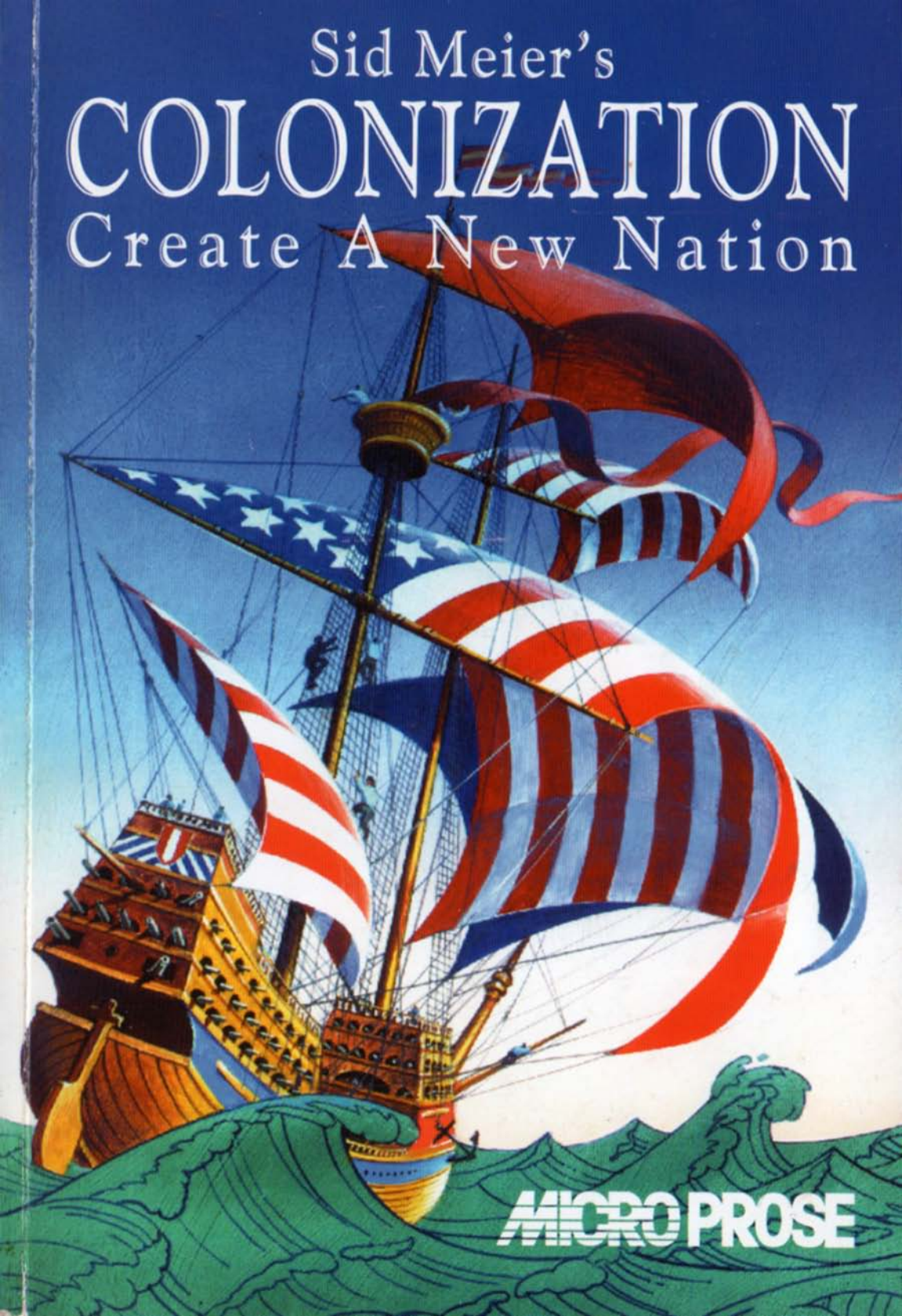
Sid Meier's

COLONIZATION

Create A New Nation



MICROPROSE

COLONIZATION



Colonization™

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

Tous droits réservés
Copyright 1994© MicroProse

Ce manuel ne peut être reproduit en partie ou dans sa totalité, avec une machine à renéotyper ou photocopier, ou autre, sans autorisation, à l'exception de la citation de brefs passages dans des critiques.

Le vieux Manuel

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION....5
Contexte....6
Colons et colonies....7
Aux joueurs de Civilization....9
Avant de commencer....10
Interface....10
Options de configuration du jeu....11
Options jeu/monde....11
Niveaux de difficulté....12
Choisissez votre nationalité....12
Votre nom....13
Préparer l'environnement....13
Le tour de jeu....14
Date....14
Tours de joueurs....14
Fin du tour de jeu....14
Terminer le jeu et gagner....15
Terminer le jeu....15
Gagner....15
Score....15
Score de Colonization....15
Bonus de révolution....16
Votre épitaphe....16
Tableau des meilleurs scores....16

LE NOUVEAU MONDE....17
L'écran carte....19
Fenêtre carte....19
Types de terrain....20
Ressources spéciales....22
Fenêtre Nouveau Monde....23
Barre latérale d'information....24
Barre de menus....25
Menu Jeu....25
Options de jeu....25
Options son....25
Choisir musique....25
Sauvegarder/charger un jeu....25
Déclarer l'indépendance....26
Se retirer....26
Quitter....26
Autres menus....26

LES COLONS....27
Donner des ordres....29
Déplacer des unités....29
Déplacement normal....29
Transport naval....30
Autres ordres....30
Automatisation du commerce....32
Combattre dans le Nouveau Monde....34
Attaquer et défendre....34
Défendre une colonie....36
S'emparer d'une colonie....36
Colons et aptitudes....36
Petits criminels et domestiques contractuels....37
Colons libres....37
Indigènes convertis....38
Colons qualifiés....38
Immigration et croissance de la population....39
Révoltes religieuses....39
Recruter....40
Collège royal....40
Croissance de la population....40

LES COLONIES....41
Fonder une nouvelle colonie....42
Placer les colonies....43
Écran colonie....44
Fenêtre population....45
Fenêtre entrepôt....46
Fenêtre transport....46
Charger des marchandises....47
Charger des unités....47
Fenêtre zone....48
Fenêtre colonie....48
Faire fructifier la colonie....49
Faire travailler les colons....49
Rejoindre et quitter une colonie....50
Fenêtre multifonctions....51
Fenêtre production....51
Fenêtre unités....52
Fenêtre construction....52

Le vieux Manuel

Bâtiments 54
Bâtiments coloniaux d'origine...54
Autres bâtiments et structures..56
Scierie 56
Installations pour le travail du métal.....56
Fortifications 57
Industries de luxe 58
Infrastructures destinées à la production militaire 58
Améliorations maritimes 59
Installations destinées à l'éducation 60
Entrepôts et améliorations 61
Installations religieuses 61
Poste de douane 62
Activités politiques.....62

LE VIEUX CONTINENT 63
Naviguer vers et au départ de l'Europe 64
L'écran Europe.....65
Fenêtres port et entrepôts 66
Acheter et vendre des marchandises 66
Moniteur de transactions.....67
Économie européenne 67
Fenêtre docks 68
Recruter et louer 68
Comment les colons arrivent-ils aux docks 68
Donner des ordres aux immigrants 68
Recruter des immigrants dans la réserve.....69
Louer des colons à l'université royale 70
Acheter des navires et de l'artillerie.....70

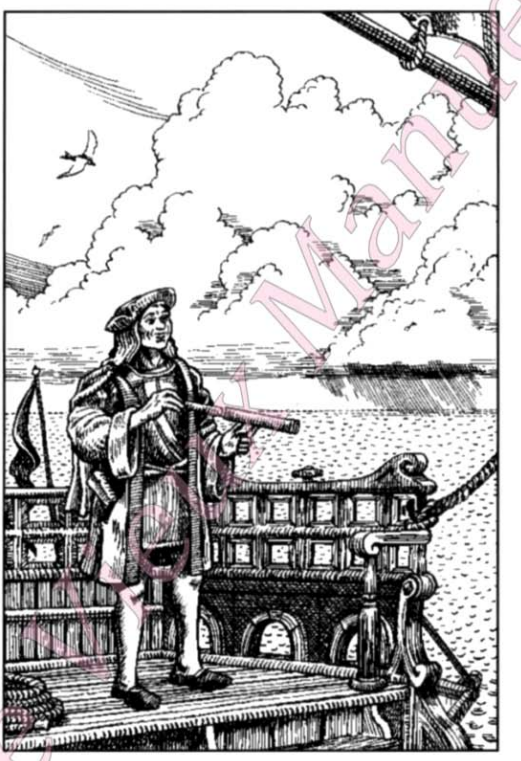
INDIGÈNES ET PUISSANCES ÉTRANGÈRES 71
Traiter avec les Indiens 72
Les tribus 73
Les Arawaks.....73
Les Aztèques.....73
Les Incas 73
Les Tupis 73
Les Cherokees.....74
Les Iroquois.....74
Les Sioux.....74
Les Apaches.....74
Villes, villages et camps 75
Colère et inquiétude indiennes....76
Irriter les Indigènes 76
Contrôler la colère tribale 77
Inquiétude du village 77
Qu'est-ce qui inquiète les Indiens 78
Calmer l'inquiétude des Indiens 78
Interagir avec les Indiens 78
Commercer avec les Indiens....78
Économie indienne 79
Effectuer l'échange 79
Restrictions 80
Autres interactions.....80
Missionnaires.....81
Obtenir des missionnaires 81
Pouvoirs du missionnaire 81
Guerres indiennes 82
Traiter avec les puissances coloniales.....83
Puissance navale et conflit.....83
Vaisseaux de guerre 84
Navires cargo 85
Conquête des terres et diplomatie 85
Guerre.....85
Traités de paix 86
Diplomatie.....86
Mercenaires 86
Commerce colonial 86

Le Vieux Monde

INDÉPENDANCE 87
Tensions croissantes 88
Impôts et boycott 88
Cloches de la liberté 89
Sentiment de rébellion 89
Les Fils de la liberté 89
Congrès Continental 90
Déclarer et obtenir votre indépendance 90
Les Fils de la liberté pendant la révolution 90
Cloches de la liberté pendant la révolution 91
La force expéditionnaire royale .92
Intervention étrangère 92
Forces mercenaires 93
Gagner ou perdre la rébellion ... 93
Gagner la rébellion 93
Perdre la rébellion 93
Pères fondateurs, concepts et pouvoirs 94
Domaine militaire 94
Domaine politique 95
Domaine commercial 96
Domaine religieux 97
Domaine de l'exploration 98
LA COLONISATION DE L'AMÉRIQUE 99
Puissances coloniales 100
L'influence espagnole 100
Les Anglais partent pour rester . 103
Les intérêts commerciaux de la France 105
L'empire maritime des Hollandais 109
Les tribus indigènes 113
Les Arawaks 114
Les Aztèques 115
Les Incas 117
Les Tupis 118
Les Iroquois 120
Les Cherokees 122
Les Sioux 124
Les Apaches 126
Index 128
Crédits 131

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION



Lonely Manuel

CONTEXTE

Dans *Colonization* vous jouez le rôle d'un vice-roi du Nouveau Monde. Vous êtes envoyé par votre Roi et votre patrie afin d'établir des colonies aux Amériques qui viennent d'être découvertes à l'ouest. Vous devrez faire face aux nombreux problèmes que rencontrèrent les colons de l'époque: compétition des puissances du Vieux Continent, cultures indigènes différentes, l'installation de marchés d'échange rentables, ainsi que l'organisation d'une armée composée de colons désunis.

