

# HISTORIA:

Important: ces scénarios ne fonctionnent que si vous possédez la première extension de CivII.

## Note importante:

-Avant chaque partie vous devez prendre connaissance de la liste des objectifs et des conditions de victoire dans le fichier lisezmoi.doc intégré au scénario.  
-Faites très attention aux messages qui apparaîtront au cours de la partie certains vous indiqueront le moment de sauvegarder (à faire systématiquement à la fin du tour) avant de devoir quitter un instant le jeu afin de modifier quelques fichiers (la procédure est simple elle est expliquée dans le fichier lisezmoi.doc).

## COMMENTAIRES:

La création de ce scénario est dû à une constatation assez simple : Civilisation est un excellent jeu (intérêt et ergonomie), notamment lorsque l' on joue sur des mondes imaginaires. Par contre il est une assez médiocre simulation historique (au delà d' une conceptualisation des mécanismes historiques tout à fait réussie).

Ce scénario s' adresse aux personnes un peu frustrées et déçues par cette faiblesse du jeu.

Ici la véritable notion de civilisation est prise en compte sans la réduire à un simple pays ou à une culture.

C' est pourquoi le terme civilisation est pris au sens large, comme dépassant le simple cadre d' une nation pour devenir une communauté culturelle au sens large.

Ces scénarios permettent de ne pas "bâcler" l' antiquité et de profiter beaucoup plus de cette période. Plusieurs éléments essentiels modifient le jeu d' origine.

Tout d' abord la quasi-totalité des emplacements sont occupés (beaucoup plus réaliste que ces vastes étendues de bonnes terres cultivables laissées à l' abandon par le jeu habituellement).

Pour cela, vous remarquerez qu' en plus de la présence de 7 civilisations parmi les plus caractéristiques de cette époque, il existe une myriade de pays barbares représentants des civilisations que nous n' avons malheureusement pas pu faire apparaître.

Néanmoins, ces "barbares" ne sont pas à sous estimés car beaucoup plus puissants et plus résistants que dans le jeu de base.

Jouer à civilisation sous la forme d' un scénario permet de tirer avantage de toutes les découvertes (plus lentes, le choix de la technologie recherchée devient essentiel) des nouvelles unités et bâtiments avant qu' ils ne soient devenus obsolètes trop rapidement comme c' est souvent le cas dans le jeu normal.

On notera au passage que non seulement les découvertes sont ralenties mais aussi que l' arbre des technologies est différent même si les avantages donnés par chaque technologie ont été modifiés.

Ce qui introduit un élément d' incertitude important dans le développement des civilisations, ce qui semble réaliste (ces découvertes historiques sont souvent dues à des tâtonnements dont les conséquences ne sont jamais mesurables à l' avance).

D' autres éléments ont été modifiés :

- la durée des effets des merveilles du monde a été généralement raccourcie (nul dans certains cas).

- il n' y a pas d' unité de diplomate. La corruption des villes devient impossible (irréaliste quand il s' agit de pays entier). De plus la création d' ambassade permanente était très rare à l' époque.

- les unités, bâtiments et merveilles du monde sont un peu plus long à créer.

- les unités militaires n' ont pas toujours les mêmes valeurs et toutes ne sont pas accessibles à chaque civilisation.

- les modes de gouvernements ne peuvent pas être changés en cours de scénario (les mutations politiques étant dues à des mouvements sociaux que le jeu ne permet pas de simuler ; c' est la plus grande faiblesse du jeu).

Jouer à plusieurs (à partir du patch cyber stratège) est tout à fait recommandé et ne fera que pimenter encore plus ce genre de scénario (2 à 4 joueurs maximum).

## **PRESENTATION DES SCENARIOS:**

### **ANTIQUE I:**

Période: 1000 av JC à 100 av JC

Nombre de tours: 180 1 tour = 5 ans

Conseillés: les orientaux, les asiatiques et les occidentaux.

Prenez la tête de la civilisation orientale (déjà très raffinée et avancée techniquement) et tentez de bâtir un empire aussi vaste et prospère que le fût celui des Perses (la civilisation orientale est la plus facile à jouer.). Alors que face à elle s'éveille un occident dont la Grèce est l'élément le plus dynamique. Les progrès sont rapides grâce à la naissance de la démocratie mais les barbares du nord puis les carthagénois génèrent une menace permanente. A l'autre bout du monde la civilisation asiatique, déjà ancienne et aussi évoluée que celle des orientaux prend un nouvel essor tout en essayant de contenir les invasions en provenance des steppes du nord. Les indiens peuvent aussi être intéressants à jouer au cours de cette période bien que leur situation soit un peu moins favorable que les précédentes.

### **ANTIQUE II:**

Période: 100 av JC à 600 ap JC

Nombre de tours: 175 1 tour = 4 ans

conseillés: les occidentaux, les orientaux et les asiatiques.

