

Civilisation

Grand Jeu de Stratégie

Bonjour à tous !

Voici un grand jeu qui fera plaisir aux tacticiens en herbe, aux amateurs de jeu de rôle, d'aventure, et de stratégie !

Je vais vous présenter ici le « Civilisation » tel qu'il est joué dans mon groupe. La première fois qu'on la créé/organisé, c'était pendant un camp il y a 5 ans suite à une idée lors d'une pause chef pour améliorer notre journée grand jeu ! Après quelques nuits blanches, le voici qui été né !

Je ne doute pas que d'autre ont du y penser dans d'autres coins de France et que ce type de jeu doit exister ailleurs, mais comme je n'en sait pas plus là dessus je vais vous proposer de découvrir comment nous on joue ce jeu.

Vous verrez, c'est extrêmement détaillé puisque ce document est à destination de novices qui n'ont jamais fait de grand jeu de ce type, histoire d'avoir un jeu « prêt à joué » pour vendre du rêve à ses jeunes !

Présentation du jeu :

Civilisation est un grand jeu qui dure souvent une ou deux journées. Pour ma part j'y ai joué 5 fois, avec des groupes de scouts, une unité guides, et des caravanes Pionniers-Caravelles, parfois avec des variantes ou spécificités. A chaque fois, le jeu à remporté un franc succès auprès des joueurs !

Le jeu Civilisation comme on l'a créé se base sur les jeux Civilization et Age of Empire sur ordinateur, que vous connaissez peut être. Le but est de faire grandir sa civilisation, d'évoluer en récoltant des ressources, pour ensuite aller anéantir les civilisations adverses. Nous avons donc voulu garder cet esprit de construction de civilisation / évolution pour le mettre en œuvre dans un grand jeu.

Je vous présenterais ici la version initiale comme on l'a joué la première fois (« le jeu de base »), puis je vous partagerais les évolutions / variantes qui on pu être créée dans le groupe.

Civilisation, le « jeu de base »

- **Terrain** : grande forêt
- **Nombre de joueurs** : minimum 15
- **Nombre de maîtres du jeu** : minimum 4
- **Matériel** : pelotes de laines, cordes ou gros scotch pour délimiter les bases, carton pour les cartes de joueurs et arbre de technologie, gros feutres, stylos, foulards pour les joueurs
- **Temps de jeu** : minimum 7h (surtout si tout les joueurs sont novices)

(La première fois qu'on y a joué : Le terrain était une grande forêt un peu vallonnée, avec quelques chemins facilitant la course, nous avions 30 scouts joueurs et 7 chefs « maîtres du jeu », nous avons lancé les explications à 10h, la fin du jeu a été sonné à 19h)

Principe du jeu :

Les joueurs sont répartis en 4 équipes, 4 civilisations concurrentes. Leur but est d'anéantir leur adversaires pour conquérir tout le territoire. Pour cela, elle aura besoin d'avoir des guerriers puissants, et des technologies avancées, pour prendre le pouvoir et absorber les autres civilisations une à une.

Chaque joueur sera un guerrier, avec un certain nombre de point d'attaque et de défenses, qu'il pourra gagner au fil du jeu en achetant des équipements adaptés.

Chaque Civilisation aura une « base » qu'elle pourra améliorer grâce aux évolutions pour accroître sa défense et repousser les attaques adverses.

Pour évoluer, les civilisations vont avoir besoins de ressources qui leur permettra d'acheter des bâtiments de défenses (tour de guet, palissade ...), ou des bâtiments stratégiques permettant de créer des outils nécessaires à leur évolution (une forge , une scierie ...). Les ressources à leur disposition seront le bois, l'or et le fer. Les ressources seront matérialisées par des bouts de laines de trois couleurs distinctes, qu'ils pourront acquérir de différentes manières : récupérer des ressources au marché , ou voler des ressources à des ennemis.

Le lieu centrale du jeu est le Marché , les joueurs pourront donc y récupérer des ressources, ou bien acheter des bâtiments pour évoluer leur base, ou des accessoires pour augmenter leur attaque ou défense.

