

« Le système de l'humanité ne sera connu qu'à la fin de l'humanité.» - Proudhon

Serez-vous le plus prestigieux de tous les dirigeants que le monde connaîtra ?

Que retiendra-t-on de votre règne ?
Investirez-vous vos ressources à la recherche de nouveaux savoirs ?
Préférerez-vous développer la Culture, la Science, la Spiritualité, la puissance Militaire ou l'Industrie ?
Arriverez-vous à attirer les hommes et les femmes qui changeront à jamais votre Civilisation ?
Bâtirez-vous les plus grandes Merveilles que l'Humanité ne connaîtra jamais ?
Serez-vous celui ou celle qui aura su faire face aux plus importants Défis du monde sans jamais faillir ?
Votre nom restera-t-il gravé dans l'Histoire comme celui du plus grand stratège ayant jamais existé ?

Et enfin, resterez-vous dans les mémoires ou serez-vous oublié à tout jamais ?

Dès l'aube des temps, vos choix écriront l'Histoire !

DESCRIPTION

Path of Civilization est un jeu de gestion de nations, où les joueurs rivalisent pour obtenir le plus de points de Victoire.
La partie se joue en 9 tours et chaque tour est divisé en plusieurs phases. À chaque tour, les joueurs utilisent 4 de leurs 5 cartes Technologie et les placent de manière à ce qu'elles génèrent des ressources.
Certaines ressources sont représentées par des cubes permettant de construire de nouvelles Merveilles, de recruter de nouveaux Leaders, de faire avancer la Philosophie de votre peuple, ou encore de faire face aux Défis et aux Batailles que connaîtra l'Humanité. D'autres ressources sont matérialisées par des cylindres symbolisant les points de Recherche nécessaires pour découvrir de nouvelles technologies.
Pour conclure le tour, un événement - que cela soit un Défi ou une Bataille - viendra jalonner la partie, sa résolution rapportant des points de Victoire et des bonus.

PRÉCISIONS

Les éléments présents dans ce jeu n'ont vocation qu'à servir l'intérêt de celui-ci et ne représentent en aucun cas l'opinion de son auteur, des membres de l'équipe de Captain Games ou de leurs partenaires.

Les personnages sélectionnés dans ce jeu ne sauraient représenter à eux seuls l'étendue des choix possibles parmi les femmes et les hommes ayant marqué l'Humanité. Les individus choisis l'ont été arbitrairement sans qu'ils n'aient soutenu ou cautionné leur présence dans le jeu. Leur renommée justifie, à nos yeux, leur présence au sein des personnages célèbres.

Les termes Spiritualité et Philosophie ont été utilisés pour symboliser différentes religions, convictions et croyances de l'Humanité de manière générale sans en mettre une en valeur plus qu'une autre.

Path of Civilization se voulant un jeu abordant l'épopée humaine, les faits relatés et utilisés sont ceux qui ont marqué l'Histoire. Leur présence dans cette boîte ne signifie pas qu'ils sont cautionnés ou promus par l'équipe de Captain Games ou son auteur. Il appartient à chacun de voir dans ce jeu les valeurs qui lui sont propres dans le respect de chacun.

MATÉRIEL

① 5 plateaux Civilisation p.7

② 5 plateaux Recherche p.7

③ 1 plateau Militaire p.8

④ 1 pion Force Extérieure (rouge avec un sticker) p.8

⑤ 5 rangements de cartes Technologie p.8

⑥ 1 plateau Philosophie p.9

⑦ 5 coupelles p.8
Leaders, Merveilles, Défis, Batailles, Philosophie

⑧ 10 jetons Bienfait p.9

⑨ 185 cartes Technologie p.6
25 de niveau de base, 32 par type (couleur) de Technologie (9 de niveau I, 8 de niveau II, 8 de niveau III et 7 de niveau IV) : Culturel, Scientifique, Spirituel, Militaire et Industriel

⑩ 40 cartes Leader p.6
8 Leaders par Technologie, répartis en 3 niveaux (3 de niveau I, 3 de niveau II et 2 de niveau III)

⑪ 40 cartes Merveille p.6
8 Merveilles par Technologie, réparties en 3 niveaux (3 de niveau 1, 3 de niveau 2 et 2 de niveau 3)

⑫ 4 cartes Marchés et Rappel des phases p.9

⑬ 48 cartes Défi p.9
12 différentes par tour de Défi (tours 3, 5, 7 et 9a). Pour chacun des tours de Défi, il y en a 3 Culturels, 3 Spirituels, 3 Scientifiques et 3 Industriels

⑭ 24 cartes Bataille p.9
6 différentes par tour de Bataille (tours 4, 6, 8 et 9b)

⑮ 150 cubes p.8
30 cubes de 5 couleurs

⑯ 25 cylindres Recherche p.7
5 cylindres de 5 couleurs

⑰ 15 pions Civilisation p.8
3 de chacune des 5 couleurs

⑱ 10 supports numérotés de 1 à 9b .....
2 gris, 4 jaunes et 4 rouges

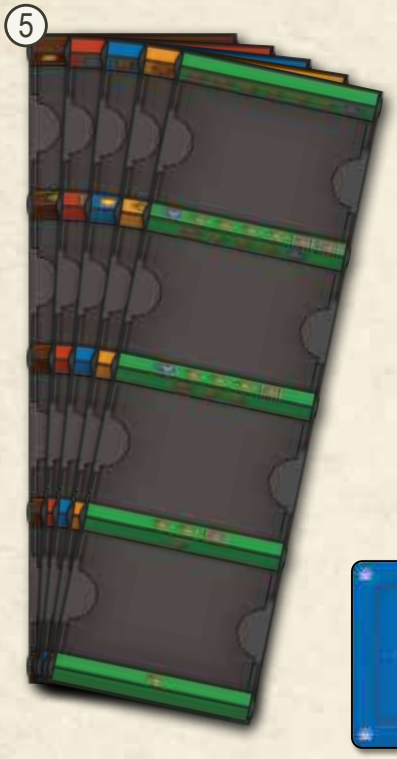
⑲ 1 pion Tour de jeu .....

⑳ 90 jetons de points de Victoire (PV) octogonaux p.8
48 jetons de 1 PV, 22 jetons de 5 PV et 20 jetons de 10 PV

㉑ 1 bloc de score .....



Nous avons fait notre possible pour rendre ce jeu accessible aux joueurs daltoniens. Les cartes présentent toutes un symbole permettant d'identifier leur type. Les symboles dans les carrés sont visibles sur les coupelles afin d'identifier leur type et savoir où placer les cubes. Les symboles dans les ronds sont représentés en haut des pistes de Recherche. Les coupelles sont divisées en zones pour que les joueurs puissent y ranger leurs cubes. Le pion de Force Extérieure est rouge et un sticker, fourni dans la boîte, doit y être collé afin de facilement le distinguer.





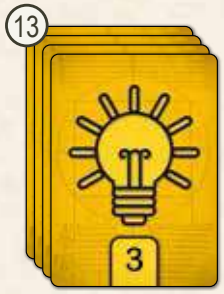












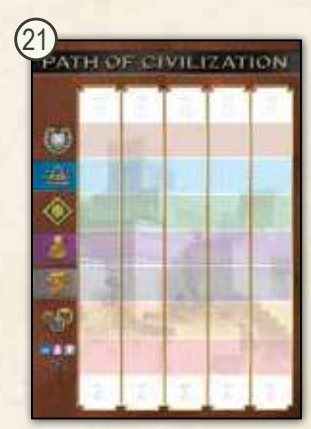


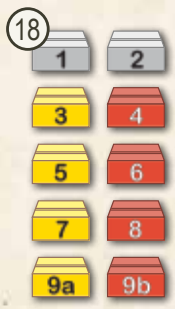












MATÉRIEL POUR LE MODE SOLO

(Cf. Livret Mode Solo pour plus d'explications)

㉒ 1 plateau Automa p.S1

㉓ 5 cartes Civilisation p.S1

㉔ 12 cartes Actions p.S1

3 cartes Actions Batailles
3 cartes Actions Merveilles
3 cartes Actions Leaders
3 cartes Actions Philosophique

㉕ 5 jetons d'Envie pentagonaux p.S1









MISE EN PLACE

ZONE COMMUNE

Ⓐ Placez les supports au fond de la table en suivant l'ordre des numéros de tours. Ils doivent être placés de manière à ce que les cartes soient visibles de tous. Les deux derniers supports (9a et 9b) sont rapprochés l'un de l'autre. Ils forment un seul et même tour. Ils seront joués successivement lors du dernier tour.

Ⓑ Placez la coupelle Défis en face du premier support jaune en tour 3. Placez la coupelle Batailles en face du premier support rouge en tour 4.

Ⓒ Placez la carte Marchés, correspondant au nombre de joueurs participants à la partie, et la carte rappel des phases sur le support des tours 1 et 2 (gris)

Ⓓ Placez au hasard une carte Défi dans chacun des supports de Défi (tour 3, 5, 7, 9a). Le tour de la carte Défi doit correspondre au tour du support sur lequel elle est placée. Les cartes Défi sont de 4 types différents, Spirituel, Culturel, Scientifique et Industriel. Un Défi de chaque type doit être placé sur les supports.

