province du plateau (excepté sur les provinces de montagne, en gris, et les zones de mer, en bleu foncé). Ces pions représentent les peuples précédents, qui n'appartiennent pas aux joueurs, mais s'opposent à leur arrivée.
3. Les cartes de civilisation sont placées dans le sac. Douze de ces cartes sont ensuite tirées au hasard, deux par deux. Les deux premières sont placées sur la case " I " en haut à gauche du plateau, les deux suivantes sur la case " II ", etc. Chacune de ces paires représente les caractéristiques d'un des six peuples prêts à entrer en jeu.
4. Le joueur qui commence est déterminé au hasard (les autres lui succéderont dans le sens des aiguilles d'une montre).
5. On procède à un premier tour de jeu au cours duquel chaque joueur choisit son premier peuple (voir Choix d'un nouveau peuple). La partie peut alors commencer.



RÈGLES DU JEU

CHOIX D'UN NOUVEAU PEUPLE

Les joueurs choisissent un nouveau peuple au début de la partie et en cours de jeu, après le déclin de leur peuple actif.

DÉBUT DE PARTIE

Que ce soit en début de partie ou après un déclin, un joueur choisit un nouveau peuple parmi les six disponibles sur le plateau de jeu.

S'il choisit le premier peuple, celui placé sur la case " I ", il ne paie ni ne reçoit de points de victoire.

Par contre, s'il passe le premier et choisit le second (case " II "), il doit payer 2 points (son gros pion est reculé de 2 cases). De la même manière, il devra en payer 4 s'il choisit le troisième peuple, 6 pour le quatrième, etc. Sur chaque peuple qu'il a ainsi passé, on place un pion inutilisé (la couleur n'a pas d'importance). Chacun de ces pions représente les deux points de victoire payés par le joueur. Par exemple, si un joueur choisit le quatrième peuple, il place un pion sur chacune des cases I, II et III et paie 6 points de victoire (en reculant son gros pion sur la piste des points de victoire). Il peut y avoir plusieurs pions sur chaque peuple : autant que de joueurs qui l'ont passé. Par contre, si un joueur choisit un peuple sur lequel se trouve un ou plusieurs pions, il reçoit deux points de victoire par pion.

Une fois que le joueur a choisi son peuple, il en prend les deux cartes de civilisation, retire les éventuels pions qui se trouvaient dessus et décale les cartes des civilisations suivantes vers la gauche (ainsi que d'éventuels pions s'y trouvant). Il tire ensuite au hasard deux nouvelles cartes de civilisation et les place sur la case VI (le joueur suivant aura donc également le choix parmi 6 peuples).

PIONS D'UN NOUVEAU PEUPLE

Chaque fois qu'un joueur a choisi un nouveau peuple, il reçoit un certain nombre de pions de sa couleur. Ce nombre correspond au total des deux chiffres rouges indiqués sur les cartes de civilisation reçues plus un nombre de pions dépendant du nombre de joueurs :

Ce nombre de pion est fixe pour toute la vie du peuple : on n'en reçoit pas de nouveaux lors des tours suivants (exception : Médecine).

NOMBRE DE JOUEURS	6	5	4	3
PIONS SUPPLÉMENTAIRES	3	4	6	8

Exemple : dans une partie à cinq joueurs, le peuple " Astronomie + Montagnards " donnera droit à 13 pions : 5 pour " Astronomie " + 4 pour " Montagnards " + 4 parce qu'il y a cinq joueurs. Dans une partie à quatre, il en recevrait 15.

Remarque : un joueur n'est pas limité aux 25 pions fournis avec le jeu. Si nécessaire, on peut employer les pions d'une couleur inutilisée, ou des pions bruns si on joue à 6.

Les effets des 26 cartes de civilisation sont expliqués plus loin. Le plus simple est d'en prendre connaissance au fur et à mesure de leur apparition dans la partie.

TOUR DE JEU

À chaque tour il faut choisir entre deux options : soit poursuivre l'expansion de son peuple, soit le mettre en déclin et en choisir un nouveau pour le tour suivant.

