

CIV IV : GUIDE STRATEGIQUE POUR JOUEURS DEBUTANTS

par SISIUTIL

(Traduction française : Beto)

Version 4.1 – 24 janvier 2009

INTRODUCTION

Ce guide contient une compilation des conseils, astuces, tactiques et stratégies recueillis sur les forums de Civilization Fanatics Center (<http://civfanatics.com/>) et issus de ma propre expérience de joueur. **Il est destiné avant tout aux parties solo.**

Notez que l'objectif de ce document n'est pas de rassembler toutes les stratégies se rapportant à Civilization IV. En effet, dans un jeu aussi complexe que Civ IV, beaucoup de stratégies différentes peuvent être efficaces, y compris certaines dont les principes vont à l'encontre des conseils donnés ici. Ce document a plutôt pour but de fournir aux joueurs débutants un socle de connaissances (et ce même s'ils ont joué à des versions précédentes de Civilization), de manière à leur permettre de gagner, de progresser dans les niveaux de difficulté, et d'apprécier pleinement un des meilleurs jeux qui existent.

Depuis la version 3.0, le guide inclue des points qui s'appliquent aux extensions **Warlords** et/ou **Beyond the Sword**. Le cas échéant, les marques **Warlords/BtS** ou **BtS** sont indiquées en caractères gras pour indiquer que les points auxquels elles se rapportent ne s'appliquent pas à Civilization IV « vanilla » (le jeu sans extension). **Warlords/BtS** indique que le point s'applique aux deux extensions, tandis que **BtS** indique que le point s'applique uniquement à Beyond the Sword.

TABLE DES MATIERES

1. GENERALITES.....	2
2. DEBUT ET MILIEU DE PARTIE.....	3
3. LES TECHNOLOGIES.....	6
4. LES VILLES.....	8
5. LES ASPECTS MILITAIRES.....	17
6. LES MERVEILLES.....	21
7. LA CULTURE.....	26
8. LES PERSONNAGES ILLUSTRES.....	28
9. LA DIPLOMATIE.....	31
10. LES RELIGIONS.....	33
11. L'ESPIONNAGE.....	34
12. LA VASSALITE (WARLORDS/BTS).....	36
13. LES SOCIETES COMMERCIALES (BTS).....	39
14. LES EVENEMENTS ALEATOIRES (BTS).....	41
15. LA VICTOIRE.....	42
ANNEXE : ACRONYMES ET ABREVIATIONS COURANTS.....	44

1. GENERALITES

- Les villes, les unités militaires et les doctrines ont toutes des coûts d'entretien associés, plus particulièrement les villes. Avoir un grand nombre de villes coûte très cher, notamment en début de partie ; cf **chapitre 2.4.1 La règle des 60%**, ci-dessous, pour une suggestion de stratégie liée à cette problématique.
- Les changements de doctrines provoquent un ou plusieurs tours d'anarchie, durant lesquels votre civilisation n'effectue aucun progrès – pas de recherche, pas de construction, etc... Un nombre excessif de changements de doctrines peut dès lors vous placer à la traîne des autres civilisations, notamment celles disposant du trait spirituel qui ne provoque pas d'anarchie. (Dans **BtS**, il est possible de changer de doctrine sans provoquer d'anarchie lorsque le changement est effectué pendant un âge d'or.)

1.1 LES OUVRIERS ET LES AMENAGEMENTS DE CASES

- Les ouvriers sont des unités vitales qui permettent d'aménager les cases de territoire, de construire des routes, de défricher des forêts, etc... Sans eux, votre civilisation stagnera.
- Une bonne pratique consiste à essayer d'avoir approximativement 1,5 ouvrier par ville. Si vous avez quatre villes, par exemple, vous devriez avoir environ six ouvriers.
- Les ouvriers doivent travailler prioritairement à l'amélioration des cases disposant de ressources, dans la mesure où ces dernières procurent les meilleurs rendements et, souvent, des bénéfices complémentaires (comme l'augmentation du bonheur ou de la santé). Rappelez-vous qu'il est pratiquement toujours nécessaire de construire une route sur une ressource pour que votre civilisation dispose de celle-ci.
- Après les ressources, employez vos ouvriers sur les cases qui sont exploitées par les citoyens de vos villes mais qui ne sont pas encore aménagées.
- Les forêts peuvent être défrichées pour donner des points de productions (« marteaux »). Utilisez vos ouvriers pour défricher des forêts et accélérer ainsi la production des unités/bâtiments/merveilles dont vous avez besoin.
- Ne mettez surtout pas vos ouvriers en mode « aménagement automatique » : ils ont tendance à construire trop de fermes et pas assez de cottages, entre autres choses. Vous obtiendrez de bien meilleurs résultats en les utilisant vous-même. Si vous désirez tout de même automatiser vos ouvriers, activez les options « Ouvriers auto. délaissent les anciens aménagements » et « Ouvriers auto. délaissent forêts ». dans les options du jeu.
- Vous pouvez affecter plus qu'un seul ouvrier à la réalisation d'un aménagement d'une même case. Cela accélèrera la réalisation de cet aménagement.
- Un chemin de fer augmentera de 1marteau la production d'une case avec une mine ou une scierie (ou une carrière dans **Warlords/BtS**).

1.2 ESCLAVAGE

- La doctrine Esclavage vous permet de sacrifier une partie de la population d'une ville (« fouetter ») pour accélérer la production d'un bâtiment ou d'une unité.
- « Fouetter » entraîne un citoyen mécontent supplémentaire dans cette ville pendant 10 tours (en vitesse normale).
- Vous ne pouvez jamais sacrifier plus de la moitié de la population de la ville.
- Comme le Théâtre du Globe élimine tout mécontentement, vous pouvez fouetter autant de citoyens que vous le voulez dans la ville où il se trouve sans que cela n'entraîne de citoyens mécontents.
- Quand cela est fait correctement, vous pouvez utiliser l'esclavage pour éliminer le mécontentement. Si une ville a plus de citoyens mécontents que de citoyens heureux, éliminer les citoyens mécontents peut rendre à nouveau la ville « heureuse ». Ceci est particulièrement intéressant en début de partie, quand la « limite de bonheur » est relativement basse.

2. DEBUT ET MILIEU DE PARTIE

2.1 GENERALITES

- Les plus importantes ressources de début de partie sont : le cuivre, les chevaux, le fer (pour des raisons militaires) ; la pierre et le marbre (pour les Merveilles) ; et l'or, l'argent et les pierres précieuses (pour votre économie et votre bonheur).
- Les plus importantes productions dans vos premières villes devront inclure des ouvriers, des guerriers et des colons. Chacune de ces unités peut très bien être la première production d'une ville, pour différentes raisons et utilisations :
 - **Ouvrier** : Un ouvrier peut défricher des forêts pour accélérer d'autres productions (il faut avoir découvert le Travail du Bronze pour cela). Comme indiqué ci-dessus, les ouvriers sont également essentiels pour aménager les cases de territoire autour de vos villes.
 - **Guerrier** : Beaucoup de joueurs préfèrent construire un guerrier en premier (ou un éclaireur, s'ils démarrent avec la Chasse), en gérant la case de territoire exploitée par le premier citoyen de la capitale de façon à ce que l'unité soit achevée durant le tour où la taille de la ville passe à 2. Le guerrier peut ainsi contribuer à l'exploration de la carte, tandis que la production suivante (généralement un Ouvrier) se fait plus vite dans la mesure où deux citoyens, et non plus seulement un, exploitent des cases de territoire. Un Guerrier peut également escorter et protéger les Ouvriers et les Colons en route vers l'emplacement d'une nouvelle ville ; une fois sur place, le Guerrier devient le premier défenseur de cette nouvelle ville.
 - **Colon** : Construire un colon en premier vous permet de fonder une deuxième ville très tôt dans la partie. Dans ce cas, il vous faut rechercher une technologie qui révèle une ressource stratégique (comme l'Elevage pour les chevaux, le Travail du Bronze pour le cuivre) de façon à déterminer l'endroit où cette ville devrait être fondée.
- Il existe plusieurs très bons chemins de recherche initiaux, mais le **Travail du Bronze** est généralement une des meilleures technologies de début de partie et devrait être une des priorités, si ce n'est la priorité. Ceci car cette technologie (a) révèle les emplacements de cuivre sur la carte, qui peuvent servir à construire des Soldats avec hache, une puissante et précoce unité militaire ; (b) vous donne la possibilité de défricher des forêts afin d'accélérer vos productions ; et (c) permet d'adopter la doctrine Esclavage, qui vous permet de sacrifier de la population pour également accélérer vos productions.
- Les autres technologies importantes sont les technologies d'aménagement (comme l'Agriculture, l'Elevage, la Roue, l'Exploitation Minière, la Poterie, la Pêche, la Maçonnerie, et la Chasse) qui vous permettront d'aménager les cases de territoire autour de vos villes.
- **Nouveauté Warlords/BtS** : comme dans ces extensions les Chars reçoivent un bonus de +100% quand ils attaquent des Soldats avec hache, l'Elevage devient une technologie encore plus importante dans Warlords/BtS, particulièrement pour contrer les barbares. Rappelez-vous néanmoins que les Chars requièrent l'Elevage et des chevaux.
- La meilleure unité militaire précoce est le Soldat avec hache ; les Chars sont également utiles car relativement bon marché (et plus utiles dans **Warlords/BtS**, voir ci-dessus). Les autres sont les Unités Uniques (UUs) des civilisations qui peuvent en disposer en début de partie (les Romains, Incas, Aztèques, Maliens, Mongols, Perses ; dans Warlords/BtS, les Carthaginois, Celtes, Zoulous ; dans BtS, les Mayas, Amérindiens, Sumériens).
- Une fois la poterie découverte, construisez des cottages avec vos ouvriers pour générer du commerce. Les meilleures cases de territoires pour les cottages sont les prairies et les plaines inondables. Note : une case avec cottage *doit impérativement être exploitée par un citoyen* pour que son revenu augmente (voir le point suivant).
- Pour affecter vos citoyens à des cases de territoire bien précises, allez dans l'écran de gestion de la ville (double-click sur la ville). Chaque case entourée d'un cercle blanc a un citoyen affectée dessus. Cliquez sur le cercle blanc pour enlever le citoyen de cette case, puis cliquez sur une case différente (non encerclée) pour y affecter ce citoyen. Bien évidemment, plus une ville a de citoyens, plus elle peut exploiter de cases et donc générer plus de nourriture, de marteaux et de commerce.
- Ne laissez pas passer l'opportunité de capturer un Ouvrier d'une autre civilisation. Cela la pénalisera et, si l'Ouvrier arrive à revenir sur votre territoire sain et sauf, vous procurera un bénéfice appréciable. Il vous faudra toutefois pour cela déclarer la guerre, ce qui pourra avoir des conséquences diplomatiques à long terme.

- Lors d'une guerre très précoce, il est généralement préférable de raser les cités capturées exceptées les capitales, les villes saintes et celles contenant des merveilles (les coûts d'entretien couleront votre économie sinon).

2.2 EXPLORATIONS

- Vous démarrez la partie avec un colon et une ou deux unités de base : soit un Guerrier, soit, si votre Civ démarre avec la technologie Chasse, un Eclaireur.
- Déplacer une unité d'exploration sur une colline sans jungle ou forêt vous dévoilera la plupart des cases alentour.

2.2.1 ECLAIREURS OU GUERRIERS ?

- Les Guerriers sont plus forts (2 de force) que les Eclaireurs (1 de force), possèdent un bonus de défense des villes de +25%, et peuvent attaquer d'autres unités (les Eclaireurs ne peuvent que se défendre). Néanmoins, les éclaireurs se déplacent plus vite (2 cases par tour contre 1) et possèdent un bonus de défense de +100% contre les animaux.
- Il n'est généralement pas intéressant de rechercher la technologie Chasse si votre Civ ne la possède pas, même si vous êtes tenté de construire des Eclaireurs. La seule exception est si vous possédez une ressource nécessitant un camp (Ivoire, Fourrure, Cervidés) dans l'environnement exploitable d'une de vos premières villes.
- Rappelez-vous que sur une forêt, une jungle, et sur les collines, les deux unités se déplacent à la même vitesse.
- Les Eclaireurs ne généreront jamais de Barbares en se déplaçant sur un village tribal, contrairement à toutes les autres unités, y compris les Guerriers.

2.3 LES BARBARES

- Tout en explorant, faites attention aux Barbares. Ils apparaissent dans un premier temps sous la forme d'animaux, puis sous la forme d'unités militaires.
- Si vous pensez qu'un Barbare est sur le point d'attaquer, la meilleure chose à faire est de battre en retraite si votre unité est un Eclaireur, ou de la fortifier s'il s'agit d'un Guerrier. (Les probabilités et fréquences des attaques barbares augmentent avec le niveau de difficulté).
- Tâchez de bouger vos unités d'exploration de façon à ce que leurs déplacements se terminent sur une case de forêt, de jungle, sur une colline ou, encore mieux, sur une colline avec forêt ou jungle, pour le bonus défensif.
- Les Barbares sont générés dans le « brouillard de guerre » - les cases foncées de votre territoire, même si vous les avez explorées au préalable. L'exception est lorsque une autre Civ a des frontières culturelles dans cette zone ; dans ce cas les Barbares n'y seront pas générés.
- Les animaux ne peuvent pénétrer dans vos frontières culturelles.
- Les unités militaires barbares *peuvent* pénétrer dans vos frontières culturelles. Dans un premier temps, elles pilleront les aménagements des cases, puis attaqueront la ville la plus proche. Pour les contrer, construisez des routes sur vos aménagements de façon à ce que les unités de défense de vos villes puissent sortir et attaquer ; construisez également des unités telles que les Chars et les Archers montés qui peuvent se déplacer sur plusieurs cases dans le même tour – en particulier sur les routes – et attaquer les Barbares avant qu'ils n'arrivent sur vos aménagements. Vous aurez également la possibilité de fortifier des unités sur les ressources particulièrement importantes comme le cuivre, les chevaux et le fer.
- Pour empêcher la génération de Barbares, construisez et postez des sentinelles sur les emplacements vides de votre territoire (elles élimineront ainsi le brouillard de guerre). Les Archers avec la promotion Guérilla (bonus de défense sur colline) sont parfaits pour cela ; ils sont relativement bon marché, et une fois fortifiés sur les collines, ils élimineront plus de brouillard. Les Barbares qui seront quand même générés par ailleurs attaqueront en général ces unités et auront peu de chances de gagner.
- Rappelez-vous que combattre les barbares génère des points d'expérience pour les promotions. De fait, les Barbares ne sont pas forcément une mauvaise chose. Les Barbares fonderont quelques fois des villes, dont vous pourrez vous emparer si elles sont bien situées.

- Si les barbares vous gâchent vos parties, vous pouvez démarrer une partie personnalisée et les désactiver ; néanmoins, vous perdrez le bénéfice des points d'expérience (« XPs ») acquis en les combattant et l'opportunité de capturer leurs villes. Dans **Warlords/BtS**, vous avez également la possibilité de construire la merveille mondiale Grande Muraille qui empêche les Barbares de pénétrer dans votre territoire.

2.4 LA MAINTENANCE DES VILLES

- Chaque ville a un coût d'entretien qui est déduit du commerce généré par votre civilisation. Les coûts d'entretien s'accroissent avec la population de la ville. De plus, ils sont d'autant plus importants que la ville est éloignée de votre capitale (sauf si vous adoptez la doctrine Nationalisation).
- La maintenance des villes a été originalement introduite par les développeurs du jeu afin de réduire l'efficacité des stratégies d'expansion rapide. Ces stratégies étaient employées par les joueurs des versions précédentes de Civilization, dans lesquelles la clé du jeu était de construire le plus tôt possible un maximum de villes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de terrain disponible
- Employer une telle stratégie à Civilization IV vous conduira des coûts d'entretien trop importants, votre taux de recherche tombant alors à 0% en même temps que votre trésor se videra. Vos unités se mettront potentiellement en grève – c'est-à-dire que le jeu supprimera automatiquement des unités – car vous serez incapable de payer leur entretien. Comme les autres civilisations continueront à rechercher des nouvelles technologies et à améliorer leurs armées avec des unités plus évoluées, vous risquerez fort de devenir un canard boiteux.

2.4.1 LA REGLES DES 60%

- Pour mieux contrôler les coûts d'entretien, limitez le nombre de vos villes en début de partie (généralement 4 à 6).
- Ou alors, fondez des villes jusqu'à ce que vous soyez obligé de baisser votre taux de recherche scientifique à 60% pour pouvoir maintenir un excédent budgétaire (ce qui arrive généralement, vous l'aurez deviné, lorsque vous avez construit de 4 à 6 villes).
- Plus tard dans la partie, ne vous étendez (par fondation ou capture de villes) que si vous pouvez garder un taux de recherche supérieur ou égal à 60%.

2.4.2 LA GESTION DES COÛTS D'ENTRETIEN DES VILLES

- Construisez des tribunaux, qui réduisent les coûts d'entretien de 50%.
- Construisez les merveilles Cité Interdite et Versailles, qui agissent comme des capitales secondaires. Assurez-vous de les construire à bonne distance de votre capitale afin d'accroître leur efficacité.
- Augmentez le commerce généré par vos villes par les moyens suivants :
 - Des cottages et/ou spécialistes Marchands.
 - Des bâtiments multiplicateurs de commerce et de routes commerciales comme les banques, les épiceries, les ports et les postes de douanes (**BtS**).
 - Les technologies comme la Navigation à voile, la Monnaie et la Société commerciale qui augmentent les revenus et/ou le nombre de routes commerciales, ainsi que l'Imprimerie, qui augmente le rendement des cottages.
 - Adoptez des doctrines moins coûteuses, ou celles qui augmentent le commerce (comme la Liberté d'expression) ou qui réduisent les coûts d'entretien des villes (Nationalisation).