Exemple : La carte de type Culturel *Invention du papier* en tour 3 et la carte de type Industriel *Sédentarisation rapide* en tour 5 sont déjà placées. Pour remplir le tour 7, la carte de type Culturel *Choc démographique* est piochée. comme il y a déjà une carte de type Culturel mise en place, *Choc démographique* est remise dans la boîte et d'autres cartes sont piochées jusqu'à obtenir une carte de type Spirituel ou Scientifique. Si une carte de type Scientifique est piochée, alors il faudra piocher au hasard une carte de type Spirituel pour le tour 9A.

Ⓔ Placez au hasard une carte Bataille dans chacun des supports de Bataille (tour 4, 6, 8, 9b). Le tour de la carte Bataille doit correspondre au tour du support sur lequel elle est placée. Il y aura donc 10 cartes visibles de tous sur leurs supports. Le numéro au bas de chaque carte correspondant au tour du jeu précisé sur le support. Ceci forme la ligne des événements.

Ⓕ En vous référant aux cartes Marchés et au nombre de joueurs, empilez en un paquet face cachée, un nombre de cartes Leaders et de cartes Merveilles, du niveau adéquat tirées au hasard devant chaque support.

Exemple : Pour une partie à 3 joueurs, placez 2 cartes Merveilles de niveau I en face du support du tour 1, 2 cartes Merveilles de niveau I et 2 cartes Leaders de niveau I devant le support du tour 2, 2 cartes Leaders de niveau I devant le support du tour 3, 2 cartes Merveilles de niveau II et 2 cartes Leaders de niveau II devant le support du tour 4, et ce jusqu'au tour 9.

Ⓖ Placez le pion Tour de jeu en face du support du tour 1 (gris).

Ⓗ Placez le plateau Militaire en dessous des cartes Leader et Merveille. Positionnez le pion Force Extérieure sur la ligne de Puissance (ligne du bas) au niveau indiqué par la Puissance de la première carte Bataille (nombre à côté du personnage sur la carte).

Ⓘ Positionnez la Bibliothèque de Technologies en dessous du plateau Militaire. Il s'agit des 5 rangements de cartes Technologie mis côte à côte. Veillez à respecter cet ordre : Culturel / Scientifique / Spirituel / Militaire / Industriel. Remplissez chacun des espaces avec les cartes Technologie du type et du niveau adéquat face visible. Il y a, pour chaque Technologie, 9 cartes de niveau I, 8 cartes de niveau II, 8 cartes de niveau III et 7 cartes de niveau IV.

Ⓙ Placez la coupelle Leaders en dessous de la Bibliothèque de Technologies. Les cartes Leader seront révélées à côté de cette coupelle. C'est ce que l'on appelle le Marché des Leaders.

Ⓚ Placez la coupelle Merveilles en dessous de la coupelle Leaders. Les cartes Merveille seront révélées à côté de cette coupelle. C'est ce que l'on appelle le Marché des Merveilles.

Ⓛ Placez le plateau Philosophie et la coupelle associée sous la coupelle Merveilles. Mélangez les jetons Bienfaits face cachée et placez-en un sur chacun des emplacements prévus à cet effet.

ZONE INDIVIDUELLE

Distribuez à chaque joueur :

① Un plateau Civilisation tiré aléatoirement.
Pour une partie à 2 joueurs, utilisez les plateaux 1 et 2
Pour une partie à 3 joueurs, utilisez les plateaux 1,2 et 3
Pour une partie à 4 joueurs, utilisez les plateaux 1,2,3 et 4
Pour une partie à 5 joueurs, distribuez tous les plateaux

② Un plateau Recherche.

③ 38 éléments de sa couleur.
3 pions Civilisation, 5 cylindres Recherche et 30 cubes (qui constitueront sa reserve de cubes)

④ Les 5 différentes cartes Technologies de base.
(Feu, Outils, Rites, Chasse, Tribu) symbolisées par l'icône dans leur coin

Chaque joueur place :

⑤ 1 pion Civilisation sur la première case (niveau 4) de la piste population,

⑥ Chacun de ses cylindres Recherche sur le niveau 0 de chacune des échelles de Technologie du plateau Recherche,

⑦ 1 pion Civilisation sur la première case (niveau 0) de l'échelle de Philosophie,

⑧ 1 pion Civilisation sur la première case (niveau 0) de l'échelle d'Héritage Militaire.

⑨ Chaque joueur reçoit le bonus de sa Civilisation représenté par l'icone en haut à gauche de son plateau Civilisation.


A
C
D
E
G
F
B
H
8
K
I
7
L
J
1
9
5
2
6
4
3
TRIBE
RITUALS
HUNTING
FIRE
TRIBE
FIRE
TOOLS

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

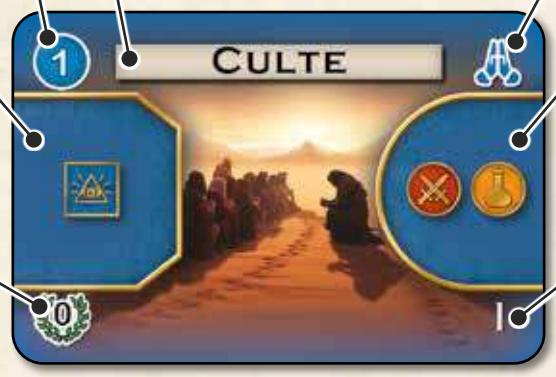
CARTE TECHNOLOGIE

Coût : le nombre de points de Recherche du type nécessaires à l'obtention de la carte

Nom de la Technologie

Type : Indique à quel type appartient cette carte

Déploiement : nombre et type de cubes que produira, au maximum, la carte lorsqu'elle sera placée sur la partie gauche du plateau Civilisation



Recherche : nombre et type de points de recherche que générera, au maximum, la carte si elle est placée sur la partie droite du plateau Civilisation

Points de Victoire : Nombre de PV que rapportera la carte lors de la fin de partie

Niveau de cette Technologie

CARTE LEADER

Coût : Nombre d'Ambassadeurs nécessaires à son achat. Les Ambassadeurs sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Leaders (mauve)

Nom du Leader



Niveau : Détermine le moment à partir duquel le Leader peut entrer en jeu (voir : cartes Marchés)

Bonus : Les Leaders apportent un bonus qui peut être instantané, permanent ou conditionnel. Certains pouvoirs sont actifs tant que le Leader est vivant et d'autres sont actifs une fois le Leader dans le cimetière. Certains bonus peuvent générer des points de Victoire sur base d'un calcul en fin de partie

Type : Indique à quel type appartient cette carte

Points de Victoire : Nombre de PV rapportés par la carte en fin de partie

CARTE MERVEILLE

Coût : Nombre de Bâtisseurs nécessaires à son achat. Les Bâtisseurs sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Merveilles (grise).

Nom de la Merveille



Type : Indique à quel type appartient cette carte

Bonus : Les Merveilles apportent un bonus immédiat au moment de leur construction. Certains bonus de Merveilles peuvent générer des points de Victoire sur base d'un calcul en fin de partie.

Niveau : Détermine le moment à partir duquel la Merveille peut entrer en jeu (voir : cartes Marchés)

Points de Victoire : Nombre de PV rapportés par la carte en fin de partie.

PLATEAU CIVILISATION & PLATEAU RECHERCHE

Bonus de début de partie :
Chaque Civilisation dispose d'un bonus au début de la partie

Merveilles

PLATEAU CIVILISATION

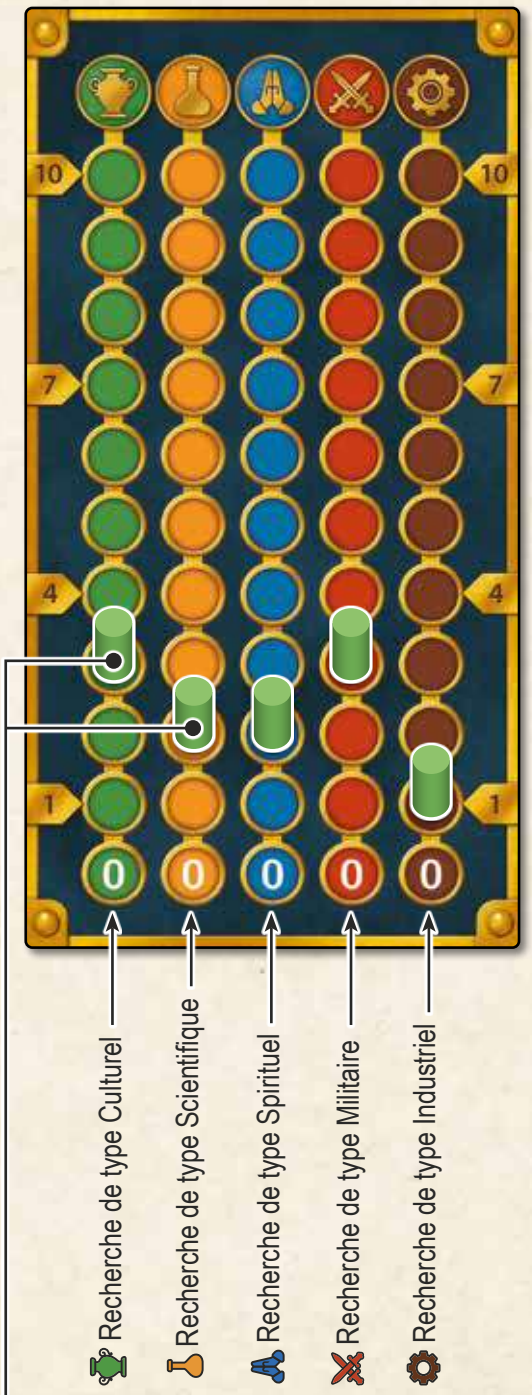


Résumé du tour de jeu :
Chaque phase du tour de jeu y est détaillée par des icônes.