Un tour d'expansion comprend plusieurs phases :

1. Ramasser ses pions ou choisir une première province s'il s'agit d'un nouveau peuple.
2. S'étendre, en respectant la règle de cohésion.
3. Réorganiser ses pions.
4. Compter ses points.

Un tour de déclin se déroule comme suit :

1. Vider les provinces, s'il y en a, de son ancien empire en déclin.
2. Laisser un pion par province.
3. Placer un marqueur " déclin " dans chaque province.
4. Replacer les deux cartes de civilisation dans le sac (sauf exceptions).
5. Compter ses points.
6. Choisir un nouveau peuple.

TOUR D'EXPANSION

1. RAMASSER SES PIONS OU CHOISIR UNE PREMIÈRE PROVINCE

Ramasser ses pions

Au début de son tour, un joueur laisse un pion dans chaque province de son empire et reprend les autres pions en main. Il est également permis de vider complètement une ou plusieurs provinces, mais dans ce cas elles n'appartiennent plus à l'empire du joueur. Les pions repris en main permettront de prendre le contrôle de nouvelles provinces (voir **Expansion**). Ainsi, plus un empire est étendu, moins il dispose de force pour s'étendre davantage.

Choisir une première province

Quand un joueur fait entrer en jeu un nouveau peuple, il dispose de tous les pions de ce peuple pour son expansion (voir **Expansion**). Un peuple entre en jeu à partir du bord du plateau de jeu. Il s'étend à partir de là, en prenant le contrôle de provinces adjacentes les unes aux autres (voir **Expansion**).

La province de départ peut être une province terrestre en contact avec le bord du plateau de jeu ou une province terrestre qu'on peut atteindre, à partir du bord du plateau de jeu, en ne traversant qu'une seule zone de mer (zone bleu foncé). On peut ainsi commencer en Écosse ou en Irlande, mais pas en France ni en Italie du Nord.

Les zones de mer (bleu foncé) ne sont jamais occupées. Elles peuvent servir de zone de passage à un nouveau peuple, mais sont ensuite impassables, sauf pour un peuple possédant l'Astronomie.

Comme pour n'importe quelle province, le joueur doit utiliser des pions pour prendre le contrôle de sa province de départ (voir **Expansion**).

Pour rendre les choses plus claires aux autres joueurs, les 2 cartes de civilisation sont placées sur le plateau, dans une des provinces appartenant au peuple.

2. EXPANSION

Une fois conquise la province de départ d'un peuple, l'expansion de ce peuple se fait d'une province lui appartenant vers une autre province adjacente, et ainsi de suite. Une province nouvellement conquise peut immédiatement servir de base à une nouvelle conquête. Remarque : deux provinces sont adjacentes si elles ont une frontière commune, on ne tient pas compte des côtes : l'Écosse est ainsi adjacente à l'Irlande.

Les pions ne se déplacent pas sur le plateau : pour prendre le contrôle d'une nouvelle province, le joueur prend de sa main un certain nombre de pions et les pose sur la province conquise où ils resteront jusqu'à la phase de réorganisation.

Coût d'une nouvelle province :



3 pour une province de forêt (vert foncé) ou de montagne (gris)

2 pour toutes les autres provinces

à cette base, il faut ajouter 1 pion par pion adverse ou pion brun (neutre) présent dans la province



si la province d'origine est une province de montagne, le coût est réduit d'un pion

Coût de l'absorption d'une province = 2 pions (3 pour forêt ou montagne) + 1 pion par défenseur - 1 pion si l'on vient d'une montagne.

Cas particulier : en raison de certains cumuls de modificateurs, il arrive que l'expansion vers une nouvelle province ne coûte aucun pion. Le joueur n'y pose aucun pion, mais peut s'en servir comme base pour de nouvelles conquêtes.

Néanmoins, pour conserver cette province, le joueur concerné devra y placer un pion à la fin de son tour, lors de la réorganisation (voir **Réorganisation**).

