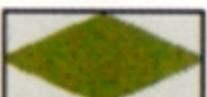


SID MEIER'S  
**CIVILIZATION II**  
 La toute nouvelle version du plus populaire des jeux de stratégie  
 CARTE AVANCÉE AVEC LES SPÉCIFICATIONS  
 DES TERRAINS ET DES UNITÉS  
**MICRO PROSE**

Connexion de l'Avancement Préalable	AVANCEMENT NOUVEAU	Préalable 2me	Ordre Nouveau	La Corporation	Icone d'Époque ou Catégorie	Unité, Amélioration, Merveille, ou Ordre Nouveau maintenant Disponible	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ancien Militaire</li> <li>Renaissance Militaire</li> <li>Révolution Militaire</li> <li>Militaire Moderne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ancienne Économie</li> <li>Renaissance de l'Économie</li> <li>Révolution d'Économie</li> <li>Économie Moderne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ancien Social</li> <li>Renaissance Sociale</li> <li>Révolution Sociale</li> <li>Social Moderne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ancienne Académie</li> <li>Renaissance de l'Académie</li> <li>Révolution de l'Académie</li> <li>Académie Moderne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ancien Appliqué</li> <li>Renaissance Appliqué</li> <li>Révolution Appliqué</li> <li>Moderne Appliqué</li> </ul>
-------------------------------------	--------------------	---------------	---------------	----------------	-----------------------------	--	--	---	--	--	--

Type de Terrain	Nourriture	Boucliers	Commerce	Coût de Déplacement	Bonus de Défense	Résultats d'Irrigation	Resultats des mines	Effet des Routes*	Transformation des Ingénieurs	Ressources Spéciales Possibles
 Déserts	0	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	+1 Boucliers	+1 Commerce	Plaines	Oasis, Pétrole
 Forêts	1	2	0	2	+ 50%	Plaines	Non Disponible	Aucun	Prairies	Gibier, Soie
 Glaciers	0	0	0	2	Normal	Non Disponible	+1 Boucliers	Aucun	Toundra	Ivoire, Pétrole
 Prairies	2	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Forêt	+1 Commerce	Collines	Prairie
 Collines	1	0	0	2	+ 100%	+1 Nourriture	+3 Boucliers	Aucun	Plaines	Charbon, Vin
 Jungles	1	0	0	2	+ 50%	Prairie	Forêt	Aucun	Plaines	Joyaux, Fruits

Type de Terrain	Nourriture	Boucliers	Commerce	Coût de Déplacement	Bonus de Défense	Résultats d'Irrigation	Resultats des mines	Effet des Routes*	Transformation des Ingénieurs	Ressources Spéciales Possibles
 Montagnes	0	1	0	3	+ 200%	Non Disponible	+1 Boucliers	Aucun	Collines	Or, Fer
 Océans	1	0	2	1	Normal	Non Disponible	Non Disponible	Non Disponible	Non Disponible	Poissons, Baleines
 Plaines	1	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Forêt	+1 Commerce	Prairies	Buffle, Blé
 Marécages	1	0	0	2	+ 50%	Grassland	Forêt	Aucun	Plaines	Tourbe, Epices
 Toundra	1	0	0	1	Normal	+1 Nourriture	Non Disponible	Aucun	Désert	Gibier, Fourrures

\* Les routes réduisent d'un 1/3 de point de déplacement le coût de déplacement de n'importe quel type de terrain.

	Ressource Spéciale	Type de Terrain	Nourriture	Boucliers	Com-merce	Résultats d'Irrigation	Résultats des Mines	Transformation des Ingénieurs
	<b>Buffle</b>	Plaines	1	3	0	Normal	Gibier (F)	Prairie (Bouclier)
	<b>Charbon</b>	Collines	1	2	0	Normal	Normal	Buffle
	<b>Poissons</b>	Océans	3	0	2	Non Disponible	Non Disponible	Non Disponible
	<b>Fruits</b>	Jungles	4	0	1	Prairies (Bouclier)	Soie	Blé
	<b>Fourrures</b>	Toundra	2	0	3	Normal	Non Disponible	Pétrole (D)
	<b>Gibier (F)</b>	Forêt	3	2	0	Buffle	Non Disponible	Prairies (Bouclier)
	<b>Gibier (T)</b>	Toundra	3	1	0	Normal	Non Disponible	Oasis