3. LES TECHNOLOGIES

3.1 GENERALITES

- A un certain moment de la partie, il pourra être intéressant de « rusher » certaines technologies (rechercher les technologies requises pour une technologie cible particulièrement intéressante, en ignorant les autres). Cela dépendra généralement de votre stratégie, mais la première est en général le Travail du bronze (voir plus haut).
- Certaines technologies offrent des bénéfices complémentaires au-delà de la possibilité de construire certaines unités, bâtiments ou aménagements, et sont de fait des cibles de choix pour un rush de technologie :
 - **Technologie gratuite** : la première Civ qui découvre le Libéralisme obtient une technologie gratuite.
 - **Personnage Illustre gratuit** : la première Civ qui découvre les technologies suivantes obtient un Personnage Illustre gratuit :
 - **Musique** : Artiste Illustre
 - **Sciences économiques** : Marchand Illustre
 - **Physique** : Scientifique Illustre
 - **Fusion** : Ingénieur Illustre
 - **Fascisme** : Général Illustre (**Warlords/BtS**)
 - **Communisme** : Espion Illustre (**BtS**)
 - **Fonder une religion** : la première Civ qui découvre les technologies suivantes fonde la religion correspondante :
 - **Méditation** : Bouddhisme
 - **Polythéisme** : Hindouisme
 - **Monothéisme** : Judaïsme
 - **Philosophie** : Taoïsme
 - **Code des Lois** : Confucianisme
 - **Théologie** : Christianisme
 - **Droit Divin** : Islam
- Gardez en tête qu'il peut être également intéressant de rusher la technologie vous permettant de construire votre Unité Unique (UU).
- Dans **Warlords/BtS**, votre Civ dispose également d'un Bâtiment Unique (BU), et une fois encore, il peut être intéressant de prioriser la recherche de la technologie associée afin de tirer bénéfice le plus tôt possible des avantages de ce bâtiment.

3.2 LE COMMERCE DE TECHNOLOGIES

- La découverte de l'alphabet permet de faire le commerce de technologies, ce qui en fait une autre cible courante pour un rush de technologie.
- Faire commerce de technologies avec d'autres Civs est une stratégie judicieuse, moyennant les avertissements suivants :
 - N'échangez/offrez pas une technologie militaire récente si elle peut être utilisée contre vous.
 - Echangez/offrez une technologie militaire à une Civ plus faible, ou à un allié, si elle peut être utilisée contre l'un de vos adversaires les plus forts.
 - N'échangez/offrez pas une technologie qui permet la construction d'une merveille si vous êtes en train de la construire ou sur le point de le faire.
 - N'échangez/offrez pas l'alphabet juste après l'avoir découvert, car il permettra à vos rivaux de s'échanger des technologies.

- Echangez/offrez la même technologie à toutes les Civs pendant le même tour de façon à les empêcher de l'échanger à leur tour et de gagner les bonus diplomatiques à votre place.
- Faites de bons échanges : placez la souris sur chaque technologie pour connaître son coût de recherche. Assurez-vous d'obtenir la même valeur en échange.
- Ne tentez pas de commercer pour obtenir toutes les technologies disponibles, particulièrement dans les niveaux de difficulté élevés. Cela conduira les autres dirigeants à refuser d'échanger de nouvelles technologies avec vous (cf paragraphe suivant).
- L'IA n'échangera jamais avec vous une technologie vous permettant de construire un élément du vaisseau spatial. Quand vous déplacez votre souris sur l'écran diplomatique, le message affiché est « Nous préférons être vainqueurs, merci... ».

3.2.1 REFUS D'ÉCHANGES DE TECHNOLOGIES

- Réaliser trop d'échanges de technologies peut potentiellement conduire les autres dirigeants à refuser d'échanger des technologies avec vous ; quand cela se produit, vous voyez en déplaçant votre souris sur n'importe laquelle des technologies de l'écran de diplomatie (lignes rouges) « Nous craignons que vous preniez trop d'avance dans votre essor technologique ».
- Cette limite varie d'un dirigeant à l'autre et est atteinte après un certain nombre d'échanges de technologies, nombre qui diminue avec le niveau de difficulté.
- Le décompte de ces échanges est basé sur le nombre d'échanges de technologies que le dirigeant en question vous a « vu » effectuer avec les autres Civs qu'il a lui-même déjà rencontrées. En conséquence, les échanges de technologies avec les Civs que vous avez rencontrées mais que le dirigeant en question n'a pas rencontrées n'incrémentent pas ce décompte.
- De plus, tous les échanges de technologies que vous avez réalisés avant de rencontrer ce dirigeant ne comptent pas. Donc, dès que vous rencontrez un dirigeant sur un autre continent, une fois que vous avez trouvé l'Optique par exemple, son compteur de refus d'échanges sera égal à zéro même si vous avez effectué beaucoup d'échanges avec les dirigeants de votre continent.
- Un dirigeant « Amical » à votre égard échangera toujours des technologies avec vous, même si sa limite de refus d'échanges a été atteinte. Néanmoins, il se pourra toujours qu'il ne veuille pas faire un échange pour d'autres raisons, par exemple s'il s'agit d'une technologie « monopolistique » - c'est-à-dire s'il est le seul à posséder cette technologie – ou si elle autorise une merveille qu'il est en train de construire.

4. LES VILLES

4.1 LA PRODUCTION DES VILLES

- Les villes génèrent trois différents produits de la case de territoire qu'elles occupent et des 20 cases qui les entourent (la « grosse croix ») : **nourriture** (représentée par des tranches de pain), **production** (marteaux), et **commerce** (pièces).
 - **La nourriture** est utile à la ville pour nourrir sa population et assurer sa croissance.
 - **La production** est aussi exclusivement utilisée dans la ville, pour construire des choses telles que les unités militaires, les bâtiments et les merveilles.
 - **Le commerce** est différent, dans le sens où il n'est pas utilisé directement dans la ville mais est affecté à votre civilisation comme un tout. Comme il s'agit d'un cas particulier, le commerce est traité ci-après dans le **chapitre 4.4 Commerce**).
- Chaque case génère un montant par défaut de chaque produit. Les cases peuvent être améliorées par les Ouvriers pour augmenter ou, dans certains cas, diminuer le montant de chaque produit. Une ferme, par exemple, augmente la quantité de nourriture produite par une case, alors qu'un atelier la diminue (jusqu'à ce que et à moins que vous n'adoptiez la doctrine Nationalisation).
- Certaines cases contiennent des ressources qui augmentent les montants de certains produits ; ces ressources peuvent également être utilisées pour des productions particulières dans tout votre empire, ou peuvent être échangées avec d'autres civilisations contre des ressources qui vous manquent ou une somme d'or par tour.
- Les ressources peuvent se classer en trois catégories : nourriture (comme par exemple les moutons, les cochons, le blé, le riz, le maïs) ; production (comme par exemple le bronze, les chevaux, la pierre, le marbre, le fer, le charbon, le pétrole) ; et le commerce (comme par exemple l'or, les pierres précieuses, l'argent). Certaines ressources génèrent des bonus dans plus d'une catégorie ; par exemple le sucre et le vin procure à la fois un supplément de nourriture et de commerce.
- Comme dans la vraie vie, les ressources sont des produits très prisés. Vous voudrez très certainement fonder des villes près de plusieurs ressources. Vous aurez peut-être même à déclarer la guerre pour vous procurer les plus stratégiques ou en priver vos rivaux.
- Le choix des cases à exploiter – particulièrement en début de partie quand vos villes ont un nombre limité de citoyens à affecter aux cases, et un nombre limité d'ouvriers pour aménager ces cases – dépend de plusieurs facteurs. Cela inclut la spécialisation des villes (cf. **chapitre 4.6 La spécialisation des villes**, pour plus de détails), vos objectifs de court et de long terme, la construction en cours dans la ville, etc. Par exemple, vous pourrez déplacer vos citoyens des cases à faible production de marteaux (celles avec des excédents de nourriture et/ou de commerce) vers celles à hauts rendements de marteaux si vous bâtissez une merveille mondiale. Préparez vous à entrer régulièrement dans l'écran de gestion des villes pour ajuster l'affectation des citoyens de la meilleure des façons.

4.2 L'EMPLACEMENT DES VILLES

- Le terrain environnant une ville joue un grand rôle pour déterminer la spécialisation de celle-ci (cf. **chapitre 4.6**). Le contraire est également vrai : si vous souhaitez construire un certain type de ville, vous rechercherez un endroit avec un certain type de terrain.
- Idéalement vous souhaiterez que votre ville soit capable de croître à son maximum de population de façon à ce que toutes les cases de sa grosse croix soient exploitées par ses citoyens.
- Comme certaines cases ne produisent pas les deux points de nourriture nécessaires à l'entretien des citoyens qui les exploitent (notamment les cases à haut rendement de production comme les collines), vous aurez besoin de case produisant des excédents de nourriture.
- Les ressources de nourriture comme le bétail, les cochons, le blé, le riz, le maïs, les coquillages, etc. peuvent fournir ces excédents de nourriture, tout comme une ferme en aménagement de case. *Un très bon principe est d'inclure au moins une ressource de nourriture dans la grosse croix d'une ville.* Au-delà de la nourriture, vous souhaiterez probablement que votre ville s'oriente sur le commerce ou la production, et dans certains cas une combinaison des deux. Encore une fois, les ressources et les aménagements de case vous guideront et vous aideront en cela.

- L'Eau douce (rivières, lacs) procure un bonus de santé de +2 si votre ville se trouve sur une case adjacente.
- Un bonus défensif est accordé aux unités fortifiées dans une ville située sur une colline. Une ville localisée sur une colline/plaine disposera d'un bonus de production de +1 sur cette case.
- Les cases situées le long des rivières procurent un bonus de commerce de +1, ce qui en fait des emplacements de choix pour les cottages. Néanmoins, vous aurez peut-être besoin d'utiliser ces cases pour de l'irrigation, donc planifiez soigneusement leur utilisation.
- Est-il pertinent de fonder directement sur une ressource ? Cela dépend. En général cela n'a pas de sens de fonder sur une ressource de nourriture. La nourriture est vitale dans le jeu – chaque tranche de pain compte ! Vous devriez également éviter de fonder une ville sur une ressource à haut rendement commercial comme l'or, l'argent ou les pierres précieuses. Néanmoins, les ressources à faible rendement peuvent être un bon endroit de fondation de ville s'il s'agit du meilleur emplacement possible pour cette dernière. Cela vous donnera l'avantage d'avoir la ressource disponible immédiatement, ou bien dès que vous aurez trouvé la technologie permettant de l'exploiter. Enfin, fonder une ville sur une ressource rend presque impossible le pillage de celle-ci ou son « vol » par extension culturelle. De fait, il peut être parfois important de fonder sur une ressource stratégique telle que le fer ou le cuivre, malgré la perte de production que cela entraîne.

4.3 CROISSANCE DES VILLES

- Des grandes villes avec plus de citoyens peuvent exploiter plus de cases de territoire et générer plus de commerce et de production pour votre civilisation. Avec plus de citoyens produisant plus de marteaux, les constructions sont plus rapides.
- Un excédent de nourriture est nécessaire pour la croissance des villes. Plus l'excédent est important, plus la croissance est rapide, mais plus une ville grandit, plus sa croissance est ralentie dans la mesure où un point de population supplémentaire requiert plus de nourriture que le précédent.
- La croissance des villes est bloquée lorsqu'elles produisent des Ouvriers ou des Colons ; les excédents de nourriture contribuent à la production de l'unité et non à la croissance de la ville.
- La meilleure aide à la croissance d'une ville est le Grenier. Si une ville possède un Grenier, lorsqu'elle gagne un point de population, la moitié de la nourriture employée pour sa croissance reste disponible et est utilisée pour la croissance vers le point de population suivant.
- Néanmoins, lorsqu'une ville grandit, la santé et le bonheur risquent éventuellement de devenir des problèmes.

4.3.1 LA SANTE

- Si une ville devient insalubre, certains citoyens sont « malades » et consomment de la nourriture en plus. La croissance de la ville ralentit ou même stagne. Cela peut conduire à une famine.
- Les bâtiments qui améliorent la santé d'une ville sont : Grenier, Aqueduc, Port, Epicerie, Hôpital, Centre de recyclage.
- Certains de ces bâtiments, comme les Ports et les Epiceries, requièrent des ressources particulières pour procurer un bonus de santé additionnel.
- Les ressources qui améliorent la santé à travers votre Civ sont : Bétail, Blé, Riz, Maïs, Poissons, Cochons, Coquillages, Crabes, Cervidés. Notez que chacune de ces ressources procure +1 point de santé ; exploiter plusieurs ressources identiques (2 crabes par exemple) ne procure pas de bonus de santé additionnel.
- Laissez quelques cases de forêts intactes (non défrichées) : chaque case de forêt dans la grosse croix = +1 point de santé). Ceci est particulièrement valable quand la ville a des plaines inondables, chacune donnant -0,4 point de santé et ne pouvant pas, au contraire des jungles, être améliorée sur ce point.
- Eliminez les cases de jungle (-0,25 point de santé chacune ; technologie requise : Travail du fer) ; vous trouverez dessous des prairies intéressantes pour des fermes ou des cottages.

4.3.2 LE BONHEUR

- Le malheur est principalement causé par la taille de la ville. Plus la ville est peuplée, plus le malheur dû à la surpopulation est important. (Le niveau de difficulté a également une influence ; plus la difficulté est élevée, plus le seuil de population à partir duquel une ville connaît le malheur est bas).

- Le malheur impacte bien évidemment la croissance des villes, comme indiqué ci-dessus. Les citoyens malheureux consomment de la nourriture *sans même exploiter de case de territoire*, rendant ainsi la ville moins productive et affectant sa croissance.
- Les cottages et le commerce n'aident pas à réduire le malheur.
- Les générateurs de bonheur :
 - **Les bâtiments** tels que les Temples, Théâtres, Colisées ; d'autres bâtiments tels que les Marchés et les Forges permettent également d'augmenter le bonheur si certaines ressources sont disponibles.
 - **La Religion d'état** (+1 citoyen heureux si la ville pratique votre religion).
 - **Les ressources de luxe** (or, argent, pierres précieuses, fourrure, ivoire, vin, sucre, encens, épices, teinture, comédies musicales, chansons, films).
 - **La Culture** : augmente la somme (%) de culture que produit votre civilisation.
 - **Les Unités** : une ville sans défenseurs aura un citoyen malheureux, ou plus selon sa taille.
 - **Les doctrines** :
 - **Représentation** (+3 citoyens heureux dans vos 5 plus grandes villes)
 - **Droit héréditaire** (bonheur produit par les unités militaires stationnées dans chaque ville)
 - **Environnementalisme** (avec des forêts ou des jungles sur les cases proches de vos villes. Note : dans **BtS**, une réserve forestière est requise pour cela).
 - **Emancipation** (si une autre Civ a adopté cette doctrine)
 - **Liberté de culte** (+1 citoyen heureux pour chaque religion pratiquée dans une ville)
- Vous pouvez également gérer le malheur en supprimant les citoyens malheureux. La doctrine Esclavage vous permet de sacrifier une partie de votre population pour finir des bâtiments ou des unités. La doctrine Nation vous permet également de faire la même chose, mais uniquement pour produire des unités militaires (« conscription »). Cela conduit à créer un ou plusieurs citoyens malheureux, mais comme vous aurez supprimé des citoyens malheureux, cela s'équilibrera en règle générale.
- Pour éviter d'atteindre le seuil malheur avant de pouvoir vous en accommoder avec les générateurs de bonheur, utilisez le bouton « Évitez toute croissance » dans l'écran de gestion de la ville, ou bien changez simplement l'affectation de vos citoyens sur les cases de territoire afin de faire stagner la croissance.

4.4 LE COMMERCE

- Le commerce généré par chaque ville s'additionne et est considéré comme un tout pour votre civilisation. Il peut être converti en trois choses différentes : la Richesse, la Recherche ou la Culture. (Dans **BtS**, l'Espionnage a été rajouté comme quatrième option).
- La Richesse correspond à la somme d'argent (« or » dans le jeu) que vous intégrez à votre trésor. Idéalement, vous voudrez avoir un surplus, pas un déficit.
- La Richesse est extrêmement utile ; elle peut être utilisée pour améliorer des unités militaires obsolètes et les transformer ainsi en unités dernier cri tout en conservant leurs promotions ; elle peut être utilisée pour acheter des choses aux autres civilisations comme des ressources, des technologies ou encore des alliances ou actions militaires ; avec la doctrine Suffrage Universel, elle peut être utilisée pour accélérer la production de vos villes.
- Néanmoins, la production de Richesse doit être balancée par le fait que vous avez besoin de convertir du commerce en Recherche afin de progresser technologiquement. Au début de la partie, le curseur de commerce (boutons permettant d'ajuster les %, en haut à gauche de l'écran) vous permet de le convertir plus ou moins en or ou en recherche de nouvelles technologies.
- Plus tard dans la partie, après la découverte du Théâtre, vous obtenez un curseur supplémentaire pour la Culture. Cela vous permet de convertir tout ou partie de votre commerce en augmentation de la culture dans chacune des villes de votre civilisation. Cela a plusieurs effets, principalement l'augmentation du bonheur de vos citoyens.
- Dans **BtS**, dès le début de la partie, vous pouvez convertir le commerce en Espionnage. Cf. **chapitre 11 Espionnage** pour plus de détails.