Dans chaque province perdue, le peuple défenseur perd définitivement un pion qui est retiré du plateau. Les éventuels pions supplémentaires sont repris par leur propriétaire et replacés ailleurs dans d'autres provinces de son peuple, à la fin du tour du joueur en cours. Si un joueur a perdu toutes ses provinces, il doit, au début de son tour, repartir du bord de la carte, comme lors de l'entrée en jeu d'un nouveau peuple, avec les pions qu'il n'a pas pu replacer.

L'attaquant ne perd pas de pion.

Cohésion

À la fin de la phase d'expansion d'un joueur, son peuple doit être d'un seul tenant : les provinces qui le composent doivent être adjacentes entre elles (il doit être possible de tracer un chemin entre deux provinces quelconques sans passer par des provinces adverses, vides ou neutres). Cette règle ne s'applique qu'à la fin du tour du joueur. Un joueur dispose donc toujours de son propre tour pour rétablir la cohésion de son peuple.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas rétablir cette cohésion en occupant des provinces séparant les différentes parties de son peuple, il doit abandonner certaines provinces au début de son tour (lors de la prise en main des pions qui serviront à l'expansion).

Si après son expansion l'empire d'un joueur est scindé en plusieurs parties, il devra les vider toutes sauf une (au choix du joueur) et répartir tous les pions dans cette dernière partie, lors de la réorganisation (voir Réorganisation).

Cette règle de la cohésion ne s'applique pas aux peuples en déclin, qui peuvent être scindés en plusieurs parties.

3. RÉORGANISATION

Une fois qu'il a terminé ses conquêtes, le joueur peut répartir librement tous les pions de son peuple entre ses différentes provinces, de façon à en assurer la défense.

Tous les pions du peuple doivent se trouver sur le plateau, y compris ceux qui n'auraient pas servi lors de l'expansion (il reste souvent un ou deux pions non utilisés, parce que les provinces accessibles coûtent toutes plus cher).

Si la chose est possible, il faut laisser au moins un pion dans chaque province. Sinon le joueur choisit les provinces qu'il conserve (tout en respectant la règle de cohésion).

Une province vide n'appartient à personne.

4. LES POINTS

À la fin de son tour, un joueur marque un point par province occupée par son peuple, sauf les provinces de montagne qui ne rapportent rien. Son marqueur est avancé du nombre de cases correspondant sur le compteur des points qui court autour du plateau de jeu.

Remarque : certaines cartes de civilisation modifient les points marqués par un joueur.

TOUR DE DÉCLIN D'UN PEUPLE

Au *début* de n'importe lequel de ses tours de jeu, un joueur peut abandonner le peuple qu'il contrôle et le déclarer en déclin.

1. Les cartes de civilisation de ce peuple sont retirées du plateau et remises dans le sac (à l'exception de certaines cartes jaunes, qui restent actives durant le déclin).
2. On ne peut avoir qu'un seul peuple en déclin : les provinces restantes d'un éventuel ancien peuple en déclin sont vidées de leurs pions.
3. Le joueur laisse un seul pion par province et place dans chacune d'elles un marqueur " déclin ".
4. Il marque ses points (en général sans les avantages des cartes de civilisation puisque la plupart d'entre elles sont retirées lors du déclin).
5. Il doit alors, comme au premier tour, choisir un nouveau peuple qui n'entrera en jeu qu'au tour suivant. Pendant ce tour complet d'attente, il n'y a donc pas d'expansion.

Un peuple en déclin ne s'étend plus, il reste là, continuant à rapporter des points tant que ses provinces n'ont pas été absorbées par d'autres. Un joueur marque donc des points pour deux peuples : son peuple actif et son peuple en déclin.

Attention : ces deux peuples sont distincts, la civilisation de l'un ne profite pas à l'autre.

Le peuple actif et le peuple en déclin d'un même joueur ne peuvent pas être en contact. Un joueur peut conquérir une province adjacente à son peuple en déclin, mais les provinces du peuple en déclin adjacentes au peuple actif sont immédiatement vidées de leurs pions. Remarque : cela peut faciliter la conquête, puisque ces provinces sont à présent vides.