Le jeu commence en 1500, lorsque les Européens découvrent les Amériques et se prolonge jusqu'en 1800, période de la révolution américaine. Au commencement du jeu, vous disposez d'un vaisseau d'exploration et de commerce et vous dirigez un petit groupe de colons. Vous ne connaissez pas du tout les mers sur lesquelles navigue votre vaisseau et vous devez donc explorer jusqu'à ce que vous trouviez un site qui convient à votre colonie. Alors que la taille de votre colonie s'accroît, vous allez être confronté aux populations indigènes, ainsi qu'à la compétition des autres puissances impériales du Vieux Continent.

Pour réussir dans *Colonization*, vous devez trouver le juste milieu entre vos désirs de puissance militaire et vos nécessités de base. Vous devez rapidement décider de la stratégie à adopter et l'appliquer constamment, tout en gardant assez de flexibilité pour pouvoir vous adapter aux changements de situation. Il est important de mener une politique régulière avec les indigènes, car la nature de vos relations avec eux est cruciale. Vous devez également bâtir une société coloniale dont l'infrastructure pourra survivre au baptême du feu, la Guerre d'Indépendance.

Dans Colonization, vous avez la possibilité de modifier le cours de l'histoire. En tant que puissance coloniale, vous décidez de la politique à mener, des plans à établir, et vous devez faire la part de ce qui est important ou insignifiant. Il vous faudra également décider du moment opportun pour déclarer l'indépendance de votre colonie vis-à-vis de votre mère patrie.

Les Français, les Anglais, les Espagnols et les Hollandais se sont menés une compétition farouche pour obtenir la suprématie dans le Nouveau Monde. Mais seuls les Anglais et les Espagnols sont restés.

Qu'est-il arrivé aux Hollandais? Qu'ont-ils fait qu'il ne fallait pas faire?

Et les Français? Il existe encore des populations francophones au Canada et en Louisiane, mais ce ne sont que des minorités.

Pourquoi?

Le vice-roi

COLONS ET COLONIES

Le plus grand problème rencontré par les colons lors de leur arrivée était la survie. Ils ne pouvaient emporter qu'une quantité limitée de vivres et d'outils lors de leur première traversée de l'Atlantique; il leur fallait donc trouver rapidement un moyen de se nourrir. De nombreuses expéditions de colons, comme celle de l'île de Roanoke ou plusieurs autres aux Antilles, disparurent peu après leur arrivée, probablement en raison du manque de nourriture. D'autres, comme les colons anglais de Virginie arrivèrent à survivre de justesse pendant les premières années, et sans l'aide des populations indigènes, il est fort probable qu'ils auraient également disparu.

Les colons de la Nouvelle Angleterre dans le Massachusetts eurent la chance de s'installer dans une zone où les indigènes étaient particulièrement accueillants et très serviables. Une paix qui dura plusieurs générations s'installa entre les colons et les Indiens. Ceci joua une grande part dans le développement de la colonie, car sans l'amitié des Indiens, elle aurait disparu.

Ressources: les ressources ne faisaient pas défaut au Nouveau Monde. Les colons durent apprendre à cultiver ces nouveaux produits de base qu'étaient les céréales, le tabac, le coton, etc. afin d'établir une économie viable. Bien entendu, en Amérique Centrale, les Espagnols étaient à la recherche d'autres ressources, l'or et l'argent. Les Espagnols cherchaient à exploiter les cultures existantes afin de s'enrichir. Les Français rencontrèrent une autre forme de richesse dans le commerce des fourrures de castors et de loutres le long des fleuves d'Amérique du Nord et du Canada, ainsi que les immense zones de pêche le long des côtes nord. Les Hollandais étaient plutôt attirés par l'idée d'un empire commercial qui dominerait le monde entier, et le castor était au cœur de leurs expéditions en Amérique du Nord. Quelle que soit l'approche d'exploitation du Nouveau Monde, l'espoir de trouver d'immenses richesses parmi les ressources naturelles des Amériques sous-développées, était le principal facteur de motivation des colons.

Colonies: vos colonies jouent le rôle de centres de traitement des ressources se trouvant aux alentours. Les colons travaillent les terres qui entourent leurs colonies et y font pousser des denrées alimentaires, ou des récoltes qui rapportent, comme le tabac, le coton et la canne à sucre. Ils exploitent également les mines d'argent et de fer, et essaient de capturer les castors. Chaque colonie possède sa propre industrie à petite échelle, et peut produire des biens manufacturés comme les tissus, le rhum ou les cigares.

Certains colons sont également bûcherons afin de fournir le bois nécessaire à la construction de bâtiments. Ces derniers voient leur nombre s'accroître en même temps que la taille de la colonie. Les menuisiers sont également utiles pour fournir des barricades afin de protéger la colonie des indigènes en colère, des docks permettant le développement des installations portuaires destinées à la pêche, ou d'autres installations destinées à accroître la production des industries de la colonie.

Loisirs Ouest

Aptitudes: la plus importante des ressources dont vous disposez est l'aptitude de vos colons. Un grand nombre de ceux qui débarquèrent dans le Nouveau Monde étaient des domestiques contractuels sans métier et sans argent ou de petits criminels. D'autres étaient tout simplement des colons prêts à travailler. D'autres encore apportèrent avec eux des techniques apprises et utilisées par de nombreuses générations en Europe. Les ouvriers qualifiés étaient demandés car leur production était bien supérieure à celle des ouvriers non-qualifiés.

Education: vos colons peuvent construire des écoles dans leur colonie, afin que ceux qui ont des connaissances puissent enseigner aux autres. L'éducation est un facteur vital dans la création de nouvelles sociétés. Les petits criminels peuvent apprendre à devenir des domestiques contractuels, et les domestiques contractuels peuvent obtenir la liberté grâce à l'éducation. Les colons libres peuvent ensuite s'installer à leur compte et enseigner aux autres.

Connaissances indiennes: l'expertise des Indiens dans certains domaines comme la culture du tabac, les fourrures et l'exploitation forestière, peut être acquise par vos colons, mais il est important de maintenir de bonnes relations avec les indigènes. Mais au fur et à mesure que votre population s'accroît, les Indiens deviennent de moins en moins amicaux et de plus en plus agités, et à moins que vous ne fassiez du commerce avec eux et acceptez toutes leurs demandes, ils deviendront coléreux et imprévisibles. Vous devez maintenir des relations amicales avec eux afin d'apprendre ce qu'ils ont à vous enseigner.

Commerce: lorsque votre petite industrie est établie, que vous produisez assez de nourriture pour votre colonie et que vos colons ont appris à cultiver des denrées qui rapportent, vous pouvez commencer à bâtir votre économie. Pour cela, il vous faudra commercer avec votre patrie. Le marché établit les prix des marchandises et des biens, et s'il est saturé par un certain produit, les prix commenceront à baisser. Vous devez donc être prudent afin de créer une économie équilibrée. Alors que les finances de votre colonie s'accroissent, et que les aptitudes de vos colons se multiplient, vous pouvez transformer votre petite industrie en une infrastructure de plus grande échelle produisant plus.

Taxes: votre Roi considère vos colonies comme une extension de son domaine personnel, ainsi qu'une source de revenus supplémentaire permettant de financer ses activités internationales. De temps en temps, il augmente le taux de contributions, ce qui lui permet de faire un plus grand bénéfice sur votre commerce. Il peut également augmenter les taxes lorsque son gouvernement intervient à votre demande.

Vaisseaux: afin de pouvoir effectuer des échanges commerciaux et de protéger vos navires marchands des corsaires et autres forces maritimes, vous devez établir une présence navale près des côtes. Vous pouvez acheter des navires de commerce et de guerre à la Couronne (votre gouvernement) ou les construire vous-même. Cette dernière option nécessite un chantier naval et une bonne réserve de bois. Il y a trois types de navires marchands (les caravelles, les navires marchands et les galions) et deux types de navires de guerre (les corsaires et les frégates). Tôt ou tard, vos rivaux européens viendront peupler les eaux côtières avec leurs frégates et leurs corsaires, et bloqueront vos principaux ports. Vous devez vous attendre à une telle situation. Un troisième type de navire de guerre apparaîtra dans les eaux américaines, mais seulement lors de la période de la Guerre d'Indépendance.

Minerai: dans une perspective à long terme, les minerais métallifères sont l'une des ressources les plus importantes que vous trouverez dans le Nouveau Monde. Vos forgerons peuvent raffiner ces minerais pour en faire des outils et autres produits métalliques. Les armuriers utilisent ensuite ces outils pour produire des mousquets. Alors que la compétition entre Européens s'accentue, il est très utile de faire un stock de mousquets.

Pères fondateurs: à partir du moment où vos colons construisent leur première colonie, de gros problèmes apparaissent dans les mairies. Il y a cinq domaines de discussions: le commerce, la politique, l'armée, la religion et l'exploration. Alors que les discussions se prolongent, de grandes idées émergent, des idées qui vont affecter fortement le cours de l'histoire. Alors que vos colonies prospèrent, ces idées, représentées par les hommes qui les défendent, accroissent fortement les chances d'indépendance de vos colonies.

Indépendance: si en se développant vos colonies arrivent à subvenir à tous leurs besoins, votre peuple désirera devenir indépendant. Lorsque vous vous sentez prêt à affronter la force expéditionnaire de votre Roi, que vous verrez augmenter tout au long du jeu, vous pouvez déclarer votre indépendance. Si vous parvenez à défendre votre empire colonial, vous gagnez le jeu.

AUX JOUEURS DE CIVILIZATION

L'un des principaux buts lors de la conception de *Colonization* était d'apporter une expérience enrichissante aux joueurs qui avaient déjà aimé *Civilization*. Ceci impliquait une continuité dans les fonctions du jeu qui avaient été utilisées avec succès dans *Civilization*. Si vous avez déjà joué à *Civilization*, vous remarquerez plusieurs fonctions et options qui vous sont familières, tout particulièrement dans l'interface ainsi que certains aspects du jeu.

Si vous avez beaucoup joué à *Civilization*, la meilleure façon de vous familiariser avec ce jeu est de vous lancer dès le départ et de faire des essais. Si vous ne connaissez pas du tout *Civilization*, continuez de lire le manuel et amusez-vous bien.

