COLONIZATION - CARTE D'AIDE N° 1

DIAGRAMME DES APTITUDES

Plein air	Produit	Site [1]	École [2]
Expert fermier	Nourriture	Plaines, savane, prairie ou herbages	É*
Expert pêcheur	Nourriture	Océan	É*
Expert trappeur	Fourrures	Forêts, sauf les marécages	É
Expert mineur d'argent	Argent	Montagnes	É*
Expert bûcheron	Bois	Forêt	É
Expert mineur	Minerai	Collines, montagnes, marécages, toundra	É
Maître planteur de canne à sucre	Sucre de canne	Savane, marécages	C*
Maître planteur de coton	Coton	Prairie	C*
Maître planteur de tabac	Tabac	Herbages	C*

Spécial	Produit	Site [1]	École [2]
Expert prêcheur	Croix	Église/Cathédrale	U
Vétéran politicien (Ancien)	Cloches de la liberté	Mairie	U

Artisan	Transforme	Site [1]	École [2]
Maître menuisier	Bois en marteaux	Menuiserie/scierie	É
Maître distillateur	Sucre en rhum	Maison du distillateur/distillerie	C
Maître tisserand	Coton en étoffe	Maison/échoppe du tisserand	C
Maître marchand de tabac	Tabac en cigares	Maison du planteur de tabac/tabac	C
Maître trappeur	Fourrures en manteaux	Fourreur/usine de fourrures	C
Maître forgeron	Minerai en outils	Maison du forgeron/forge	C
Maître armurier	Outils en mousquets	Armurerie/cartoucherie	C

Autre	Site [1]	École [2]
Éclaireur aguerri	Explore les rumeurs	É*
Valeureux pionnier	Défriche les forêts, laboure les champs et construit des routes plus rapidement	É
Soldat vétéran	Accroît les forces de défense et d'attaque	C
Missionnaire jésuite	Rend les missions plus efficaces	U

1. Si une case est labourée, ou comporte une route ou une rivière sa production augmente. 2. Niveau minimum d'éducation pour enseigner cette aptitude: É = école, C = collège, U = université. * indique que cette aptitude peut être transmise par les Indiens.

Le vieux Manuel

DIAGRAMME DES FORCES DE COMBAT

Unités	Force
Convoi de trésors	0
Convoi de chariot	1*
Colon non-armé	1*
Éclaireur	1

Unités indigènes	Force
Indien	1
Indien armé	2
Indien à cheval	2
Indien dragon	3

Unités militaires	Force
Soldat	2
Dragon	3
Soldat vétéran**	3
Dragon vétéran**	4,5
Soldat colon	4
Cavalier colon	5
Soldat de l'armée du Roi	5
Cavalier du Roi	6
Artillerie***	7

DIAGRAMME DE FORTIFICATION - Défense

Type de fortification	Bonus
F Unité fortifiée	50%
Palissade	100%
Fort	150%
Forteresse	200%

Remarque: l'artillerie défendant une colonie fortifiée reçoit un bonus de 75% lorsqu'elle est attaquée par les Indiens.

DIAGRAMME DES UNITÉS NAVALES

Navires	Déplac.	Armé	Force	Compart
Caravelle*	4	Non	2	2
Navire marchand*	5	Non	6	4
Galion*	6	Non	10	6
Corsaire	8	Oui	8	2
Frégate	6	Oui	8	2
Bâtiment de guerre	6	Oui	24	6

* Ces unités ne peuvent pas attaquer

** La force des soldat vétérans est la force normale plus 50%

*** Les unités d'artillerie se défendent avec une force de 5, et sont sévèrement pénalisées si elles ne sont pas à l'intérieur d'une fortification. L'artillerie à l'intérieur d'une fortification obtient un bonus lorsqu'elle se défend contre les raids indiens.

Le Vieux Manuel

MP22205PAIR

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury,
Bristol BS17 6AY. R.U.
Tél (+44) 454 329 510