Cimetière

PLATEAU RECHERCHE

Ce plateau permet de comptabiliser le nombre de points de Recherche disponibles dans chacun des 5 types de Technologies.



Cylindres Recherche

Numéro de Civilisation

① Piste Population :
Le niveau de population, représenté par le chiffre, indique **indépendamment** :

• la quantité maximum de cubes qui peut être gagnée lors de la phase de déploiement (Phase B).
• le nombre maximum de points de Recherche qui peut être gagné lors de la phase de recherche (Phase D).

Cette limite comprend aussi les bonus que rapportent certains Leaders lors des phases B ou D.
A chaque fois qu'un joueur obtient une population, il avance son pion Civilisation d'une case sur sa piste Population. Lorsque ce pion passe ou s'arrête sur un bonus, il l'obtient. A la fin de la partie, la position du pion peut rapporter des PV.

② Emplacements des Technologies : 4 emplacements rectangulaires horizontaux sur lesquels les cartes Technologie seront placées pour déployer des cubes ou gagner des points de Recherche.

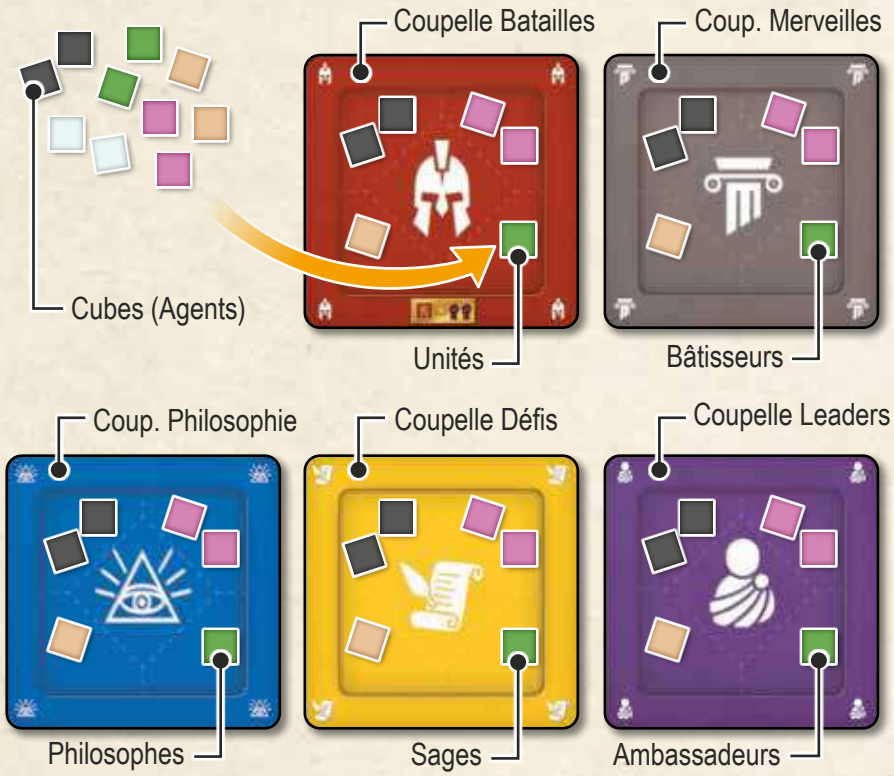
③ Emplacement du Leader : Emplacement réservé pour positionner le Leader qui guide actuellement la Civilisation.

④ Piste de priorité : Cette piste servira à départager les Civilisations souhaitant acquérir la même carte Leader ou Merveille.
Cette piste est composée des 5 symboles des différents types de cartes. Chaque Civilisation a les mêmes symboles mais placés dans un ordre différent.
Le symbole le plus à gauche est prioritaire.

⑤ Emplacement découverte : Emplacement réservé aux cartes Technologie obtenues durant un tour.

CUBES & COUPELLES

Chaque joueur dispose de 30 cubes de sa couleur, ce sont ses Agents. Placés dans une coupelle, ils deviennent des personnages utilisables pour les actions spécifiques à cette coupelle. Après avoir été utilisés, ils retournent toujours dans la réserve du joueur à qui ils appartiennent. Il n'y a pas de limite à la quantité de cubes disponibles pour chaque joueur. S'il venait à en manquer, remplacez les cubes manquants par un substitut de votre choix.



Les coupelles sont de 5 couleurs différentes. Les cubes placés dans la coupelle Leaders (mauve) deviennent des Ambassadeurs qui serviront à recruter des Leaders. Dans la coupelle Merveilles (grise) ils deviennent des Bâtisseurs qui serviront à construire des Merveilles. Dans la coupelle Philosophie (bleue) ils deviennent des Philosophes qui aideront au développement de la Philosophie. Dans la coupelle Défis (jaune) ils deviennent des Sages qui aideront à résoudre les Défis. Dans la coupelle Batailles (rouge) ils deviennent des Unités qui serviront à se confronter aux autres joueurs lors des Batailles.

JETONS DE POINTS DE VICTOIRE

Ces jetons représentent des PV que les joueurs peuvent obtenir en cours de partie.



BIBLIOTHÈQUE DE TECHNOLOGIES

La Bibliothèque de Technologies contient l'ensemble des cartes Technologie pouvant être achetées. Toutes les cartes contenues dans un même emplacement sont identiques. Au-dessus et en dessous de cet emplacement, figure le bonus obtenu lors de l'acquisition de cette carte.



PLATEAU MILITAIRE

Héritage Militaire : Cette piste permet de suivre le niveau d'Héritage Militaire de chaque Civilisation. Chaque fois que vous obtenez ce symbole faites progresser d'1 niveau votre pion Civilisation sur cette piste.



Puissance : Cette piste permet d'indiquer la Puissance de chaque Civilisation lors de chaque Bataille. Le classement de Puissance permet de répartir les lignes de récompenses lors de chaque Bataille. Cette piste, et cette piste uniquement, est remise à 0 après chaque Bataille.

PLATEAU PHILOSOPHIE

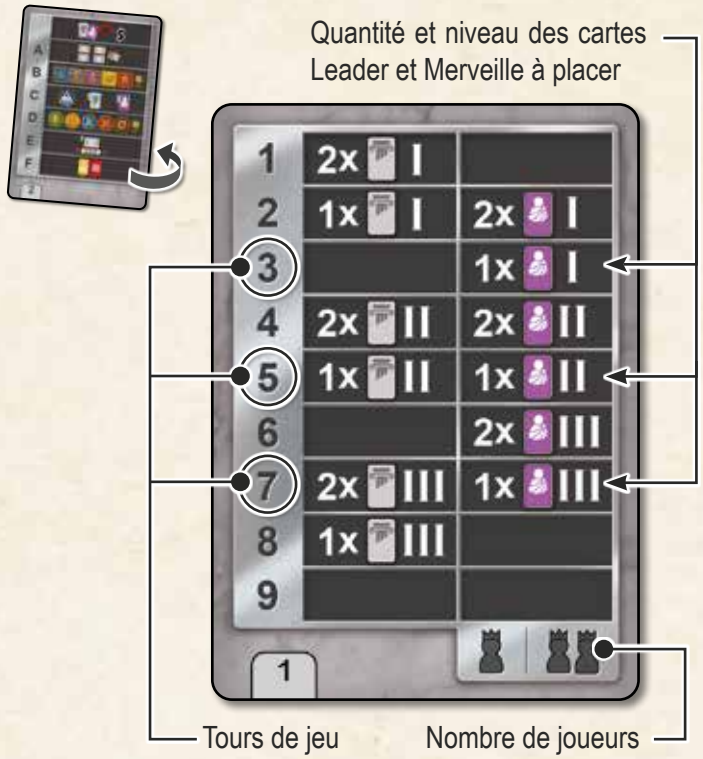
Ce plateau permet de suivre l'évolution de chaque joueur sur la piste Philosophie. A chaque niveau, un Bienfait sera obtenu autant de fois que l'indique le multiplicateur en face de sa position.



Coût : Nombre de Philosophes nécessaires pour avancer d'un niveau sur la piste Philosophie. Les Philosophes sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Philosophie (bleue).