Le Vieux Manuel

AVANT DE COMMENCER

Ce manuel contient les instructions détaillées ainsi que les conseils qui vous permettront de jouer à *Civilization*. Il vous fournit également des informations sur le contexte historique de l'époque et vous incite à parfaire vos connaissances sur l'ère des découvertes. Le manuel s'applique à toutes les versions du jeu sur divers formats, sauf contre-indication.

Contenu: le jeu comprend deux disquette 3,5", ce manuel, deux cartes d'aide, et un petit supplément technique qui vous donne des informations techniques ne figurant pas dans le manuel. S'il vous manque l'un de ces composants dans votre boîte de *Colonization*, veuillez contacter notre service clientèle.

Installation: pour installer *Colonization* sur votre disque dur, insérez la disquette A dans votre lecteur de disquettes et tapez INSTALL. Suivez les instructions à l'écran.

Apprendre à jouer: il y a deux approches principales pour apprendre ce jeu: vous pouvez d'abord étudier le manuel (Chapitres I à VII), ou tout simplement commencer à jouer, tout en consultant épisodiquement le manuel. La table des matière et l'index vous aideront à trouver facilement les informations concernant un aspect particulier du jeu. Quelle que soit la méthode que vous préférez, nous vous recommandons de lire l'introduction de ce manuel afin de connaître le but du jeu.

INTERFACE

Cette section concerne les joueurs qui utilisent un ordinateur compatible IBM PC. Si vous jouez sur un autre support, référez-vous au supplément technique pour en savoir plus sur l'interface.

Colonization a été conçu pour fonctionner avec des contrôleurs divers. Vous pouvez utiliser la souris, le clavier, ou une combinaison des deux. La méthode la plus facile pour contrôler le jeu consiste à utiliser la souris et le clavier. Nous avons conçu ce manuel en fonction de cette méthode.

Vous trouverez la description des commandes clavier. Si vous préférez utiliser la souris seulement, toutes les fonctions du jeu commandées par le clavier sont accessibles par l'intermédiaire de la barre de menus affichée en haut de l'écran Carte (voir Barre de menus).

Le Vieux Manuel

Utiliser la souris: nous assumons que le joueur maîtrise bien la souris. Comme cette dernière a deux boutons, le jeu fait la distinction entre les deux. Les définitions suivantes se réfèrent à l'utilisation de certains termes ou expressions liés à la souris et figurant dans ce manuel.

* "Cliquer" consiste à placer le pointeur sur une zone de l'écran et à cliquer à l'aide du bouton *gauche* de la souris.
* "Cliquer et maintenir enfoncé" consite à maintenir le bouton *gauche* de la souris enfoncé jusqu'à ce que le curseur se transforme en flèche.
* "Cliquer à droite" implique cliquer avec le bouton *droit* de la souris.
* "Draguer" consiste à maintenir le bouton *gauche* de la souris enfoncé et à la déplacer.
* "Draguer-Shift" correspond à la définition précédente plus maintenir la touche Shift enfoncée.
* "Ouvrir un menu": pour cela, vous devez cliquer sur le nom du menu dans la barre de menus.
* "Sélectionner" signifie cliquer sur quelque chose.
* "Appuyer sur un bouton" avec la souris signifie cliquer sur un bouton affiché à l'écran.

Bouton droit de la souris: en général, le bouton droit de la souris donne au joueur des informations sur l'objet sélectionné. Vous n'obtiendrez pas toujours une réponse lorsque vous cliquez avec le bouton droit mais cela vaut parfois la peine d'essayer.

Barre de menus: tout en haut de l'écran principal (l'écran Carte), vous trouverez la *barre de menus*. Lorsque vous utilisez la souris, vous pouvez contrôler le jeu exclusivement à partir de la barre de menus.

Touches raccourci: la plupart des options des menus ont une touche qui leur correspond. Cette touche est indiquée sur le menu par une lettre en surbrillance, et sert à remplacer la souris et le menu.

Options de configuration du jeu

Chaque fois que vous commencez *Colonization*, on vous demande de faire plusieurs choix concernant le jeu. Pour commencer, suivez les instructions du supplément technique. Après le titre et les crédits, vous devrez répondre à quelques questions.

Options de Jeu/Monde

Dans *Colonization*, vous avez plusieurs choix de mondes dans lesquels vous désirez jouer.

Commencer dans le NOUVEAU MONDE: si vous choisissez cette option, l'ordinateur crée une "Amérique inconnue" (générée au hasard), afin que vous puissiez avoir une idée de ce qu'était en fait la découverte et l'exploration d'un Nouveau Monde.

Commencer en AMERIQUE: cette option vous permet d'obtenir un monde dans lequel les Amériques sont fidèlement reproduites selon les vraies données géographiques.

Le Vieux Manuel

Personnaliser le Nouveau Monde: choisissez cette option si vous voulez exercer un certain contrôle sur le monde créé. Vous pourrez ajuster la taille moyenne des terres et des étendues d'eau dans le monde, ainsi qu'apporter des modifications au climat pour le rendre tempéré, froid ou tropical. Toutes ces options ont un effet important sur la géographie finale du Nouveau Monde.

Charger un jeu: utilisez cette option pour continuer un jeu préalablement sauvegardé. Il y a 10 emplacements destinés à la sauvegarde des jeux (Voir Sauvegarder/Charger une jeu). Le dernier et l'avant-dernier emplacements du menu Jeux sauvegardés contiennent vos derniers jeux, sauvegardés automatiquement, à condition que l'option sauvegarde automatique soit activée. Les autres emplacements contiennent des jeux que vous avez préalablement sauvegardés.

Quitter: cette option vous permet de quitter le jeu et de retourner au système d'exploitation.

Niveaux de Difficulté

Vous devrez ensuite sélectionner le niveau de difficulté du jeu. Plusieurs facteurs varient en fonction du niveau afin de rendre le jeu plus facile ou difficile à gagner.

Le premier à découvrir: c'est le niveau le plus facile et recommandé pour les joueurs novices.

Explorateur: vos adversaires sont un peu plus forts et plus rusés, et les indigènes moins accueillants. Ce niveau est recommandé pour le joueur occasionnel qui veut un défi intéressant, mais pas trop difficile.

Conquistador: ce niveau est recommandé pour ceux qui connaissent bien *Colonization* et veulent une expérience de jeu différente. Les puissances ennemies sont nettement plus agressives et rusées, mais encore au-dessous de votre niveau.

Gouverneur: à ce niveau, vos adversaires sont du même niveau que vous. Les joueurs expérimentés préfèrent ce niveau de difficulté. Ce défi n'est pas une mince affaire et vous n'êtes pas toujours sûr de remporter la victoire.

Vice-roi: c'est le niveau le plus difficile. Vous pouvez gagner si vous êtes très doué, avez beaucoup d'expérience, et faites peu d'erreurs. Vous pouvez gagner à ce niveau mais pas à chaque fois.

Choisissez votre Nationalité

Vous devez ensuite sélectionner la nationalité que vous désirez représenter dans le jeu. Chaque nationalité a une puissance spéciale et des conditions qui la différencient des autres trois. Cette puissance et ces conditions peuvent affecter fortement la stratégie que vous allez utiliser.

Les Anglais: à l'âge de la découverte, l'Angleterre était plongée dans des querelles et des dissensions religieuses. Les colonies devinrent un havre de paix pour les groupes religieux cherchant à échapper aux persécutions.

- C'est pour cela que les émigrants britanniques étaient plus nombreux que les autres.

LinuxManuel

Les Français: l'avantage primordial des colons français était leur capacité à coopérer avec les indigènes. Des alliances et accords de commerce furent établis et maintenus entre les colons français et les indigènes, pendant de nombreuses années. Lorsque ces relations n'étaient pas ponctuées de violents incidents, elles se révélaient très prospères.

- Les français avaient la capacité de vivre parmi les indigènes de façon beaucoup plus pacifique que toute autre nation.

Les Espagnols: l'Espagne venait de mettre fin à une guerre de reconquête de la péninsule ibérique qui avait duré cent ans. Elle était peuplée de jeunes hommes à l'esprit très militaire qui ne demandaient qu'à conquérir davantage. La population indigène américaine était une cible facile pour de telles aventures. Les Espagnols anéantirent sans pitié de nombreuses civilisations amérindiennes dans leur quête d'or, d'argent et autres trésors.

- Les Espagnols reçoivent 50% de bonus d'attaque lorsqu'ils attaquent les villages et villes des indiens.

Les Hollandais: lors de l'âge de l'expansion, les Hollandais obtinrent leur indépendance de l'Espagne et commencèrent rapidement à étendre leur influence économique de façon globale. Ils fondèrent la compagnie hollandaise des Indes orientales, qui domina bien vite les échanges commerciaux dans cette partie du globe. Ils essayèrent ensuite de faire la même chose du côté occidental, établissant ainsi la compagnie hollandaise des Antilles. La création de ces compagnies commerciales à grande échelle fut rendue possible grâce aux dirigeants des Pays-Bas qui étaient eux-mêmes à l'origine des marchands.

- L'économie hollandaise est donc plus stable que celle des autres puissances européennes. Ceci est reflété par la régularité des prix à Amsterdam. Les Hollandais commencent également le jeu avec un navire marchand.

Votre Nom

Tapez le nom que vous désirez. Validez-le en appuyant sur la touche Enter. Le jeu vous suggère un nom si vous n'avez pas d'idée.

Préparer l'environnement

Si vous commencez un nouveau jeu, quel que soit le monde que vous choisissez, vous verrez apparaître une série de gravures en attendant que le Nouveau Monde soit créé. Ces gravures apparaissent également au cours du jeu lorsque des événements particulièrement importants se produisent.

Le Vieux Monde

LE TOUR DE JEU

Colonization se joue en une série de tours de jeu, établis en fonction d'une séquence d'actions très stricte. Chacun de vos adversaires (y compris les indigènes) dispose d'un segment du tour (appelé tour du joueur) au cours duquel il peut déplacer ses unités et gérer ses affaires. Au cours de votre tour, vous dirigez les mouvements des colons, des vaisseaux et des chariots, prenez des décisions sur les tâches à allouer à vos colons, attaquez les unités ennemies, effectuez des attaques navales, etc...

Date

Au début de chaque tour de jeu, la date est avancée de six mois.

Tours de joueurs

Chaque tour de jeu est divisé en une série de tours de joueurs. Les indigènes jouent en premier dans chaque tour de jeu, puis toutes les nationalités jouent dans l'ordre (les Anglais, les Français, les Espagnols et les Hollandais).

Problèmes européens: pendant chaque tour de joueur, les événement européens sont d'abord évalués (comme les changements de prix et les taux de contributions, l'arrivée de nouveaux émigrants dans le port, et plusieurs autres sujets.)

Problèmes coloniaux: les événements et problèmes dans toutes les colonies de la nation sont ensuite pris en compte (comme le manque de nourriture ou la saturation de certains produits, le manque d'une ressource particulière pour mener à bien un certain projet, la réalisation de certains projets de construction).

Déplacements et combats: les unités peuvent enfin se déplacer et attaquer selon les règles de mouvement et de combat. Les unités sont activées les unes après les autres, jusqu'à ce qu'elles se soient toutes déplacées (voir Donner des ordres, pour plus de détails).