Il est désormais temps pour les occidentaux de s'étendre autour de la méditerranée et d'édifier un empire aussi solide et étendu (ou plus vaste encore) que ne le fût celui des Romains. Mais attention plus le temps passe et plus les barbares deviennent agressifs. De plus il sera difficile de prendre pied à l'est où les orientaux règnent en maître et constituent une force capable de ruiner tous les projets de conquête et d'expansion occidentale. En effet l'égypte des Ptolémées puis le puissant royaume des parthes proposent une véritable alternative à l'hégémonie romaine.

En Asie la dynastie des Hans tente de réunir en un ensemble homogène la totalité de la Chine, notamment en assimilant les tribus Yués et Yués tchés à l'ouest et en s'emparant de la l'actuel Mandchourie au nord. Il faut aussi préserver le Japon des incursions Coréennes et des barbares du nord. Au sud la Thaïlande est une menace pour les Khmers. Quand aux Mongols il faut trouver un moyen de les arrêter que ce soit par la force ou par la négociation.

Les indiens bénéficient d'une situation stratégique intéressante et grâce aux éléphants de combat ils peuvent devenir un excellent outsider dans cet affrontement inter-civilisation.

### **MOYEN AGE I:**

Période: 600 ap JC à 1100 ap JC

Nombre de tours: 166 1 tour = 3 ans

conseillés: les orientaux, les asiatiques et les indiens.

Un vent nouveau souffle en Arabie, suite aux prophéties de Mahomet les arabes (les orientaux) se lancent à l'assaut du monde méditerranéen autrefois dominé par l'empire Romain. Dernier vestige de cette fabuleuse civilisation l'empire byzantin reste la seule puissance capable d'arrêter ce déferlement. En extrême orient la Chine connaît un apogée sous la dynastie des Song et c'est toute l'Asie qui en bénéficie. Mais les incessantes invasions des peuples mongols au nord constituent une menace permanente qui nécessite de repousser sans cesse les frontières de la Chine hors de leur cadre géographique naturel. Le sous-continent indien bien que divisé en de nombreux états connaît une communauté de civilisation qu'il lui faudra protéger face à l'invasion islamique et aux peuples des steppes du nord.

### **MOYEN AGE II:**

Période: 1100 ap JC à 1500 ap JC

Nombre de tours: 200 1 tour = 2 ans

conseillés: les orientaux, les mongols, les indiens et les occidentaux.

Les orientaux bien que divisés en plusieurs dynasties concurrentes dominent un espace s'étendant du détroit de Gibraltar jusqu'au fleuve de l'Indus. Civilisation florissante elle est au centre des grands courants d'échanges commerciaux de l'époque et mérite plus encore que la Chine la dénomination d'empire du milieu. Pourtant Byzance continue de lui résister et les occidentaux de l'harcéler au proche orient et en Espagne. Les croisades sont en effet l'un des principaux témoignages de la vitalité d'un occident en pleine reconstruction.

Mais la palme de l'expansion au cours de cette période revient incontestablement aux peuples mongols des steppes d'Asie centrale. Conquêtes impulsées par Gengis Khan et continuées par ses descendants qui s'emparèrent aussi bien de la Chine que de l'Iran et de la Russie.

En Inde le jeune et vigoureux sultanat de Delhi sut résister à ces invasions et conserver son intégrité. Bénéficiant de cette protection c'est tout le sous-continent indien qui connut un nouvel âge d'or.

## **RENAISSANCE:**

Période: 1100 ap JC à 1100 ap JC

Nombre de tours: 150 1 tour = 2 ans

conseillés: les occidentaux, les orientaux et les asiatiques

En orient les dynasties arabes déclinent mais le puissant empire Turque prend le relais et reprend peu à peu le contrôle des régions au sud de la méditerranée. En s' emparant de Byzance les Turques ont fermés la route de la soie isolant ainsi l' Europe du reste du monde.

Mais loin de se complaire dans cet isolement l' occident s' élance alors vers de nouveaux horizons.

La découverte de l' Amérique , l' exploration de l' Afrique puis le commerce maritime avec l' Asie propulsent au statut de puissances mondiales quelques petits états médiévaux d' Europe de l' ouest.

En Asie le Japon achève son unité sous la coupe des derniers shoguns et la Chine connaît une période difficile pendant la fin de règne de la dynastie Ming. Le péril mongol s' efface peu à peu ce qui permet aux chinois de reprendre l' offensive et de repousser une fois de plus leurs frontières plus au nord.

L' empire Moghol en Inde succède au sultanat de Delhi et tente de recomposer l' unité de la civilisation indienne par un syncrétisme religieux rassemblant les populations hindoues et musulmanes.

**MJ**

