Etoile du Jeu
Maison des associations - Mons en Baroeul
etoiledujeu@gmail.com
http://www.etoiledujeu.fr

Titre:	**Sid Meier's Civilization**
Categorie:	**On y a joué**
Posté par:	**Cédric K.**
Date:	**29/12/2011**

Il est des mots qui résonnent dans le coeur des joueurs de plus de 30 ans. Glissez le mot 'Civilization' dans une conversation de passionnés, et vous verrez leurs yeux s'illuminer. Je n'ai pas connu la version première du jeu, alors quand Edge a annoncé qu'il distribuerai la nouvelle version basée sur le jeu vidéo éponyme baptisé Sid Meier's Civilization, je me suis dit qu'il était temps de combler cette lacune avec cette nouvelle version.

La première chose qui interpelle avec la boîte de jeu, c'est son poids. Le moins que l'on puisse dire est que le matériel ne manque pas. Entre les différentes cartes, les pions d'armée ou de colonies, les tuiles de bâtiments, les jetons divers ou encore les tuiles constituant le plateau de jeu,on en a pour son argent, et la qualité est au rendez-vous. Ce qui nous amène tout de suite au défaut récurrent des jeux FFG / Edge, à savoir la boîte. Rien n'est prévu pour le rangement, et c'est un véritable jeu dans le jeu de pouvoir faire tenir l'ensemble à l'intérieur une fois dépunché. On finit par y arriver, mais quel casse-tête.

Chaque joueur débute dans un coin du plateau en y installant la capitale de la civilisation qu'il représente, ainsi qu'une armée et qu'un colon. Puis à chaque tour, chacun des joueurs collectera les points de commerce engendrés par ses citées, et pourra passer des accords ou échanger des ressources avec les autres joueurs. Une action sera ensuite jouée par citée, s'ensuivront les déplacements des différentes armées ainsi que la résolution des combats qui peuvent en découler, pour enfin terminer sur la phase de recherche, cruciale dans l'évolution de sa civilisation.

La richesse du jeu vient du fait qu'il existe plusieurs façon de remporter la victoire. La plus évidente, mais pas la plus facile, est bien entendu la victoire militaire, qui impose à un joueur de prendre la capitale d'un autre. La victoire culturelle est basée sur des points de culture amassés en consacrant ses cités aux arts. Le premier à atteindre la dernière case de l'échelle de culture remporte la partie. La victoire technologique est quand à elle axée sur la recherche et le développement de son arbre technologique. Dans ce cas la première civilisation à découvrir la conquête de l'espace sort victorieuse. Enfin, la victoire économique récompense le joueur capable de capitaliser au maximum en utilisant au mieux certains bâtiments découverts lors de la phase de recherche, en construisant certaines merveilles, ou encore en faisant appel à des personnalités.

Malgré un ensemble de mécanismes relativement simple, leur imbrication densifie énormément le jeu, et le rend extrêmement intéressant. Les joueurs pourront l'aborder d'un angle différent selon le type de victoire visé, et les derniers tours de jeu sont haletants afin d'atteindre ses objectifs le premier. Le temps de jeu est lui conséquent, d'autant que la première partie demande de découvrir les effets des différents bâtiments, merveilles ou technologies. D'ailleurs, la règle du

jeu propose de commencer par une partie d'initiation afin de prendre le système de jeu en main. Comptez tout de même une heure de jeu par joueur une fois les règles acquises, voire une heure trente pour un débutant. Mais cela importe peu, on ne voit pas le temps passer. Sid Meier's Civilization est une perle ludique qui saura combler les attentes des joueurs exigeants. Les mêmes qui, dans 10 ans, auront les yeux qui brilleront quand on l'évoquera.