Lors de la phase de déplacement, vous pouvez exécuter toutes les autres fonctions de gestion de vos colonies, comme examiner la carte et les colonies (voir L'Ecran Carte), vérifier le statut européen (voir L'Ecran Europe), consulter l'un de vos conseillers et obtenir un rapport) (voir Autres Menus), etc... Lorsque toutes les unités actives ont été déplacées ou en ont eu la possibilité, le tour du joueur se termine et celui du suivant commence.

Fin du tour de jeu

A la fin de chaque tour de jeu vous verrez clignoter le message "Fin de tour". Le tour de jeu suivant commence lorsque vous appuyez sur la barre d'espacement, la touche Enter, ou que vous cliquez sur la barre latérale d'informations (voir Barre latérale d'informations). Avant de passer au tour de jeu suivant, lorsque le message "Fin de tour" clignote encore, vous pouvez continuer d'activer les fonctions de gestion décrites ci-dessus.

Le Vieux Manuel

TERMINER LE JEU ET GAGNER

Le jeu peut se terminer de plusieurs façons. Vous pouvez quitter le jeu ou vous retirer à tout moment, organiser une révolution (que vous pourrez gagner ou perdre), ou jouer jusqu'à ce que le jeu se termine automatiquement en 1800.

TERMINER LE JEU

Quitter: vous pouvez quitter le jeu au cours de votre tour en choisissant "Quitter" sur le **menu Jeu** de l'écran Carte (voir Menu Jeu). Lorsque vous quittez, vous avez la possibilité de changer d'avis avant que la décision ne devienne irrévocable. Votre score ne sera pas calculé, et vous ne figurerez pas au tableau des meilleurs scores.

Se retirer: vous pouvez vous retirer du jeu lors de n'importe quel tour en choisissant l'option "Se retirer" du **menu Jeu**. Cette fois encore, vous aurez la possibilité de changer d'avis. Si vous vous retirez, votre score est calculé et affiché, et votre nom pourra apparaître sur le tableau des meilleurs scores si vous vous qualifiez.

La révolution: si vous déclarez l'indépendance de votre nation, vous devez renforcer cette affirmation avec un déploiement de forces militaires afin de vous assurer la victoire. Le jeu se termine par une célébration et vous recevez un bonus qui viendra compléter votre score. Si vous ne parvenez pas à établir votre souveraineté, vous ne recevrez pas de bonus.

Fin automatique: pour des raisons de score, le jeu se termine en 1800. Votre score est alors calculé et la séquence finale du jeu apparaît. Vous pouvez continuer à jouer après 1800, mais votre score ne sera pas modifié.

GAGNER

Vous gagnez si vous parvenez à obtenir l'indépendance de votre mère patrie. Tout autre résultat est considéré comme inférieur. Même si vous obtenez un bon score, vous n'arriverez pas à la suprématie sans déclarer et obtenir l'indépendance.

SCORE

Dans *Colonization*, le score est la somme des points suivants:

Score de Colonization

Score de population: c'est le score qui correspond au nombre de colons dont vous disposez à la fin du jeu, selon les règles suivantes:

+1 pour chaque petit criminel ou domestique contractuel (voir Colons et aptitudes).

+2 pour chaque colon libre (voir Colons et aptitudes).

+4 pour chaque colon spécialisé (voir Colons et aptitudes).

Score du Congrès Continental: +5 pour chaque père fondateur de votre Congrès Continental (voir Contrés Continental).

Le vieux Manuel

Score du trésor: +1 pour 250 unités d'or dans votre trésor.

Score des sentiments de rébellion: +1 pour chaque point de sentiment de rébellion (voir Cloches de la liberté).

Pénalité de destruction des Indiens: -(difficulté +1) pour chaque camp indigène détruit.

Bonus de Révolution

Si votre peuple parvient à obtenir l'indépendance avant toutes les autres puissances européennes, votre score est doublé. Si une autre puissance déclare son indépendance avant vous, votre bonus est de 50%, et si deux autres puissances coloniales deviennent indépendantes avant vous, il est de 25%. De plus, vous obtenez un point supplémentaire pour chaque cloche de la liberté produite après chaque intervention étrangère. (Voir Cloches de la liberté pendant la Révolution).

Votre epitaphe

A la fin de chaque jeu, les citoyens du monde se souviennent de vos actes, petits ou grands. Il donneront votre nom à un objet et vous serez à jamais célèbre.

Tableau des meilleurs scores

Les tableau des meilleurs scores rassemble les meilleurs empires coloniaux que vous ayez construits, par ordre d'importance. Cet ordre tient compte du score, auquel vient s'ajouter un facteur de difficulté (dérivé du niveau de difficulté que vous avez choisi au début du jeu).

Vous pouvez examiner le tableau des meilleurs scores lorsque vous commencez un nouveau jeu, à partir du menu Options de configuration. Lorsque vous vous retirez ou atteignez la fin du jeu, vous verrez apparaître le tableau des meilleurs scores même si vous ne vous êtes pas qualifié pour y figurer.

Lorsque le tableau des meilleurs scores est affiché, vous pouvez effacer tout ce qu'il contient en cliquant sur le bouton "Effacer tout".

Le vieux manuel

LE NOUVEAU MONDE



Le Vieux Manuel

Le Nouveau Monde dans lequel vous allez établir vos colonies correspond aux Amériques qui viennent d'être découvertes. Si vous choisissez l'option "Commencer un jeu en Amérique" du menu Monde, vous allez évoluer dans un environnement réel et reproduit avec précision du point de vue géographique. Si vous choisissez l'option "Commencer un jeu dans le Nouveau Monde", vous allez évoluer dans un monde imaginaire, très plausible du point de vue historique, mais fictif. Si vous voulez explorer le Nouveau Monde, et le personnaliser, vous pouvez choisir l'option "Personnaliser Nouveau Monde" du menu Monde.

Quelle que soit l'option que vous ayez choisie, les extrémités est et ouest du Nouveau Monde sont connectées à votre patrie; un vaisseau peut donc atteindre votre port d'attache en partant de l'extrémité est ou ouest. Il mettra plus de temps à atteindre l'Europe s'il part de la côte ouest. Les extrémités nord et sud sont prises dans les glaces polaires et ne peuvent pas être traversées.

Lorsque le jeu commence, vous ne savez pas ce qui vous attend au-delà de l'horizon; vous pouvez seulement voir la zone se trouvant autour de votre vaisseau. Les tribus indigènes américaines et les autres puissances européennes demeurent cachées jusqu'à ce que vous les rencontriez en face à face. Le Nouveau Monde vous sera révélé au fur et à mesure que vous vous déplacez et que vous explorez. Une fois qu'elles ont été révélées, ces zones restent visibles pendant toute la durée du jeu.

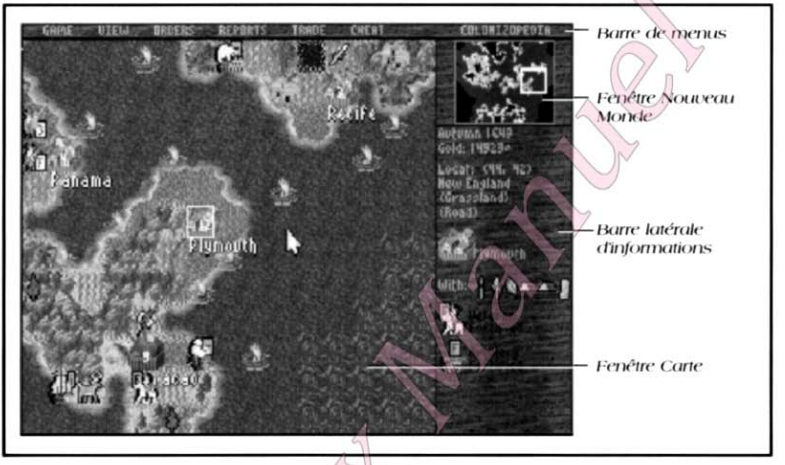
La carte est divisée en cases, contenant chacune un type de terrain unique. Chaque terrain a ses utilités économiques, affecte les déplacements et les combats (voir Graphe de terrain).

L'utilité économique de chaque terrain est important lorsque vous cherchez à établir une nouvelle colonie, car la zone entourant cette dernière peut être cultivée par les colons pour produire les denrées de base, comme la nourriture, le tabac, le coton, la fourrure, etc... Les denrées alimentaires sont nécessaires pour nourrir les habitants de la colonie et accroître sa population; les autres produits peuvent être vendus ou manufacturés pour la vente (voir Faire fructifier la colonie). Une grande partie des terrains affichés sur la carte peuvent être améliorés en défrichant la forêt, en labourant et en construisant des routes afin de les rendre plus productifs (voir Autres ordres et la menu Ordres).

Le Vieux Manuel

L'ECRAN CARTE

L'écran le plus important du jeu est l'écran Carte. C'est celui qui est le plus souvent utilisé pendant le jeu. A partir de cet écran, vous pouvez contrôler les déplacements de vos colons dans le Nouveau Monde, observer le développement des autres puissances européennes et examiner les rapports de vos divers conseillers.



L'écran Carte est subdivisé en plusieurs parties: la fenêtre Carte, la fenêtre Nouveau Monde, la barre latérale d'informations et la barre de menus.

FENÊTRE CARTE

La fenêtre Carte s'étend sur la plus grande partie de l'écran Carte. Elle affiche une section détaillée du Nouveau Monde. A partir de cette fenêtre, vous pouvez vous rapprocher de la surface de la planète au maximum, afin de pouvoir examiner le terrain, déplacer vos colons et observer les activités de vos voisins.

Au début du jeu, lorsque le Nouveau Monde est encore inexploré, la fenêtre carte sera remplie par l'océan, car vous ne savez pas encore que le Nouveau Monde existe. Mais au fur et à mesure que vous voyagez vers l'ouest, vous allez rencontrer des îles et des continents. Plus vous explorez, plus vous verrez apparaître de terres, et ce jusqu'à ce que la fenêtre soit pleine.

Le Vieux Manuel

Il est parfois conseillé d'explorer le monde le plus rapidement possible, afin de pouvoir découvrir les ressources importantes, les zones propices aux colonies et les tribus indigènes.

Modifier la fenêtre Carte: vous pouvez rapidement et facilement déplacer la fenêtre Carte (scroller) pour faire apparaître une autre section du Nouveau Monde. Si vous cliquez sur n'importe quel endroit de la carte, la carte sera centrée sur cet endroit. Vous pouvez utiliser la touche Centrer (C) afin de centrer la carte sur l'unité active qui clignote. Vous pouvez sélectionner l'option "Trouver Colonie" du menu Voir, et taper le nom d'une colonie connue dans la case de dialogue. La colonie choisie apparaîtra alors dans la fenêtre. Enfin, vous pouvez cliquer sur la fenêtre Nouveau Monde (voir ci-dessous), et la fenêtre Carte se centrera sur l'endroit où vous avez cliqué.