4.4.1 LES ROUTES COMMERCIALES

- Chaque ville a un certain nombre de routes commerciales avec les autres villes, ce qui lui rapporte du commerce supplémentaire. Les routes commerciales et leurs revenus sont visibles en haut à gauche de l'écran de gestion d'une ville, sous les curseurs de science/culture/espionnage.
- Le jeu crée et ajuste automatiquement les routes commerciales sur la base des conditions courantes de la partie, dont certaines sont présentées ci-dessous. Vous ne pouvez pas modifier les routes commerciales directement.
- L'exploration de la carte est importante, dans la mesure où vous ne pouvez avoir de routes commerciales qu'avec les villes qui sont « visibles » pour vous. (Une ville elle-même n'a pas besoin d'être visible, mais les frontières culturelles et une route vers la ville doivent l'être.)
- Les routes commerciales requièrent une voie physique correspondante vers une autre ville. Vous pouvez vous relier aux autres villes soit par une *route* (autorisée par la découverte de la **Roue**) soit par l'*eau* (rivière ou côte, avec la **Navigation à voile** ; ou océan, avec l'**Astronomie**).
- Des accords de libre passage (possibles avec l'**Ecriture**) sont également requis pour établir des routes commerciales.
- Les routes commerciales avec des villes étrangères sont plus lucratives que celles avec des villes domestiques ; de même, les routes inter continentales sont plus lucratives que celles établies sur un même continent. Ceci est une raison supplémentaire faisant de l'Astronomie un tournant du jeu et une technologie très importante à découvrir, particulièrement sur des cartes avec plusieurs continents.
- Pour profiter au mieux des routes commerciales :
 - En début de partie :
 - Recherchez la **Roue**, la **Navigation à voile**, et l'**Ecriture**.
 - Dès que vous avez l'Ecriture, signez des accords de libre passage avec vos voisins. Cela vous permettra également d'explorer leur territoire (et à eux d'explorer le vôtre, bien sûr, mais on n'a rien sans rien...).
 - Si la Navigation à voile ne fait pas partie de vos priorités (par exemple, si toutes vos villes sont situées profondément à l'intérieur des terres et que vous n'avez pas la technologie pré requise, la Pêche), construisez des routes pour les relier aux routes situées chez les Civs voisines, ou a minima à des rivières qui traversent leur territoire). Avec des accords de libre passage, il vous est possible de construire des routes en territoire étranger en cas de besoin. (Note : vous n'avez pas besoin de relier toutes les villes directement ; il suffit d'avoir une route et/ou une rivière qui relie votre territoire à chacun de vos voisins.)
 - Si vous avez ou si vous prévoyez d'avoir beaucoup de villes côtières, construisez la Merveille Mondiale **Le Grand Phare**, qui ajoute des routes commerciales dans toutes ces villes.
 - Construisez la Merveille Mondiale **Le Temple d'Artemis** – de préférence dans une ville côtière – pour augmenter les revenus des routes commerciales dans cette ville. Une capitale côtière est généralement le meilleur emplacement pour cette merveille.
 - En milieu de partie :
 - Recherchez la **Monnaie**, qui ajoute une route commerciale à toutes vos villes.
 - Recherchez l'**Astronomie**, qui permet d'établir des routes commerciales à travers les cases d'océan.
 - Construisez des **Ports** dans vos villes côtières, ce qui augmente les revenus des routes commerciales de ces villes de 50%.
 - Une fois que vous avez découvert l'Astronomie, efforcez-vous de maintenir des relations suffisamment bonnes avec les plus grandes et puissantes Civs situées au-delà des océans de façon à ce qu'elles signent des accords de libre passage avec vous.
 - Evitez d'adopter la doctrine **Mercantilisme**, notamment après avoir découvert l'Astronomie. Le Mercantilisme autorise seulement l'existence de routes commerciales domestiques.

- Si les Civs d'outre-mer ont adopté le Mercantilisme, il sera peut-être nécessaire de leur procurer via des échanges les Sciences Economiques, l'Astronomie, voire la Société Commerciale, de façon à ce que les routes commerciales inter continentales leur rapportent plus que le spécialiste gratuit donné par le Mercantilisme. Vous pouvez également employer la diplomatie pour les presser de changer de doctrines, mais elles abandonneront rarement le Mercantilisme tant qu'elles ne posséderont pas la plupart des technologies mentionnées ci-dessus (voire toutes).
- Quelquefois, les Civs IA passeront directement de la Décentralisation à l'Economie de Marché, ignorant le Mercantilisme – raison de plus qui fait des Sciences Economiques une tech de première importance si vous la découvrez avant les Civs IA.
- En fin de partie :
 - Recherchez les **Sciences Economiques**, qui permettent de passer en **Economie de Marché**, ce qui donne une route commerciale supplémentaire dans chaque ville.
 - Les Sciences Economiques permettent également la construction de **Postes de Douane (BtS)**, qui augmentent les revenus des routes commerciales dans vos villes côtières.
 - Recherchez la **Société Commerciale**, qui ajoute une autre route commerciale à toutes vos villes.
 - Recherchez l'**Aviation**. Cela permet la construction d'un **Aéroport**, qui ajoute une route commerciale dans chaque ville qui en possède.
 - Recherchez les **Mass Medias** et construisez la Merveille Mondiale **ONU**. Utilisez l'ONU pour proposer des résolutions sur la monnaie unique (+1 route commerciale dans toutes les villes) et les accords de libre passage.

4.5 LES SPECIALISTES

- Pour transformer un citoyen en spécialiste, il faut que celui-ci arrête d'exploiter une des cases de la ville (cliquez sur une case entourée d'un cercle blanc, celui-ci disparaît alors).
- Il existe six types de spécialistes : citoyen, prêtre, artiste, scientifique, marchand, et ingénieur. (**BtS** ajoute un septième spécialiste, l'espion).
- Les spécialistes contribuent à deux choses dans les villes : bonus et points de Personnages Illustres.
- Les bonus peuvent être un surplus de richesse, de culture, de production, de recherche ou d'espionnage, et sont fonction du type de spécialiste, des doctrines et des merveilles. Ces bonus peuvent être multipliés par n'importe quel bâtiment qui agit déjà en ce sens. Ils aident donc votre ville à être à plus productive dans le sens que vous souhaitez. Ajouter des scientifiques à une ville spécialisée dans la recherche générera plus de points de recherche par exemple.
- Vous devez néanmoins être prudents. Si vous enlevez un citoyen d'une case de territoire d'une ville, par exemple pour le transformer en scientifique, vous pourriez constater que la somme des points de recherche produits par cette ville diminue au lieu d'augmenter comme vous l'aviez imaginé. Ceci peut être dû au fait que le commerce de la case est converti en recherche, et que cette case générerait sans doute beaucoup de commerce. Regardez toujours le résultat dans l'écran de gestion de la ville.
- Les spécialistes (à l'exception des spécialistes citoyens) contribuent également à la génération de points de Personnages Illustres. Ceci est décrit plus en détail dans le **chapitre 8 : Personnages Illustres**).
- L'inconvénient des spécialistes est qu'ils ralentissent la croissance de la ville (mais si la ville est proche de sa limite de bonheur ou de santé, cela peut être une bonne chose). La ville doit produire un excédent de nourriture pour pouvoir entretenir des spécialistes, car ces derniers consomment de la nourriture sans contribuer à en produire.

Encart : Systèmes économiques

Il est généralement admis qu'il existe deux systèmes économiques à Civilization IV : l'**Economie de Cottages** (EC) et l'**Economie de Spécialistes** (ES). Nous n'allons pas ici décrire les deux en détails mais juste donner une vue globale afin que vous compreniez de quoi parlent les initiés.

Economie de Cottages

En tant que débutant, et jusqu'à ce que vous jouiez au-delà du niveau Régent, c'est le système que vous devriez choisir dans la mesure où il s'agit du plus abordable des deux. L'EC consiste à aménager les cases de la plupart de vos villes avec des cottages et à laisser vos citoyens exploiter ces derniers afin de les transformer en hameaux, puis en villages, et enfin en villes ; les revenus des cottages augmenteront au fur et à mesure de leur croissance.

L'EC est simple à mettre en œuvre et ne nécessite que relativement peu de micro-management au-delà de la nécessité d'aller vérifier de temps à autre dans les écrans des villes que vos citoyens exploitent une bonne quantité de cases à cottages. A bien des égards, Civilization IV a été conçu pour l'Economie de Cottages, ce qui en fait le meilleur choix pour les joueurs débutants dans les niveaux de difficulté les plus bas.

Utiliser l'EC rend certaines technologies et doctrines particulièrement attractives. La Poterie, le Libéralisme, l'Imprimerie, et la Démocratie sont des technologies prioritaires ; il vous faudra également adopter les doctrines Liberté d'Expression et en Emancipation dès qu'elles seront disponibles.

Le principal inconvénient de l'EC est le temps qu'il lui faut pour prendre son essor et devenir lucrative. De plus, elle est extrêmement vulnérable au pillage ; des douzaines de tours de croissance d'un cottage peuvent être réduits à néant en un seul tour par une unité ennemie.

L'Economie de Cottage fonctionne encore mieux avec un dirigeant disposant du trait Financier, mais elle fonctionne également bien avec n'importe quel dirigeant du jeu.

Economie de Spécialistes

L'ES consiste à aménager les cases de la plupart de vos villes en fermes plutôt qu'en cottages. Vous utiliserez alors l'excédent de nourriture pour entretenir des spécialistes – essentiellement des scientifiques et des marchands. Potentiellement, vous pourrez même aller jusqu'à baisser votre curseur de sciences jusqu'à 0% ou pas loin et générer votre recherche via les spécialistes que vous possédez.

L'ES possède un certain nombre d'avantages par rapport à l'EC. En premier lieu, les cottages demandent du temps, *beaucoup* de temps, pour devenir des villes, alors que des spécialistes peuvent vous donner des bénéfices comparables à ceux d'une ville (dernier stade de développement d'un cottage) très tôt dans la partie. Ensuite, l'ES est moins vulnérable au pillage que l'EC. Enfin, l'ES générera beaucoup plus de points de Personnages Illustres grâce à l'existence de tous ces spécialistes. Une tactique clé de l'ES, en fait, consiste à découvrir des technologies avec tous les Personnages Illustres générés puis à les échanger avec d'autres civilisations.

Le gros inconvénient de l'ES est le micro-management qu'elle requiert. Il vous faudra vérifier chaque ville à chaque tour pour ajuster correctement les spécialistes voulus ; il vous faudra également ajuster en permanence votre curseur pour faire correspondre vos objectifs à vos possibilités. De plus, l'ES est particulièrement performante avec un dirigeant Philosophe (pour générer plus de points de Personnages Illustres) et avec les Pyramides (pour pouvoir adopter la doctrine Représentation rapidement afin que chaque spécialiste génère plus de points de recherche). Les supporters expérimentés de l'ES maintiennent que le système fonctionne bien sans ces éléments, mais les débutants en ES pourraient trouver le système frustrant s'ils ne disposent pas des éléments en question.

En conclusion : utilisez l'EC jusqu'à ce que vous jouiez en Prince, puis essayez-vous à l'ES.

4.6 LA SPECIALISATION DES VILLES

- Spécialisez vos villes pour y générer des choses bien précises : nourriture pour la croissance, marteaux pour la production, pièces pour le commerce. Cela pousse à suivre une liste bien précise de bâtiments à construire dans chacune de vos villes, vous évitant ainsi de construire inutilement les mêmes bâtiments partout. Cela aide également à bien choisir l'emplacement de ses villes.
- La spécialisation est en partie déterminée par le terrain et les ressources ; néanmoins, les aménagements de cases jouent également un rôle. Avec la variété d'aménagements de case disponibles dans Civ IV, il est souvent possible de convertir tout terrain en n'importe quel type de ville. Une ville avec plusieurs cases de rivières « plates », par exemple, peut être améliorée avec des moulins à eaux et des ateliers pour la transformer en ville à production, avec des cottages pour en faire une ville à commerce, ou avec des fermes pour en faire une « ferme à Personnages Illustres ». L'important est de décider de la spécialisation d'une ville puis de s'y tenir en y construisant les bâtiments et aménagements de cases adéquats.

4.6.1 VILLE COMMERÇANTE

- Dans la mesure où le commerce est converti soit en richesse soit en recherche (puis, plus tard dans la partie, en culture; et dans **BtS**, en espionnage), une ville qui génère beaucoup de commerce peut se spécialiser dans deux sous domaines différents : les sciences ou la richesse (voir ci-dessous).
- Bâtiments prioritaires : les banques, marchés, épiceries ; également les librairies, monastères, universités, observatoires, laboratoires. Une ville qui génère beaucoup de commerce tirera bénéfice à la fois des bâtiments multiplicateurs de science et des bâtiments multiplicateurs d'or.
- Bâtiments les moins prioritaires : les usines, casernes, cales sèches – tout ce qui n'augmente pas la population ou le commerce en fait. Néanmoins, il vous faudra peut-être construire des bâtiments qui améliorent le bonheur et la santé. Heureusement, certains d'entre eux (les ports et les épiceries notamment) augmentent les revenus en même temps que la santé ; priorisez-les dans vos villes commerçantes par rapport à d'autres bâtiments comme les aqueducs et les hôpitaux qui n'améliorent que la santé.
- Cases de territoire : prairies, plaines inondables, cases disposant d'eau douce pour la nourriture et le commerce.
- Aménagements de cases à privilégier : cottages et fermes – un mélange équilibré pour le commerce et la croissance.
- Ressources : celles à haut rendement commercial (or, argent, pierres précieuses, soie, fourrure, encens, teinture ; mais aussi épices, sucre, marbre, bétail, baleines, vin).

4.6.1.1 Ville Scientifique

- Bâtiments prioritaires : librairie, observatoire, université, laboratoire, monastère.
- Merveilles : Grande Bibliothèque, Université d'Oxford
- Le bâtiment « spécial » Académie (nécessite un Scientifique Illustre pour être construite)
- Utilisez l'excédent de nourriture pour entretenir des Scientifique spécialistes, qui génèrent trois points de recherche (appelés généralement « fioles ») chacun, plutôt que de laisser des citoyens exploiter des cases peu rentables.

4.6.1.2 Ville à richesse

- Bâtiments prioritaires : Lieu saint, marché, épicerie, banque, aéroport, port (et poste de douane dans **BtS**) dans le cas d'une ville côtière.
- Une ville sainte (ville où une religion a été fondée et où un Prophète Illustre peut être utilisé pour construire le Lieu saint de cette religion) est généralement la plus indiquée pour être une ville à richesse dans la mesure où chaque ville – domestique ou étrangère – dans laquelle est pratiquée cette religion vous rapportera 1 or par tour dès lors que le Lieu saint aura été bâti.
- Merveille : Wall Street

4.6.2 VILLE PRODUCTIVE

- Cases de territoire : collines, forêts, plaines sur rivière.

- Aménagements de cases à privilégier : mines, ateliers, scieries, moulins à eau (en particulier sur les plaines sur rivière) ; construisez également suffisamment de fermes de façon à ce que vos citoyens puissent exploiter les cases productives tout en conservant une bonne croissance pour votre ville.
- Ressources : celles à haut rendement productif avec une mine (fer, cuivre, charbon) et/ou avec une carrière (marbre, pierre) ; également les chevaux et le bétail. Toutefois, veillez à inclure des cases à nourriture dans la grosse croix sinon votre ville n'aura pas assez de nourriture pour croître et vos citoyens ne pourront pas exploiter les cases productives.
- Bâtiments prioritaires : forge, usine, source d'électricité (centrale hydro-électrique, centrale thermique, centrale nucléaire) ; dans **BtS**, zone industrielle, levée.
- Merveille : Usine Sidérurgique.
- Il vous faudra également régler les problèmes d'insalubrité générés par tous ces bâtiments accélérateurs de production, donc un grenier, un aqueduc, une épicerie, un supermarché, un hôpital, un centre de recyclage, et (dans **BtS**) un transport public seront également nécessaires. Bien que l'Usine Sidérurgique ne soit disponible que bien après le milieu de partie, il vaut mieux anticiper de bonne heure la ville dans laquelle vous la construirez et préparer cette dernière en y construisant le plus possible de ces bâtiments générateurs de santé.
- Cette ville nécessitera également plusieurs bâtiments générateurs de bonheur comme les marchés et les temples, simplement parce que vous voudrez que cette ville soit la plus peuplée possible afin qu'elle puisse exploiter le plus de cases possibles.
- Bâtiments les moins prioritaires : librairie, université, observatoire, banque – tout ce qui n'a pas pour effet d'augmenter la population ou la production.
- **BtS** : NE CONSTRUISEZ PAS le Parc National dans cette ville, car cela a pour conséquence de couper l'accès au charbon lequel augmente la production de l'usine.

4.6.3 VILLE MILITAIRE

Suivez les mêmes principes que pour la ville productive, mais en prenant en compte également les points suivants :

- Bâtiments prioritaires : caserne, cale sèche (pour les villes côtières), écurie (**Warlords/BtS**), aéroport.
- Merveilles : Epopée Héroïque, West Point, Croix Rouge. Comme vous ne pouvez construire que deux merveilles nationales par ville, il vous faudra les combiner avec soin. Personnellement, mes paires favorites sont l'Epopée Héroïque et les Statues Moai (BtS) dans la première ville militaire, puis West Point et la Croix Rouge dans la deuxième.
- Localisez cette ville de manière centrale (réduit les besoins en culture ou en réduction de coûts de maintenance) ; si la ville est côtière, elle pourra produire aussi bien des unités navales que des unités terrestres.
- Cette ville peut également, agir comme une ville productive si nécessaire, en particulier pour la construction de merveilles. En fait, beaucoup des points mentionnés plus haut pour une ville productive peuvent également s'appliquer à une ville militaire. Ceci étant, tâchez tout de même de consacrer cette ville à la production d'unités militaires autant que possible. C'est pourquoi, en règle générale, je ne combine pas l'Usine Sidérurgique avec l'Epopée Héroïque ou avec West Point ; la ville où je construis l'Usine Sidérurgique me sert généralement à construire des merveilles à un stade avancé de la partie, excluant ainsi les unités militaires pendant de nombreux tours.
- **Nouveauté Warlords/BtS** : Vous devriez également utiliser des Généraux Illustres dans une telle ville, soit en tant qu'Instructeur Militaire qui ajoute 2 XPs à chaque unité produite dans la ville, soit (mais rien n'empêche de faire les deux) pour construire une Académie Militaire (nécessite l'Education ; dans **BtS**, la Science Militaire) qui permet de construire deux fois plus vite les unités militaires.

4.6.4 FERME A PERSONNAGES ILLUSTRES

- Cases de territoire : prairies, eau douce (lacs, rivières), plaines inondables.
- Ressources : celles à haut rendement de nourriture (maïs, blé, cervidés, cochons, moutons, bananes, riz, vaches, crabes, poissons, coquillages).
- Aménagements de cases à privilégier : élevage, ferme, bateaux de pêche – vous cherchez à avoir un excédent de nourriture afin de pouvoir convertir le plus possible de citoyens en spécialistes et générer plus de points de PI par tour.