Organisation du Terrain :

Pour le terrain, le jeu nécessite une grande foret dans laquelle on pourra implanter en 4 coins les 4 bases des équipes, et au centre le Marché. La première partie jouée était sur un terrain assez idéal : foret vallonnée, avec des petites chemins, et au centre un carrefour de chemin qui offrait un lieu dégagé, et accessible en courant. Les bases formées un carré, toutes espacées d'environ 50 mètres de leurs voisines et du marché.

Puisque le jeu dur longtemps, il y a besoin de trouver un vrai bon terrain et réfléchir à l'emplacement des bases pour une bonne équité, par exemple il ne faut pas une base dans une clairière et l'autre dans un fourré qui offrirait plus de défense « naturelles » par exemple.

Le marché peut être un cercle de 6 mètres de diamètres sur un lieu plat et dégagé. Mieux vaut avoir de l'espace à l'intérieure ! Il comportera un stand « ressource », un stand « évolution », et une prison.

On notera que la présence d'un bidon d'eau dans chaque base, ainsi que de l'eau et une pharmacie dans le marché sera grandement apprécié par tous les joueurs:-)

Éléments du jeu :

– Le Marché



Le marché est le lieu centrale du jeu, géographiquement et stratégiquement. Il est délimité par une corde posée au sol par exemple, et est protégé par des gardiens (chefs) dont le rôle sera d'empêcher les joueurs d'y rentrer (les joueurs ont un foulard dans le pantalon, s'ils se le font prendre par un gardien, il écope d'une minute de prison, établie dans un coin du marché).

Si le joueur parvient à entrer et éviter la prison, il peut choisir un des deux stands (et un seul), pour y passer puis y ressortir directement :

- ♣ Stand ressources : chaque joueur peut récupérer deux ressources de son choix. Le chef responsable organisera la distribution des brins de laines des trois couleurs.
- ♣ Stand évolution : chaque joueur peut venir acheter une évolution : un bâtiment de défense ou stratégique pour sa base, ou bien une arme ou protection pour son développement personnel. Le chef utilisera « l'arbre des technologies » pour gérer la vente d'évolutions (cf « arbre des technologies »).

– Les bases



Ce sont les « QG » de chaque civilisation. Elles sont délimitées, par exemple par une corde posée au sol. On y trouve : un « arbre de technologie » , un drapeau à la couleur de l'équipe, un bidon d'eau, un stylo. C'est leur lieu dans lequel les joueurs sont protégés (ils ne peuvent pas être provoqué en duel) et où ils peuvent élaborer leur stratégies.

C'est aussi le symbole de leur civilisation : si des joueurs d'une équipe adverse entre dans la base, elle sera ainsi en période de « siège » qui pourra aboutir à la mort de la civilisation (cf « attaquer la base d'une civilisation »).

– Les ressources



Les ressources sont donc la Pierre, le Bois et le Fer. Ils sont matérialisés par des brins de laine de trois couleurs d'environ 20 cm. On veillera à en avoir une quantité abondante pour ne pas être à court pendant le jeu.

Les ressources peuvent être récupérée au marché (cf « le marché ») ou bien lors des attaques de joueurs (cf « les attaques »). Elles serviront à acheter des armes d'attaques, des équipements de protection, ou des bâtiments pour la base.

Les ressources se portent exclusivement dans la main ou nouée autour du poignet. Il est interdit de dissimuler ses ressources dans ses poches. On a par contre le droit d'en laisser en stock dans la base. (cf « les attaques » pour comprendre l'utilité). Un joueur qui triche sera évidemment passible de quelques minutes de prisons ou d'une « amende » (confiscation de ressources de l'équipe).

– Les Guerriers et les cartes de joueurs



Chaque joueur ou « guerrier » possédera une carte cartonnée (fiche « bristol » 10x20cm par exemple) sur laquelle sera inscrit dans un encadré le nom de son équipe, le rôle, le nom du joueur.