Cas particulier : il peut arriver que, suite à des attaques adverses, un peuple actif n'aie plus aucun pion. Il peut être conservé tel quel (par exemple pour profiter d'un peuple en déclin encore étendu) ou déclaré en déclin. Cela prend, comme d'habitude, un tour complet. Si le joueur possédait un peuple en déclin antérieur, il est vidé de ses pions dès la mise en déclin du peuple actif qui n'a plus de pion, pendant un tour, le joueur est totalement absent du plateau.

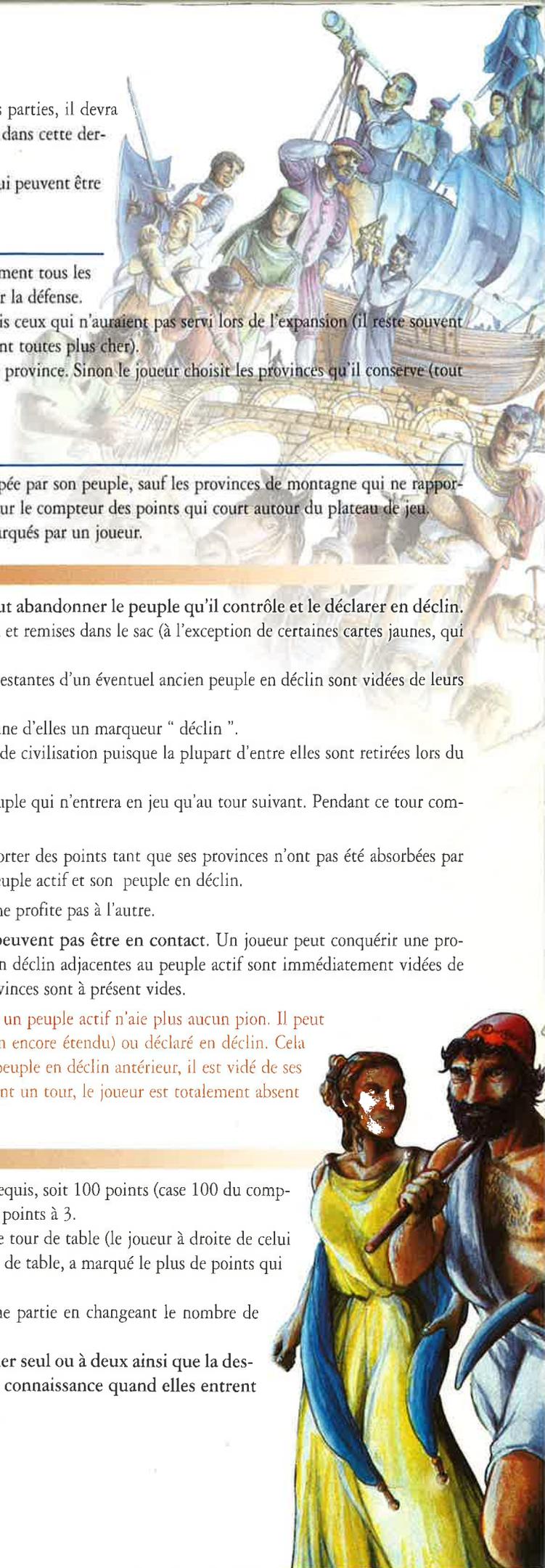
FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur a atteint le nombre de points requis, soit 100 points (case 100 du compteur de points) pour une partie à 5 ou 6 joueurs, 120 points à 4 et 150 points à 3.

Quand un joueur atteint le total requis, on termine quand même le tour de table (le joueur à droite de celui qui a commencé la partie termine). C'est celui qui, à la fin de ce tour de table, a marqué le plus de points qui est déclaré vainqueur de la partie.

Si les joueurs le désirent, il est possible de modifier la durée d'une partie en changeant le nombre de points requis.

Les règles s'arrêtent ici. La suite propose une variante pour jouer seul ou à deux ainsi que la description des cartes de civilisation (le plus simple est d'en prendre connaissance quand elles entrent en jeu).



CARTES DE CIVILISATION

Ces cartes reflètent indiquent les capacités propres à chaque peuple. Jouer un peuple en fonction de ses capacités est une des clés de la victoire.