Mode déplacement ou vue: la fenêtre Carte peut être dans l'un de ces deux modes à tout moment. Le mode déplacement est le mode normal, c'est à dire celui que vous utilisez normalement pour le jeu. Le mode vue vous permet de vérifier n'importe quelle case de la carte pour voir le type de terrain qu'elle contient. Vous pouvez activer le mode vue de deux façons.

Pour examiner une case de terrain, cliquez sur la case avec le bouton droit de la souris (ou activez le mode vue (touche V)), ce qui fera apparaître un curseur case. Utilisez les touches flèches, le clavier numérique ou la souris pour déplacer le curseur case sur la carte. Lorsque vous faites cela, les renseignements concernant la case actuellement sélectionnée apparaissent dans la barre latérale d'informations à droite (voir Barre latérale d'informations). Appuyez sur la touche du mode Déplacement (M) ou cliquez sur la barre latérale d'informations pour retourner au mode Déplacement.

Zoom avant et arrière: si, pour une raison quelconque, vous désirez voir une plus grande zone de la carte, vous pouvez agrandir ou diminuer la vue de la fenêtre. Appuyez sur la touche Zoom avant (Z) pour agrandir la vue, et sur la touche Zoom arrière (X) pour la réduire.

Afficher le terrain caché: si vous voulez vous faire une meilleure idée du terrain qui est caché par les forêts, les icônes de colonies, etc., appuyez sur la touche Terrain caché (H) et la carte débarrassera le terrain de tous les obstacles. Le terrain redevient normal lorsque vous sélectionnez une autre fonction.

Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une case, les informations la concernant apparaîtront dans la barre latérale d'informations (voir ci-dessous), et vous passez en mode vue automatiquement. Pour revenir au mode déplacement, appuyez sur la touche mode Déplacement (M) ou cliquez sur la barre latérale.

Types de Terrain

Vous trouverez ci-dessous une brève description des divers types de terrains.

Prairie (favorable à la culture du coton): c'est un terrain relativement plat et ouvert, idéal pour la production du coton. Vous pouvez également y faire des cultures vivrières.

Herbages (favorables à la culture du tabac): sol fertile dans les zones tempérées parfaitement adapté à la culture du tabac. Vous pouvez également y faire des cultures vivrières.

Savane (favorable à la culture de la canne à sucre): sol riche et humide particulièrement adapté à la culture de la canne à sucre. Convient également aux cultures vivrières.

Plaines (favorables aux cultures vivrières): ce sont des zones qui conviennent parfaitement à la production de denrées alimentaires. Vous pouvez également y cultiver un peu de coton.

Toundra: ce terrain ouvert et froid permet la production d'une quantité de nourriture minimale, mais peu d'autres activités agricoles. Cependant, vous avez de fortes chances d'y trouver des minerais.

Marais: zones humides où la mer rencontre la terre. Ces zones peuvent produire des denrées alimentaires, mais vous risquez d'y trouver des minerais en abondance.

Marécages: terres humides où les dépôts de limon contiennent souvent des minerais. Ces zones peuvent produire quelques denrées alimentaires et un peu de canne à sucre.

Désert: zone sèche où il est difficile de faire des cultures vivrières (mais cependant pas impossible). Des minerais y sont parfois exploités.

Arctique: zones froides et gelées où il est difficile de survivre.

Forêts: tous les types de terrains ci-dessus peuvent également comporter des forêts. Mais lorsqu'un terrain est planté d'arbres, son potentiel cultivable est sévèrement limité. Cependant, les forêts peuvent produire du bois et les trappeurs y trouveront des castors et des fourrures de daims. Remarque: les forêts des terrains froids fournissent la majorité des fourrures et du bois.

Montagnes: ce sont de vastes zones de terrain montagneux, rendant les déplacements difficiles, mais renfermant souvent des minerais et de l'argent. Vous ne pouvez pas établir de colonies dans les terrains montagneux.

Collines: terrain vallonné qui offre un accès facile au minerai. L'agriculture peut également s'y développer.

Fleuves: les fleuves peuvent se trouver sur n'importe lequel des types de terrains cités ci-dessus. En général, la présence d'un fleuve, de ses eaux riches et de ses sédiments améliore la production dans cette zone. Le commerce de fourrure est plus important le long des fleuves en raison du nombre de barrages de castors. De plus, les rivières fonctionnent comme des routes dans la nature. Les colons et les chariots qui se déplacent le long d'un fleuve utilisent également des canoës et autres types d'embarcations pour accélérer leur progression.

Lacs: ce sont des étendues d'eau propices à la pêche.

Océan: on peut y pêcher, tout spécialement le long des côtes.

Voies navigables: ce sont les routes maritimes qui mènent du Nouveau Monde à l'Europe et vice-versa. Pour retourner en Europe, il suffit qu'un vaisseau se place sur une voie navigable et se déplace vers l'extrémité est (s'il sort par l'est) ou ouest (s'il sort par l'ouest) de la carte.

Site Web Manuel

Ressources Spéciales

Mis à part le terrain, certaines cases contiennent également des ressources spéciales, représentées par des icônes superposées au terrain normal. Ces icônes indiquent une source particulièrement abondante et sont citées ci-dessous:

Gisements d'argent: se trouvant en général dans les montagnes, ils produisent de grandes quantités d'argent comme les étonnantes veines que les Espagnols découvrirent près de Potosi. Si vous exploitez les gisements d'argent, ils diminueront après un certain temps, en fonction de la taille du gisement.

Gisements de minerais: on les trouve dans les collines et ils produisent du fer et autres métaux en quantité abondante, servant à la fabrication d'outils et d'armes. Si vous exploitez les gisements de minerais, ils diminueront après un certain temps.

Gisements de minéraux: ce sont des gisements souvent riches en métal, pouvant produire des minerais et de l'argent. Leur production est inférieure à celle des autres gisements, mais ils sont diversifiés. Ils diminuent également après une certaine période d'exploitation.

Zones productrices de fourrure: ce sont des zones où les animaux à fourrure tels que les castors, les loutres et les ratons-laveurs abondent. Ce type de terrain peut être extrêmement productif s'il est traversé par un fleuve.

Zones de gibier: la présence de gibier indique l'abondance de nourriture. Ces zones peuvent également produire des fourrures.

Oasis: on les trouve sur les terrains secs et arides comme les déserts. Les oasis sont des zones fertiles renfermant des réserves d'eau et des substances nutritives. Ces zones peuvent produire une quantité de nourriture surprenante, ainsi que quelques autres ressources.

Terrains à coton: ce sont des zones bien adaptées à la culture du coton.

Terrains à tabac: ce sont des zones bien adaptées à la culture du tabac.

Terrains à canne à sucre: ce sont des zones bien adaptées à la culture de la canne à sucre.

Terrains à bois: c'est une zone plantée de grands pins et de chênes qui produit du bois destiné à la construction.

Terrains à cultures vivrières: ce sont des zones idéales pour la culture des denrées alimentaires comme les céréales, les courges, les haricots et le blé.

Le vieux Manuel

Pêcheries: ce sont des zones où les bancs sous-marins, les récifs et les substances nutritives fournissent un environnement propice aux poissons.

Rumeurs de ville perdue: si vous pénétrez dans cette case, vous risquez de trouver quelque chose de valeur, mais aussi de rencontrer des dangers. Vous pourrez y trouver une fontaine de jouvence ou un cimetière abandonné. Vous prenez toujours un risque en entrant dans ces cases, mais parfois, cela en vaut la peine.

Villages et villes indiens: ce sont les centres de la culture et du commerce indiens. Il y a trois types d'icônes: le groupe de tipis représente un camp de tribus nomades (Sioux, Apache ou Tupi). Les longs bâtiments sont ceux des indiens qui habitent dans les forêts (Iroquois, Cherokee et Arawak). Les pyramides représentent les villes aztèques, et les habitations de pierres en terrasse, les Incas.

FENÊTRE NOUVEAU MONDE

Dans le coin supérieur droit de l'écran Carte, vous trouverez une fenêtre plus petite. C'est la fenêtre Nouveau Monde qui vous donne une vue d'ensemble de tout le Nouveau Monde. La petite case blanche à l'intérieur de cette fenêtre indique la section de carte actuellement affichée dans la fenêtre Carte. L'unité actuellement active (s'il y en a une) apparaît dans la fenêtre Nouveau Monde sous la forme d'un point clignotant.

Lors des premières années d'exploration et de découverte, la fenêtre Nouveau Monde n'est pas très utile car elle sera pratiquement toute noire. Mais, vous en aurez besoin plus tard lorsque vous voulez savoir où se trouve la section agrandie de la carte par rapport au Nouveau Monde. Vous pourrez également repérer vos ennemis au premier coup d'œil et savoir quelle distance les sépare de vous.

Scroller la carte: vous pouvez cliquer sur n'importe quel point de la fenêtre Nouveau Monde afin que la fenêtre carte affiche cette zone lorsque vous cliquez. Ceci est un moyen très pratique et rapide vous permettant d'observer des endroits relativement éloignés sur la carte.

Le Vieux Manuel

BARRE LATÉRALE D'INFORMATIONS

Sur le côté droit de la fenêtre Carte, vous trouverez une zone appelée la barre latérale d'informations affichant les renseignements suivants:



Date et trésor: juste au-dessous de la fenêtre Nouveau Monde vous pouvez voir la date du jeu en cours et la quantité d'or dont vous disposez dans les caisses du trésor de la colonie.

Unité active: lorsque la fenêtre est en mode Déplacement (M) les renseignements sur l'unité active apparaissent en haut, représentés par une photo de l'unité, son nom, le nombre de déplacements qu'il lui reste et sa position actuelle (selon les coordonnées x,y).

Type de terrain et autres caractéristiques: une brève description du type de terrain apparaît également, décrivant le sol, les forêts, les améliorations apportées, comme les routes et les champs cultivés, les ressources spéciales, etc...

Colonies et réserves: si la case contient une colonie, vous recevrez également des renseignements la concernant, son nom, et les réserves de ses entrepôts. L'ordre dans lequel les réserves sont affichées dépend de la valeur actuelle de ce produit sur le marché, ainsi que la quantité dont dispose la colonie. En général, les réserves qui ont le plus de valeur sont citées en premier.

Le Vieux Manoir

BARRE DE MENUS

Tout en haut de l'écran, vous trouverez la barre de menus. A partir de là, vous pouvez accéder à plusieurs options, écrans et rapports du jeu. Toutes les fonctions du jeu comme donner des ordres aux unités, acheter et vendre des marchandises, peuvent être activées en utilisant la barre de menus.

MENU JEU

Le menu Jeu comporte les options suivantes:

Options de jeu

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver plusieurs fonctions du jeu par l'intermédiaire d'un permutateur standard.

Afficher déplacements indiens: lorsque cette option est activée, vous pouvez observer le déplacement des groupes d'indigènes se rapprochant de vos colons.

Afficher déplacements étrangers: lorsque cette option est activée, vous pouvez observer le déplacement des autres Européens dans le Nouveau Monde, mais seulement lorsqu'ils sont proches de vos colons.