Puis le reste de la carte sera divisé en deux colonnes « Attaque » et « Défense » dans lesquelles les maîtres du jeu inscriront les armes/protection achetées au marché grâce à des points.



Les cartes sont distribuées aux équipes au début de la partie, et on peut imaginer différents rôles qui permettront de lancer le jeu avec des premiers points d'attaques et défenses.

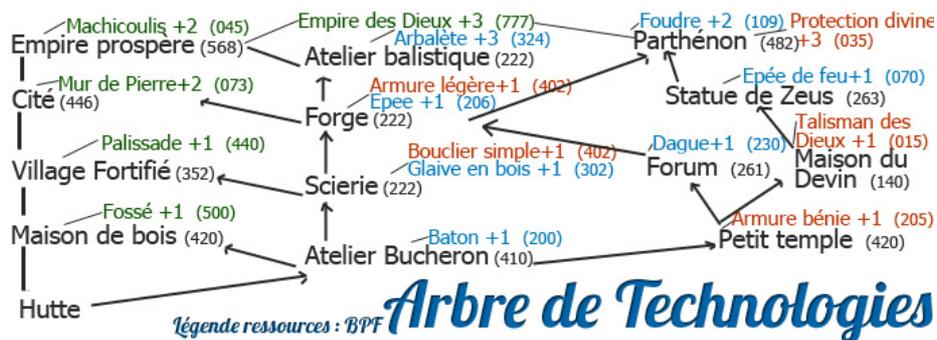
Ex : chaque civilisation se répartira les cartes suivantes : 1 Chef de clan (+1 attaque, +1 défense), 1 Grand guerrier (+1 attaque), 1 Stratège (+1 défense) et le reste en carte Guerrier commençant à zéro.

Les cartes doivent être nominatives / non falsifiables.

– L'Arbre des Technologies



Pièce maîtresse du jeu, c'est l'Arbre des Technologies qui présente les évolutions possibles pour les civilisation en quête de développement ! Il est basé sur des arbres que l'on peut trouver dans les jeux pc Age of Empire qui ont inspirés le jeu.



En voici un « simple » fait rapidement pour vous donner une idée. En général il y a une vingtaine de bâtiments (gris), dix niveaux de défense de base (vert) de défense perso (orange) et d'attaque perso (bleu).

Le rôle de l'Arbre des Technologies est de présenter le parcours d'évolution de chaque civilisation : bâtiments à construire, défense de base à débloquent, création d'armes ou d'équipement de défense. Sa forme d'arbre symbolise les relations de priorité dans la construction et le développement de la civilisation : en toute logique, il faudra par exemple avoir construit une Forge pour avoir accès à la technologie « épée ». On commencera donc par le bas pour monter vers les technologies plus avancées. Les flèches permettront de signifier l'ordre d'évolution nécessaire. A côté de chaque bâtiment ou technologie d'équipement sera marqué un code à 3 chiffre indiquant le nombre de Bois, Fer et Pierre : par exemple sous Temple on trouvera 420 indiquant la nécessité de se munir de 4 bois, 2 Fer et 0 Pierre (donc pas de pierre) pour acheter le bâtiments (On peut également envisager une légende type B:4-F:2-Pierre:0 mais en général les 3 chiffres seuls se suffisent).

Chaque équipe possédera un Arbre dans son QG, permettant de prévoir sa stratégie d'évolution, et de reporter les « codes technologie » acheté au marché. Ces codes vont permettre de débloquent peut à peut les éléments du haut de leur arbre, et de prouver au marché qu'ils ont bien l'évolution nécessaire pour leur achat. Par exemple, pour passer de la « palissade » au « Mur de Pierre », je vais devoir prouver que ma ville a évoluée en « Cité », je vais donc devoir donner le code de la cité : XZR (au hasard). Pour acheter les mâchicoulis, je devrais d'abord acheter l'empire prospère et récupérer le code que je noterai sur mon arbre, pour prouvé que j'ai bien acheté la technologie. Cela me permettra d'évoluer ensuite au « Mâchicoulis » en donnant le code de l'évolution de ma base et les ressources nécessaires. Bien entendu, je ne peux pas construire les mâchicoulis (niveau3) sur ma palissade (niveau 1), je serai donc obligé de passer par tous les niveaux d'évolutions de la base et donc acheter le mur de pierre (niveau 2).