CARTES MARCHÉS

Ces cartes indiquent la quantité et le niveau des cartes Leader et Merveille à placer sur le Marché à chaque tour en fonction du nombre de joueurs. Pour faciliter le déroulement du jeu, ces cartes sont préparées près de chaque support de tour lors de la mise en place. La présence de ces cartes dans la ligne des événements sert uniquement de rappel.



CARTE DÉFI







Destin : C'est un effet appliqué à tous les joueurs avec parfois une condition imposée par la carte.

Histoire : Il s'agit d'un gain possible en points de Victoire mais aussi d'un éventuel bonus. Ils seront calculés pour chacun des joueurs de manière individuelle. Les Sages seront utilisés pour la résolution de ces cartes. Les Sages sont symbolisés par les cubes d'un joueur dans la coupelle Défis (jaune).

Ce numéro indique à quel tour cette carte doit être placée.

CARTE BATAILLE



Force Extérieure : Indique la Puissance d'une Civilisation supplémentaire qui n'est pas gérée par un des joueurs durant les Batailles

Lignes de récompenses : Bonus que se répartiront les Civilisations selon leur classement de Puissance lors de la résolution de la Bataille. Les Unités seront utilisées pour la résolution de ces cartes. Les Unités sont symbolisées par les cubes d'un joueur dans la coupelle Batailles (rouge).

Ce numéro indique à quel tour cette carte doit être placée.

DÉROULEMENT

La partie se déroule en 9 tours.
Chaque tour est divisé en 6 phases.

Phase A - Phase de projet
Phase B - Phase de déploiement
Phase C - Phase d'évolution et d'achat
Phase D - Phase de recherche
Phase E - Phase d'achat technologique
Phase F- Phase d'événement de fin de tour

Le rappel des différentes phases des tours est indiqué au bas de chaque plateau Civilisation



RÈGLES GÉNÉRALES

• Chaque phase se déroule simultanément pour tous les joueurs.

• Si les indications d'une carte vont à l'encontre des règles présentes dans ce livret, alors la règle de la carte prévaut sur la règle de ce livret.

• Lorsque vous utilisez un élément de jeu, que vous réalisez une action ou que vous bénéficiez d'un bonus présentant un carré, vous prenez un cube de votre réserve pour le placer dans la coupelle présentant le même symbole que celui du carré. Ces cubes vous appartiennent et peuvent être utilisés pour vos achats.

• Lorsque vous utilisez un élément de jeu, que vous réalisez une action ou que vous bénéficiez d'un bonus présentant un rond, faites progresser votre cylindre d'un trou rond sur la piste de votre plateau Recherche du même type que le rond de l'élément utilisé.

• Lorsque vous êtes invité à payer des cubes, il s'agit de vos cubes qui viennent de la coupelle adéquate et qui retournent dans votre réserve.

• Lorsque le symbole des points de Victoire est accompagné d'un éclair, ceux-ci sont immédiatement distribués sous forme de jetons PV (octogonaux). Lorsqu'ils ne sont pas accompagnés d'un éclair ces Points de Victoire seront comptabilisés en fin de partie.

NOUVEAU TOUR DE JEU

① A l'exception du premier tour, faites avancer le pion Tour de jeu jusqu'au tour suivant.
② Ajoutez les cartes Merveilles et/ou Leaders du tour, face visible, sur leur marché respectif.
③ Les joueurs récupèrent leur main de 5 cartes Technologie. Il s'agit des 4 cartes qu'ils ont jouées sur leur plateau Civilisation respectif ainsi que la carte déposée dans l'emplacement découverte, dont ils ont fait l'acquisition pendant le tour précédent.
* Lors du premier tour, les 5 cartes Technologie de base sont utilisées.
④ Si nécessaire, mettez à jour la Puissance de la Force Exterieure en déplaçant son pion sur son nouveau niveau. La Puissance de la Force Extérieure est celle indiquée par la prochaine carte Bataille dans les prochains tours de jeu.

RÉSUMÉ

① Avancez le pion Tour de jeu.
② Ajoutez des Leaders et/ou des Merveilles aux marchés.
③ Prenez en main les cartes Technologie jouées et celle achetée au tour précédent.
④ Si nécessaire, mettez à jour la Puissance de la Force Extérieure.



A. PHASE DE PROJET



Chaque joueur sélectionne 4 cartes Technologie parmi les 5 à sa disposition.

① Il place 2 cartes du côté gauche de son plateau Civilisation sur les emplacements prévus à cet effet. Ces cartes produiront des cubes qui iront dans les différentes coupelles. Seul le côté gauche de ces 2 cartes sera utilisé lors de ce tour. Les cartes sont placées dans le sens de la lecture.

② Il place 2 cartes du côté droit du plateau Civilisation sur les emplacements prévus à cet effet. Ces cartes produiront des points de Recherche sur les pistes correspondantes de son plateau Recherche. Seul le côté droit de ces 2 cartes sera utilisé lors de ce tour. Les cartes sont placées dans le sens de la lecture.

③ La dernière carte qui n'a pas été sélectionnée est défaussée dans la zone des anciennes technologies. Elle est retournée et glissée sous le côté gauche du plateau Civilisation de manière à laisser apparaître le nombre de points de Victoire qu'elle rapporte et son type. Elle ne pourra plus être utilisée pour le reste de la partie mais elle sera encore comptabilisée dans différents calculs.

Note : Exceptionnellement, un joueur pourrait avoir obtenu plus d'une carte Technologie pendant un tour. Dans tous les cas, 4 cartes seront jouées et le reste des cartes sera défaussé.

A. RÉSUMÉ

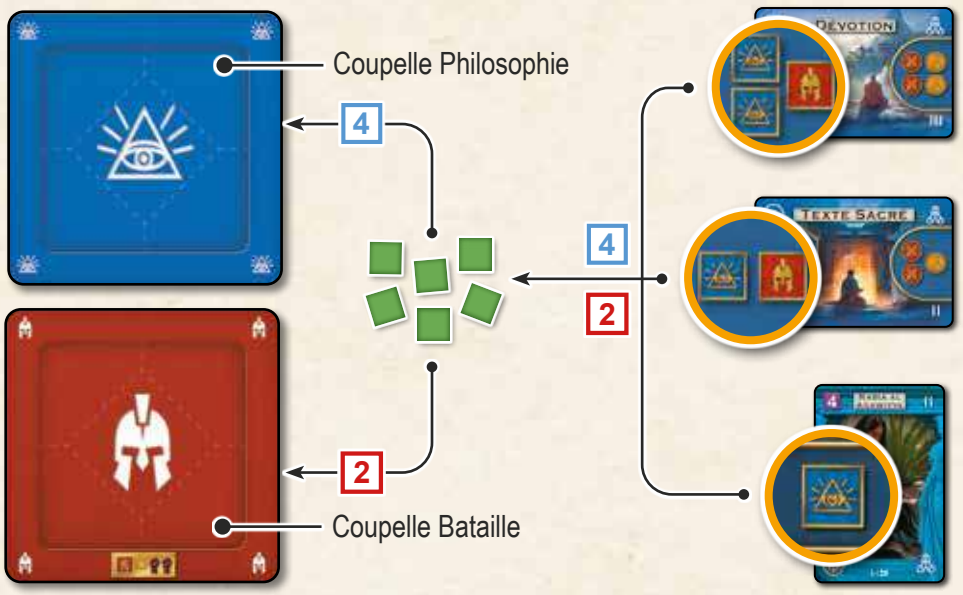
① Placez deux cartes sur la partie gauche du plateau.
② Placez deux cartes sur la partie droite du plateau.
③ Placez la dernière à l'envers sous le plateau.

B. PHASE DE DEPLOIEMENT



Les deux cartes posées à gauche sur les plateaux Civilisation sont utilisées.

Pour chaque carré présent sur la partie gauche des cartes, le joueur déploie un Agent. Pour ce faire, il ajoute un cube de sa couleur à la coupelle du type correspondant au carré. Certains Leaders peuvent aussi rapporter des cubes.



ATTENTION : Limite des gains imposée par le niveau de population

Lors de cette phase, le total de tous les cubes qu'un joueur peut placer dans l'ensemble des coupelles ne peut pas être supérieur à son niveau de population. Si cela arrive, le joueur concerné choisit les cubes qu'il place parmi ceux qu'il peut déployer, sans dépasser la quantité indiquée par son niveau de population.
Par exemple, si un joueur peut déployer 2 Philosophes, 2 Unités et 2 Ambassadeurs mais que son niveau de population est de 5, il ne pourra placer que 5 des 6 cubes qu'il aurait pu déployer.

B. RÉSUMÉ

Placez autant de cubes de votre réserve que de carrés sur la partie gauche des cartes posées à gauche de votre plateau Civilisation dans les coupelles présentant le même symbole. Ajoutez-y l'éventuel bonus accordé par votre Leader.

Vous ne pouvez pas déployer plus de cubes que votre niveau de population.

C. PHASE D'ÉVOLUTION ET D'ACHAT

Cette phase est composée de 3 étapes qui doivent se résoudre les unes après les autres.