- Merveilles : Parthénon, Epopée Nationale (Note : le Parthénon n'a pas spécialement besoin d'être construit dans cette ville, contrairement à l'Epopée Nationale ; vous aurez peut-être envie par exemple de construire l'Epopée Nationale dans votre ville scientifique afin de générer plus de Scientifiques Illustres). Egalement, dans certains cas, le Théâtre du Globe – cela vous permettra de produire des Artistes Illustres dans le cadre d'une victoire culturelle.
- La plupart des merveilles généreront également des points de PI. Vous serez peut-être tentés de construire quelques merveilles dans cette ville, ce qui nécessitera des cases et/ou des aménagements productifs. Comme cette ville aura peu de collines, cela impliquera de défricher des forêts, et de construire des moulins à eaux et/ou des ateliers au lieu de fermes, dans le but de rendre les prairies productives.
- Ceci étant, rappelez-vous que chaque merveille génère des points de PI pour un type bien précis de Personnage Illustre. Si vous essayez de générer un Personnage Illustre bien précis, avoir plusieurs merveilles générant différents types de points de PI peut conduire à des résultats imprévisibles. Il faut sélectionner très attentivement les merveilles que vous souhaitez construire dans votre ferme à PI.
- Dans **BtS**, la merveille Parc National ne règlera pas simplement vos problèmes de santé dans sa ville, elle vous donnera également un spécialiste gratuit par forêt/jungle préservée. Cela signifie qu'il vous faudra planifier avec soin la ville où elle sera construite, en préservant beaucoup de forêts/jungles dans la grosse croix. Rappelez-vous que le Parc National coupe l'accès au charbon dans la ville, ce qui impactera la production si la ville contient l'Usine Sidérurgique ou une centrale thermique.
- Maximisez le nombre de spécialistes – choisissez-les en fonction du type de Personnage Illustre désiré ; chacun d'entre eux génère 3 points de PI par tour pour ce type de PI (i.e. chaque spécialiste scientifique génère 3 points de PI pour un Scientifique Illustre, etc...).

5. LES ASPECTS MILITAIRES

5.1 GENERALITES

- « En temps de paix, préparez la guerre » : équilibrez la construction de vos bâtiments et la production de vos unités militaires.
- L'IA vous attaquera si elle perçoit que vous êtes faible (peu d'unités et/ou des unités obsolètes), particulièrement sur les villes frontalières ou côtières. Vérifiez les courbes de puissance régulièrement pour voir où vous vous situez par rapport à vos rivaux.
- Beaucoup de joueurs débutants préfèrent jouer de façon pacifique, ne faisant la guerre que pour se défendre. Même si vous pouvez gagner de cette façon, vous pouvez souvent gagner plus facilement en jouant de façon plus agressive. Premièrement, cela nécessite de construire plus d'unités, ce qui maintient votre courbe de puissance à un niveau élevé et de fait, pousse généralement l'IA à moins vous attaquer. Deuxièmement, le territoire, c'est le pouvoir. Plus de territoire signifie plus de villes, qui sont les moteurs de votre civilisation, ce qui vous permet de produire plus d'unités, de recherche scientifique, de commerce, etc. que vos rivaux. Troisièmement, plus de territoire signifie également que vous posséderez plus de ressources dont vous ferez bénéficier directement votre civilisation ou que vous pourrez utiliser dans des échanges commerciaux. Et finalement, la guerre affaiblira ou éliminera un rival qui aurait pu sinon présenter une menace pour vous. En d'autres mots, alors que Civilization est loin d'être un simple jeu de guerre, les joueurs belliqueux et bâtisseurs d'empire réussissent généralement mieux.
- Au cours d'une guerre, vous perdrez des unités. N'arrêtez jamais d'en construire.
- Ne négligez pas la production d'unités de siège comme les catapultes, les trébuchets (**Warlords/BtS**), les canons, les artilleries, etc... Elles sont cruciales pour réduire/éliminer les défenses de villes et pour endommager des grosses piles d'unités grâce aux dommages collatéraux, même si elles sont sacrifiées dans l'opération
- Concentrez le gros de vos forces dans les villes frontalières et côtières. Les villes intérieures difficilement atteignables par les forces ennemies peuvent généralement être simplement défendues par une unique unité obsolète qui sert uniquement à calmer les citoyens.
- Ne perdez pas de vue quelle est l'Unité Unique (UU) de votre Civ et planifiez vos campagnes afin d'en tirer avantage. Rushez la technologie requise pour cette UU, produisez/upgradez en plusieurs, puis partez en campagne immédiatement.
- Une fois que vous avez sélectionné votre unité attaquante, appuyez sur la touche ALT et déplacez la souris sur l'unité ennemie qui défend pour voir vos chances de succès, qui sont affichées en bas à gauche.
- Les objectifs et tactiques militaires de l'IA sont parfois prévisibles en fonction de la situation. Si vous capturez une ville ennemie, l'IA a tendance à tout envoyer sur vos troupes stationnées dans cette ville afin de la reprendre. Mais si c'est l'IA qui attaque, elle s'en tiendra généralement au pillage des aménagements de cases – ce qui vous donnera suffisamment de temps pour produire, fouetter, donner des promotions, et/ou envoyer des renforts.
- Il est bien plus facile de couler un bateau de transport que de détruire les troupes qu'il convoie. Gardez une paire de bateaux d'attaque en patrouille le long de vos côtes lorsque vous êtes en guerre.
- Les forts sont plutôt inutiles. Ils peuvent même potentiellement réduire le bonus défensif d'une case (construire un fort sur une case avec forêt supprimera celle-ci et fera ainsi passer le bonus défensif de 50% à 25% . Ils peuvent même être utilisés par l'ennemi, ce qui les rend alors plus qu'inutiles.
 - **Warlords/BtS** : les extensions ont rendu les forts plus intéressants. Depuis **Warlords**, ils préservent les terrains sur lesquels ils sont construits (y compris les forêts). De plus, depuis **BtS**, les forts peuvent être utilisés par les bateaux. Vous pouvez en placer deux côte à côte (ou en placer un à côté d'une ville) pour créer un canal et offrir ainsi un raccourci à vos bateaux.
- Les Caravelles et les Sous-marins n'ont pas besoin d'accords de libre passage pour entrer dans les frontières culturelles d'une autre Civ, mais ils peuvent seulement transporter des éclaireurs, des explorateurs, des missionnaires, des espions ou des Personnages Illustres. Ils peuvent également débarquer des espions et des Marchands Illustres sur le territoire des civs avec lesquelles vous n'avez pas d'accord de libre passage.

- En parallèle de la capture de villes, ne négligez pas la destruction des aménagements de cases. Même si vous perdez la guerre, l'économie de votre ennemi sera en lambeaux, et le pillage vous rapportera de l'or.
- Si vous avez l'intention de capturer des villes, assurez-vous de pouvoir y amener suffisamment d'unités défensives pour pouvoir les conserver.

5.2 LES PROMOTIONS

- La seule façon de produire des unités d'élite est de leur donner de l'expérience, et par conséquent de gagner des promotions.
- Vous serez potentiellement récompensé d'avoir pris des risques : plus les chances qu'une unité a de gagner un combat sont faibles, plus elle gagnera de points d'expérience (XPs) si elle survit et gagne le combat. (Les exceptions à ce point sont les armes de siège dans **BtS** depuis le patch 3.17 ; les armes de siège obtiennent seulement 1 XP par victoire, quelle qu'ait pu être leur probabilité de survie). Bien évidemment, l'inconvénient est que vous avez un plus grand risque de perdre l'unité.
- Combattre les barbares peut être utile pour les premières promotions, mais gardez en tête que le niveau de promotion qu'il est possible d'obtenir contre les barbares est limité, ce qui n'est pas le cas contre les unités des autres Civs. (Les limites sont de 5 XPs contre les animaux, 10 XPs max. contre les autres unités barbares.)
- Avant d'attaquer, choisissez stratégiquement vos unités pour maximiser non seulement les chances de victoire mais également les promotions. Gardez en tête que vous devez avoir une unité de niveau 4 (3 promotions acquises) pour pouvoir construire l'Epopée Héroïque, et une unité de niveau 5 (4 promotions acquises) pour pouvoir construire West Point (Note : West Point requiert une unité de niveau 6 dans **Warlords/BtS**). Si vous n'avez qu'une ou deux unités proches du niveau requis, réservez-les pour des combats qu'elles sont sûres de remporter.
- Il peut être intéressant de ne pas donner tout de suite une promotion à une unité et d'attendre d'avoir une meilleure idée de quelle serait la promotion la plus adaptée. Les promotions ne disparaissent pas avec le temps. Donner une promotion contribue également à soigner une unité endommagée de 50% de ses dégats

5.3 DEBUT DE PARTIE

- Quatre catapultes avec la promotion Précision peuvent éliminer les bonus défensifs d'une ville en un seul tour. (Sachez que dans **Warlords/BtS**, toutefois, les remparts et les châteaux sont plus résistants aux bombardements).
- Déclarer la guerre vous donne la possibilité de capturer des ouvriers, ce qui ralentira le développement de votre adversaire.
- Si une ville capturée est mal placée, rasez-la et fondez une ville sur un meilleur emplacement dans les environs.
- Néanmoins, évitez de raser les villes saintes car cela vous donnera un gros malus diplomatique avec les autres Civs et vous empêchera de construire un Lieu saint et de bénéficier du bonus financier qu'il apporte.
- De plus, si vous rasez une ville dans laquelle se trouve une Merveille Mondiale, la Merveille et ses bénéfices seront perdus à jamais. (Les Merveilles Nationales sont toujours détruites quand une ville est capturée).

5.4 MILIEU ET FIN DE PARTIE

- Pour construire une armée, adoptez une stratégie de guerre globale.
 - **Doctrines** : Le Suffrage Universel (pour acheter rapidement des unités) ou l'Etat Policier (particulièrement si vous pressentez que le malheur de guerre sera un problème) ; la Vassalité et la Théocratie (pour les Points d'Expériences additionnels (XPs) que chaque unité obtiendra à sa construction). La Nation est également utile pour enrôler (conscriptio) et pour combattre le malheur de guerre.
 - **Finances** : Mettez temporairement le curseur de recherche à 0% ; utilisez votre argent pour acheter ou upgrader des unités, et/ou payer d'autres Civs pour déclarer la guerre à vos côtés. Dans **BtS**, vous avez également la possibilité de monter le curseur d'espionnage et de générer ainsi des points d'espionnage contre votre futur ennemi.

- **Bâtiments** : construisez des casernes dans toutes les villes pour les bonus de XPs (ainsi que des cales sèches pour les unités navales). En plus de cela, construisez essentiellement des unités militaires jusqu'à ce que la guerre soit finie.
- Poussez les autres Civs à se déclarer la guerre avant que vous ne le fassiez, ce qui les affaiblira et/ou éloignera leurs troupes des endroits où vous avez l'intention d'attaquer.
- **Capture des villes** : utilisez des unités de sièges, des unités navales et/ou des unités aériennes pour éliminer les bonus défensifs d'une ville ; puis utilisez les unités de siège ou les unités aériennes pour affaiblir les unités défensives avant d'engager vos unités terrestres pour prendre la ville.
- Utilisez des espions pour détruire les puits de pétrole et les mines d'uranium de votre ennemi, ce qui empêchera votre ennemie de produire les puissantes unités (chars d'assaut, unités aériennes, bateaux de guerre) qui nécessitent ces ressources. Une fois que vous avez des unités aériennes et que vous êtes en guerre, ces unités peuvent également effectuer des raids et détruire ces aménagements.
- Dans le même ordre d'idées, un espion embarqué dans un sous-marin peut saboter des aménagements offshore sans que vous soyez forcément en guerre.
- Après avoir capturé une ville, priorisez les bâtiments culturels (théâtre, tribunal, bibliothèque, temples, université) afin d'étendre rapidement vos frontières. Vous pouvez également utiliser un Artiste Illustre pour construire un Chef d'œuvre, ce qui aura également pour effet d'arrêter immédiatement la rébellion.
- Les infanteries SAM peuvent endommager ou même descendre les unités aériennes. Néanmoins, chaque unité SAM n'a la possibilité de le faire qu'une seule fois par tour, sauf si elle est elle-même la cible de l'attaque aérienne. Pour réduire leur efficacité, attaquez en premier avec les chasseurs les moins coûteux et les moins efficaces de façon à leur faire encaisser les dommages des SAM. Attaquez ensuite avec bombardiers, plus chers et plus puissants.

5.5 LA LASSITUDE DE LA GUERRE

Plus vous avancerez dans la guerre, plus vos citoyens deviendront malheureux à cause d'elle. C'est la « lassitude de la guerre ».

- La lassitude de la guerre s'accumule essentiellement à cause de la perte de vos propres unités, de la destruction des unités adverses, et de la capture de villes. Lorsque ces événements se produisent, vous pouvez vous attendre à ce que votre lassitude de la guerre augmente.
- La lassitude de la guerre n'augmente pas si vous tuez des unités ennemies ou perdez une de vos unités à l'intérieur de vos frontières culturelles, donc il peut être intéressant d'attirer les piles d'unités de votre ennemi dans votre territoire et de les y détruire.
- Vous pouvez atténuer la lassitude de la guerre de la même façon que vous gérez le malheur en général (cf. **chapitre 4.3.2 Le Bonheur**, ci-dessus), ainsi qu'à l'aide des quelques stratégies suivantes :
 - **Doctrines** :
 - **L'Etat policier** réduit la lassitude de la guerre de 50% dans toutes les villes
 - **La Nation** vous donne 2 citoyens heureux complémentaires dans toutes les villes disposant d'une caserne.
 - **Merveilles** :
 - **Le Mont Rushmore** réduit la lassitude de la guerre de 25% dans toutes les villes.
 - **La Statue de Zeus (BtS)** augmente de 100% la lassitude de la guerre de toutes les Civs qui sont en guerre contre celle qui la possède. Construisez-la ou emparez-vous en rapidement si vous entrez en guerre avec la Civ qui la possède.
 - **Bâtiments** :
 - Une **Prison** réduit la lassitude de la guerre de 25% dans la ville où elle est construite. (Faites le calcul : Etat Policier + Mont Rushmore + une prison équivalent à zéro lassitude de la guerre ; à l'ère moderne, vous pouvez potentiellement combattre indéfiniment grâce à cette combinaison).
 - **Diplomatie** :
 - La lassitude de la guerre disparaîtra si vous anéantissez totalement votre ennemi (en capturant ou rasant toutes ses villes). Elle disparaîtra également si vous signez un traité de paix. Ceci dit, si vous re-déclarez très tôt la guerre au même ennemi (en

particulier si vous le faites dès que le délai de 10 tours a expiré), la lassitude de la guerre reviendra instantanément à son niveau précédent.

- Si vous capturez une ville ennemie, certains citoyens de cette dernière resteront mécontents car ils auront « hâte de rejoindre leur patrie ». Ce malheur disparaîtra progressivement en même temps que la population de la ville « assimilera » votre culture. Il disparaîtra totalement si vous éliminez la Civ ennemie.
- Un niveau de lassitude de la guerre différent est calculé vis à vis de chaque ennemi ; si vous changez d'adversaires en faisant la paix avec l'un et en déclarant la guerre à un autre, cela réduira mais n'éliminera pas la lassitude de la guerre dans vos villes.

5.6 LE BONUS DU TOUR DU MONDE

- Etre le premier à faire le tour du monde octroie +1 point de mouvement à tous vos bateaux pour le reste de la partie.
 - Notez que faire le tour du monde n'implique pas de réaliser un cercle fermé : des chemins séparés qui, combinés, ont permis de découvrir des cases de territoire sur une route Est-Ouest complète permettent également de décrocher le bonus.
 - La meilleure stratégie pour l'obtenir consiste à rechercher l'Optique, à construire deux caravelles, et à les envoyer dans des directions opposées. Il s'agit au demeurant d'un très bon moyen pour rencontrer d'autres Civs sur la carte.
 - Sur certains types de cartes comme 'Archipels' qui comprennent plusieurs îles proches les unes des autres, il peut être possible d'effectuer le tour du monde avec des bateaux qui ne peuvent pas s'aventurer sur les océans : galères, trirèmes (**Warlords/BtS**), voire même bateaux-ateliers !
 - Vous pouvez également gagner le bonus du tour du monde en obtenant les cartes du monde d'autres Civs qui, combinées, révèlent les cases de territoire comme indiqué ci-dessus. Sans même construire un seul bateau !
 - Le bonus du tour du monde est moins important, voire même inutile, sur des cartes de type 'Pangée' ; il est intéressant sur des cartes de type 'Continents' ; et inestimable sur des cartes de type 'Archipels' sur lesquelles des navires puissants (et rapides !) sont un facteur clé du succès.

6. LES MERVEILLES

- Contrairement aux anciennes versions de Civilization, les Merveilles ne sont pas cruciales pour la victoire. Evitez « l'addiction aux Merveilles » : construire des merveilles qui procurent de faibles bénéfices, ou qui deviennent rapidement obsolètes, plutôt que construire des bâtiments ou des unités plus intéressants. Chaque merveille représente un coût de production (« marteaux ») qui pourrait, en toute rigueur, être consacré à quelque chose de moins prestigieux mais finalement plus intéressant.
- Prenez note également que plus vous montez dans les niveaux de difficulté, plus la course aux merveilles avec les IA devient difficile. Une des meilleures choses que vous puissiez faire lorsque vous montez d'un niveau de difficulté est de laisser de côté la construction d'une merveille ou deux – peut-être même plusieurs.
- Certaines merveilles peuvent quand même être utiles. Voici une liste des plus intéressantes d'entre elles ; je n'ai pas essayé de recenser toutes les merveilles, juste celles qui se détachent pour une raison ou une autre. Ne soyez pas abattu si une autre Civ vous souffle l'une d'elles (et rappelez-vous que chaque Civ peut construire ses Merveilles Nationales).

6.1 LES MEILLEURES MERVEILLES

La liste qui suit indique les meilleures merveilles qui sont généralement recherchées dans la plupart des parties et qui peuvent constituer un élément majeur de votre stratégie globale.