Je ne vous met pas à disposition un arbre complet pour laisser votre imagination inventer les Civilisations à construire, vous pouvez vous inspirez de **cela** : <http://imageshack.us/f/155/arbre0yyhj9.jpg/> (celui du jeu Travian si je ne m'abuse) ou vous trouverez plein d'idée en tapant « arbre technologie » sur google image !

Les actions du jeu : les Achats

– Acheter un bâtiments



L'achat de bâtiments pour évoluer sa civilisation se base sur l'arbre des technologies (cf « ci dessus »). Pour acheter un bâtiment il me faudra donc :

- ✦ Entrer dans le marché et choisir l'action « évolution » en me dirigeant vers le chef adéquate
- ✦ Annoncer l'achat que je veux faire (ex : acheter une armurerie) et donner les codes des évolutions de niveau inférieure qui en dépende (ex : pour avoir une armurerie, j'ai besoin de posséder une forge , et un QG stratégique, et donc prouver que je les ai biens achetés auparavant)

- ✦ Donner le nombre de Bois, Fer et Pierre nécessaire à l'achat du Bâtiment

Mon bâtiment est acheté, et je reçoit le code correspondant au bâtiment Armurerie, je rentrerais donc à mon QG pour l'inscrire sur l'arbre des technologie de ma civilisation pour que tous les jours de mon équipe puissent l'utiliser.

On veillera à ce que les échanges de codes soient discret, pour que les équipes adverses ne puissent pas « espionner » pendant l'achat en écoutant le dialogue entre le joueur et le maître du jeu. Le chef veillera également à cacher l'Arbre des maîtres du Jeu qui comprend évidemment tous les codes du jeu !

– Acheter une défense de Base

C'est le même principe que l'achat d'un bâtiment. On pourra créer un objet pour symboliser les points de défense de base (ex : donner une rondelle en bois, ou créer une carte « défense base »). Nous avons toujours joué sans (la possession du code symbolisé en soit l'achat) mais cela peut être créé si besoin.

Le Maître du Jeu veillera à noter sur son propre arbre de technologies l'avancement des civilisations pour éviter la triche : ex : une civilisation pour être tenté d'acheter deux fois « fossé » (niveau 1 – cout faible) pour avoir deux points de défense de base, plutôt que d'acheter le fossé puis « palissade » (niveau 2) qui revient au même nombre de défense en coûtant moins cher. Il faudra donc éviter cette « triche » en restant attentif aux évolutions des équipes en le notant sur l'arbre des Maître du Jeu.

– Acheter une arme ou un équipement de défense

Chaque joueur rentrant dans le marché peut également choisir d'évoluer sa propre attaque et défense. Pour cela il va devoir acheter une arme ou un équipement. L'achat se déroule de la même manière que l'achat d'un bâtiment : on donne le nombre de ressources nécessaires, ainsi que le code du Bâtiment permettant l'accès à la technologie (ex : j'aurais besoin que ma civilisation est une Fonderie pour pouvoir acheter une Massue).

Le Chef marquera donc sur la carte du jouer un point dans la colonne « attaque » ou « défense ». Le mieux est un tampon à l'encre -non falsifiable- ou sinon un marqueur (être sur que les joueurs n'en ont pas dans leur poche). Ne pas utiliser de gommettes : ça paraît une bonne idée mais c'est facilement « échangeable » (cette petite innovation à faillie nous tuer une partie ^^) entre joueur, ce qui est interdit.

En effet : on ne peut acheter des points attaque ou défense que pour soit même (ou la base évidemment) et il est interdit de les échanger dans son équipe, comme il est interdit d'échanger de cartes entre joueurs.

Le chef veillera donc à : vérifier le nom du joueur sur sa carte, mais aussi éviter la triche (si le joueur à déjà +3 attaque, ce n'est pas possible qu'il achète une arme de niveau 1. Il essaye donc de baisser le système pour ne pas acheter l'arme de niveau 4 qui coute plus cher).