1. Progression de la Philosophie
2. Acquisition des Merveilles
3. Acquisition des Leaders

1. PROGRESSION DE LA PHILOSOPHIE

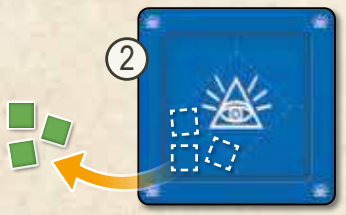
① Un joueur ayant suffisamment de Philosophes **doit** en utiliser le nombre requis pour augmenter d'1 niveau sa Philosophie. Un joueur ne peut progresser que d'un seul niveau durant cette phase.

② Sur la piste Philosophie, le coût pour progresser d'un niveau est indiqué par le nombre de cubes entre les niveaux. Les cubes sont ensuite retirés de la coupelle et retournent dans la réserve du joueur.

Si un joueur arrive seul sur un niveau de Philosophie encore jamais atteint, il doit révéler les 2 jetons Bienfait de ce niveau à tous les joueurs ③. Ensuite il choisit lequel des deux bienfaits sera désormais disponible (pour toute la partie) en le plaçant face visible sur l'emplacement du haut du niveau ⓐ, l'autre bienfait est mis face cachée sur l'emplacement du bas ⓑ.



Si plusieurs joueurs arrivent lors du même tour sur un niveau de Philosophie encore jamais atteint, les 2 jetons Bienfait sont rendus disponibles pour l'ensemble de la partie. Ils sont placés tous les deux face visible sur les emplacements du niveau.



Un joueur (y compris le/les premiers arrivés) qui atteint un niveau de Philosophie gagne le bonus de celui-ci modifié par le multiplicateur de niveau. Si plusieurs bienfaits sont disponibles, le ou les joueurs choisissent un seul bienfait modifié par le multiplicateur.

Exemple : Le joueur Romain utilise 3 Philosophes ② et fait progresser son pion Civilisation du niveau 2 au niveau 3 ①. Il est seul à progresser à ce niveau et il choisit parmi les deux Bienfaits disponibles. Il choisit l'Héritage Militaire qu'il place face visible ⓐ et repose l'autre Bienfait face cachée sur la table après que les autres joueurs en aient pris connaissance ⓑ. Il fait progresser son pion Civilisation de 2 cases sur la piste Héritage Militaire puisque le Bienfait est multiplié par 2 à ce niveau ④.

2. ACQUISITION DES MERVEILLES



Les joueurs qui disposent de suffisamment de Bâtisseurs **peuvent** les dépenser pour obtenir une Merveille. Chaque joueur ne peut acquérir qu'une seule Merveille lors de cette étape.

Le coût de la Merveille est inscrit sur la carte.
Les joueurs qui le désirent placent leurs cubes sur la Merveille qu'ils veulent acheter. Si plusieurs joueurs placent leurs cubes sur la même Merveille, la règle de gestion des priorités départage les joueurs (voir page suivante).

Un joueur qui obtient une Merveille paie les cubes indiqués en les retournant dans sa réserve, puis place la Merveille sur son espace de jeu (au-dessus de son plateau Civilisation) et reçoit les bonus de la carte.

Les PV de la Merveille seront comptabilisés en fin de partie.
Le descriptif complet des Merveilles est disponible dans le Compendium.

3. ACQUISITION DES LEADERS



Les joueurs qui disposent de suffisamment d'Ambassadeurs **peuvent** les dépenser pour obtenir un Leader. Chaque joueur ne peut acquérir qu'un seul Leader lors de cette étape.

Le coût du Leader est inscrit sur la carte.
Les joueurs qui le désirent placent leurs cubes sur le Leader qu'ils veulent acheter. Si plusieurs joueurs placent leurs cubes sur le même Leader, la règle de gestion des priorités départage les joueurs (voir page suivante).

Un joueur qui obtient un Leader paie les cubes indiqués en les retournant dans sa réserve, puis place le Leader sur l'espace dédié de son plateau Civilisation.

Attention : Un joueur ne peut avoir qu'un seul Leader vivant à la fois. Lorsqu'il acquiert un nouveau Leader, il remplace celui qui était déjà présent s'il y en avait un.
Le Leader remplacé est placé dans la zone cimetière (en-dessous du plateau Civilisation). Il est glissé sous le plateau du joueur en laissant apparaitre les éventuels effets encore actifs de la carte indiqués par , ainsi que les points de Victoire et le type de celle-ci.

Les Leaders peuvent apporter des bonus réguliers comme des Agents (cubes) produits lors de la phase B ou des points de Recherche (cylindres) lors de la phase D. Ces bonus comptent également dans la limite des gains imposés par le niveau de population.

Les PV des Leaders seront comptabilisés en fin de partie.
Le descriptif complet des Leaders et de leur bonus est détaillé dans le Compendium.

RÈGLE DE GESTION DES PRIORITÉS

Pour résoudre une priorité lors de l'achat d'une carte, les joueurs en compétition comparent leurs niveaux sur leur piste de priorité dans le type de la carte concernée. De gauche à droite, celui qui a la plus haute priorité remporte la carte.
Un joueur est libre de changer d'avis sur son achat. Tant que tout le monde n'a pas pris sa décision, la gestion des priorités n'est pas terminée. Cela signifie qu'un joueur peut décider de vouloir acheter une autre carte s'il voit qu'un autre joueur prend quelque chose qui le dérange et qu'il est prioritaire sur cet achat.



① Le joueur **Egyptien** et le joueur **Maya** sont en compétition sur la même carte, *Euclide*, un Leader Scientifique. Le joueur **Chinois** convoite la carte *Confucius*, un Leader Spirituel et le joueur **Romain** convoite la carte *Cléopatre*, une Leadeuse Culturelle.



② Le symbole Scientifique du joueur **Egyptien** est en 3e position sur sa piste de priorité, tandis que celui du joueur **Maya** est en 4e position. C'est donc le joueur **Egyptien** qui peut acheter *Euclide* en priorité. Le joueur **Maya** doit donc déplacer ses cubes Ambassadeurs sur une autre carte Leader ou dans la coupelle Leaders. Il choisit de les déplacer sur la carte *Confucius* sur laquelle le joueur **Chinois** a déjà placé ses cubes. On arrive donc ici à une deuxième comparaison de priorité.





③ Le joueur **Maya** a ici son symbole Spirituel en 1re position, tandis que celui du joueur **Chinois** est en 5e position. Il doit donc déplacer ses cubes. Libre au joueur **Chinois** de ramener ses cubes dans la coupelle ou de les placer sur un autre Leader. Il n'est intéressé par aucun autre Leader et décide de replacer ses cubes dans la coupelle pour les utiliser lors d'un prochain tour.





④ Une fois que chaque priorité est résolue, chaque joueur paie ses cubes, prend possession de la carte qu'il a achetée et la place sur son plateau Civilisation. L'exemple ici se base sur l'achat des cartes Leader, mais cela fonctionne de la même manière pour l'achat des cartes Merveille.

C. RÉSUMÉ

1. Si vous avez assez de cubes dans la coupelle Philosophie, vous **devez** les replacer dans votre réserve pour progresser d'un (et un seul) niveau sur la piste Philosophie et obtenir le Bienfait du niveau atteint (multiplié le cas échéant).

2. Si vous avez assez de cubes dans la coupelle Merveilles, vous **pouvez** les replacer dans votre réserve pour acheter une (et une seule) Merveille et obtenir ses bonus.

3. Si vous avez assez de cubes dans la coupelle Leaders, vous **pouvez** les replacer dans votre réserve pour acheter un (et un seul) Leader et obtenir ses bonus.

Ces icônes indiquent quand sont obtenus les bonus apportés par les Leaders

- **Instantané :** Cette action s'applique au moment où la carte est acquise uniquement
- **En vie :** Cet effet perdurera tant que le Leader est vivant
- **Cimetière :** Cet effet sera actif dès que la carte sera placée dans le cimetière et durera jusqu'à la fin de la partie
- **Fin de partie :** Cet effet s'applique à la fin de la partie lors du calcul des PV

D. PHASE DE RECHERCHE



Seules les deux cartes posées à droite sur les plateaux Civilisation sont utilisées (et parfois le Leader vivant).

Pour chaque rond présent sur la partie droite des cartes, le joueur gagne un point de Recherche du type concerné. Il fait progresser d'un niveau le cylindre de la bonne couleur sur son plateau Recherche. Certains Leaders peuvent apporter un ou des niveaux de Recherche supplémentaires.

ATTENTION : Limite des gains imposée par le niveau de population

Lors de cette phase, le total des points de Recherche que peut gagner un joueur ne peut pas être supérieur à son niveau de population. Si cela arrive, le joueur concerné choisit les points de Recherche qu'il gagne, sans dépasser la quantité indiquée par le niveau de population.

Précision : Cela ne signifie pas que cela limite le niveau de Recherche qu'un joueur peut atteindre dans les Technologies. Le niveau maximal de chaque Technologie est de 10. Le fait d'avoir un niveau de population de 6 n'empêche pas d'atteindre le niveau 7, 8, 9 ou 10 des Recherches.