6.1.1 LES MEILLEURES MERVEILLES MONDIALES

Stonehenge

Stonehenge vous donne un monument gratuit dans chaque ville, ce qui signifie que vous n'avez pas à le construire vous-même ni à utiliser des missionnaires pour étendre les frontières de vos villes. Cela représente un gros gain de temps et de marteaux. Stonehenge génère également des points de Prophète Illustre, ce qui peut être très utile pour découvrir une technologie via le PI ou pour construire des Lieux saints dans les villes saintes.

Néanmoins, si vous jouez un dirigeant Créatif, Stonehenge ne servira pas à grand chose puisque vos frontières s'étendront automatiquement.

Les Pyramides

La plus chère des merveilles de début de partie, les Pyramides permettent d'adopter toutes les doctrines de gouvernement bien avant qu'elles ne soient accessibles de façon classique. L'avantage principal est la possibilité d'adopter la doctrine Représentation rapidement, pour le bonus de bonheur (+3 citoyens heureux dans vos 5 plus grandes villes) et pour la recherche (+3 fioles par spécialiste).

La Représentation est particulièrement puissante quand elle se combine avec un dirigeant qui a le trait Philosophe, dans la mesure où, en entretenant de nombreux spécialistes, vous tirerez tout à la fois avantage de la doctrine et de la production accélérée des Personnages Illustres.

Enfin, les Pyramides généreront des points d'Ingénieur Illustre – un des personnages illustres les plus intéressants de la partie et, sans surprise, un des plus difficiles à obtenir.

Inconvénient : les Pyramides sont excessivement chères. Les construire signifie que vous négligez d'autres bâtiments vitaux. Il vaut mieux ne les construire que si vous avez accès à de la pierre, qui accélère sensiblement leur construction.

La Grande Muraille (Warlords/BtS)

La Grande Muraille maintient les barbares hors de votre territoire. Cela vous épargne bien des maux de têtes à gérer ces derniers, qui deviennent alors très pénibles pour vos Civs voisines, puisque les barbares qui vous auraient attaqué vont à la place aller chez vos voisins. Cela peut vous donner plus de temps pour trouver une ressource stratégique, ou vous permettre de vous concentrer sur des productions non militaires. Vous générez également le double de point de Général Illustre lorsque vous combattez dans vos frontières.

Dans **Warlords**, La Grande Muraille génère des points pour un Ingénieur Illustre. Vous pouvez même avoir le temps d'en produire un à temps pour qu'il construise les Pyramides.

Le seul inconvénient réel de la Grande Muraille (au-delà de la « dispersion » de marteaux causée par toute construction de merveille) est de vous priver des XPs relativement faciles à acquérir lorsque vous combattez les barbares sur votre territoire.

L'Oracle

L'Oracle vous donne une technologie gratuite. Le Code des Lois et la Métallurgie sont en général deux des technologies les plus communément choisies par les joueurs. Chacune d'entre elles peut vous donner un gros avantage en début de partie.

Le problème principal est que l'Oracle nécessite la recherche de plusieurs technologies (Mysticisme, Polythéisme/Méditation, et Clergé) dont vous tirez de faibles bénéfices en tout début de partie, notamment en comparaison des technologies qui permettent à vos ouvriers de travailler. Si vous ne démarrez pas avec le Mysticisme, ou si vous n'avez pas accès à du marbre, il vaut peut-être mieux laisser l'Oracle de côté.

La Grande Bibliothèque

Selon l'avis de nombreux joueurs, il s'agit de la meilleure merveille du jeu. Elle vous donne deux scientifiques gratuits dans la ville où vous la construisez, jusqu'à la découverte de la Méthode Scientifique qui la rend obsolète. Les scientifiques ne vous aideront pas seulement dans votre recherche en début de partie ; ensemble avec la merveille elle-même, ils accéléreront la production de Scientifiques Illustres, un des meilleurs personnages illustres du jeu, particulièrement si vous entretenez d'autres scientifiques spécialistes en complément.

Les Scientifiques Illustres auront la possibilité de découvrir certaines technologies se trouvant sur le chemin du Libéralisme (Philosophie, Papier, Education) si vous avez bien entendu déjà découvert les pré requis ; ce qui fait que vous pourrez utiliser la merveille pour accélérer votre chemin vers le libéralisme et sa technologie gratuite (via les PI) tout en dédiant votre recherche à d'autres technologies.

L'inconvénient ? Elle est plutôt chère, particulièrement si vous n'avez pas de marbre. Dans BtS, une nouvelle technologie pré requise a été introduite (l'Esthétique), ce qui fait que le chemin jusqu'à la technologie permettant la merveille (Littérature) se transforme en détour assez coûteux. (Néanmoins, l'IA ne priorise pas l'Esthétique, ce qui en fait une technologie intéressante à échanger).

Le Christ Rédempteur (BtS)

Cette merveille annule l'anarchie lors des changements de doctrines, ce qui est un gros avantage si vous n'avez pas un dirigeant spirituel, particulièrement vers la fin de la partie lorsque toutes les doctrines sont disponibles. Elle réduit également le délai d'attente entre les changements de doctrines à 1 tour (patch 3.13 et suivants). Curieusement, les dirigeants qui possèdent le trait Spirituel le construisent plus vite, alors que ce sont eux qui en tirent le moins d'utilité.

6.1.2 LES MEILLEURES MERVEILLES NATIONALES

N'oubliez jamais que vous ne pouvez construire que deux merveilles nationales par ville. Choisissez leurs emplacements avec soin et si vous avez l'intention d'en construire plus d'une dans une ville, assurez-vous qu'il y aura une bonne synergie entre elles. Les meilleures merveilles nationales sont indiquées ci-dessous ; il vous faudra presque toujours les construire et donc, planifier leur emplacement avec beaucoup d'attention.

L'Epopée Héroïque

L'Epopée Héroïque accélère la production d'unités militaires de 100%. Construisez-la dans votre ville militaire, mais rappelez-vous que pour en tirer le plus gros avantage possible, il faudra que cette ville ne produise quasiment que des unités militaires. Ne lancez des productions non militaires que lorsque cela est absolument nécessaire. De surcroît, essayez de la construire dans une ville portuaire de façon à ce qu'elle puisse accélérer à la fois la production d'unités terrestres *et* navales.

Les autres merveilles nationales qui la complètent bien sont **West Point**, la Croix Rouge et (dans BtS, les **Statues moai**).

L'Epopée Nationale

L'Epopée Nationale devrait être normalement construite dans la ville qui sera votre ferme à Personnages Illustres, de façon à accélérer la production de ceux-ci. Dans BtS, elle se combine bien avec le **Parc National**.

L'Université d'Oxford

Oxford devrait normalement être construite dans votre ville la plus scientifique. Elle se combine bien avec la **Grande Bibliothèque**, ainsi qu'avec l'**Epopée Nationale** si vous voulez générer principalement des Scientifiques Illustres.

L'Usine Sidérurgique

L'Usine Sidérurgique doit aller dans votre ville la plus productive. Vous aurez peut-être envie de la combiner avec une des merveilles militaires (**Epopée Héroïque** ou **West Point**) si vous visez une victoire militaire (conquête ou domination). Sinon, l'Usine Sidérurgique a généralement tendance à devenir une usine à merveilles mondiales.

Wall Street

Wall Street augmente vos revenus de 100%, donc cette merveille nationale devrait idéalement être construite dans votre ville la plus financière. Elle se combine bien avec un Lieu saint, dans la mesure où elle multiplie les revenus générés par celui-ci. Dans **BtS**, vous pouvez également fonder des sociétés commerciales dans la même ville afin d'augmenter également leurs revenus.

West Point

West Point est essentiellement une super-caserne, ajoutant 4 XPs supplémentaires à chaque unité produite dans la ville. Elle se combine bien avec d'autres merveilles nationales militaires comme l'**Epopée Héroïque** et la **Croix Rouge**. Ayez en tête que vous devez avoir eu une unité de niveau 6 pour pouvoir la construire.

Les Statues moai (BtS)

Les Statues moai rendent une ville côtière plus productive en générant un marteau supplémentaire par case d'eau. Idéalement, elles devraient être construites dans une ville disposant de nombreuses cases d'eau de façon à vous faire bénéficier en complément d'un modeste bénéfice financier. Cette merveille se combine bien avec l'**Epopée Héroïque** qui, comme indiqué ci-dessus, devrait être placée dans une ville côtière afin d'accélérer la production d'unités navales.

Le Parc National (BtS)

Le Parc National supprime essentiellement les problèmes de santé d'une ville et vous permet d'avoir un spécialiste gratuit pour chaque forêt/jungle préservée dans la grosse croix de la ville. Il se combine bien avec l'**Epopée Nationale**, mais *pas* avec l'**Usine Sidérurgique** car il supprime l'accès au charbon et réduit de fait la production de la ville. Notez que vous devriez idéalement planifier son emplacement tôt dans la partie, car vous risquerez sinon de vous retrouver sans aucune ville disposant d'un nombre significatif de forêts/jungles, et par conséquent d'en tirer peu de spécialistes gratuits.

6.2 LES BONNES MERVEILLES

Toutes les merveilles ne sont pas égales. En ce qui concerne celles qui sont utiles, ne dramatisez pas la situation si vous les manquez (mais, dans le cas des Merveilles Nationales, ne négligez pas leur construction). Souvent, leur valeur dépend de la situation où vous vous trouvez.

6.2.1 LES BONNES MERVEILLES MONDIALES

Le Taj Mahal

Le Taj Mahal provoque un âge d'or, qui augmente votre production et votre commerce pendant quelques tours (dans **BtS**, les âges d'or ont d'autres avantages, dont l'augmentation de la production de personnages illustres et la suppression de la période d'anarchie lors des changements de doctrines). Les âges d'or peuvent être intéressants, mais ils sont rarement essentiels ; vous devez avoir un empire raisonnablement grand et bien développé avec de grandes villes pour en tirer un vrai bénéfice. Toutefois, comme pour toute autre merveille, un bénéfice supplémentaire est d'empêcher l'IA de l'avoir.

La Statue de la Liberté

Certains diront que la Statue de la Liberté fait partie de la catégorie des « meilleures merveilles ». La construire vous donnera un spécialiste gratuit dans toutes les villes du continent. C'est certes utile, mais pas déterminant pour la victoire. Rappelez-vous que cela ne concerne que les villes du *même* continent, donc ses effets dépendent de la carte. Sur une carte faite de petites îles, par exemple, elle ne vaut pas vraiment la peine d'être construite.

Le Pentagone

Il s'agit d'une merveille dont l'intérêt dépend beaucoup de la situation. Elle octroie +2 XPs aux unités produites dans toutes vos villes. Si vous visez une victoire par conquête ou domination, vous trouverez probablement que cette merveille est très utile et vous vous empresserez de la construire. Néanmoins, si vous visez une victoire plus pacifique (course à l'espace, culture, diplomatie, ou pourquoi pas au temps) alors vous pourrez la négliger ; rappelez-vous que si votre objectif est de dissuader une attaque, les XPs et les promotions *ne comptent pas* dans le calcul de votre puissance.

Le Barrage des Trois Gorges

Le Barrage des Trois Gorges fournit de l'électricité à toutes les villes du continent, augmentant ainsi la production de ces dernières tout en rendant inutile la construction de centrales électriques. Notez ceci : si vous ratez le Barrage, vous pourrez obtenir les mêmes effets d'une autre façon en construisant des centrales hydro-électriques, thermiques ou nucléaires. Et ces centrales sont disponibles plus tôt que ne l'est le BTG, que vous n'aurez du coup peut-être pas envie d'attendre. De plus, dans **BtS**, l'électricité provoque +2 points de maladie dans une ville. Enfin, comme pour la **Statue de la Liberté**, les effets sont limités au continent où la merveille est construite, ce qui fait que sa valeur dépend grandement du type de carte jouée.

Le Minaret en Spirale et l'Université de Sankoré (Warlords/BtS)

Ces merveilles permettent à tous les bâtiments religieux (temples, monastères, « cathédrales », et Lieux saints) de générer +2 or (pour le Minaret en Spirale) et + 2 fioles (Université de Sankoré). Evidemment, les bénéfices de ces merveilles dépendent de la situation. Si vous avez construit ou prévoyez de construire plusieurs bâtiments religieux, alors elles valent la peine d'être construites. La construction de ces deux merveilles peut être accélérée avec de la pierre. On peut considérer qu'elles sont un peu plus bénéfiques avec un dirigeant Spirituel pour tirer profit des temples bon marché.

N'oubliez pas toutefois que deux choses rendront ces merveilles obsolètes : passer en Liberté de Culte ou découvrir l'Informatique. De plus, les bénéfices tirés des monastères disparaissent quand ces derniers disparaissent, lorsque vous découvrez la Méthode Scientifique. Si vous avez besoin de partir sur ces options assez vite dans la partie, l'utilité de ces merveilles sera limitée.

Le Palais Apostolique (BtS)

Comme le **Minaret en Spirale** et l'**Université de Sankoré**, Le Palais Apostolique est plus bénéfique si vous jouez une partie « religieuse ». Plus que pour ces deux autres merveilles religieuses, vous tirerez le plus grand avantage du Palais Apostolique en diffusant agressivement votre religion d'état chez les autres civilisations. Le PA vous permettra de proposer des résolutions semblables à celles de l'ONU longtemps avant que celle-ci n'apparaisse, et vous permettra même éventuellement de remporter une victoire diplomatique précoce. Le PA permet également de générer +2 marteaux par bâtiment religieux (religion du PA), ce qui n'est pas négligeable.

La victoire diplomatique précoce obtenue via le PA est toutefois considérée comme étant une victoire peu intéressante par la plupart des joueurs. De plus, le PA fait partie des quelques merveilles (comme l'ONU) dont les bénéfices peuvent être obtenus même si vous ne l'avez pas construite vous-même. Vous pouvez laisser une autre civilisation construire le PA, puis en devenir le résident en étendant votre empire et la religion du PA de façon à vous assurer un nombre suffisant de votes pour cela, ou tout du moins pour contrôler les résultats des votes du PA.

Le Mausolée d'Halicarnasse (BtS)

Cette merveille étend la durée des âges d'or de 50%. Comme les âges d'or ont été grandement améliorés dans **BtS**, cette merveille peut avoir une grande valeur. Ceci étant, il vous faudra connaître plusieurs âges d'or si vous voulez vraiment en tirer avantage. Dans ce cas, faites du Nationalisme une de vos priorités puis construisez le **Taj Mahal**. De même, générez plusieurs Personnages Illustres et utilisez-les pour déclencher des âges d'or. Si vous ne faites pas cela, les marteaux dépensés pour construire la merveille ne seront pas rentables. A cause du besoin en Personnages Illustres, cette merveille est probablement plus pertinente lorsqu'elle est construite par un dirigeant disposant du trait Philosophe.

La Statue de Zeus (BtS)

La Statue de Zeus augmente de 100% le malheur de guerre de vos ennemis. Cette merveille est intéressante essentiellement parce que vous ne souhaiterez pas que l'IA la possède. Sinon, vous pourrez tout simplement découvrir où elle se situe (une tâche relativement simple avec des missionnaires ou des espions) et capturer la ville où elle se situe tôt pendant la guerre. Ou alors, évitez tout simplement d'entrer en guerre avec celui qui la possède.

6.2.2 LES BONNES MERVEILLES NATIONALES

Le Théâtre du Globe

Le Théâtre du Globe annule totalement le malheur dans la ville où il est construit. Il est très intéressant quand il est combiné avec les doctrines Esclavage et/ou Nation ; vous pouvez fouetter ou enrôler dans cette ville autant que bon vous semble sans vous soucier du malheur. Le Théâtre du Globe peut également être utile pour les victoires culturelles, pas seulement pour la culture qu'il génère, mais principalement pour le grand nombre d'artistes spécialistes qu'il autorise.

La Croix Rouge

La Croix Rouge donne à chaque unité produite dans la ville où elle se trouve la promotion Infirmier I. Pas mal, mais pas essentiel, et la technologie qu'elle nécessite (Médecine) peut être totalement ignorée. Comme le **Pentagone**, cette merveille est surtout bénéfique si vous prévoyez une fin de partie guerrière.

Si vous souhaitez la combiner à une autre merveille militaire, je recommande l'**Epopée Héroïque** plutôt que **West Point**. Les unités disposant des promotions Infirmier ont plutôt vocation à devenir des unités défensives, alors que les unités très promues que peut produire **West Point** sont mieux utilisées en unités d'attaque.

6.3 LES MERVEILLES DOUTEUSES

Certaines merveilles valent tout juste la peine d'être construites. La plupart présentent un bénéfice de médiocre niveau, mais en voici deux particulièrement inutiles.

Chichén Itzá

Cette merveille augmente les défenses culturelles de toutes vos villes. Néanmoins, attendre dans vos villes que l'IA attaque les défenseurs n'est pas judicieux ; l'IA pillera votre territoire jusqu'à vous ramener à l'âge de pierre. Il vous faut engager une défense active, en attaquant en dehors de vos villes, ce qui rend cette merveille inutile. Le seul bénéfice qu'il y a à la construire est d'empêcher l'IA de le faire, ce qui vous évitera de passer des tours et des tours à réduire les défenses culturelles de ses villes avec des unités de siège.

Sainte-Sophie

J'aimais réellement cette merveille à une époque, mais j'ai réalisé depuis qu'elle ne présente pas un si grand intérêt que ça. Son effet – accélérer la productivité des ouvriers – peut être obtenu soit en changeant de doctrine (Servage), soit simplement en construisant (ou en capturant) plus d'ouvriers et les faisant travailler en équipe. Son intérêt principal réside dans les points d'Ingénieur Illustre qu'elle génère. Mouais.