Les actions du jeu : l'attaque



Bien entendu, une civilisation aura beau être la plus évoluée possible, cela ne servira à rien si elle n'utilise pas son pouvoir pour attaquer les autres civilisations et les absorber ou anéantir.

– Attaquer un joueur adverse

Tout d'abord, on peut attaquer un joueur d'une autre équipe, pour lui piquer ses ressources (certaines joueurs qui iront acheter un bâtiment au marché auront beaucoup de ressources sur eux!).

Pour attaquer un joueur, il faut se saisir du foulard coincé dans son pantalon. Le joueur qui saisit le foulard devient l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant montrera le nombre de point d'attaque de sa carte, le défenseur les points de défense.

- ♣ Si l'attaquant à plus de point que le défenseur : il remporte l'ensemble des ressources possédées par le défenseur (censés être visible dans sa main ou accrochées au poignet) et les deux joueurs repartent jouer
- ♣ En cas d'égalité, l'attaquant prend la fuite et le défenseur reste immobile pendant 20 secondes (il est considéré « blessé »)

- ⤴ Si le défenseur à plus de point de défense que l'attaquant n'en a en attaquant, c'est le défenseur qui récupérera les ressources de son adversaires.

Bien entendu, les deux joueurs vérifieront que l'autre possède bien une carte à son nom, et non falsifiée ! Une autre remarque : le « défenseur », la personne attaquée donc, peut faire le choix de ne pas montrer sa carte et se déclarer d'office perdant et donner ses ressources, si elle ne veut pas montrer à son ennemi ses points d'attaques (question de stratégie).

– Attaquer une civilisation

Pour attaquer une civilisation adverse et tenter de l'anéantir, il va falloir organiser une expédition pour rentrer dans la base adverse. Quand les joueurs d'une équipe seront rentré dans la base adverse, celle-ci se trouvera en situation de siège et le décompte des points commencera pour définir la suite : la base assiégée résiste-t-elle ou tombe-t-elle aux mains de son attaquant.

Voici le déroulement d'une attaque

- ⤴ L'équipe A envoie des joueurs attaquer l'équipe B. Les joueurs vont donc devoir tous rentrer dans la base B.
- ⤴ Quand les joueurs A sont dans la base, il déclare l'état de siège. Plus personne ne peut rentrer ou sortir de la base
- ⤴ On comptabilise ensuite les points : d'un côté, la somme des points d'attaque des joueurs de l'équipe A présents dans le cercle, de l'autre, la somme des points de défense des joueurs de l'équipe B présent dans le siège + les points de défense de la base.
- ⤴ Si les points d'attaque de A sont inférieur au point de défense de B, les joueurs de A repartent bredouilles.
- ⤴ Si les points d'attaque de A sont supérieur aux points de défenses de B : l'équipe A remporte le siège et absorbe l'équipe B. Les joueurs de B deviennent des A. La base est à abandonnée. Les joueurs A (dont les ex-B) prennent les ressources de B et peuvent piller les codes de l'arbre technologique. L'équipe vainqueurs apportent ensuite le drapeau des vaincus aux maîtres du jeu pour valider l'invasion.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe est réussie à absorber les 4 autres civilisations.

On notera que si la base de B est vide (tous les joueurs à extérieurs) , seul les points de défense de la base compteront pour repousser les assaillants !

Pour éviter un coup d'état dès le début de la partie, on peut imaginer qu'il faut avoir débloquent une technologie « Machines de sièges » pour pouvoir attaquer les assaillants (et éviter qu'une civilisation meure au bout de 30 minutes de jeu).



Règles diverses

Je met ici ce qui n'est pas rentrée ailleurs, car un peu dur de faire synthétique sans rien oublier :-)... :

- Les joueurs doivent toujours avoir au minimum une ressource (un brin de laine) sur eux. S'ils achètent quelque chose au marché, ils doivent ainsi avoir une ressource supplémentaire pour rentrer chez eux. S'ils perdent un combat, ils doivent aller vite au marché récupérer une ressource, ou s'en faire donner une par un membre de son équipe.