Exemple : Un joueur a posé la carte *Illumination* (3 points de Science + 2 points de Militaire) et la carte *Charbon* (2 points de Militaire + 2 points en Culture) du côté droit de son plateau. De plus, il possède le Leader Jules *César* qui lui donne un bonus de 1 point en Militaire à chaque tour. Il pourrait donc augmenter ses niveaux de Recherche de 3 points en Science, 5 points en Militaire et de 2 points en Culture pour un total de 10 points. Comme son niveau de population est à 7, il choisit parmi les 10 points de Recherche les 7 qu'il gagnera. Ici, le joueur décide de prendre 5 points en Militaire et 2 points en Science. Cela l'oblige à abandonner 2 points en Culture et 1 point en Science. Comme il avait déjà 4 points en Militaire, il atteint à présent le niveau 9 et comme il était à 2 en Science, il monte jusqu'au niveau 4 dans cette Technologie.

D. RÉSUMÉ

Gagnez autant de points de Recherche (faites monter vos cylindres) que de ronds présents dans la partie droite des cartes posées à droite de votre plateau Civilisation. Ajoutez-y le bonus éventuel accordé par votre Leader.

Vous ne pouvez pas gagner plus de points de Recherche que votre niveau de population.

E. PHASE D'ACHAT DE TECHNOLOGIE



Chaque joueur **doit** acheter une (et une seule) carte Technologie de son choix. Il n'y a aucune limitation à la carte qu'un joueur peut acheter à partir du moment où il possède les points de Recherche nécessaires pour le faire.
La phase d'achat se réalise en suivant ces 3 actions :

① Le joueur paie autant de points de Recherche que le coût de la carte Technologie achetée en abaissant le cylindre de la bonne couleur du nombre de niveaux nécessaires.

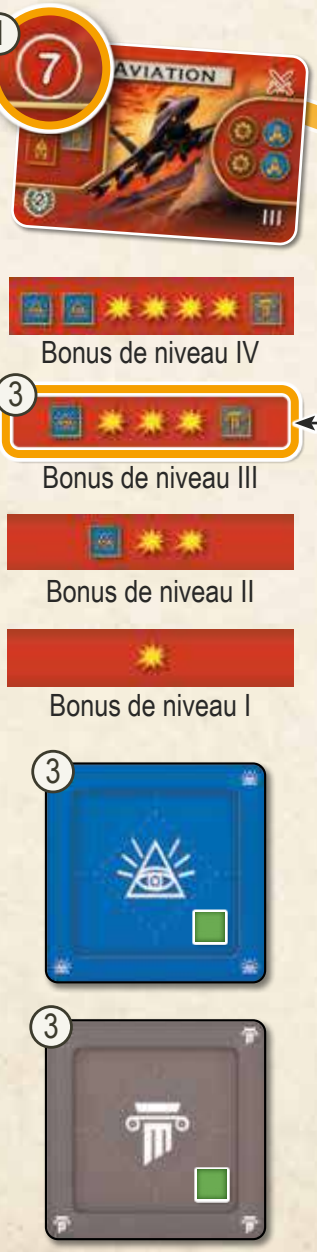
② Il prend la carte Technologie et la pose dans l'emplacement de découverte de son plateau Civilisation. Il a à présent un total de 5 cartes Technologie face visible.

③ Il reçoit les bonus relatifs à l'achat de cette carte. Ceux-ci sont indiqués à l'intérieur de la case où se trouve la carte, au dessus et en dessous.

Précision : Au cours de la partie, les joueurs peuvent acheter plusieurs fois la même Technologie.

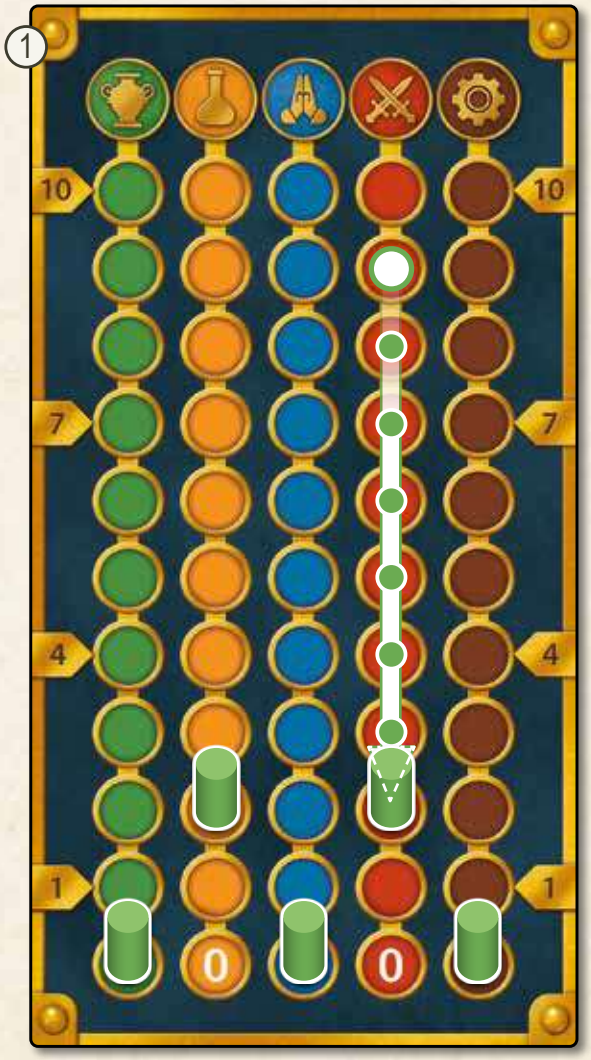
Exemple : Le joueur décide d'acheter *Aviation*. Il paie 7 points de Recherche Militaire en descendant son cylindre de 7 niveaux ①. Il prend la carte et la pose sur l'emplacement découverte ② et il obtient immédiatement les bonus de son achat. Il gagne un Philosophe, 3 points d'Héritage Militaire (il progresse de 3 niveaux son pion Civilisation sur la piste d'Héritage Militaire) et un Bâtisseur ③.



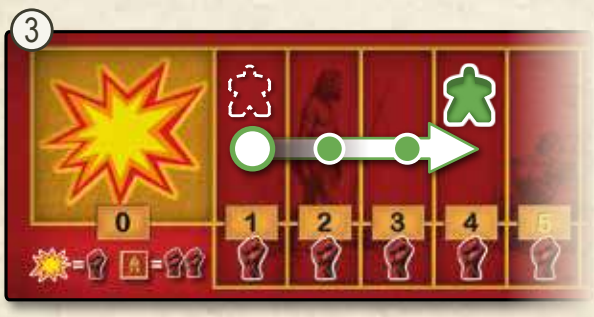




PLATEAU RECHERCHE



Militaire
-7



E. RÉSUMÉ

Vous devez acheter une carte Technologie en payant les points de Recherche de la technologie concernée (baisser le cylindre du même type que celui de la carte). Ajoutez la nouvelle carte Technologie achetée à votre plateau et recevez le bonus lié à l'achat de la carte.



F. PHASE D'ÉVÉNEMENT DE FIN DE TOUR



Les événements sont représentés par des cartes. Il existe deux catégories d'événements : Les Défis, placés sur un support jaune (tour 3, 5, 7, 9a), et les Batailles, placées sur un support rouge (tour 4, 6, 8, 9b). Les deux se résolvent de manières différentes.

Aucun événement n'est résolu lors des deux premiers tours (supports gris), ce sont les débuts de l'humanité. Lors du neuvième et dernier tour, un Défi (9a) puis, dans le même tour, une Bataille (9b) seront résolus. Durant tous les autres tours, un seul événement est résolu à chaque fois.

DÉFI

Les cartes Défi sont divisées en 2 parties :



① La partie supérieure (Destin) représente un effet pour tous les joueurs, parfois assorti d'une condition posée par la carte. Tous les joueurs peuvent y prétendre. Les consignes sont différentes pour chaque carte. Veuillez consulter le Compendium pour le détail de chaque carte. Les bonus sont majoritairement immédiats à moins que cela ne soit indiqué différemment avec le symbole permanent par exemple.

Un joueur peut bénéficier d'un nombre illimité de fois du même bonus tant qu'il est en mesure de le payer ou qu'il répond au prérequis à multiples reprises. Parfois un nombre maximum de gains est précisé sur la carte.

Exemple : Le Destin de la *Révolution Industrielle*, Défi de tour 7, offre un bonus de 5 PV si un joueur possède 3 Merveilles lors de sa résolution. Si un joueur a 6 Merveilles il obtient 10 PV.

② La partie inférieure (Histoire) représente un gain possible en points de Victoire et en bonus qui seront calculés pour chacun des joueurs de manière individuelle. Cette seconde partie est indiquée sur un bloc de couleur.

Cette couleur représente le type de cartes qui va être utilisé pour le calcul des points d'Histoire.

Chaque joueur calcule ses points d'Histoire en additionnant :
- toutes les cartes du type indiqué par la carte Défi (Culturel, Scientifique, Spirituel, Industriel). Toutes les cartes du joueur sont comptabilisées: tous ses Leaders en vie et au cimetière, toutes ses Merveilles, ainsi que toutes ses cartes Technologie, qu'elles soient sur son plateau Civilisation ou défaussées.
- son nombre de Sages.