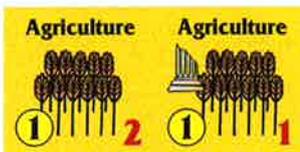
Tous les modificateurs apportés par ces cartes sont cumulatifs. Exception : le coût d'une conquête et le nombre de pions perdus ne peuvent jamais être négatifs (mais peuvent être nuls).

Les cartes jaunes et les indications chiffres noir sur rond jaune agissent sur les points de victoire. Il s'agit de provinces rapportant un ou plusieurs points supplémentaires ou de capacités spéciales permettant d'obtenir plus de points.

Les cartes roses et les indications chiffre blanc sur carré bleu signalent un avantage lors de la conquête de nouvelles provinces ou de la défense de son peuple.

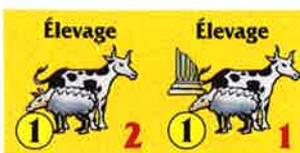
Les cartes bleues regroupent des capacités spéciales.

Les cartes Agriculture, Elevage, Mines et Ports restent actives durant le déclin du peuple si elles sont marquées d'une colonne brisée.



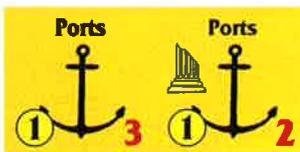
Agriculture. Les provinces agricoles (jaune) rapportent un point de victoire supplémentaire. L'Agriculture existe en deux versions : valable ou non lors du déclin.

Mines. Les provinces minières (marquées d'une pioche) rapportent deux points de victoire supplémentaires. Les Mines existent en deux versions : valable ou non lors du déclin.



Élevage. Les provinces d'élevage (vert clair) rapportent un point de victoire supplémentaire. L'Elevage existe en deux versions : valable ou non lors du déclin.

Monnaie. Chaque province rapporte un point de victoire supplémentaire (y compris les montagnes).



Ports. Les provinces portuaires (marquées d'une ancre) rapportent un point de victoire supplémentaire. Les Ports existent en deux versions : valables ou non lors du déclin.

Esclavage. Chaque pion adverse ou neutre que vous avez éliminé ce tour-ci (sauf les pions " Forts ") rapporte un point de victoire. Seuls comptent les pions retirés du plateau, pas ceux qui sont replacés par le vaincu. Les pions des peuples en déclin comptent également.



Galères. Absorber une province coûte un pion de moins si la province de départ et la province absorbée ont une côte commune (partagent une même zone bleu clair). Exemples : Italie du nord et du sud, Angleterre et Irlande. Les Galères sont utilisables en conjonction avec Astronomie, ainsi que lors de l'entrée en jeu d'un peuple, si celle-ci se fait par mer.

Espions. La conquête d'une nouvelle province coûte, une fois par tour, exactement deux pions, quels que soient les pions qui s'y trouvent. Tous les modificateurs sont ignorés (y compris les autres cartes de civilisation). Les Espions ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour. Les autres conquêtes du tour sont normales.



Montagnards. Absorber une province montagnuse (province grise) coûte un pion de moins. De plus, ces provinces rapportent un point de victoire supplémentaire.

Milice. Chaque fois qu'un joueur veut conquérir une province d'un peuple possédant la Milice, il doit dépenser un pion supplémentaire.



Armes. Chaque absorption d'une nouvelle province coûte un pion de moins.

Forts. À la fin de chaque tour le joueur place un fort (pion brun) dans une des provinces de son peuple (un seul fort par tour). La conquête d'une province fortifiée coûte un pion de plus, l'attaque à partir d'un fort, un pion de moins (un fort a le même effet qu'une montagne). Les forts restent durant le déclin, mais disparaissent si la province est prise ou abandonnée. Il ne peut y avoir qu'un fort par province. On peut placer un fort sur une montagne.



Général. Le peuple reçoit 7 pions supplémentaires au début de son tour mais en perd 7 à la fin de son tour (ils servent uniquement pour l'expansion, pas pour la défense). Ces 7 pions sont retirés avant de compter ses points de victoire et avant de vérifier la cohésion.