7. LA CULTURE

7.1 GENERALITES

- La culture est ce qui vous permet de repousser vos frontières. Une ville doit générer de la culture pour pouvoir étendre la zone qu'elle contrôle. Si une ville ne produit pas de culture, son champ d'action n'ira pas au-delà des 8 cases qui la jouxtent.
- Au fur et à mesure que les « points de culture » s'accumulent, ils étendent les limites de la ville selon les étapes suivantes (vitesse normale) :
 - 10 (cela étend les limites de la ville à la « grosse croix » de 21 cases qui peuvent être aménagées)
 - 100
 - 500
 - 5 000
 - 50 000 (culture « légendaire »)
- La culture améliore également les défenses de la ville – il s'agit du % de bonus défensif affiché au-dessus du nom de la ville sur la carte.
- De plus, les unités militaires ennemies ne peuvent pas utiliser les routes situées dans vos frontières, donc la culture, de fait, les ralentit.
- Bâtiments qui génèrent de la culture (octroient un certain nombre de points de culture) : Obélisques, Temples, Bibliothèques, Universités, Théâtres, Monastères, Châteaux, Académies.
- Bâtiments qui multiplient la culture (l'augmentant d'un certain %) : « Cathédrales » (chaque religion en a une portant un nom différent, mais elles augmentent toutes la culture de 50%), Tours de radiodiffusion, l'Hermitage.
- Un artiste spécialiste dans une ville génère également de la culture.
- Certaines doctrines augmentent également la culture, directement ou indirectement :
 - **La Liberté d'Expression** augmente la culture de 100% dans chaque ville.
 - **Le Système de Castes** permet d'avoir un nombre illimité de certains types de spécialistes dans chaque ville, spécialistes que vous pouvez utiliser par exemple en Artistes pour générer de la culture.
 - **Le Mercantilisme** vous donne un spécialiste gratuit par ville, que vous pouvez, là également, transformer en Artiste.
- La plupart des Merveilles Nationales et Mondiales génèrent ou multiplient la culture.
- Tous les Lieux saints génèrent 4 points de culture.
- Votre religion d'état génère 1 point de culture dans chaque ville où elle est diffusée, 5 s'il s'agit d'une ville sainte où la religion a été fondée. Avec les doctrines Liberté de Culte ou Paganisme, toutes les religions présentes dans une ville génèrent 1 point de culture.
- Si vous jouez avec un dirigeant disposant du trait Créatif (Hatchepsout, Louis XIV, Frédéric, Cyrus, Kubilay Khan, Catherine – avant **Warlords** ; Auguste, Hatchepsout, Louis XIV, Kubilay Khan, Catherine – depuis **Warlords**), toutes vos villes généreront 2 points de culture supplémentaires.
- Lorsqu'un Artiste Illustre construit un Chef d'œuvre dans une ville, cela rapporte 4 000 points de culture à celle-ci.
- Vous pouvez gagner la partie par victoire culturelle en ayant trois villes de niveau culturel Légendaire (≥ 50 000 points de culture en vitesse normale).

7.2 DEBUT DE PARTIE

- Aggrandir les frontières d'une ville peut être crucial en début de partie pour pouvoir accéder aux ressources avoisinantes, verrouiller votre territoire, etc.
- Les animaux sauvages ne pénétreront pas dans vos frontières culturelles, contrairement aux unités militaires barbares.
- Le bâtiment culturel le plus rapidement disponible, et également l'un des moins chers, est l'Obélisque (tech requise : Mysticisme ; coût de production : 30 marteaux. Renommé Monument dans **Warlords/BtS**). Envisagez sérieusement d'en construire pour étendre vos frontières si vos villes ne génèrent pas de culture. Soyez conscient qu'ils deviennent rapidement obsolètes (avec la découverte du Calendrier). Dans **BtS**, leur durée de vie est considérablement augmentée dans la mesure où ils expirent avec l'Astronomie.
- La Merveille Mondiale Stonehenge produit les effets d'un Monument dans chaque ville. Vous aurez donc la possibilité de construire cette merveille au lieu de construire des Monuments. Mais vous aurez vraisemblablement à défricher des forêts près de la ville où sera construite la merveille pour devancer les Civs IA. Comme les Monuments, néanmoins, elle devient vite obsolète – découverte du Calendrier, ou de l'Astronomie dans **BtS**.
- Les Obélisques/Monuments et Stonehenge ne sont pas nécessaires si vous jouez un dirigeant disposant du trait Créatif, dans la mesure où vos villes généreront dès leur fondation 2 points de culture par tour – l'équivalent de deux Obélisques/Monuments. Vous aurez plutôt intérêt à consacrer votre production à d'autres bâtiments ou merveilles.
- Dès lors qu'une religion est pratiquée dans une de vos villes, vous pouvez y construire un Monastère puis produire des Missionnaires pour répandre cette religion. Si la religion est votre religion d'état, chaque ville la pratiquant produira 1 point de culture par tour.
- Tous les bâtiments qui génèrent de la culture verront leur niveau de culture doubler après qu'une durée de 1000 ans se soit écoulée suite à leur construction. Cet effet ne s'applique qu'une seule fois par bâtiment.

8. LES PERSONNAGES ILLUSTRES

8.1 PRODUCTION

- Les Personnages Illustres (PI) sont générés par l'accumulation de « Points de Personnages Illustres » (PPI) dans une ville.
- Chaque fois qu'un Personnage Illustre est généré, la somme de PPI requise pour le Personnage Illustre suivant augmente.
- Deux choses génèrent des PPI dans une ville :
 - **Les Spécialistes** : Entretenir des spécialistes contribuera à hauteur de 2 PPI par tour pour un Personnage Illustre correspondant (les prêtres spécialistes généreront 2 PPI pour un Prophète Illustre, par exemple).
 - **Les Merveilles** : Aussi bien les Merveilles Nationales que les Merveilles Mondiales généreront des PPI à chaque tour. Consultez la Civlopedia pour savoir quel type de PPI génère chaque merveille.
- Le type Personnage Illustre généré dépend d'un calcul probabiliste, influencé, pour faire simple, par les différents types de spécialistes et de merveilles présents dans la ville, ainsi que par le nombre de tours pendant lesquels ils ont généré des PPI. La probabilité d'apparition des types de PI susceptibles d'être générés est visible dans l'écran de gestion de la ville.
- Pour être certain de produire un type de Personnage Illustre bien précis, assurez-vous que les PPI générés dans une ville sont « purs » - ce qui signifie dans une ville construire des merveilles ou entretenir des spécialistes qui génèrent tous des PPI pour un même type de Personnage Illustre. Par exemple, construisez Stonehenge, l'Oracle, et entretenez des prêtres spécialistes dans une ville pour être sûr que vous y produirez un Prophète Illustre. Dans une autre ville, construisez la Grande Bibliothèque et l'Université d'Oxford, et entretenez des spécialistes scientifiques pour produire un Scientifique Illustre.
- La merveille nationale **Epopée Nationale** augmente de 100% la production de PPI dans la ville où elle est bâtie. Elle devrait normalement être construite dans votre Ferme à PI (voir **chapitre 4.6.4 – La Ferme à Personnages Illustres**, ci-dessus). Ceci signifiera généralement que la plupart de vos Personnages Illustres sortiront de cette ville. L'Epopée Nationale génère également des PPI pour un Artiste Illustre, ce qui fait qu'il vous arrivera peut-être d'en produire un à la place du Personnage Illustre que vous aviez l'intention de produire.
- **Nouveauté Warlords/BtS** : L'extension **Warlords** a introduit un nouveau type de Personnage Illustre : le Général Illustre. Contrairement aux autres Personnages Illustres, celui-ci n'est pas produit par les merveilles et les spécialistes, mais par l'accumulation de XPs militaires obtenus en combattant les autres civilisations. **BtS** permet également de produire des Espions Illustres.

8.2 UTILISATION

- Vous pouvez convertir un Personnage Illustre en super-spécialiste dans une ville, où il contribuera à la génération de culture, de recherche, d'or, de production, voire une combinaison de ceci, jusqu'à la fin de la partie. Faire cela avec un Prophète Illustre ou un Marchand Illustre, par exemple, vous procurera un montant d'or par tour substantiel.
- Ne vous sentez pas obligé d'utiliser immédiatement un Personnage Illustre. Vous pouvez les garder sous la main et les utiliser à un moment plus stratégique – les Artistes et Ingénieurs Illustres sont particulièrement indiqués pour cela.
- Vous pouvez utiliser deux (ou plus) Personnages Illustres de types différents pour déclencher un Age d'Or, au cours duquel vos villes généreront plus de commerce et de marteaux (pendant 8 tours en vitesse normale). (Dans **BtS**, un seul Personnage Illustre est nécessaire pour déclencher votre premier Age d'Or). Dans la mesure où les effets sont de très court terme, et ce contrairement aux autres utilisations possibles de PI, un Age d'Or devrait être uniquement déclenché lorsque cela est vraiment nécessaire. Quelques exemples : vous êtes en train de construire plusieurs merveilles simultanément ; vous devez booster votre production et vos revenus avant une guerre et/ou un upgrade massif d'unités ; vous êtes en compétition avec des Civs rivales pour la « course à l'espace ».

- Le nombre de PI nécessaires au déclenchement d'un Age d'Or augmente de 1 après chaque nouvel Age d'Or. (La construction du Taj Mahal, néanmoins, déclenche un Age d'Or sans utiliser de PI et sans augmenter le nombre de PI nécessaires au déclenchement de l'Age d'Or suivant).
- Dans **BtS** également, les Ages d'Or ont été améliorés et sont devenus plus intéressants. Vous pouvez changer de doctrine sans anarchie, et la production de PI augmente de 100% pendant toute la durée de l'Age d'Or.
- Tous les Personnages Illustres peuvent également être utilisés pour découvrir ou accélérer la découverte de technologies. Avant de l'utiliser pour un autre but, vérifiez toujours quelle technologie peut vous offrir un PI. Si obtenir cette technologie vous octroie un avantage significatif qui correspond à votre stratégie, alors n'hésitez pas à employer le Personnage Illustre à cette fin.
- Dans **BtS**, un nouvel usage possible des Personnages Illustres est la fondation de sociétés commerciales (cf. **chapitre 12 : Les Sociétés Commerciales**, pour plus de détails).

8.2.1 LES ARTISTES ILLUSTRES

- Envoyez un Artiste Illustre dans une ville récemment capturée (en particulier une capitale) et faites-lui construire un Chef d'œuvre ; le bonus de 4 000 points de culture mettra fin à la révolte, étendra les frontières culturelles de la ville et lui permettra de produire tout de suite.
- Utiliser les Artistes Illustres de cette façon repousse vos frontières culturelles, au point parfois de capturer des cases de territoire et même des villes de rivaux voisins. Ceci est généralement dénommé « bombe culturelle ».
- Dans **BtS**, un Artiste Illustre peut être utilisé pour fonder une des sociétés commerciales.
- Hors recherche de victoire culturelle, toutefois, les Artistes Illustres sont généralement considérés comme étant les PI les moins intéressants. Pour cette raison, il s'agit souvent du meilleur choix de PI pour le déclenchement d'un âge d'or.

8.2.2 LES SCIENTIFIQUES ILLUSTRES

- Utilisez le premier Scientifique Illustre pour construire une Académie dans votre ville scientifique.
- Utilisez les Scientifiques Illustres de milieu de partie pour découvrir des technologies sur le chemin du Libéralisme (Philosophie, Papier, Education), ou transformez-les en super-spécialistes dans votre ville scientifique si vous n'avez pas l'intention de vous diriger vers le Libéralisme.
- Utilisez les Scientifiques Illustres générés en fin de partie pour accélérer la découverte de technologies spécifiques et chères, et/ou pour construire des Académies dans d'autres villes dont le niveau de recherche est devenu suffisamment important pour justifier ce bâtiment. Les transformer en super-spécialistes vers la fin de la partie vous rapportera rarement autant de points de recherche que si vous les utilisez pour accélérer la découverte d'une tech.
- Dans **BtS**, un Scientifique Illustre peut être utilisé pour fonder certaines sociétés commerciales.

8.2.3 LES MARCHANDS ILLUSTRES

- Transformez les Marchands Illustres en super-spécialistes dans votre ville à commerce (qui sera normalement celle de Wall Street).
- Ou alors, si vous avez besoin d'or – généralement pour upgrader des unités militaires – envoyez-les effectuer une mission commerciale dans une ville peuplée et éloignée de votre empire. (**BtS** : la ville où se trouve le Temple d'Artémis est presque toujours celle qui rapporte le plus d'or d'une mission commerciale).
- Dans **BtS**, un Marchand Illustre peut être utilisé pour fonder certaines sociétés commerciales.

8.2.4 LES PROPHETES ILLUSTRES

- Si vous possédez une ville sainte, utilisez le Prophète Illustre pour y construire le Lieu saint de cette religion, ce qui vous rapportera de l'or et facilitera la diffusion de la religion.
- Les Prophètes Illustres précoces permettent de découvrir certaines technologies utiles, mais en milieu de partie, la meilleure utilisation possible (si tous les Lieux saints ont été construits) est de les transformer en super-spécialistes dans la ville où vous avez construit Wall Street, ou de les utiliser pour déclencher un âge d'or.
- **BtS** : les Prophètes Illustres ne peuvent fonder aucune société commerciale.

8.2.5 LES INGENIEURS ILLUSTRÉS

- La meilleure utilisation des Ingénieurs Illustres consiste à accélérer la construction d'une Merveille Mondiale.
- Toutefois, il est toujours utile de vérifier quelle technologie un Ingénieur Illustre pourra vous aider à découvrir. Et dans **BtS**, ils peuvent fonder certaines sociétés commerciales.

8.2.6 GÉNÉRAUX ILLUSTRÉS (WARLORDS/BTS)

- Transformez vos Généraux Illustres en instructeurs militaires dans votre ville militaire. Chaque instructeur militaire présent dans une ville ajoute +2 XPs aux unités militaires qui y seront produites.
- Une fois l'Education découverte (**BtS** : Science Militaire), utilisez un Général Illustre pour construire une Académie Militaire dans votre ville militaire ou dans d'autres villes pour augmenter de 50% la vitesse de production des unités militaires.

8.2.6.1 Les Seigneurs de Guerre

- Si vous prévoyez de beaucoup guerroyer, vous pourrez trouver utile de transformer un Général Illustre en Seigneur de Guerre – concrètement, en le joignant à une ou plusieurs unités.
- Dans cette optique, une utilisation très populaire est de rallier le Général Illustre à une seule unité, rapide (un Eclaireur, un Char, ou un Archer Monté) qui a au moins 6 XPs, puis à donner à l'unité les promotions Combat I, Infirmier I, Infirmier II et Infirmier III (disponible pour les unités dirigées par un Seigneur de Guerre uniquement). Les unités situées sur la même case qu'elle se soigneront très vite, vous permettant ainsi d'accélérer vos campagnes (vos unités en bonne santé encaisseront également mieux les contre-attaques. De plus, cela vous donnera instantanément une unité de niveau 6, ce qui vous permettra de construire à la fois l'Epopée Héroïque et West Point dès qu'elles seront disponibles.
- Si vous utilisez un Général Illustre pour en faire une unité Infirmier III, N'UTILISEZ SURTOUT PAS la possibilité d'upgrader gratuitement une unité dirigée par un Seigneur de Guerre ! En effet, votre unité médicale deviendrait alors la plus forte de votre pile et serait choisie pour cible en cas de contre-attaque – ce qui pourrait vous conduire à perdre l'unité !

8.2.7 LES ESPIONS ILLUSTRÉS (BTS)

- Une des meilleures utilisations possibles d'un Espion Illustre en début de partie consiste à l'infiltrer chez une civilisation avancée. Cela vous donnera beaucoup de points d'espionnage contre cette Civ – suffisamment en particulier pour envoyer des espions ordinaires voler plusieurs technologies. Attendez d'avoir découvert l'Alphabet pour savoir quelle est la meilleure cible (bien souvent les dirigeants Financiers).
- Plus tard dans la partie, une infiltration ne vous donnera pas en général suffisamment de points pour voler une technologie, donc vous aurez plutôt intérêt à utiliser l'Espion Illustre pour construire Scotland Yard ou à l'installer dans une ville.

9. LA DIPLOMATIE

9.1 GENERALITES

- Il n'est pas forcément avisé de commercer des technologies ou des ressources avec chacune des Civs que vous rencontrez, dans la mesure où cela pourrait vous attirer le mécontentement d'autres Civs IA (« Vous avez commercé avec nos ennemis jurés ! »).
- Tâchez de rencontrer autant de civilisations que vous le pouvez, observez les relations qu'elles entretiennent entre elles, et décidez qui seront vos alliés et vos ennemis. Traitez-les et commercez avec elles (ou non) en fonction de ce choix.
- Les meilleurs moyens de vous assurer qu'une autre Civ se rangera de votre côté :
 - Partagez la même religion (on voit dans ce cas en déplaçant la souris sur le visage du dirigeant « Nous nous préoccupons de ceux qui partagent notre foi. »)
 - Combattez le même ennemi au cours d'une guerre. (« Notre engagement militaire commun nous rapproche.»)
 - Adoptez leur doctrine préférée (si tant est qu'elle l'ait adoptée elle aussi). (« Vous avez choisi votre doctrine avec sagesse.»)
- D'autres moyens d'entretenir de bonnes relations avec les autres Civs :
 - Accédez à toutes leurs demandes, même si elles ne sont pas équitables (« Vous nous avez aidés ! », « Vous avez adopté notre religion / doctrine préférée » ; « Vous avez cessé de commercer avec notre pire ennemi ».)
 - Laissez-leur un léger avantage dans chaque échange de technologies ou de ressources. (« Nos relations commerciales ont toujours été justes et... »).
 - Maintenez le droit de libre passage avec elles (« Notre traité de libre passage... »).
 - Maintenez des échanges ressource-contre-ressource avec elles. (« Nous apprécions les années passées à échanger avec vous. »)
 - Restez en paix (« Les années de paix ont renforcé nos relations. »)
 - Evitez les malus diplomatiques causés par des demandes de tributs, des destructions de villes durant une guerre, le commerce avec leurs pires ennemis, une déclaration de guerre à leurs amis, la trop grande proximité des frontières, et/ou le refus de requêtes. Prêtez également attention aux événements aléatoires qui affectent la diplomatie (**BtS**) et choisissez vos options en conséquence.