Déplacement rapide des pièces: cette option permet à vos pièces de se déplacer plus rapidement sur la carte.

Fin de tour: l'option fin de tour fait apparaître un message annonçant la fin de chaque tour.

Sauvegarde automatique: l'option sauvegarde automatique sauvegarde le jeu en cours à la fin de chaque tour et de chaque décennie. Les jeux sauvegardés deux fois par an sont toujours disponibles dans l'avant dernier emplacement du menu Jeux sauvegardés. Le jeu correspondant à la décennie précédente est toujours sauvegardé dans le dernier emplacement.

Analyse de combat: cette option fait apparaître un écran spécial indiquant les paramètres du combat avant que chacun d'eux soit résolu.

Options rapport de colonie: ces options vous permettent d'activer ou de désactiver certains types de rapports qui apparaissent automatiquement pendant le jeu.

Options Son

Ceci vous permet d'activer ou de désactiver la musique et les effets sonores.

Choisir Musique

Comme nous savons que vous appréciez la musique avec ce jeu (surtout si vous avez une carte sonore synthétiseur d'ondes), nous vous donnons la possibilité d'écouter n'importe quelle mélodie à n'importe quel moment. Remarque: l'option Musique du menu Options son doit être activée.

LeVieuxManuel

Sauvegarder/Charger un jeu

Cette option vous permet de sauvegarder le jeu en cours ou de charger un jeu préalablement sauvegardé. Il y a 10 emplacements pour sauvegarder des jeux. Les deux derniers sont réservés à la sauvegarde automatique. L'avant dernier emplacement contient toujours une version du jeu le plus récent sauvegardé après le dernier tour; tous les dix ans, le jeu est sauvegardé dans le dernier emplacement.

Déclarer l'Indépendance

Cette option apparaît sur le même menu que les précédentes. Utilisez-la seulement lorsque vous êtes sûr que votre empire colonial est prêt à faire face à un long conflit avec votre patrie (voir Déclarer et obtenir votre indépendance).

Se Retirer

Cette option met fin au jeu en cours et calcule votre score. Remarque: vous perdrez votre empire colonial si vous ne l'avez pas sauvegardé auparavant.

Quitter

Ceci met fin au jeu sans calculer votre score; vous perdrez votre empire colonial si vous ne l'avez pas sauvegardé auparavant.

Autres menus

Le menu Ordres établit la liste des commandes spéciales que vous pouvez donner à votre unité actuellement active, en plus des commandes de déplacement normales (voir Donner des ordres pour plus de détails).

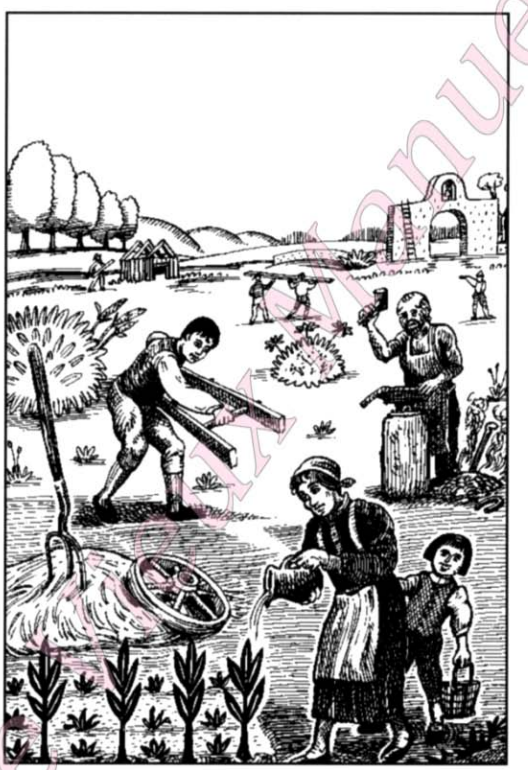
Le menu Rapports contient des rapports spéciaux que vous pouvez demander à vos divers conseillers. Les rapports sont décrits dans la section appropriée du manuel.

Le menu Commerce contient des options servant à automatiser certains aspects commerciaux du jeu (voir Automatiser échanges).

L'option Colonizopédie vous donne accès à l'encyclopédie intégrée de *Colonization*. Utilisez-la pour obtenir des renseignements rapides sur plusieurs sujets concernant le jeu. Si vous cliquez à droite sur des unités, le terrain, ou autres, vous accéderez également à la Colonizopédie.

Le Vieux Manuel

LES COLONS



Lecteur Manuel

En tant que vice-roi du Nouveau Monde, vous contrôlez les activités de tous les colons de votre nation. Vous décidez de leurs déplacements, des endroits qu'ils vont explorer, de ceux où ils vont s'installer, du nombre et du type de bâtiments composant la colonie, etc... Chacun de vos colons a des aptitudes ou le potentiel d'en acquérir, ce qui peut vous être utile ainsi qu'à votre empire si vous savez les utiliser à bon escient. Les décisions à prendre quant à l'utilisation optimale de ces aptitudes à un certain endroit, constituent une partie importante de *Colonization*.

Non seulement vous décidez du lieu où travaillent vos colons, mais vous déterminez également la nature du travail qu'ils effectuent. Il est généralement conseillé de laisser les personnes qualifiées faire ce qu'elles font le mieux, mais ceci est parfois impossible ou même totalement déconseillé selon les situations. Vous devez revoir tous les ans la meilleure façon d'utiliser vos ressources humaines.

Si vous combinez les pouvoirs de vos colons avec d'autres ressources comme les chevaux, les outils et les armes vous pouvez créer des colons aux aptitudes et pouvoirs spéciaux. Si vous associez des colons aux chevaux, vous en faites des éclaireurs qui pourront partir explorer de vastes zones du Nouveau Monde. Vous obtiendrez ainsi plus d'informations sur ce dernier et votre arrivée sera annoncée. Si vous donnez des outils aux colons, vous en faites des pionniers qui peuvent construire des routes, défricher les forêts, labourer la terre afin qu'elle soit plus productive. Si vous donnez des armes, et plus précisément des fusils à vos colons, ils se transformeront en soldats et pourront défendre votre place-forte dans le Nouveau Monde, étendre la puissance de votre nouvelle nation et vous libérer de la tyrannie.

Icône: chaque colon est représenté par l'icône d'une personne. Chaque type de colons porte des vêtements ou des objets qui reflètent son statut ou ses aptitudes. Par exemple, le menuisier est accompagné d'un chevalet de scieur de bois, le petit criminel a les mains et la tête dans un pilori, et le bûcheron porte une chemise rouge et est muni d'une scie (voir Colonizopédie ou le Diagramme des aptitudes pour de plus amples détails).

Case d'ordres: de plus, chaque colon qui se déplace sur la carte dispose d'une case d'ordres. Cette case a deux fonctions: la couleur de la case indique la nationalité du colon (rouge pour l'Angleterre, bleu pour la France, jaune pour l'Espagne et orange pour les Hollandais); une lettre à l'intérieur de cette case indique les ordres que le colon est en train d'exécuter.

Le Vaisseau Spatial

DONNER DES ORDRES

Lors de chaque tour, vous donnez des ordres à vos colons, navires, chariots et artillerie (l'ensemble étant appelé unité), les uns après les autres. L'unité qui clignote attend les ordres. Vous avez plusieurs options avec chaque unité: vous pouvez la déplacer jusqu'à la limite de ses capacités de déplacement, ne rien lui faire faire du tout et la déplacer plus tard dans le tour, ou ne rien lui faire faire du tout pour ce tour. De plus, vous pouvez donner l'ordre à certaines unités de construire des routes, de labourer les champs, de défricher les forêts ou d'attaquer les ennemis. Les unités armées peuvent fortifier leurs positions ou jouer le rôle de sentinelles.

DEPLACER DES UNITES

Chaque unité a une capacité de déplacement qui correspond au nombre de déplacements qu'elle peut effectuer en un tour. Normalement, le fait de pénétrer dans une case correspond à un déplacement. Mais certaines cases, comme celles qui comportent des forêts, nécessitent plus d'un déplacement. En fait, le nombre de points dont vous avez besoin pour pénétrer dans une case varie largement selon le type de terrain de cette case. Lorsque une unité n'a pas assez de points de déplacement pour exécuter un ordre, son tour se termine et l'unité suivante se met à clignoter (voir le Graphe terrain pour plus de renseignements sur le coût des déplacements).

Déplacement Normal

Pour déplacer une unité, vous pouvez utiliser le clavier numérique ou la souris. Vous pouvez même donner des ordres de déplacement longue distance si vous le désirez.

Restrictions de déplacement: toutes les unités qui ne sont pas des navires doivent rester sur la terre à tout moment (voir Transport maritime). Toutes les unités de navires doivent rester dans l'océan ou les voies navigables, à tout moment, sauf si la colonie est située sur la côte.

Ordre de déplacement standard: vous pouvez déplacer une unité sur la carte en utilisant le clavier numérique, touches 1 à 9 (sauf 5). Les nombres du clavier numérique représentent les huit directions que peut emprunter un colon (par exemple, si vous appuyez sur la touche 2, le colon ira vers le sud, la touche 9 l'enverra vers le nord-est).

Déplacements longue distance: si vous voulez établir une destination à long terme pour une unité, utilisez la souris pour indiquer la destination et maintenez le bouton gauche enfoncé jusqu'à ce que le curseur flèche se transforme en curseur "à". Ceci établit un ordre de déplacement ainsi que la destination de l'unité. Si vous ne pouvez pas atteindre la destination en un tour, l'unité continuera au tour suivant jusqu'à ce qu'elle atteigne sa destination. Lorsqu'une unité a reçu une ordre à long terme, un "G" apparaît dans sa case d'ordres.

Le menu ALLER A: lorsque vous utilisez la touche Aller (G), vous pouvez faire apparaître un menu indiquant toutes les destinations alliées que l'unité actuellement active pourrait atteindre. Sélectionnez la destination que vous désirez pour l'unité, et elle trouvera son chemin. Cette manœuvre est identique à celle expliquée ci-dessus, qui utilise la souris pour sélectionner la destination.

Le Vieux Marin

Transport Naval

Les unités peuvent traverser les cases d'océan en embarquant sur un navire ayant assez d'espace dans ses cales (voir Transport naval). Vous avez besoin d'un compartiment vide dans la cale pour transporter un colon (et ses armes, outils ou chevaux) ou l'artillerie. Vous avez besoin de six compartiments pour transporter un convoi de chariots.

Embarquer: une unité peut s'embarquer à bord d'un navire, en se plaçant sur celui-ci depuis une case adjacente. Si votre unité joue les sentinelles à l'intérieur d'un campement (voir Sentinelles ci-dessous), elle s'embarquera automatiquement sur un navire s'il quitte le port. Lorsqu'elles sont sur le navire, toutes les unités jouent le rôle de sentinelles.