Astronomie. L'expansion peut se faire via une ou plusieurs cases de mer (bleu foncé). Exemple : Irlande puis Norvège puis Italie du sud. Deux provinces de l'empire actif sont considérées adjacentes (uniquement pour la règle de cohésion) si elles sont reliées par une ou plusieurs zones maritimes. Les bonus dus à une montagne ou un fort ne sont néanmoins applicables que si les provinces sont réellement adjacentes. Remarque : les provinces côtières (en partie bleu clair) ne sont *pas* des cases de mer.



Médecine. Le peuple reçoit un pion supplémentaire au début de chaque tour (y compris le premier tour).



Messages. Le peuple ne tient pas compte de la règle de cohésion des peuples actifs.



Diplomatie. Avant de jouer son tour, on choisit un adversaire. On ne peut ni l'attaquer ni être attaqué par lui jusqu'au prochain tour. Ceci ne s'applique qu'aux empires actifs, les empires en déclin peuvent être attaqués normalement. L'adversaire avec lequel on est en paix peut changer à chaque tour. On peut également n'en choisir aucun. On peut choisir un peuple qui arrive en jeu ce tour-ci et n'est pas encore présent sur le plateau.

Barbares. Pas de caractéristique spéciale.



Spécialisation. Ce peuple est considéré comme ayant deux cartes de civilisation identiques. Le nombre de pions donné par la carte Spécialisation est le même que celui de l'autre carte, plus un. Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, un peuple possédant Barbares + Spécialisation reçoit 17 pions (4 + 6 + 6 + 1). Spécialisation reste durant le déclin si l'autre pion le fait.



Renaissance. Le déclin est déclaré à la fin d'un tour de jeu normal, après comptage des points de victoire (mais les points ne sont comptés qu'une fois). Le joueur ne doit donc pas passer son tour.



Héritage. Le peuple actif (possédant Héritage) d'un joueur et son peuple en déclin peuvent être adjacents, les pions en déclin ne disparaissent pas. Le joueur possédant Héritage peut néanmoins s'emparer de ses anciennes provinces suivant la règle normale de l'expansion.



Révolution. La civilisation peut apparaître dans n'importe quelle province (pas uniquement sur le bord du plateau). La première province doit néanmoins être conquise normalement.