- Chaque joueur pris de tricherie pourra être sanctionnée par une « peine de prison » régulé par les maîtres du jeu dans le marché ou bien une « amende » à verser sous forme de ressources (ex : si un joueur perdant un combat ne donne pas toutes les ressources qu'il a sur lui en cachant dans ses poches).

Lancement et déroulement de la partie :

(pour ceux pour qui c'est encore totalement flou)

Le jeu commence évidemment par l'**explication des règles** aux joueurs après les avoir répartis en 4 équipes équilibrées. Si c'est la première fois que vous jouez, cela pourra être un peu long car il faudra expliquer tout en détail. Il pourra être intéressant d'avoir un support papier pour expliquer les règles principales, ainsi qu'une fiche de rappel à distribuer pour que les joueurs les gardes dans la base. Il faut prévoir 45 minutes environ, pour être sur de prendre le temps que tous le monde comprenne, présenter les éléments matériels du jeu, répondre aux questions, etc.

Une fois les règles expliquées dans les grandes lignes, les joueurs rejoignent leur base, et ont un temps pour s'organiser : découvrir l' « arbre des technologies » qui gère les évolutions, se répartir les « cartes joueurs », se définir des missions (*untel sera notre stratège et va gérer l'évolution, truc tu sera notre gros bras donc tu boostera ton attaque, machin tu pourrait être la défense, etc..*) ou des stratégies d'équipes (*au début on évoluera tel bâtiments, et untel et untel vous serez charger de récolter pleins de ressources*). Il peut être bien qu'un chef passe ensuite dans chaque base répondent aux nouvelles questions, donnés des conseils, etc.

De leur côté, les chefs répartis dans et autour du marché se seront répartis les rôles : 1 responsable des ressources, 1 responsable des évolutions, le reste en défenseur (qui feront aussi arbitrage/gardien de prison/infirmier suivant besoin!).

Le jeu commence enfin, les chefs se seront munis d'une corne, vuvuzela, djumbé ou ami à grosse voix, permettant d'annoncer les temps de jeu. Si le terrain est vaste, on peut expliquer aux joueurs des codes sonores (lancement du jeu / pause / fermeture du marché, etc ...).

Donc, **le jeu débute**, et généralement la première phase (première heure de jeu) les joueurs prennent leur marque et découvre peu à peu le fonctionnement du jeu. Pendant le jeu, les Civilisations vont devoir se débrouiller pour acquérir assez de pouvoir (point d'attaque) pour anéantir les civilisations adverses. Pour cela, il faudra des guerriers puissants, sans bien sur négliger la défense de sa base pour ne pas se faire anéantir. Plusieurs actions s'offrent à eux : aller dans le marché récupérer des ressources, aller au marché pour acheter des évolutions persos ou pour sa base (nécessite évidemment des ressources), attaquer des ennemis pour leur piquer leurs ressources.

La première partie du Civilisation sera donc la découverte des règles et du jeu, la première collecte de ressource, quelques attaques d'adversaires, etc. On peut ensuite imaginer, après la première heure de jeu un temps de repas en équipe pour les laisser créer leurs stratégies, et refaire un tour dans les équipes pour s'assurer que les règles sont bien comprises.

Il est normal que le jeu commence lentement, puis il s'intensifiera au cours de la partie (joueur plus « agressif » entre eux pour piller des ressources par exemple, ou course à l'évolution) , avec des phases de créations d'alliances pour aller jusqu'à la phase de conquête quand les équipes voient la fin du jeu approcher.