	Ressource Spéciale	Type de Terrain	Nourriture	Boucliers	Com-merce	Résultats d'Irrigation	Résultats des Mines	Transformation des Ingénieurs
	<b>Joyaux</b>	Jungles	1	0	4	Prairies (Bouclier)	Gibier (F)	Buffle
	<b>Or</b>	Montagnes	0	1	6	Non Disponible	Normal	Charbon
	<b>Prairies (Bouclier)</b>	Prairies	2	1	0	Normal	Gibier (F)/ Soie	Charbon/Vin
	<b>Fer</b>	Montagnes	0	4	0	Non Disponible	Normal	Vin
	<b>Ivoire</b>	Glaciers	1	1	4	Non Disponible	Normal	Gibier (T)
	<b>Oasis</b>	Déserts	3	1	0	Normal	Normal	Buffle
	<b>Pétrole (D)</b>	Déserts	0	4	0	Normal	Normal	Blé

	Ressource Spéciale	Type de Terrain	Nourriture	Boucliers	Com-merce	Résultats d'Irrigation	Résultats des Mines	Transformation des Ingénieurs
	<b>Pétrole (G)</b>	Glaciers	0	4	0	Non Disponible	Normal	Fourrures
	<b>Tourbe</b>	Marécages	1	4	0	Prairies (Bouclier)	Gibier (F)	Buffle
	<b>Sole</b>	Forêt	1	2	3	Blé	Non Disponible	Prairies (Bouclier)
	<b>Epices</b>	Marécages	3	0	4	Prairie (Bouclier)	Soie	Blé
	<b>Baleines</b>	Océans	2	2	3	Non Disponible	Non Disponible	Non Disponible
	<b>Blé</b>	Plaines	3	1	0	Normal	Soie	Prairie (Bouclier)
	<b>Vin</b>	Collines	1	0	4	Normal	Normal	Blé

Unité	Coût	Att.	Def.	Dépl.	Puls. CV	Puls. tir	Caractéristiques Spéciales	Condition Préalable	Suranné(e)
 <b>Croiseur d'EGIDE</b>	100	8	8	5	3	2	Def. x 2 contre unités aériennes et de missiles. Peut voir Sous-Marins.	Etude des Fusées	—
 <b>Troupes Alpines</b>	50	5	5	1	2	1	Coût de Dépl.=1/3 (n'importe quel Terrain)	Tactiques	—
 <b>Archers</b>	30	3	2	1	1	1	—	Code du Geurrier	Poudre
 <b>Armure</b>	80	10	5	3	3	1	—	Guerre Mobile	—
 <b>Artillerie</b>	50	10	1	1	2	2	—	Machine-Outils	Robotique
 <b>Bâtiment de Ligne</b>	160	12	12	4	4	2	—	Automobile	—
 <b>Bonbardier</b>	120	12	1	8	2	2	Ignore Murailles de la Ville	Vol Avancé	Furtif
 <b>Canon</b>	40	8	1	1	2	1	—	Métallurgie	Machine-Outils
 <b>Caravanne</b>	50	0	1	1	1	1	Ignore zones de contrôle ennemies	Commerce	Société
 <b>Caravelle</b>	40	2	1	3	1	1	Peut transporter 3 unités terrestres	Navigation	Magnétisme
 <b>Porte-Avion</b>	160	1	9	5	4	2	Peut transporter 8 unités aériennes ou de missiles	Vol Avancé	—
 <b>Catapulte</b>	40	6	1	1	1	1	—	Mathématiques	Métallurgie
 <b>Cavalerie</b>	60	8	3	2	2	1	—	Tactiques	Guerre Mobile
 <b>Char</b>	30	3	1	2	1	1	—	La Roue	Polythéisme
 <b>Croisés</b>	40	5	1	2	1	1	—	Monothéisme	Direction
 <b>Missile Atmosphérique</b>	60	20	0	12	1	3	Ignore zones de contrôle ennemies	Fusées	—
 <b>Croiseur</b>	80	6	6	5	3	2	Peut voir Sous-marins	Acier	Super-conducteur