9.2 LA DIPLOMATIE TRIANGULAIRE

- Cette stratégie consiste à choisir deux autres Civs IA avec qui vous avez l'intention de maintenir des relations de niveau « Favorable » à « Amical ». Pour être franc, toutes les autres Civs IA peuvent aller en enfer.
- Idéalement, une de ces Civs devrait être un « toutou obéissant » - une Civ agressive que vous pourrez facilement envoyer attaquer d'autres Civs.
- L'autre devrait être une Civ relativement paisible avec qui vous pourrez faire du commerce de technologies et de ressources.
- Les meilleures candidates pour jouer ces rôles sont les Civs de milieu de classement, pas les plus puissantes qui seront vos principales rivales.
- Essayez de ne pas choisir deux Civs qui seront en conflit l'une avec l'autre – i.e. qui ont des frontières communes par exemple.
- Si la situation change durant la partie, vous pouvez toujours changer vos partenaires en cours de route.

9.3 NADSAF

- Quand un dirigeant IA se prépare à la guerre, le texte « Nous avons déjà suffisamment à faire » (NADSAF) apparaît quand vous déplacez la souris sur un des noms de dirigeants listés sous « Déclarer la guerre à » dans l'écran de dialogue diplomatique.

- Vous devriez toujours vous demander si *vous* êtes la cible potentielle ou non. Si vous avez des frontières communes avec ce dirigeant, qu'il a à votre égard une attitude d'un niveau inférieur à « Amical », et tout particulièrement si votre courbe de puissance est inférieure à la sienne, alors il est probable que vous soyez sa cible.
- Ceci étant, de nombreux facteurs entrent en ligne de compte pour que l'IA déclare une guerre. Il est possible que vous voyiez « NADSAF » apparaître dans l'écran diplomatique puis disparaître quelques jours plus tard sans qu'aucun conflit n'ait éclaté.

10. LES RELIGIONS

10.1 GENERALITES

- Les religions procurent de l'or, de la culture, du bonheur, et des capacités militaires. Ne sous-estimez/négligez pas leur impact.
- Il est souvent plus facile de capturer une ville sainte que de fonder une religion vous-même.
- Il est plus probable que vous fondiez une des trois religions précoces (Méditation/Bouddhisme, Polythéisme/Hindouisme, Monothéisme/Judaïsme) si vous démarrez avec la technologie pré requise, à savoir le Mysticisme. (Civs démarrant avec le Mysticisme : Arabes, Aztèques, Incas, Indiens, Espagnols ; en plus dans **Warlords/BtS** : Coréens et Celtes ; dans **BtS** : Byzantins, Saint Empire romain germanique, Mayas).
- Les quatre religions plus tardives (Christianisme, Confucianisme, Taoïsme, Islam) sont généralement plus faciles à fonder grâce à un rush technologique. Recherchez toutes les technologies pré requises, puis au choix construisez l'Oracle ou générez un Personnage Illustre (un Prophète Illustre pour Théologie/Christianisme, Code des Lois/Confucianisme ou Droit Divin/Islam ; un Scientifique Illustre pour Philosophie/Taoïsme) afin d'obtenir la technologie requise avant qu'aucune Civ IA ne puisse le faire.
- Fonder les quatre religions les plus tardives vous octroie un missionnaire gratuit, ce qui n'est pas le cas pour les trois religions précoces.
- Utiliser le Libre Passage et des Missionnaires pour diffuser votre religion vous permet d'établir un réseau d'espionnage précoce, dans la mesure où vous avez la visibilité sur toutes les villes qui pratiquent votre religion d'état – en particulier ses unités militaires. (Ceci n'est plus vrai dans **BtS**).
- Partager la même religion avec une Civ IA est une des meilleures façons de la ranger à vos côtés.
- Réciproquement, pratiquer une religion différente est souvent une source de tension avec les autres Civs, bien que certaines soient plus fanatiques que d'autres.
- Les religions ne se diffusent automatiquement (i.e. sans utilisation d'un missionnaire) que dans les villes qui n'ont pas de religion établie, via les routes commerciales (rivières, côtes, routes), mais ce de manière peu fiable.
- Gardez à l'esprit que rechercher des technologies qui permettent de fonder des religions peut vous écarter de la recherche de technologies potentiellement plus vitales.
- Faites en sorte de construire un Monastère pour chaque religion qui s'est répandue dans vos villes. Vous ne pouvez plus les construire après la découverte de la Méthode Scientifique, ce qui correspond au moment où ceux que vous avez construits perdent leur bonus de +10% de recherche. Néanmoins, vous pouvez toujours vous servir des Monastères pour produire des Missionnaires qui diffuseront leur religion. Avec la doctrine Liberté de Culte, cela vous rapportera +1 citoyen heureux dans une ville qui aura adopté cette religion. Chacune des villes pratiquant la religion vous rapportera également +1 or par tour si vous possédez le Lieu saint de cette religion.

11. L'ESPIONNAGE

11.1 GENERALITES

- L'espionnage dans Civilization IV « vanilla » et dans **Warlords** est relativement simple. Recherchez le Communisme, construisez Scotland Yard, puis produisez des Espions (nombre maximum d'espions actifs en même temps : 4). Vos espions peuvent entrer en territoire ennemi incognito, peuvent vous permettre d'accéder aux écrans de villes des autres Civs, et peuvent, pour une certaine quantité d'or, effectuer quelques missions de sabotage – détruire des aménagements de cases ou annihiler tout le cumul de production en cours d'une ville.

11.2 L'ESPIONNAGE DANS BEYOND THE SWORD

- Dans **BtS**, toutefois, le système d'espionnage dans le jeu a été profondément remanié. Ce qui suit constitue un guide très basique pour utiliser ce système. Tout ce qui suit dans cette section se rapporte à **BtS**.
- Vous accumulez des points d'espionnage contre les autres civilisations.
- Il existe quatre façons de cumuler ces points :
 - Le curseur d'espionnage : En plus des curseurs de science et de culture, il y a un curseur d'espionnage qui vous permet de convertir un pourcentage de votre commerce en espionnage.
 - Les espions spécialistes : vous pouvez entretenir un nouveau type de spécialiste, le spécialiste espion, qui vous apportera 3 points d'espionnage par tour, ainsi qu'un point de recherche et des Points de Personnages Illustres pour un Espion Illustre.
 - Bâtiments : certains bâtiments génèrent des points d'espionnage et/ou les augmentent :
 - Tribunaux
 - Châteaux
 - Prisons
 - Agence de renseignements
 - Agence de sécurité
 - Evènements aléatoires : certains évènements aléatoires vous donneront des points d'espionnage, ou au moins la possibilité d'en cumuler. Cf. **chapitre 13 : Les Evènements Aléatoires**, pour plus de détails.
- Vous pouvez utiliser plus ou moins de points d'espionnage contre certaines Civs, via l'écran d'espionnage. Il est préférable de dédier des ratios plus importants à vos principaux rivaux et à vos voisins les plus proches tout en réduisant voire en éliminant les points dédiés aux Civs moins importantes (comme les états vassaux).
- La meilleure façon de cumuler des points d'espionnage est de le faire avec une combinaison de bâtiments et de spécialistes. Utiliser le curseur d'espionnage convertit du commerce en espionnage alors qu'il vaut généralement mieux le convertir en recherche.
- Néanmoins, une tactique très performante consiste à monter le curseur d'espionnage aussi haut que possible (tout en baissant donc les autres curseurs à 0%) pendant quelques tours de façon à disposer de suffisamment de points d'espionnage pour au moins voir les informations démographiques (comme les courbes de puissance) et ce que les autres Civs sont en train de rechercher, ou pour opérer n'importe quelle mission d'espionnage que vous souhaitez réaliser.
- Savoir ce que recherchent les autres Civs est très bénéfique, dans la mesure où cela peut vous permettre d'éviter des doublons inutiles dans votre recherche – vous pouvez rechercher les techs qu'elles ne recherchent pas et les échanger avec celles qu'elles ont recherchées. Cela peut également vous alerter sur le fait qu'une Civ est peut-être en train de planifier la construction d'une Merveille, de chercher à fonder une religion ou à gagner un Personnage Illustre gratuit, etc.
- Laisser un espion dans une ville pendant quelques tours réduit le coût d'une mission d'espionnage dans cette ville de 10% par tour, jusqu'à un maximum de 50% après 5 tours. Néanmoins, il y a à chaque tour une chance pour que votre espion soit découvert et disparaisse.
- Il y a deux missions d'espionnage extrêmement utiles à réaliser en temps de guerre :

- Le Contre-espionnage double le coût des missions d'espionnage qu'un ennemi voudrait diriger contre vous. Cela doit être renouvelé à chaque tour ou presque.
- Le Soutien à la révolte d'une ville, exécuté juste avant (dans le même tour) que vous n'attaquiez cette ville supprimera le besoin de réduire ses défenses culturelles (la défense culturelle d'une ville est égale à zéro pendant une révolte).
- Il vous faudra également vous défendre contre l'espionnage. Au-delà de la mission de contre-espionnage mentionnée ci-dessus, vous pouvez également placer des espions en sentinelles dans les villes ou sur les ressources stratégiques ; ils réduiront les chances de succès d'une mission d'espionnage ennemie. L'Agence de sécurité réduit également les chances de succès des missions ennemies dans et autour de chaque ville qui en possède une.

12. LA VASSALITE (WARLORDS/BTS)

12.1 GENERALITES

- Un vassal est une Civ qui prête allégeance à une autre Civ, aussi bien IA qu'humaine, appelée le « maître ».
- Les relations de vassalité sont rendues possibles par la technologie Féodalisme. Au moins une des Civ concernées doit connaître cette technologie pour qu'une relation de vassalité puisse être établie.
- Les civilisations peuvent devenir vassales de deux façons :
 - **Volontairement** : Une civilisation peut *choisir* de devenir vassale d'une autre civilisation. Cela n'arrive généralement que lorsqu'une Civ IA petite et faible a peur d'une Civ plus puissante. La Civ la plus faible peut volontairement offrir elle-même de devenir la vassale d'une troisième Civ plus importante en échange de sa protection. Le vassal peut, à n'importe quel moment, annuler cet accord.
 - **Par capitulation** : Une civilisation *est forcée* à devenir la vassale de la Civ qui est en train de la conquérir. Le vassal ne peut pas annuler cet accord à moins que sa population et son territoire augmentent (ou, inversement, que ceux du maître diminuent) au point que chacun d'entre eux atteigne la moitié de ceux du maître.
- Parmi les conséquences qu'il y a à devenir un vassal :
 - Pas de contrôle sur la diplomatie. Le maître décide de la guerre et de la paix vis à vis des autres civilisations ; le vassal n'a plus qu'à suivre.
 - Les vassaux peuvent toujours faire des échanges commerciaux avec d'autres Civ avec lesquelles ils ne sont pas en guerre, mais ils doivent annuler ces accords si le maître l'ordonne.
 - Le maître peut exiger une ressource à son vassal, ce qui conduira à une guerre en cas de refus du vassal.
 - Le maître peut exiger du vassal qu'il recherche une technologie bien précise.
- Les choses qu'un maître *ne peut pas* faire avec son vassal et qu'il est important de connaître :
 - Un maître *ne peut pas* déclarer la guerre à un vassal, ni mettre fin au lien de vassalité. A moins que le vassal ne décide de rompre le lien de vassalité ou refuse d'accéder à une demande de ressource, vous êtes marié avec lui.
 - Un maître ne peut pas exiger une technologie d'un vassal, et le vassal n'est pas obligé de commercer des technologies avec son maître. (N'oubliez pas que l'IA est programmée pour ne jamais faire le commerce de technologies qui permettent à une autre Civ de construire une pièce du vaisseau spatial.)
- Il est important de savoir comment fonctionnent les liens de vassalité par rapport à la guerre et à la paix.
 - La Civ A est en guerre avec la Civ B. La Civ C est en paix avec les deux. La Civ A propose volontairement de devenir le vassal de la Civ C. La Civ C accepte. La Civ A et la Civ C sont maintenant en guerre avec la Civ B.
 - La Civ A est en guerre à la fois avec la Civ B et la Civ C. La Civ A devient le vassal de la Civ C. La Civ A, la Civ B et la Civ C sont maintenant en paix les unes avec les autres. Les embrassades sont optionnelles...
- La vassalisation volontaire est parfois un moyen par lequel l'IA entraîne une autre Civ dans une guerre. Par exemple, vous pouvez entrer en guerre contre un voisin faible pour vous retrouver soudainement en guerre avec une Civ plus puissante, car l'adversaire que vous avez choisi est volontairement devenu le vassal d'une autre Civ.
- Un joueur humain ne peut pas devenir le vassal d'une Civ IA.

12.2 AVANTAGES

- L'accès gratuit aux ressources situées sur le territoire du vassal.
- L'opportunité de supprimer des ressources à une autre Civ (en interdisant à votre vassal d'échanger avec elle, ou en demandant les ressources pour vous-même).
- +1 point de bonheur par état vassal dans toutes vos villes.

- L'opportunité de « sous-traiter » la recherche ; vous pouvez ordonner à votre vassal de rechercher une technologie pendant que vous en cherchez une autre (dans l'écran diplomatique, cliquez sur « Parlons d'autre chose... », puis « Nous vous demandons d'orienter vos recherches vers... »). Il vous sera ensuite possible d'échanger cette technologie avec votre vassal (généralement, le vassal doit être « Favorable » ou « Enthousiaste » avec vous pour désirer le faire). Vous pourrez également utiliser Internet pour l'obtenir de lui (sous réserve qu'une autre Civ ait également découvert la technologie), ou vous servir de l'espionnage pour la lui voler (**BtS**).
- Vous disposez automatiquement d'un allié dans toutes vos guerres. Si vous déclarez la guerre ou si on vous la déclare, le vassal entre également en guerre à vos côtés.
- Le vassal compte comme une Civ éliminée dans le cadre d'une victoire par conquête, donc vous n'avez pas besoin de faire totalement le sale boulot consistant à le détruire totalement. De même, 50% du territoire du vassal et de sa population sont décomptés en votre faveur dans le cadre d'une victoire par domination.
- Les vassaux votent pour vous lors de toute élection de l'ONU ou du Palais Apostolique (**BtS**) pour laquelle vous êtes éligible.

12.3 INCONVÉNIENTS

- Si votre vassal a capitulé, vous aurez plusieurs citoyens mécontents dans toutes les villes que vous aurez capturées au vassal, car ils auront « hâte de rejoindre leur patrie ». Ces citoyens mécontents ne disparaîtront pas avant de très nombreux tours.
- Pour chacun de vos vassaux, vous aurez un malus diplomatique de -1 avec toutes les autres Civs.
- Vous devrez faire face à des coûts de maintenance supplémentaires dans toutes vos villes, pour le simple fait d'avoir un vassal.
- Un vassal qui a capitulé aura probablement une relation diplomatique dégradée avec vous (en colère, s'inquiète ou se méfie) et de fait n'aura sans doute pas envie de faire du commerce de technologies avec vous.

12.4 ASTUCES

- Si vous faites la guerre, vérifiez régulièrement si votre adversaire est prêt à vous offrir sa « Capitulation » en échange de la paix.. Les différents dirigeants n'ont pas les mêmes comportements vis-à-vis de cela ; certains capituleront très vite, après avoir perdu une paire de villes ; d'autres refuseront jusqu'à ce qu'ils soient retranchés dans leur dernière ville. La plupart se situeront entre ces deux extrêmes.
- N'oubliez pas que si une Civ est prête à vous offrir sa capitulation, elle est probablement disposée à en faire de même avec quelqu'un d'autre. Jetez régulièrement un coup d'œil aux courbes de puissance ; une Civ acceptera moins probablement de devenir le vassal de votre ennemi si vous êtes plus puissant, étant donné qu'elle se retrouverait automatiquement en guerre avec vous. Dans **BtS**, le vassal est supposé capituler en faveur de la Civ qui lui a causé le plus de dommages, mais ne vous fiez pas trop à cela.
- Essayez d'éviter de raser des villes si vous avez l'intention de faire de votre ennemi votre vassal. Chaque ville rasée comptera pour un malus diplomatique vis-à-vis de votre futur vassal et rendra le commerce de technologies plus difficile.
- Toute technologie que vous échangez avec votre vassal pourra à son tour être échangée à d'autres Civs. Soyez donc prudent lorsque vous échangez ou offrez des technologies à votre vassal.
- Réfléchissez à ce que vous souhaitez obtenir de votre vassal. Si vous souhaitez avant tout un allié pour faire la guerre, les dirigeants militaristes tels que Moctezuma, Chaka ou Gengis Khan pourront faire de bons vassaux. Inversement, si vous recherchez un appui pour votre recherche technologique, des « chercheurs » comme Kankan Moussa, Pacal, ou Huayana Capac seront des bons choix.
- Si vous voulez que votre vassal serve à autre chose qu'à vous rapporter des points de population/territoire dans le cadre d'une victoire par conquête ou domination, assurez-vous de lui laisser suffisamment de terrain et de villes afin qu'il vous soit utile dans la tâche que vous lui destinez (recherche, militaire).
- Il y a deux raisons principales qui font que beaucoup de joueurs n'acceptent pas la capitulation d'un vassal, lui préférant une destruction totale :
 - Le malheur « de la mère patrie », qui ne disparaît qu'à une vitesse extrêmement lente ; et

- La contribution de 50% de la population et du territoire dans le cadre d'une victoire par domination, alors que 100% (obtenus en conquérant entièrement l'autre Civ) peuvent donner une victoire plus rapide.

12.5 LES COLONIES (BTS)

- Les colonies, qui existaient dans Civilization III, ont été réintroduites dans **BtS** comme une sous-catégorie des états vassaux.
- Dès lors que vous possédez deux villes ou plus sur un continent différent de celui où se trouve votre capitale, vous pouvez « libérer » ces villes et les transformer en colonie.
- Les villes situées sur des continents différents (notamment si vous en avez quatre ou plus) génèrent des coûts de maintenance extrêmement élevés dans **BtS**. Si vous transformez ces villes en colonie, ces coûts de maintenance disparaissent.
- La colonie a les mêmes relations avec sa civilisation mère qu'un vassal avec son maître, à quelques exceptions près :
 - Le fait d'avoir une colonie ne génère pas de malus diplomatique.
 - La relation « coloniale » ne peut être rompue par aucune des parties.
- Vous obtenez un énorme bonus diplomatique avec votre colonie pour l'avoir libérée. Il est probable qu'elle restera « Amicale » pour le reste de la partie.