La somme de ses cartes et de ses cubes représente ses points d'Histoire (symbolisée par). Chaque joueur gagne la valeur de ses points d'Histoire en jetons PV. Sur la ligne suivante, les points d'Histoire sont divisés par le nombre indiqué sur la carte. Ce résultat (arrondi au chiffre inférieur) apporte un bonus pour le joueur.
Tous les Sages présents dans la coupelle sont utilisés à chaque tour où un Défi est résolu. Tous les cubes de la coupelle Défis sont remis dans les réserves respectives des joueurs à la fin de cette phase (même au dernier tour).

La coupelle est ensuite déplacée devant la prochaine carte Défi.
Dans de rares cas, occasionnés par les effets de certaines cartes, des cubes pourraient être placés en attente, en dehors de la coupelle ou devant un Défi à venir. Lorsque la coupelle arrive devant ce Défi, alors les cubes en attente sont placés à l'intérieur pour sa résolution.

Lors du dernier Défi de la partie, le seul bonus à obtenir prend la forme de PV supplémentaires. Si votre total de points d'Histoire atteint un certain seuil, vous obtiendrez ces PV en plus de ceux que vous auriez dû normalement avoir. Une Bataille est immédiatement jouée après ce Défi.

F. RÉSUMÉ DÉFI

Voyez si vous pouvez profiter du bonus proposé à tous les joueurs (case supérieure de la carte). Additionnez vos cartes du type du Défi à vos cubes dans la coupelle Défis et obtenez ce résultat en points de Victoire. Reprenez ce résultat et divisez-le comme indiqué sur la carte Défi pour obtenir le bonus indiqué (case inférieure de la carte). Reprenez tous vos cubes de cette coupelle. Lorsque la coupelle est vide déplacez-la jusqu'au prochain Défi.

EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'UN DÉFI



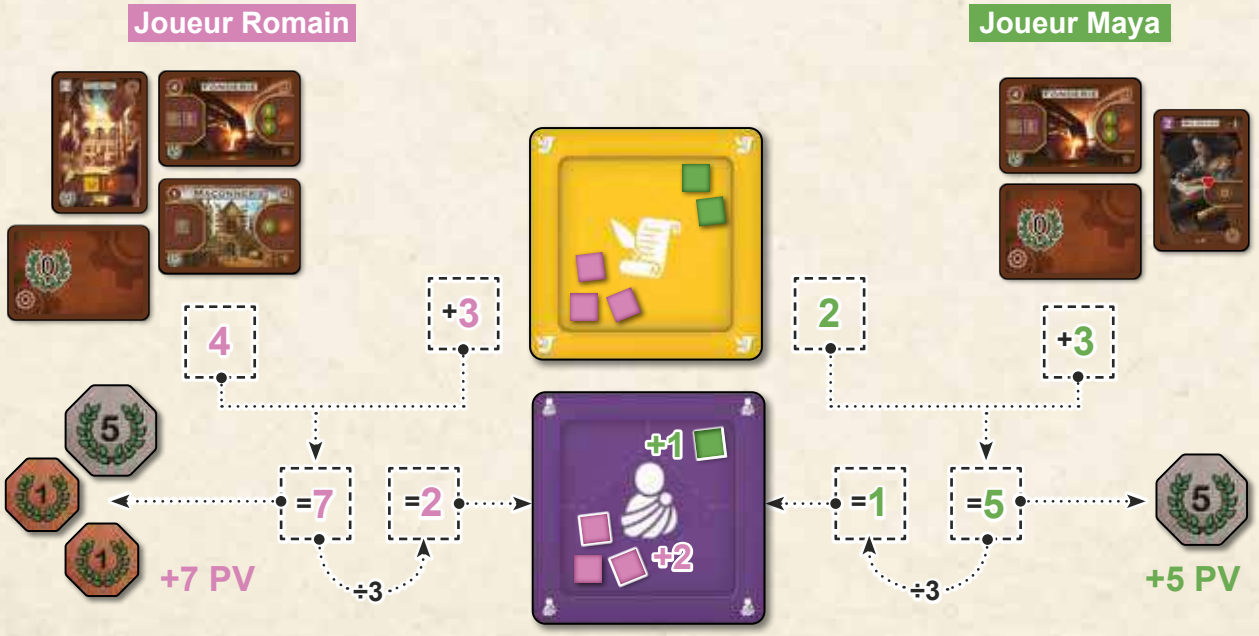


Destin : Chaque joueur peut transformer un Ambassadeur en Bâtisseur deux fois au maximum. Pour ce faire, il transfère ses cubes présents dans la coupelle Leaders dans la coupelle Merveilles.

Histoire : Chaque joueur fait la somme de ses cartes de type Industriel et de ses cubes placés dans la coupelle Défis. Le résultat obtenu est le nombre de PV que chacun gagne individuellement. Ce même résultat divisé par 3 correspond au nombre de cubes Ambassadeur que chaque joueur place dans la coupelle Leaders.



① Le joueur **Romain** décide d'échanger un cube Ambassadeur pour en faire un Bâtisseur. Le joueur **Maya** ne touche à rien.



② Le joueur **Romain** comptabilise 4 cartes de type Industriel dans sa zone de jeu. Il a aussi 3 cubes dans la coupelle Défis. Il reçoit donc un total de 7 PV.
Puis 7 divisé par 3 donne 2 (on arrondit à l'inférieur), ce qui lui permet de mettre 2 cubes dans la coupelle Leaders.

③ Le joueur **Maya** comptabilise 3 cartes de type Industriel sur son plateau et 2 cubes dans la coupelle Défis. Il obtient 5 PV qui, divisés par 3 (on arrondit à l'inférieur), lui permettent de placer 1 cube dans la coupelle Leaders.

BATAILLE

Les cartes Bataille représentent des récompenses que vont se répartir les joueurs et la Force Extérieure selon un classement basé sur leur Puissance. La Puissance de la Force Extérieure est indiquée sur la carte Bataille.



Chaque joueur calcule la Puissance de sa Civilisation pour cette Bataille. La Puissance d'un joueur est égale à deux points par Unité ① additionnés à son niveau d'Héritage Militaire ② . Pour matérialiser la Puissance de chacun des joueurs lors de cette Bataille, on place un cube temporaire pour chacun d'entre eux sur le niveau atteint de la piste de Puissance (deuxième ligne du plateau Militaire) ③.

Une fois que la Puissance des différents joueurs est calculée, les lignes de récompenses sont attribuées en suivant l'ordre indiqué par la position des cubes sur la piste de Puissance ③. Ainsi, le plus puissant prend tous les bonus de la première ligne de récompenses, le second la ligne suivante, etc. Il est possible qu'un joueur n'obtienne aucune ligne de récompense. Il faut au moins une Puissance de 1 pour obtenir une ligne de récompenses.

Le pion Force Extérieure est comptabilisé comme un joueur à part entière ④. Il peut prendre une place dans l'attribution des lignes de récompenses. Les bénéfices qu'il obtient ne sont pas matérialisés. Il prive simplement les joueurs de la ligne de récompenses qu'il obtient.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la même ligne de récompenses. Par contre, la ou les lignes de récompenses suivantes ne sont pas attribuées, comme si chaque joueur à égalité avait pris une place.

Les points de Victoire obtenus lors des Batailles sont distribués aux joueurs sous forme de jetons PV.

