Civilization: ouverture de boîte.

La série des jeux monstre tout droit sortis des années 80 continue avec l'ouverture de boîte de Sid Meier Civilization le jeu de plateau de Kevin Wilson édité par Edge. Avec de titre, la boucle est ainsi bouclée, le jeu vidéo Civilization de Sid Meier s'étant inspiré du jeu de plateau de Francis Tresham édité dans sa version française par Descartes.

On peut remarquer que Sid Meier est le pendant vidéoludique de Francis Tresham avec d'autres adaptations comme la série des 18xx qui deviendra Railroad Tycoon puis Railway of the World. Allez allons voir ce que cette récente édition, remanié par Kevin Wilson spécialiste des gros jeux avec notamment la série Horreur à Arkham apporte de nouveau.

Le jeu Civilization est une uchronie qui place les joueurs à la tête d'un pays durant la période antique. Au cours du jeu, les joueurs devront développer leur civilisation pour obtenir une victoire culturelle (en devenant la civilisation la plus rayonnante), technologique (en partant à la conquête de l'espace) ou militaire (en éliminant tout ses adversaires).

La boîte se présente sous la format de grande boîte au format carré, classique chez Edge. On retrouve le graphisme des jaquettes des dernières éditions des Civilization en jeu vidéo.

On ouvre pour découvrir une boîte pleine.

Des planches de pions à dépuncher, un livret de règles, des feuillets cartonnés, des cartes.

Et cachés sous le cartonnage, des pions plastiques et des rivets. Du matériel pour un jeu à l'américaine.

Le livret de règles, une vingtaine de pages: le joueur est prévenu nous ne sommes pas dans du jeu léger.

Une carte joueur: ici, celle de Cléopâtre pour l'Egypte. La fiche cartonnée et complétée par une double roue, à la façon Marchands du Moyen-Age, servant à marquer les points de commerce et l'or. Il y a 6 civilisations disponibles: Egypte, Chine, Allemagne, USA, Rome et Russie. Chacun avec ses propres caractéristiques de départ. Chaque joueur dispose également d'une aide de jeu.

Les marqueurs des différents joueurs. Pour commencer, les pions d'avancement des unités: infanterie, montée, artillerie et aviation. Les galons indiquent le niveau technologique des unités: 4 niveaux par types, exceptée l'aviation qui n'en possède que deux. Les niveaux sont franchis grâce à l'avance technologique de la civilisation. En dessous, les cités et la capitale dans leur mode normal ou fortifié. Un joueur ne peut posséder plus de deux cités en plus de sa capitale.

Les pions: les chariots des colons et les drapeaux des armées. Une de particularité du jeu est la différence entre une armée et les unités.

Des jetons: points de vie, tribus et villages, ressources (blé, fer, tissu, encens), or et culture. Les jetons tribus et village sont doubles faces. Ils sont posés face hutte ou bouclier sur une case de la carte et sont retournés quand un colon ou une armée entre dans cette case.

Les marqueurs: merveille, homme influent, modification de terrain et les bâtiments.

Les éléments de la carte. En fonction du nombre de joueur, la taille de carte va varier en modulant le nombre de tuiles à placer. Chaque tuile possède 16 cases contenant des ressources, des villages et des tribus en fonction de leur géographie. Il y a deux types de tuiles: les tuiles de départ des civilisations (en haut à gauche: la tuile de départ des Allemands) et 12 tuiles neutres (en bas à gauche).

Les unités, des cartes au format carré. Elles devront être pivotées en fonction du niveau technologique du joueur qui la possède. Sur les cartes on trouve la force de l'unité et son pendant: l'artillerie est plus efficace contre l'infanterie, les montés contre l'artillerie, l'infanterie contre l'artillerie. Il faut noter que toutes les cartes d'un même type d'unité n'ont pas les mêmes valeurs de force.

Les cartes régime politique. Les joueurs commencent en régime despotique et peuvent, au grès de leurs choix technologiques, changer de régime avec ses avantages et ses inconvénients.

Les cartes des technologies. Chaque joueur possède son propre paquet (identique aux autres). Les technologies vont du

niveau 1 à 4. Pour poser une avancée technologique niveau 2, il faut avoir 2 technologies niveau 1, idem pour les autres niveaux. Les joueurs doivent donc former une pyramide avec les cartes technologies posées. Les cartes permettent de progresser dans le jeu, d'un point de vue culturel, militaire, politique, économique et d'avoir accès à des bâtiments plus évolués. Le premier joueur à passer le niveau 5 (la conquête spatiale) gagne immédiatement la partie.

Les cartes cultures. Il existe trois niveaux de culture. Ces cartes donnent des bonus aux joueurs choisissant une stratégie pacifique. La culture permet également de recruter des personnages influents qui vont améliorer les productions de vos cités

Les cartes merveilles: des bâtiments d'exception.

Le plateau fixe qui supporte les cartes unités militaires, les marqueurs bâtiments, la piste de la culture.

Et le retour désordonné dans la boîte, bien remplie. Autant Edge avait été généreux en sachet avec Res Publica Romana, autant avec Civilization s'est la pauvreté. Vous devrez impérativement investir dans des sachets à moins de passer 30min à tout trier avant chaque partie.

Cette nouvelle édition de Civilization se démarque singulièrement de la première édition du jeu. Fini le bassin méditerranéen, ici nous jouons sur une carte aléatoire qui n'est pas sans rappeler les cartes du jeu vidéo. Ce n'est d'ailleurs par un hasard si le jeu se nomme Sid Meier Civilization, le jeu de plateau tant les références à la version numérique sont nombreuses. Mais, quoiqu'il en soit, Civilization n'est pas devenu un jeu léger. Les règles sont complexes et demandent une bonne phase d'apprentissage pour être maîtrisées. De même, si gagner de manière militaire semble la voie la plus simple, la victoire culturelle ou technologique demande une bonne connaissance des cartes et des possibilités qu'elles offrent.

Civilization est un jeu de stratégie et de gestion de

Auteur: Kevin Wilson

Illustrateur: Henning Ludvigsen

Editeur: Edge

Joueurs: 2-4

Age: 14 ans et plus

Durée: 2-4 heures

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 22 juillet 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12922-civilization-ouverture-de-boite-contenu-regles-avis-sid-meier-k>