Débarquer: les unités débarquent automatiquement lorsqu'un navire entre dans une colonie côtière. Si vous essayez de placer un navire plein sur la terre ferme, vous ferez apparaître un menu, qui vous demandera si vous désirez accoster. Si vous choisissez d'accoster, toutes les unités embarquées seront automatiquement activées, les unes après les autres, vous permettant de les déplacer à terre. Vous pouvez également débarquer certaines unités, mais pas toutes, d'un navire sur la case de terrain adjacente, en cliquant sur le navire, puis en sélectionnant l'unité que vous désirez activer sur la barre de menus qui apparaît.

Autres ordres

Case d'ordres: lorsqu'elle ne travaille pas dans une colonie, chaque unité est accompagnée d'une case d'ordres. C'est une petite case dont la couleur représente la nationalité de l'unité. A l'intérieur de cette case figure une lettre (ou un tiret), indiquant les ordres actuels de l'unité.

Fortifier: vous pouvez ordonner aux unités de se fortifier en appuyant sur la touche Fortifier (F). Une unité fortifiée reçoit 50% de bonus de défense lorsqu'elle est attaquée. Une unité fortifiée n'est plus automatiquement activée à chaque tour et un F figure dans sa case d'ordres. Vous devez activer cette unité pour lui donner de nouveaux ordres (voir ci-dessous). Remarque: l'unité ne sera fortifiée qu'au tour suivant.

Sentinelle: les unités peuvent être utilisées comme sentinelles en appuyant sur la touche Sentinelle (S). Les unités sentinelles d'une colonie embarquent automatiquement sur tous les navires qui quittent le port. Lorsque une unité reçoit l'ordre de jouer les sentinelles, elle n'est plus automatiquement activée à chaque tour, à moins qu'une unité étrangère vienne se placer sur une case adjacente. Une unité sentinelle a un S dans sa case d'ordres, et vous devez l'activer pour lui donner de nouveaux ordres (voir ci-dessous).

Défricher la terre et labourer les champs: si l'unité activée est un pionnier (un colon qui transporte des outils) et qu'elle se trouve actuellement dans une case forêt, vous pouvez lui ordonner de défricher la terre. Si l'unité est un pionnier et se trouve dans une case sans forêt, vous pouvez lui donner l'ordre de labourer les champs. Appuyez sur la touche Labourer (P) pour défricher ou labourer la terre. L'une ou l'autre de ces actions requiert 20 des outils que transporte le pionnier. Un pionnier qui défriche ou laboure la terre a un P dans sa case d'ordres, et doit être activé pour recevoir d'autres ordres (voir ci-dessous).

Défricher la terre augmente le potentiel de la récolte de la case en question, mais élimine le potentiel de production de bois ou de fourrure. Lorsque vous défrichez la terre, vous pouvez obtenir du bois, mais vous ne pourrez plus jamais planter d'arbres sur cette case.

Construire route: si l'unité activée est un pionnier (un colon qui transporte des outils) et qu'elle occupe une case sans route, vous pouvez lui ordonner d'en construire une. Appuyez sur la touche Route (R) pour la construire. Cette action utilise 20 des outils transportés par le pionnier. Un pionnier qui construit une route a un R dans sa case d'ordres et doit être activé pour recevoir des ordres différents.

Les routes permettent un déplacement plus rapide et augmentent la productivité de la case en minerai, fourrure et bois en fournissant un accès plus facile vers et hors de la case. Construire une route dans une case montagne n'augmente pas la production d'argent, à moins que la case ne contienne un gisement d'argent.

Fonder colonie: n'importe quel colon peut fonder une colonie n'importe où sauf sur une case montagne. Pour fonder une colonie, appuyez sur la touche Fonder (B). La colonie est ensuite construite et vous devez lui donner un nom. Lorsque vous avez baptisé la nouvelle colonie, l'écran colonie apparaît immédiatement.

Activer unité: une unité qui exécute un ordre à long terme, a été fortifiée, ou joue le rôle de sentinelle doit être activée pour pouvoir recevoir de nouveaux ordres. Pour cela, cliquez sur la case contenant l'unité ou les unités. Si la case est occupée par une seule unité, elle sera activée et sa case d'ordres vidée. Si la case contient plus d'une unité, un menu affichant toutes les unités de la case s'ouvre. Cliquez sur l'unité ou les unités auxquelles vous désirez donner des ordres.

Les unités à l'intérieur des colonies sont activées à partir de la fenêtre Unités de l'écran Colonie (voir Ecran Colonie).

Passer déplacement: si vous ne voulez pas qu'une unité activée fasse quoi que ce soit pendant le tour actuel, appuyez sur la touche Pas d'ordres (barre d'espacement). L'unité ne bougera pas ce tour-ci.

Attendre la prochaine unité: pour passer temporairement le tour d'une unité afin de pouvoir déplacer ou donner des ordres à une autre, appuyez sur la touche Attendre (W). Ceci active d'abord toutes les autres unités avant de revenir à celle en attente.

Disperser unité: si, pour une raison quelconque, vous désirez effacer une unité du jeu, appuyez sur la touche Disperser (Shift-D). L'unité disparaîtra du jeu pour toujours.

Le Miroir Magique

Automatisation du commerce

Les unités de transport, les chariots et les navires peuvent être chargés d'opérer sur des routes commerciales, ce qui vous permet de déléguer vos responsabilités concernant des échanges commerciaux réguliers à vos subalternes. Les routes commerciales sont avantageuses lorsqu'une colonie produit des marchandises qui vont être continuellement transportées vers une autre colonie, sur une longue période. Vous pouvez également vous arranger pour qu'un navire fasse l'aller et retour entre vos ports et l'Europe, embarquant et vendant les marchandises que vous spécifiez.

Créer une route commerciale: pour créer une route commerciale, choisissez l'option Créer une route commerciale sur le menu Commerce de l'écran Carte.

- On vous demandera ensuite de choisir le point de départ de la route. Choisissez le nom de l'une de vos colonies sur le menu.
- Choisissez si la route doit être établie sur terre ou sur mer.
- Vous devez ensuite entrer le nom de la route. On vous donne même un nom par défaut.
- Vous devez indiquer l'itinéraire de cette route. Un tableau apparaît composé de trois colonnes et quatre rangées. En cliquant une case de ce tableau, vous ferez apparaître un menu sur lequel vous pouvez choisir les différents lieux qui marqueront la route. Si vous cliquez sur un nom qui se trouve déjà dans le tableau, il sera effacé.

Destinations de la route commerciale: la colonne la plus à gauche est celle où vous indiquez les étapes de la route (jusqu'à un maximum de quatre). En cliquant sur une case de cette colonne, vous obtenez un menu de toutes les destinations possibles pour ce type de route commerciale. (Par exemple, si vous créez une route sur la terre ferme, seules les colonies qui peuvent être atteintes par la terre à partir du point de départ, apparaîtront comme choix). L'ordre des noms de cette colonne correspond à l'ordre des arrêts que feront les unités affectées à cette route.

Décharger des marchandises sur la route commerciale: la colonne du centre est celle où vous indiquez les marchandises à décharger aux différentes étapes sélectionnées. Lorsque vous cliquez sur une case de cette colonne, un menu affichant toutes les marchandises possibles apparaît. Vous devez ensuite choisir celles que vous voulez décharger à une destination précise. Vous pouvez décharger jusqu'à six types de marchandises à chaque arrêt.

Charger des marchandises sur la route commerciale: la colonne de droite est celle où vous indiquez les marchandises que vous allez charger en cours de route. Comme précédemment, en cliquant sur une case de cette colonne, vous ferez apparaître un menu de marchandises sur lequel vous pourrez faire votre sélection. Vous pouvez charger un maximum de six marchandises.

Loisirs Manuel

Affecter une unité à une route commerciale: seuls les navires et les chariots peuvent être affectés à une route commerciale. Lorsque l'unité que vous désirez affecter à une route est active (c.-à-d. clignote et attend ses ordres), appuyez sur la touche Commencer route commerciale (T) ou faites votre choix sur le menu Ordres. Choisissez ensuite la route commerciale sur le menu des routes que vous avez créées. Puis sélectionnez le port où vous voulez que l'unité aille en premier. L'unité suivra ensuite l'itinéraire de la route, jusqu'à ce que vous lui indiquiez de faire quelque chose d'autre.

Désaffecter une unité d'une route commerciale: lorsqu'une unité est affectée à une route commerciale, elle a un T dans sa case d'ordres. Pour modifier ses ordres, cliquez sur l'unité et annulez ses ordres.

Editer une route commerciale: si vous voulez modifier les destinations, et les ordres de chargement pour une route commerciale, choisissez Editer route commerciale sur le menu Commerce, et reconfigurez l'itinéraire de la route comme si vous créiez une nouvelle route.

Annuler une route commerciale: si, pour une raison quelconque, vous désirez annuler une ou plusieurs routes commerciales, choisissez l'option Annuler route commerciale sur le menu Commerce et choisissez la route que vous voulez éliminer.

Le Vieux Manuel

COMBATTRE DANS LE NOUVEAU MONDE

Les combats qui se déroulaient dans l'Amérique coloniale étaient sauvages, brutaux et rapidement terminés. Les armes étaient rudimentaires, mais fatales et les combats étaient le plus souvent des corps à corps. Il y avait peu de routes à cette époque-là, ce qui rendait les déplacements et le ravitaillement de forces importantes presque impossible. Les combats se déroulaient donc le plus souvent entre forces de petite taille, se retrouvant face à face de façon inattendue. Les forêts denses servaient de couverture à ceux qui savaient les utiliser, comme les indigènes.

Bien que peu nombreux (déjà décimés par diverses maladies) et mal armés, les indigènes en colère constituaient de valeureux adversaires qui se battaient farouchement. Ils connaissaient bien les sentiers et les impasses, et contrôlaient de vastes zones. Mais les mousquets, dont le chargement par le canon et l'utilisation étaient difficiles à maîtriser, s'avérèrent supérieurs aux gourdins, aux arbalètes, aux flèches et aux lourds tomahawks des Indiens.

Les conflits n'éclataient pas seulement entre les envahisseurs et leurs victimes, mais aussi entre Européens qui s'affrontaient pour dominer les ressources. Tout d'abord très faibles, les Européens eurent tôt fait de créer une puissance militaire dans le Nouveau Monde. Pratiquement dès le début, les guerres opposant les envahisseurs entre eux firent couler le sang dans les plaines sauvages américaines. Les Indiens étaient souvent respectueux de la sauvagerie des hommes blancs.

ATTAQUER ET DEFENDRE

Des combats peuvent éclater lorsque des unités d'une nationalité essaient de pénétrer dans une case contenant une unité, un village ou une colonie d'une autre nationalité. Dans la grande majorité des cas, il y a plusieurs types d'interactions possibles avec des unités étrangères (par exemple, les éclaireurs peuvent s'infiltrer dans les camps étrangers ou rencontrer les chefs indiens); un menu d'options apparaît donc. Si vous choisissez d'attaquer un ennemi ou qu'il vous attaque, un combat éclate immédiatement et le résultat est décidé. Un combat utilise tous les mouvements restants d'une unité. Une unité ne pourra pas continuer à se déplacer lors d'un tour où elle a été impliquée dans un combat.