- Les Maîtres du Jeu pourront réguler le Civilisation grâce aux variables qu'ils maîtrises :
- ♣ ouvrir ou fermer le stand des ressources (pour inciter les attaques en duel, l'achat de technologie ou équipement)
 - ♣ geler l'ensemble du marché (ralentir l'évolution des civilisation ou inciter à des attaques de bases)
 - ♣ créer des événements venant perturber l'ensemble des joueurs ou des civilisation trop en avance / en retard sur les autres (cf la partie « Variantes / enrichissement »)

En général, quand les Maîtres du Jeu annoncent la dernière heure, cela devient la course à l'armement pour aller attaquer les bases adverses. On verra lors une civilisatoïn manger une par une les autres, ou deux grosses Civilisation s'affronter dans un duel finale. Il faudra veiller à avoir des Maitres du Jeu non loin des attaques de bases pour faire médiateur dans les derniers combats !

Les variantes et enrichissement de Civilisation

Voici des évolutions du jeu que j'ai pu voir / créer au cours de partie de civilisation. Cela pourra vous donner des idées pour enrichir le jeu ou créer vos propres variantes !

- **Civilisations personnalisées** : Au lieu que toutes les civilisations aient les mêmes technologies et armes, on peut créer un univers autour de chaque civilisation pour créer des peuples vraiment distincts, avec ses bâtiments ou arme propre. Par exemple la civilisation Ninja aura en arme def +1 un « shuriken » alors que les Vikings auront un « marteau de Thor ». Cela permet d'ancre le jeu dans un imaginaire, qu'on peut pousser à fond avec des signes distinctifs d'équipes, des cris de guerres, etc. Bien entendu les arbres de technologies seront équivalents, seuls les noms changeront.
- **Pouvoir de Civilisation** : les civilisations ont des pouvoirs spécifiques qui modifient leur façon de jouer. Cela peut-être des bonus permanents ou temporaires, imposés au début ou des pouvoir à débloquent avec un bâtiment, cela peut-être coupler avec un « malus », etc. Par exemple, la Civilisation A aura les points de défense de base comptant double, mais restera immobilisé deux fois plus longtemps en perdant un duel.
- **Système d'événements** : les Maîtres du Jeu peuvent créer des événements venant perturber le jeu. Organiser des Jour de Marché où il n y a plus de défenseur autour du marché, lancer une « maladie » qui pourra passer de joueurs en joueurs et pénaliser son équipe, cacher un coffre au trésor dans la forêt pour offrir des ressources, organiser un convoi de ressources à attaquer, etc. Bref, à vos idées ! Il est préférable que les joueurs connaissent à l'avance la liste des événements possible pour ne pas avoir à expliquer la nouvelle règle en cours du jeu.
- **Système de quêtes** : les Maîtres du Jeu peuvent organiser un système de quête individuel (pour gagner par exemple des armes ou équipements) ou des quêtes d'équipes en parallèle de l'évolution de la base (pour gagner des points de défense ou des ressources). Cela peut s'organiser par des minis jeux au sein du Jeu (capturer quelqu'un de l'équipe X, trouver 5 pierres magiques, etc ...). Encore une fois, la seule limite est l'imagination (et nécessite un Maître du Jeu disponible pour gérer cela bien entendu).
- Vous pouvez aussi imaginer un croisement avec « **Civilisation en milieu hostile** », un autre jeu présenté sur le portail LaToileScoute qui se trouve ici : <http://www.latoilescoute.net/civilisation-en-milieu-hostile.1311>

Voilà ! Vous avez découvert ce super jeu, j'ai essayé d'être exhaustive pour donner une bonne visibilité du jeu et vous aider à l'organiser, bien sur cela ne demande qu'à être adapté / amélioré !

Sur toutes les parties que j'ai pu joué en tant que Maître du Jeu ou Joueur, à chaque fois c'était très différent suivant la stratégie des équipes, le terrain, l'ambiance du jour, et l'esprit créatif des Maîtres du Jeu ! Des parties « éclairées » de quelques heures sur des terrains plats ou peu boisées, aux parties d'une dizaine d'heure dans des forêts bien dense, chacun pourra créer sa propre stratégie et devenir le Vainqueur de Civilisation !

Bon Civilisation !

N'hésitez pas à rappez ici des variantes que vous auriez pu rajouter au Jeu !

Et si vous avez des questions : delphine@sgdf-antony.fr :-)