COLONIZATION - CARTE D'AIDE N° 2

DIAGRAMME DE BÂTIMENT

Bâtiment*	Marteau	Outils	Pop	Effets et autres conditions
Mairie	**0**	**0**	**1**	**Produit des cloches de la liberté**
Menuiserie	**0**	**0**	**1**	**Utilise le bois pour produire des marteaux**
Scierie	52	0	3	Augmente la production de marteaux
Maison du forgeron	**0**	**0**	**1**	**Utilise le minerai pour produire des outils**
Forge	64	20	4	Augmente la production d'outils
Usine sidérurgique**	240	100	8	Augmente la production d'outils
Palissade	64	0	1	Défense accrue de 50%
Fort	120	100	4	Défense accrue de 100%
Forteresse	320	200	8	Défense accrue de 150%
Maison du marchand de tabac	**0**	**0**	**1**	**Utilise le tabac pour produire des cigares**
Tabac	64	20	4	Augmente la production de cigares
Usine de cigares**	160	100	8	Augmente la production de cigares
Maison du tisserand	**0**	**0**	**1**	**Utilise le coton pour produire de l'étoffe**
échoppe du tisserand	64	20	4	Augmente la production d'étoffe
Usine textile**	160	100	8	Augmente la production d'étoffe
Maison du distillateur de rhum	**0**	**0**	**1**	**Utilise le sucre pour produire du rhum**
Distillerie	64	20	4	Augmente la production de rhum
Usine de rhum**	160	100	8	Augmente la production de rhum
Maison du march. de fourrures	**0**	**0**	**1**	**Utilise la fourrure pour produire des manteaux**
Fourreur	56	20	3	Augmente la production de manteaux
Usine de fourrures**	160	100	6	Augmente la production de manteaux
Armurerie	52	0	1	Utilise les outils pour produire les mousquets; Utilise le bois pour produire l'artillerie
Cartoucherie	120	50	8	Augmente la production de mousquets
Arsenal**	240	100	8	Augmente la production de mousquets
Dock	52	0	1	Favorise la pêche
Cale sèche	80	50	6	Favorise la réparation des navires
Chantier naval	240	100	8	Favorise la construction de navires
École	64	0	4	Favorise l'enseignement de certaines aptitudes avec une faculté de 1
Collège	160	50	8	Favorise l'enseignement de certaines aptitudes avec une faculté de 2
Université	200	100	10	Favorise l'enseignement de certaines aptitudes avec une faculté de 3

DIAGRAMME DE BÂTIMENT

	Bâtiment*	Marteau	Outils	Pop	Effets et autres conditions
	Entrepôt	80	0	1	Augmente la capacité de stockage de 100
	Expansion d'entrepôt	80	20	1	Augmente la capacité de stockage des entrepôts de 100
	Étables	64	0	1	Augmente la capacité d'élevage des chevaux
	Église	52	0	3	Augmente la production de croix; permet la création d'une mission
	Cathédrale	176	100	8	Augmente la production de croix
	Presse	80	0	8	Augmente la production de cloches de la liberté
	Journal	120	50	8	Augmente la production de cloches de la liberté
	Poste de douane*	160	50	0	Nécessite la présence de Peter Stuyvesant pour être construit. Permet d'expédier automatiquement les marchandises et de commercer avec les puissances étrangères après la déclaration d'indépendance.

* Les bâtiments en gras apparaissent automatiquement lorsque la colonie est fondée ** La présence d'Adam Smith est nécessaire pour commencer ce projet. Marteaux = Marteaux nécessaires pour construire le bâtiment
Outils = outils nécessaires pour finir un bâtiment Pop = population nécessaire pour commencer un projet

DIAGRAMME DE TERRAIN

Terrain	Coût Dépl.	Bonus Déf.	Valeurs de production Nr	Suc	Tab	Cot	Fr	Bs	Min	Ar	Pois
Plaines	2/1	50/0	2/3	0/0	1/1	1/2	2/0	3/0	0/0	0/0	0/0
Herbages	2/1	50/0	2/3	0/1	1/3	1/2	1/0	3/0	0/0	0/0	0/0
Prairie	2/1	50/0	2/3	0/0	1/2	1/3	1/0	2/0	0/0	0/0	0/0
Savane	2/1	50/0	2/3	1/3	1/2	1/3	1/0	2/0	0/0	0/0	0/0
Marais	3/2	50/0	1/2	1/1	2/3	0/0	1/0	2/0	2/3	0/0	0/0
Marécage	3/2	50/0	1/2	2/3	0/1	0/0	0/0	2/0	0/0	0/0	0/0
Désert	1/1	50/0	1/1	0/0	0/1	1/1	1/0	1/0	1/2	0/0	0/0
Toundra	2/1	50/0	1/2	0/0	0/0	0/0	2/0	2/0	1/2	0/0	0/0
Arctique	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Collines	2	100	1	0	0	0	0	0	4	0	0
Montagnes	3	150	0	0	0	0	0	0	3	1	0
Océan/Voie navigable	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3

* Toutes les valeurs correspondent à des terrains boisés/non-boisés, sauf pour les types de terrains qui ne peuvent pas être boisés.
Coût de déplacement: c'est le nombre de déplacement qu'il en coûte à une unité pour pénétrer sur ce type de terrain.
Bonus de défense: c'est le pourcentage de la force de base d'une unité ajoutée à sa valeur de défense sur ce type de terrain.
Valeurs de production: c'est le nombre de marchandises ou de denrées produites par tour sur ce type de terrain.

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.U. • Tél: 0454 329510 • Fabriqué au R.U