Coût – Coût de construction  
Dépl – Déplacement par tour

Att. – Puissance d'attaque  
Puls. CV – Puissance en chevaux

Déf. – Force de défense  
Puls. tir – Puissance de tir

Unité	Coût	Att.	Def.	Dépl.	Puis. CV	Puis. tir	Caractéristiques Spéciales	Condition Préalable	Suranné(e)	
	Destroyer	60	4	4	6	3	1	Peut voir Sous-marins	Electricité	—
	Diplomate	30	0	0	2	1	1	Ignore zones de contrôle ennemies. Fonctions Diplomatiques.	Ecriture	Espionnage
	Dragons	50	5	2	2	2	1	—	Direction	Tactiques
	Eléphants	40	4	1	2	1	1	—	Polythéisme	Monothéisme
	Ingénieurs	40	0	2	2	2	1	Embellissements de terrain. Ignore zones de contrôle ennemies.	Explosifs	—
	Explorateurs	30	0	1	1	1	1	Coût de Dépl. = 1/3 (n'importe quel Terrain)	Navigation	Guerre de guérilla
	Fanatiques	20	4	4	1	2	1	Aucun support exigé sous l'intégrisme	Intégrisme	—
	Avion de Chasse	60	4	2	10	2	2	Peut attaquer unités aériennes. Ignore Murailles de la Ville	Vol	Furtif
	Fret	50	0	1	2	1	1	Ignore zones de contrôle ennemies	Société	—
	Frégate	50	4	2	4	2	1	Peut transporter 2 unités terrestres	Magnétisme	Electricité
	Gallon	40	0	2	4	2	1	Peut transporter 4 unités terrestres	Magnétisme	Industrialisation
	Hélicoptère	100	10	3	6	2	2	Peut voir Sous-Marins Ignore Murailles de la Ville	Armes Combinées	—
	Cavalliers	20	2	1	2	1	1	—	Chevalerie	Direction
	Obusier	70	12	2	2	3	2	Ignore effets des Murailles de la Ville	Robotique	—
	Cuirassé	60	4	4	4	3	1	—	Machine à Vapeur	Electricité
	Chevalliers	40	4	2	2	1	1	—	Chevalerie	Direction
	Légion	40	4	2	1	1	1	—	Travail du Fer	Poudre

Coût – Coût de construction  
Dépl – Déplacement par tour

Att. – Puissance d'attaque  
Puis. CV – Puissance en chevaux

Déf. – Force de défense  
Puis. tir – Puissance de tir

Unité	Coût	Att.	Def.	Dépl.	Puis. CV	Puis. tir	Caractéristiques Spéciales	Condition Préalable	Suranné(e)	
	<b>Marines</b>	60	8	5	1	2	1	Peuvent faire des attaques amphibies	Guerre Amphibie	—
	<b>Infanterie Méch.</b>	50	6	6	3	3	1	—	Syndicat	—
	<b>Mousquetaires</b>	30	3	3	1	2	1	—	Poudre	Conscription
	<b>Missile Nuciaire</b>	160	99	0	16	1	1	Doit atteindre sa cible à la fin de son tour, ou doit se retrouver dans une ville ou sur un porte-avion	Etude des Fusées	—
	<b>Parachutistes</b>	60	6	4	1	2	1	Peuvent faire des largages	Armes Combinées	—
	<b>Partisans</b>	50	4	4	1	2	1	Ignore zones de Contrôle ennemies = 1/3 (n'importe quel Terrain)	Guerre de guérilla	—
	<b>Phalange</b>	20	1	2	1	1	1	—	Travail du Bronze	Féodalisme
	<b>Pliers</b>	20	1	2	1	1	1	Def. x 2 contre unités montées	Féodalisme	Poudre
	<b>Fusilliers</b>	40	5	4	1	2	1	—	Conscription	—
	<b>Colons</b>	40	0	1	1	2	1	Embellissements de Terrain	—	Explosifs
	<b>Espion</b>	30	0	0	3	1	1	Ignore zones de contrôle ennemies. Fonctions des Espions	Espionnage	—
	<b>Bombardier Furtif</b>	160	14	3	12	2	2	Ignore Murailles de la Ville	Furtif	—
	<b>Avion de Chase Furtif</b>	80	8	3	14	2	2	Peut attaquer unités aériennes. Ignore Murailles de la Ville	Furtif	—
	<b>Sous-Marin</b>	60	10	2	3	3	2	Invisible à la plupart des navires ennemis	Combustion	—
	<b>Transport</b>	50	0	3	5	3	1	Peut transporter 8 unités terrestres	Industrialisation	—
	<b>Trirème</b>	40	1	1	3	1	1	Peut transporter 2 unités terrestres. Doit terminer son tour adjacent à la terre	Cartographie	Navigation
	<b>Guerriers</b>	10	1	1	1	1	1	—	—	Féodalisme

Coût – Coût de construction  
Dépl – Déplacement par tour

Att. – Puissance d'attaque  
Puis. CV – Puissance en chevaux

Def. – Force de défense  
Puis. tir – Puissance de tir