REMERCIEMENTS

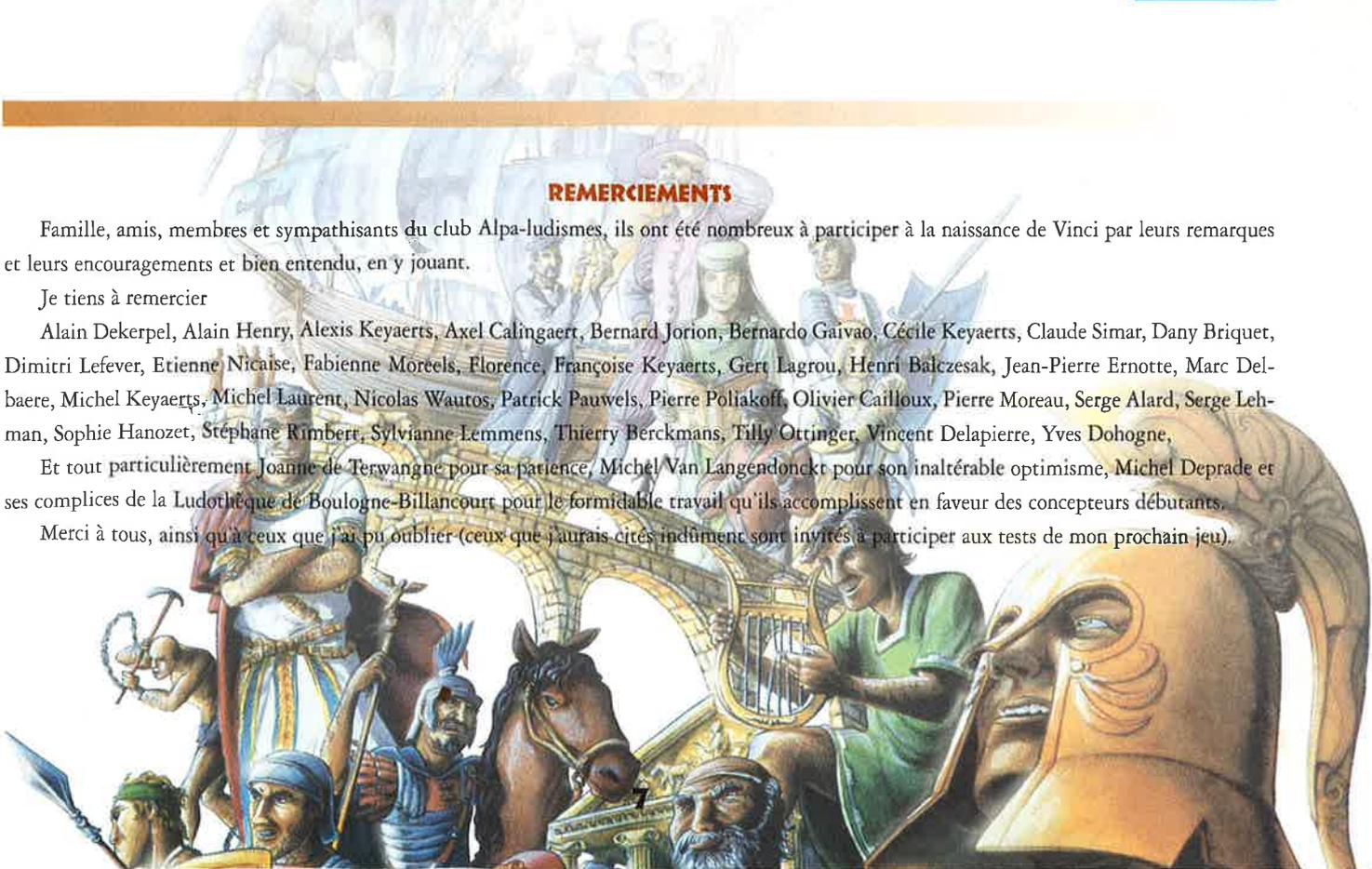
Famille, amis, membres et sympathisants du club Alpa-ludismes, ils ont été nombreux à participer à la naissance de Vinci par leurs remarques et leurs encouragements et bien entendu, en y jouant.

Je tiens à remercier

Alain Dekerpel, Alain Henry, Alexis Keyaerts, Axel Calingaert, Bernard Jorion, Bernardo Gaivao, Cécile Keyaerts, Claude Simar, Dany Briquet, Dimitri Lefever, Etienne Nicaise, Fabienne Moreels, Florence, Françoise Keyaerts, Gert Lagrou, Henri Balczesak, Jean-Pierre Ernotte, Marc Delbaere, Michel Keyaerts, Michel Laurent, Nicolas Wautros, Patrick Pauwels, Pierre Poliakoff, Olivier Cailloux, Pierre Moreau, Serge Alard, Serge Lehman, Sophie Hanozet, Stéphane Rimbart, Sylvianne Lemmens, Thierry Berckmans, Tilly Ottinger, Vincent Delapierre, Yves Dohogne,

Et tout particulièrement Joanne de Terwangne pour sa patience, Michel Van Langendonck pour son inaltérable optimisme, Michel Deprade et ses complices de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt pour le formidable travail qu'ils accomplissent en faveur des concepteurs débutants.

Merci à tous, ainsi qu'à ceux que j'ai pu oublier (ceux que j'aurais cités indûment sont invités à participer aux tests de mon prochain jeu).



JEU EN SOLITAIRE OU À DEUX

Principe : en solitaire, on joue seul contre trois joueurs fictifs, à deux, contre deux adversaires fictifs. Le comportement de ceux-ci est fixé par des règles et quelques jets de dés. Cette variante nécessite un dé à six faces. Durant le tour d'un joueur fictif on examine les provinces adjacentes à son peuple et on leur attribue un indice de préférence. Le peuple fictif conquiert ces provinces suivant l'ordre de préférence. En cas d'égalité, il faut procéder à un tirage au sort. Ces égalités sont suffisamment fréquentes pour que les peuples fictifs gardent un comportement imprévisible.