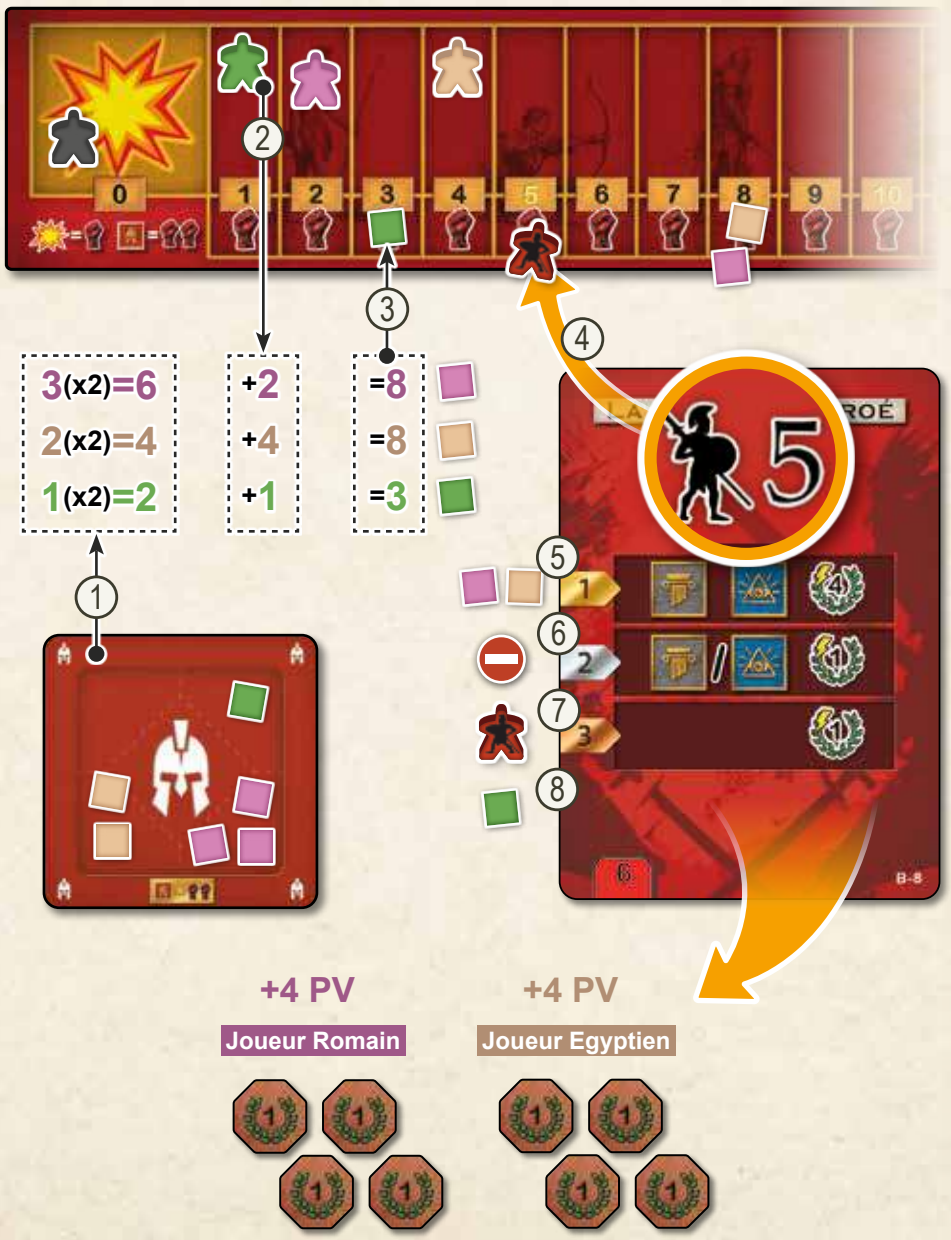
Toutes les Unités présentes de la coupelle sont utilisées à chaque tour où une Bataille est résolue. Tous les cubes de la coupelle ainsi que les cubes servant à représenter la Puissance sont récupérés à la fin de cette phase, même au dernier tour. Les pions Héritage Militaire restent sur leur position, ils ne sont pas remis à zéro. La coupelle est ensuite déplacée devant la prochaine carte Bataille.

Dans de rares cas, occasionnés par les effets de certaines cartes, des cubes pourraient être placés en attente, en dehors de la coupelle, devant une Bataille à venir. Lorsque la coupelle arrive devant cette Bataille, les cubes en attente sont placés à l'intérieur pour sa résolution.

EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'UNE BATAILLE

Le joueur **Egyptien** a un Héritage Militaire de 4 et 2 Unités, cela amène sa Puissance à 8. Le joueur **Romain** a également une Puissance de 8 car il dispose d'un Héritage Militaire de 2 mais aussi de 3 Unités. Le Joueur **Maya** a un Héritage militaire de 1 et 1 Unité, ce qui lui donne une Puissance de 3. Pour finir le joueur **Chinois**, lui, n'a ni Unité, ni Héritage Militaire. Sa Puissance reste à 0. Chaque joueur place un cube sur le niveau de sa Puissance excepté le joueur **Chinois** qui ne peut prétendre à aucune ligne de récompenses.

Ainsi, si les joueurs **Egyptien** et **Romain** sont à égalité en première position avec une Puissance de 8 ⑤, ils prennent tous les deux le gain de la première position et ils privent les autres joueurs du gain du 2nd niveau ⑥. La **Force Extérieure** est 3e, elle prive les autres joueurs du gain du 3e niveau ⑦. Le joueur **Maya** qui est 4e n'obtient aucun gain ⑧. Le joueur **Chinois** n'obtient rien non plus puisqu'il a une Puissance de 0.



F. RÉSUMÉ BATAILLE

• Multipliez par deux vos Unités (cubes dans la coupelle Bataille) ① et additionnez-les à votre Héritage Militaire (ligne supérieure sur le plateau Militaire) ②.

• Positionnez un cube de votre couleur au niveau obtenu sur la piste de Puissance (ligne inférieure sur le plateau Militaire) ③.

• Selon votre position, bénéficiez des bonus de la ligne de récompenses présente sur la carte Bataille ④. Tenez compte du pion Force Extérieure comme s'il s'agissait d'un joueur. Les joueurs à égalité reçoivent la même ligne, mais la/les lignes de rangs suivants seront passées.

• Reprenez tous vos cubes de la coupelle et lorsqu'elle est vide, déplacez-la jusqu'à la prochaine Bataille.



FIN DE PARTIE

Une fois le dernier tour terminé (et son Défi et sa Bataille résolus) chaque joueur va calculer son score final à l'aide du bloc de score.

Il additionne les points de Victoire :

Ⓐ de toutes ses cartes Technologie, y compris celle nouvellement achetée et celles qui ont été défaussées
Ⓑ de l'emplacement qu'il occupe sur la piste de Philosophie
Ⓒ de l'emplacement qu'il occupe sur sa piste Population, si des PV y sont présents
Ⓓ de ses Leaders vivants et au cimetière, sans oublier de comptabiliser les PV de fin de partie représentés par le symbole →|.
Ⓔ de ses Merveilles sans oublier de comptabiliser les PV de fin de partie représentés par le symbole →|.
Ⓕ de ses jetons PV
Ⓖ Il additionne enfin ses cubes restants dans les coupelles Leaders , Merveilles et Philosophie , et divise le total par 2 (arrondi à l'inférieur).



RÉSUMÉ : CALCUL DES SCORES

Additionnez :

Ⓐ les PV de toutes vos cartes Technologie
Ⓑ les PV votre position sur la piste Philosophie
Ⓒ les PV de votre position sur la piste Population
Ⓓ les PV de tous vos Leaders
Ⓔ les PV de toutes vos Merveilles
Ⓕ les PV de vos jetons PV
Ⓖ la moitié de vos cubes restants

Le joueur ayant totalisé le plus haut score est nommé **Civilisation la plus glorieuse de l'Humanité**.

Elle restera dans les livres d'Histoire comme étant la plus puissante et la plus influente de toutes.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire et la gloire.

CRÉDITS

PATH OF CIVILIZATION

Auteur : Fabien Gridel
Développement : Cédrick Caumont
Responsable produit : François Romain
Chargée de solutions : Lumturije Krasniqi
Infographie : Cédrick Caumont & Adrien Journel
Production : Eva Madenoglu
Traduction : Elfine Caumont, Salman Shahid, Annika & Markus Lützner, Darius Dreßler
Relecture : Audrey Remacle, Nicolas Doguet, Laurence Liénard, Laurent d'Aries, Jeff Ridpath
Gardiennage, Analyse Olfactive : Pirat

Des banques d'images, des photographies, des générations en intelligence artificielle ou encore des œuvres du domaine public ont pu être utilisées comme éléments de travail dans la conception ou le développement de certains aspects du jeu au niveau graphique et textuel.

Les éléments de ce jeu ne sont pas le simple résultat d'une demande faite à une Intelligence Artificielle, mais bien le fruit d'une démarche de direction artistique, de compositing, de montage et de retouche réfléchie par de vrais humains avec des vrais morceaux de neurones dedans...

CAPTAIN GAMES, REMERCIEMENTS :

Tout d'abord Fabien Gridel qui nous a fait confiance pour cette traversée, Murielle Lemmens, Elfine Caumont, Salman Shahid, Gwendoline Caumont, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Audrey Remacle, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Doguet, Valentine Deguelle, Laurent d'Aries, Laurence Liénard, Debbie Ridpath Ohi, Annika Markus & Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Carine & Nicolas Maréchal, Thomas Vermeir, Géraldine Volders, Tanguy Gréban, Randy Klepetko, Jackson Roberts, Dan Schmitt, Scott Alden, Lincoln Damerst, Stefan-Cyborg-Brunell, Stephen Conway, Marc Nunes, JB le Meeple, Ben, Côme, Erwin Susara, Michael McMann, Darrell Ottery, Alexandre Bogdanic, Dr Mops, Cédric Gimzia, Sandra Lebrun, Yannick Mescam, Philine Wollast, Adrien Martinot, Cyril & Maud Daujean, Johanna Emily, Philippe Mouret, Sébastien & Stéphanie & Thomas Dubois, Arne Rheingans

FABIEN GRIDEL, REMERCIEMENTS :

Le développement de Path of Civilization s'étale sur plusieurs années, et de très nombreuses personnes y ont contribué. Je tiens à remercier particulièrement Laetitia, Pat, mes amis auteurs du "majeurdi", les Catchup, A&J, Adrien & Cyril, mon "quasi-agent" Olivier, Nath, Renaud, Alain (x2 !), Jerem, Marina, et plusieurs Thomas…
Et bien sûr les Captains, qui tiennent le cap malgré la tempête !

CRASHTESTEURS :

Valerie Callebaut, Christophe Loncin, Cedric Baelen, Nicolas Opdebeeck