13. LES SOCIÉTÉS COMMERCIALES (BTS)

- Les Sociétés Commerciales ont été introduites dans l'extension **Beyond the Sword**, donc cette section ne s'applique qu'à **BtS**.
- Les Sociétés Commerciales sont par certains côtés semblables à des religions qui seraient disponibles tard dans la partie. Elles doivent être fondées (par un Personnage Illustre plutôt que par la primeur d'une découverte technologique) ; elles se diffusent dans d'autres villes (mais uniquement de façon volontaire, et par l'intermédiaire d'un représentant plutôt qu'un missionnaire) ; et elles rapportent de l'argent à la ville où se situe son siège. De plus, certaines doctrines (Mercantilisme et Nationalisation) fonctionnent de façon similaire à la Théocratie pour les religions, en restreignant par certains côtés les effets des sociétés commerciales (détails ci-dessous).
- Contrairement aux religions, toutefois, les sociétés commerciales ont un coût.
 - **Coûts opérationnels** : il y a un coût opérationnel pour chaque ville, basé sur le nombre de ressources que la société commerciale consomme ; plus il y a de ressources consommées, plus les coûts opérationnels sont élevés. Ceci étant, vous ne payez les coûts opérationnels que pour vos propres villes dans lesquelles vous avez implanté la société commerciale ; si vous implantez une société commerciale dans les villes d'une autre civilisation, celle-ci paiera les coûts opérationnels de ses villes.
 - **Les coûts d'implantation** : il y a également un coût fixe à payer chaque fois que vous implantez une société commerciale dans une ville, aussi bien étrangère que domestique.
- Il vaut mieux fonder les sociétés commerciales dans la ville où se trouve Wall Street de façon à multiplier et maximiser le montant d'or par tour que vous obtiendrez de chaque ville.
- Les meilleures sociétés commerciales sont :
 - **Sid's Sushi Co.** (PI requis : Marchand Illustre)

Procure de la nourriture et de la culture supplémentaires basées sur le nombre de ressources maritimes (crabes, coquillages, poissons) et de riz que vous possédez ou que vous obtenez par échange commercial. Elle est meilleure que sa rivale, Les Grands Moulins Céréaliers, dans la mesure où les ressources maritimes sont généralement plus répandues que les ressources à base de grains sur la plupart des cartes, et parce qu'elle génère de la culture en plus de la nourriture. La nourriture supplémentaire vous permet de faire croître vos villes et d'entretenir plus de spécialistes (entretenir quelques spécialistes marchands suffira généralement à couvrir les coûts opérationnels de la société). Sid's Sushi est également la meilleure société commerciale à implanter chez les autres civilisations dans le but de récolter des fonds. Rappelez-vous néanmoins qu'elle génère de la culture en plus de la nourriture ; ne l'implantez donc pas dans une ville étrangère située tout près de vos frontières.
 - La **Compagnie d'Exploitation Minière** (PI requis : Ingénieur Illustre)

Elle vous donne une production supplémentaire (marteaux) dans chaque ville où elle est implantée. Vers la fin de la partie, la priorité bascule généralement du commerce vers les marteaux (pour construire des éléments du vaisseau dans le cadre d'une course à l'espace, par exemple, ou pour construire des unités militaires dans le cadre d'une victoire par conquête ou domination), donc implanter la Compagnie d'Exploitation Minière dans vos villes les plus productives pour les rendre encore plus productives peut faire une grande différence. Il est généralement préférable, néanmoins, de ne pas implanter la Compagnie d'Exploitation Minière chez des civs rivales.
- Ces deux sociétés peuvent également être implantées dans des villes marginales disposant de peu de nourriture ou de production afin de les rendre plus intéressantes.
- L'intérêt des autres sociétés commerciales dépend, comme beaucoup de merveilles, de la situation.
 - **Aluminium S.A.** et **Ethanol Inc.** (PI requis : Scientifique Illustre) sont utiles si vous ne disposez pas de certaines ressources clés (respectivement aluminium ou pétrole). Elles génèrent également un bonus de recherche, ce qui peut les rendre intéressantes si vous êtes en retard en technologie.
 - Les **Bijoutiers Associés** (PI requis : Artiste Illustre) ne servent que si vous visez une victoire culturelle.

- Les **Constructions Créatives** (PI requis : Ingénieur Illustre) et les **Grands Moulins Céréaliers** (PI requis : Marchand Illustre) sont des « lots de consolation » si vous n'avez pas réussi à fonder respectivement la Compagnie d'Exploitation Minière et/ou Sid's Sushi Co. (ceci étant, les Constructions Créatives génèrent de la culture contrairement à la Compagnie d'Exploitation Minière, ce qui peut toujours servir dans le cadre d'une victoire culturelle).
- Souvenez-vous que les sociétés commerciales ne peuvent être fondées que par des Personnages Illustres. A moins que vous ne soyez en mesure de générer facilement le PI adéquat vers la fin de la partie, vous feriez bien de mettre de côté le PI en question dès que vous l'avez généré.
- Souvenez-vous également qu'il vous faudra adopter certaines doctrines spécifiques pour que vos sociétés commerciales fonctionnent, et que les autres Civs devront également adopter une de ces doctrines si vous voulez implanter une société chez elles et en tirer des revenus.
 - **L'Economie de Marché** est la doctrine la plus adaptée aux sociétés commerciales, avec des coûts opérationnels réduits de 25%.
 - **L'Environnementalisme** autorise le fonctionnement des sociétés commerciales, mais avec des coûts opérationnels augmentés de 25% (soit + 50% par rapport à l'Economie de Marché !).
 - Le **Mercantilisme** empêche l'implantation des sociétés commerciales étrangères dans les villes de la Civ adoptant cette doctrine. Il annule également les effets des filiales déjà implantées.
 - La **Nationalisation** empêche toutes les sociétés commerciales, y compris les vôtres, de fonctionner et de s'implanter ailleurs.
- Implanter des sociétés commerciales chez une civilisation qui a adopté l'Environnementalisme peut donner un sérieux coup de frein à son économie. Néanmoins, soyez conscient que la Civ en question peut très bien changer de doctrine et adopter la **Nationalisation** pour contrer les effets de votre action, vous privant également ainsi des revenus engendrés par vos sociétés.
- Dès lors que vous avez implanté une société commerciale dans une ville autre que celle où elle a été fondée, les autres civilisations pourront vous proposer d'échanger des ressources excédentaires qu'elles possèdent et qui sont utilisées par la société commerciale. Gardez en tête toutefois que de tels échanges, tout en augmentant les bénéfices de la société, augmenteront également ses coûts opérationnels. De plus, si vous implantez la société chez votre partenaire commercial, il pourra annuler l'échange de façon à tirer plus de bénéfices de la société.

14. LES EVENEMENTS ALEATOIRES (BTS)

- Comme les sociétés commerciales, les évènements aléatoires ont été introduits dans l'extension **Beyond the Sword**, donc cette section, comme la précédente, ne s'applique qu'à **BtS**.
- (Le seul « événement aléatoire » digne d'intérêt qui existe dans Civ IV vanilla et dans Warlords est la découverte d'une ressource minérale (or, argent, pierres précieuses, cuivre, fer, aluminium, charbon, uranium) sur une mine. Il y a en effet à chaque tour une faible chance pour que cela se produise sur une mine *exploitée*. La mine doit être située dans la grosse croix d'une ville et doit avoir un citoyen affecté dessus.)
- Les évènements aléatoires sont des faits qui peuvent survenir par hasard et affecter votre civilisation ou vos villes. Ils peuvent être positifs ou négatifs.
- Les évènements aléatoires peuvent être relativement simples, par exemple une heureuse surprise dans une mine d'or ou une tornade qui détruit quelques aménagements de cases. Ils peuvent également être très complexes, par exemple des quêtes qui nécessiteront de votre part la réalisation de plusieurs tâches (comme la construction d'un certain nombre de bibliothèques ou de chars) qui, in fine, vous procureront un bénéfice ou le choix parmi plusieurs bénéfices.
- L'occurrence des évènements aléatoires est partiellement basée sur ce qui se passe dans votre civilisation, ce qui signifie que vous pouvez augmenter ou diminuer la probabilité d'apparition de certains évènements en réalisant certaines actions.
 - Par exemple, un événement aléatoire est « la découverte de manuscrits », qui apparaît généralement quand vous avez à l'intérieur de vos frontières une case sur laquelle se trouvent les ruines d'une ville. Laisser une telle case non aménagée augmente les chances d'occurrence de cet évènement positif. Et il peut survenir plus d'une fois.
 - Un autre événement commun, négatif celui-là, est la « révolte d'esclaves ». Une de vos villes peut entrer en révolte pendant un ou plusieurs tours si vous êtes sous la doctrine Esclavage et si la population de la ville est supérieure ou égale à 5. Cela peut être très gênant, particulièrement si la ville en question est votre capitale. Vous pouvez éviter ce désagrément en délaissant l'Esclavage ou en maintenant la population de votre capitale en dessous de 5 grâce au fouet. Oui, vous avez bien lu, sacrifier des esclaves vous aidera à éviter une révolte d'esclaves. Machiavel lui-même n'aurait pas renié cette stratégie.

Note du traducteur : n'abusez quand même pas trop d'une stratégie de ce genre. Limiter la population de sa capitale en dessous de 5 peut avoir du sens, en particulier si votre limite de bonheur est encore basse, c'est-à-dire typiquement en début de partie. Dès que la partie avance un peu, il vaut quand même mieux faire en sorte que sa capitale soit la plus riche et/ou productive possible.
- Certains évènements aléatoires vous laisseront le choix parmi les conséquences qu'ils peuvent provoquer. Lisez attentivement chacune des possibilités et demandez-vous quelle sera la plus bénéfique ou la moins pénalisante par rapport à vos objectifs et à votre stratégie globale.
- N'hésitez pas à toujours conserver un certain niveau d'or dans votre trésor pour pouvoir traiter les évènements aléatoires.
 - Les évènements négatifs peuvent parfois être neutralisés : payez une certaine somme et l'évènement aléatoire n'a plus d'effet.
 - Le bénéfice de certains évènements positifs peut être augmenté grâce à une dépense d'or. Par exemple, les « découvertes de manuscrits » vous donneront un certain nombre de points de recherche (fioles) pour une technologie donnée avec une probabilité de 50% de doubler ces points si vous payez une somme particulière.
 - Au début de la partie, 50 ou 100 or seront généralement suffisants pour traiter la plupart des évènements aléatoires ; vers le milieu de la partie, 300 à 500 or seront généralement nécessaires ; et vers la fin de la partie, 500 à 1000.
- Si vous ne les appréciez pas, désactivez les évènements aléatoires au moment où vous créez votre partie (partie personnalisée – options).

15. LA VICTOIRE

15.1 GENERALITES

- Plus vous monterez en niveau de difficulté, plus il vous faudra décider tôt du type de victoire que vous chercherez à atteindre, et orienter vos efforts et votre stratégie dans le sens de cette victoire.
- Plus tôt dans la partie vous remporterez la victoire, plus élevés seront votre score et votre classement au Panthéon, et ce quels que soient le niveau de difficulté et le type de victoire.
- Autres facteurs affectant votre score final : la population, la taille du territoire, les technologies découvertes, les merveilles mondiales possédées.

15.2 CONQUETE/DOMINATION

- **Axes stratégiques prioritaires : Militaire et Technologie**
- Tout aussi importants dans le cadre de cette stratégie et de ce type de victoire sont les points que vous ne devez pas prioriser : vous n'aurez pas besoin de fonder de religions, ni de vous préoccuper de la plupart des Merveilles ou bâtiments sauf s'ils contribuent, directement ou indirectement, à la production militaire et à la puissance.
- Concentrez principalement votre recherche sur les technologies militaires ; faites du commerce pour les autres, ou demandez-les comme tribut ou en échange de traités de paix.
- Réussir une victoire par conquête, pour laquelle il vous faudra éliminer tous vos rivaux, vous demandera probablement d'être constamment en guerre. Il vous faudra gérer le malheur lié à la guerre avec les doctrines et/ou des bâtiments et Merveilles.
- **Astuce** : si vous visez ce type de victoire, vous voudrez probablement adopter le plus tôt possible la doctrine Nationalisation de façon à réduire les coûts d'entretien d'un empire étendu. Cela signifie que les sociétés commerciales seront inutiles pour vous, donc ne vous en préoccupez pas.

15.3 CULTURE

- **Axes stratégiques prioritaires : Culture et Diplomatie**
- Là aussi, vous ferez passer au second plan les autres éléments du jeu, militaires en particulier. Ne négligez pas votre puissance militaire ; faites simplement en sorte d'avoir suffisamment d'unités modernes dans vos villes frontalières et côtières pour convaincre vos rivaux de ne pas vous attaquer.
- En parallèle, gérez votre diplomatie avec beaucoup d'attention pour éviter des conflits qui vous détourneront de la victoire culturelle.
- Fonder des religions peut être extrêmement utile pour ce type de victoire. Les religions et les bâtiments religieux génèrent des points de culture. De plus, en diffusant votre religion d'état à d'autres Civs (et en vous assurant qu'ils n'adoptent pas une religion d'état différente, i.e. en fondant et en « collectionnant » vous-même les autres religions), vous vous assurerez des bonnes relations diplomatiques et éviterez les guerres.
- **Astuce** : Les sociétés commerciales telles que Sid's Sushi, les Bijoutiers Associés, ou les Constructions Créatives peuvent être très utiles pour ce type de victoire dans la mesure où elles génèrent de la culture additionnelle.

15.4 VAISSEAU SPATIAL

- **Axes stratégiques prioritaires : Technologie et Production**
- Il vous faudra vraisemblablement être le leader en technologies pour emporter cette victoire. L'IA a une préférence pré définie pour rechercher ce type de victoire, ce qui fait que vous risquez de vous retrouver dans une course avec une ou plusieurs Civs rivales.
- Une bonne stratégie pour cette victoire est de poursuivre des objectifs militaires tôt dans la partie, dans le but de vous donner suffisamment de villes pour la recherche, le commerce, et la production, tout en réduisant la capacité de vos rivaux à en faire autant. Puis, vers le milieu de la partie, devenez un « bâtisseur », en oubliant les guerres pour dédier votre Civ à la recherche.

- **Astuce :** la Compagnie d'Exploitation Minière ou les Constructions Créatives sont des sociétés commerciales très intéressantes pour remporter cette victoire, dans la mesure où elles procurent un bonus de production utile pour la construction des pièces du vaisseau.

15.5 DIPLOMATIE

- **Axes stratégiques prioritaires : Militaire et Technologie, ou Religion**
- Pourquoi militaire ? Le meilleur moyen d'assurer une victoire diplomatique est de conquérir une part suffisante de la population mondiale de façon à ce que vous ayez tous les votes nécessaires pour emporter la victoire. (Note : ceci n'est plus possible depuis **BtS** 3.13 à moins que vous n'ayez des vassaux.)
- Une stratégie alternative est de fonder autant de religions que vous le pouvez - voire même toutes. Ensuite, diffusez-en une seule à autant de Civs que vous pouvez pour vous assurer des bonnes relations avec tout le monde.

15.6 TEMPS

- **Axes stratégiques prioritaires : Militaire et Diplomatie**
- Pour emporter une victoire au temps, vous devez vous assurer que vos rivaux ne peuvent pas construire le vaisseau, l'ONU, une armée puissante, ou trois villes légendaires – en d'autres mots, vous assurer que les autres Civs ne pourront remporter aucune des autres victoires. Le meilleur moyen d'y arriver est de leur faire la guerre et de les pousser à se faire la guerre entre elles, ralentissant ainsi leur développement et re-dirigeant leur production vers le militaire.
- Souvenez-vous néanmoins que votre score est d'autant plus grand que vous gagnez tôt ; de ce fait, les victoires par le temps donnent presque toujours des scores faibles.

ANNEXE : ACRONYMES ET ABBREVIATIONS COURANTS

Voici une liste des acronymes et abréviations français les plus couramment utilisés sur civfr ou d'autres sites francophones, ainsi qu'une liste d'acronymes et abréviations anglais rencontrés sur les sites anglophones et/ou francophones (dont civfr).

BTG : Barrage des Trois Gorges
BtS : Beyond the Sword
BU : Bâtiment Unique
DH : Droit Héritaire
EC : Economie de Cottages
EH : Epopée Héroïque
EI : Espion Illustre
EN : Epopée Nationale
ES : Economie de Spécialistes
GM : Grande Muraille
II : Ingénieur Illustre
MI : Marchand Illustre
PA : Palais Apostolique
PI : Personnage Illustre
PPI : Points de Personnage Illustre
RO : Religion Organisée
SI : Scientifique Illustre
TM: Taj Mahal
UU : Unité Unique
XP : Points d'Expérience

AH = Animal Husbandry
AP = Apostolic Palace
BtS = Beyond the Sword (expansion pack)
BW = Bronze Working
CE = Cottage Economy
CoL: Code of laws
EP = Espionage Points
FR = Free Religion
GE = Great Engineer
GG = Great General
GM = Great Merchant
GP = Great People/Person
GPP = Great People Points
GPT = Gold Per Turn
GS = Great Scientist
GSpy = Great Spy
GW = Great Wall
HA = Horse Archer
HBR = Horseback Riding
HE = Heroic Epic
HR = Hereditary Rule
IW = Iron Working
NE = National Epic
OR = Organized Religion
REX = Rapid Expansion
RNG = Random Number Generator
SE = Specialist Economy
SoL = Statue of Liberty
SP = State Property
SR = State Religion
TGD = Three Gorges Dam
UB = Unique Building
UU = Unique Unit
WFYABTA = We fear you are becoming too advanced
WHEOOHRN = We have enough on our hands right now
WW = War Weariness
XP = Experience Points