DÉBUT DE PARTIE

L'ordre du tour est aléatoire. La partie se joue en 150 points.

CHOIX D'UNE CIVILISATION

Un joueur fictif prend toujours le premier peuple de la liste et reçoit *huit* pions (au lieu de six pour le ou les "vrais" joueurs).

PREMIÈRE CONQUÊTE

Un joueur fictif choisit la province qui lui rapporte le plus (en tenant compte des pertes de points si elle touche son peuple en déclin). En cas d'égalité, celle qui est la plus facile à prendre. On tire au sort s'il y a une nouvelle égalité. Variante : on peut corser la difficulté en décidant qu'en cas de nouvelle égalité un joueur fictif attaque si possible un vrai joueur.

EXPANSION

Les joueurs fictifs ont un comportement à courte vue et ne visent que le gain immédiat. Chaque nouvelle province est choisie comme la province de départ : celle qui rapporte le plus (attention au peuple en déclin), on départage par le coût en pions puis par un jet de dé. Si le peuple n'a plus assez de pions pour sa province de préférence, il choisit la suivante, etc. Un peuple fictif s'étend tant qu'il dispose de pions pour le faire et ne vide jamais de province.

Variante : on peut employer la formule suivante : $\text{coût} - 2 \times \text{valeur}$, et choisir de préférence les provinces pour lesquelles cette formule est la plus petite (ainsi, une province de montagne inoccupée sera préférée par un agriculteur à une province agricole défendue par 6 pions : $3 - 2 \times 0$ est inférieur à $8 - 2 \times 2$). Cette variante est plus fine mais demande quelques calculs.

RÉORGANISATION

Un joueur fictif répartit ses pions de façon à avoir une défense homogène (en tenant compte des montagnes, forêts et forts). Les pions en trop sont répartis par préférence : les provinces de bord si de nouveaux peuples sont annoncés, sinon les provinces de "front" (adjacentes à un peuple actif), en cas d'égalité celles qui rapportent le plus. Toutes les égalités sont résolues par jet de dé.

COHÉSION

Les empires fictifs ne sont pas soumis à la règle de cohésion.

DÉCLIN

Un joueur fictif envisage le déclin si son peuple vaut moins de 10 points (s'il marquerait moins de 10 points sans nouvelles conquêtes), ET s'il ne dispose, pour son expansion, que de zéro à cinq pions. Si ces deux conditions sont réunies, on lance un dé : il y a déclin si le résultat est strictement supérieur au nombre de pions disponibles pour l'expansion, sinon le peuple reste.

CIVILISATIONS

Esclavage. On en tient compte dans l'évaluation de la valeur d'une province pour un peuple fictif.

Galères. À son premier tour un peuple fictif s'installe près d'un océan ou une "grande" mer, pas une mer intérieure.

Général. Le déclin n'est envisagé que si moins de *trois* pions sont disponibles (au lieu de cinq). Et on ôte 2 au résultat du jet de dé.

Espions. On tient compte de cette possibilité quand on compare les coûts de provinces de même valeur.

Forts. Un peuple fictif place son fort offensivement : dans la province qui possède le plus de provinces voisines adverses ou neutres (départage par la somme des valeurs des provinces voisines puis par jet de dé).

Astronomie. Toutes les cases accessibles via l'astronomie sont envisagées lors de l'installation et de l'expansion.

Diplomatie. Un peuple fictif déclare toujours la paix à un "vrai" joueur (tirage au sort si l'on joue à deux).

Renaissance. On envisage le déclin à la fin de chaque tour.

Héritage. En cas d'égalité lors de l'expansion, avant le jet de dé, un peuple fictif choisit de protéger son peuple en déclin en attaquant une province adjacente à celui-ci, occupée par un peuple adverse actif.

Révolution. Toutes les provinces sont envisagées lors de l'installation.

CORSER LA DIFFICULTÉ

Après quelques parties, on peut augmenter la difficulté en renforçant les joueurs fictifs. On peut leur donner 15 points au lieu de 10 en début de partie et/ou attribuer à leurs peuples neuf pions ou plus, au lieu de huit.