Lors des situations de combat, vous devez prendre de nombreux facteurs en considération. Chaque unité a une force de combat qui lui est propre, mais le résultat du combat dépend également d'autres facteurs.

Les colons armés de mousquets (les soldats), et/ou montés sur des chevaux (les dragons) sont plus forts. Les colons situés dans les camps sont mieux protégés que ceux qui sont dehors, et une colonie entourée d'une palissade, ou comportant un fort ou une forteresse constitue un endroit beaucoup plus sûr que la campagne environnante. Les unités fortifiées sont mieux préparées au combat que les unités normales, et les soldats vétérans sont, dans l'ensemble, plus efficaces.

Version Manuel

Force de combat: c'est la valeur de base d'attaque et de défense d'une unité. Dans certaines circonstances (indiquées ci-dessous), une unité peut recevoir un bonus qui viendra s'ajouter à sa force de combat, lui donnant un avantage. Le diagramme des forces de combat donne des spécifications sur les forces des différentes unités.

Unités d'artillerie: l'artillerie est une unité à deux vitesses. Lorsque elle est constituée ou que vous l'achetez, sa force est au maximum, mais lorsqu'elle a été vaincue au combat, sa force diminue. Le diagramme des forces de combat indique les différences.

Bonus d'attaque: en raison de la possibilité d'attaque surprise dans les régions sauvages, l'attaquant reçoit toujours 50% de bonus. Ceci rend les unités en terrain découvert très vulnérables.

Bonus de terrain: les défenseurs situés dans les forêts, les collines et les montagnes reçoivent un bonus s'ajoutant à leur force de combat. Ce bonus varie en fonction du type de terrain (voir le diagramme de terrain). Remarque: cependant, en raison du bonus embuscade indigène (voir ci-dessous), ces bonus s'appliquent seulement lorsque l'unité affronte des Européens.

Bonus embuscade indigène: les indigènes reçoivent un bonus de terrain chaque fois qu'ils attaquent ou défendent leurs positions dans des montagnes, collines ou forêts. Ceci reflète la connaissance du terrain des indigènes, et leur capacité à l'utiliser intelligemment. Cependant, lorsque Coronado rejoint votre Congrès Continental, les Indiens ne disposent plus de cet avantage (voir Pères fondateurs, concepts et pouvoirs).

Bonus embuscade des forces coloniales: comme les indigènes, les unités coloniales reçoivent un bonus d'embuscade lorsqu'elles affrontent les troupes de l'armée régulière du Roi dans la Guerre d'indépendance. Ce bonus s'applique uniquement si le combat se déroule hors d'une colonie, sur un terrain approprié. Ceci reflète le manque de connaissance du terrain de la part des troupes de l'armée du Roi.

Statut de vétéran: les unités de soldats (les colons armés de mousquets) voient leurs forces de combat augmentées de 50% lorsqu'elles obtiennent le statut de vétéran. Les soldats peuvent devenir des vétérans lorsqu'ils gagnent un combat ou reçoivent un enseignement dans un collège ou une université. De plus, les soldats vétérans peuvent être formés en Europe, moyennant finance.

Bonus bombardement européen: les troupes de l'armée régulière de toutes les puissances européennes reçoivent un bonus d'attaque de 50% lorsqu'elles attaquent une colonie. Ceci représente un soutien supplémentaire de l'artillerie ou des bombardement navals que les unités européennes peuvent utiliser.

Bonus bombardement d'intervention étrangère: si les forces de votre armée continentale obtiennent le soutien d'une intervention étrangère, vos forces reçoivent également ce bonus.

Bonus de combat de soutien populaire: pendant la révolution, le statut Fils de la liberté/conservateur de chaque colonie se traduit par un bonus d'attaque (voir Les Fils de la liberté pendant la Révolution). En d'autres mots, l'attaquant reçoit un bonus équivalent à la popularité des idéaux qu'il représente dans sa colonie.

Manuel

Fortifications: les colons de n'importe quel type peuvent se fortifier au lieu de se déplacer dans un tour, en appuyant sur la touche Fortifier (F) pour recevoir 50% de bonus de défense. Une unité fortifiée creuse des tranchées et prépare un champ de feu pour tenir à distance les attaquants ennemis. Remarque: les unités qui défendent des colonies fortifiées reçoivent des bonus supplémentaires (voir Fortifications).

Defendre une colonie

La façon la plus efficace de défendre une colonie est de fortifier les soldats, les dragons, l'armée, la cavalerie ou l'artillerie se trouvant sur la même case qu'une colonie fortifiée. Une colonie peut avoir plusieurs niveaux de fortification, et la réalisation de chaque niveau nécessite du temps ou de l'argent. Mais vous vous apercevrez bien vite que l'investissement en vaut la peine.

Palissade: c'est une barricade en bois pas très haute, composée de pieux acérés provenant de la forêt. Ces palissades comportent des meurtrières pour pouvoir tirer avec les mousquets, ainsi que des plates-formes intérieures servant à porter les tireurs. Une unité qui se bat derrière une palissade voit sa force de défense augmenter de 50%.

Fort: il est bien plus efficace que la palissade. Cette dernière a été renforcée par des barres de métal, l'artillerie a été installée pour couvrir les côté exposés aux attaques, et une stratégie défensive a été élaborée. La force de défense d'une unité dans un fort est augmentée de 100%.

Forteresse: c'est un fort amélioré. La palissade de bois a été renforcée, et remplacée par des murs aux endroits les plus vulnérables. Les meurtrières sont maintenant utilisées par l'artillerie dont on fait maintenant un usage plus poussé. Des zones de tir superposées et planifiées caractérisent les approches extérieures. L'unité reçoit un bonus de défense de 200% à l'intérieur de la forteresse.

S'emparer d'une colonie

Dans la plupart des cas, les colonies ennemies sont défendues par des unités de soldats ou d'artillerie. Si c'est le cas, toutes les unités militaires ennemies doivent être détruites avant que vous n'entriez dans la colonie. Si une colonie n'est pas défendue par des unités militaires, vos attaquants rencontreront un groupe de colons qui, s'ils sont vaincus, vous céderont leur colonie.

Une fois que vos forces pénètrent dans une colonie, celle-ci vous appartient comme si vous l'aviez construite vous-même. Tous les habitants font serment d'allégeance à votre gouvernement et travaillent pour vous.

Le Vieux Grimoire

COLONS ET APTITUDES

A l'âge de l'exploration, l'Europe était peuplée de groupes qui essayaient d'obtenir leur liberté. La persécution religieuse, les guerres et le déclin économique sont trois des nombreux facteurs qui poussèrent plusieurs communautés à commencer une nouvelle vie, ailleurs.

Chacune des principales puissances a ses raisons pour essayer de coloniser le Nouveau Monde: exploitation des ressources, espérance d'un meilleur empire commercial, recherche d'une nouvelle route vers l'orient ou tout simplement besoin d'agrandir son espace vital. Toutes ces raisons ont amené les aventuriers et les courageux pionniers à affronter les régions sauvages de l'Amérique ainsi que ses cultures étranges.

En général, il y a cinq types de colons dans *Colonization*, ayant chacun des aptitudes différentes: les petits criminels, les domestiques contractuels, les colons libres et les spécialistes. Tous ces colons peuvent faire n'importe quel travail dans la colonie, mais seuls les spécialistes - les experts - connaissent bien leur métier.

PETITS CRIMINELS ET DOMESTIQUES CONTRACTUELS

Les petits criminels sont des colons qui ont été envoyés dans le Nouveau Monde en pénitence de leur crimes. Ceci permet de vider les prisons en Europe et de donner à ses hommes une nouvelle chance. En général, les criminels sont les membres les moins productifs de vos communautés. Ils font de bons ouvriers, mais sont pratiquement incompétents dans les travaux de production et de fabrication.

Les domestiques contractuels sont des gens qui veulent se rendre dans le Nouveau Monde, mais n'ont pas les moyens de payer leur transport. Ils se sont donc liés avec un maître afin de payer par le travail leur passage dans le Nouveau Monde. En raison de leur entière dépendance, leur productivité est inférieure à celle désirée. Comme les petit criminels, ce sont des travailleurs utiles dans les champs et les mines, mais qui produisent moins que les colons libres dans les travaux de production et de fabrication.

Obtenir des petits criminels et des domestiques contractuels: vous ne pouvez trouver ces colons qu'en Europe, soit sur les docks ou dans la réserve de recrues (voir immigration ci-dessous).

Limites: les petits criminels ne peuvent produire qu'une marchandise manufacturée par tour dans les bâtiments de votre colonie. Les domestiques contractuels peuvent en produire deux. Les indigènes ne laissent pas les petits criminels vivre parmi eux en raison de leur mauvais comportement, mais ils apprendront aux domestiques contractuels les coutumes de leur tribu.

COLONS LIBRES

Les colons libres sont des gens qui désirent se rendre dans le Nouveau Monde en tant qu'hommes et femmes libres, et sont prêts à travailler pour faire prospérer leur communauté au maximum. Les colons libres sont productifs quelle que soit leur tâche, aussi bien aux champs qu'à la production. N'étant pas qualifiés pour des tâches particulières, ce sont les membres les plus productifs de votre société.

Le Guide Manuel

Obtenir des colons libres: ils se trouvent sur les docks en Europe, et naissent en Amérique. Un colon libre est produit chaque fois qu'une colonie produit 200 unités de nourriture ou plus (voir Croissance de la population).

Limites: les colons libres peuvent produire 3 marchandises par tour dans les bâtiments de votre colonie et les indigènes leur apprendront volontiers les us et coutumes de leur tribu.

INDIGENES CONVERTIS

Sous le système espagnol de l'Encomienda, des dizaines de milliers d'indigènes furent convertis au Christianisme et forcés de travailler comme ouvriers dans les plantations côtières et les mines d'argent. Les indigènes qui rejoignent vos colonies ne veulent pas travailler dans vos installations de production, mais sont de bons paysans.

Perte de la foi: si les Indiens convertis n'obtiennent pas de travail dans votre colonie dans les huit tours qui suivent leur conversion, ils perdent la foi et retournent à leur tribu.

COLONS QUALIFIES

Les colons qualifiés sont des gens qui ont appris un métier ou dont la famille leur a enseigné un métier qui se transmet de génération en génération. Il y a une grande variété de colons qualifiés; voir le diagramme des aptitudes. Lorsque ces colons effectuent les tâches pour lesquelles ils sont qualifiés et qu'ils ont toutes les ressources nécessaires, ils sont très productifs et sont des membres importants de la colonie. Lorsqu'ils effectuent un métier qui n'est pas le leur, ils fonctionnent comme des colons libres.

Obtenir des colons qualifiés: comme les autres, les colons qualifiés peuvent être recrutés ou apparaissent libres sur les docks d'Europe (Voir Fenêtre Docks). De plus, vous pouvez demander des hommes qualifiés à votre Roi afin qu'ils vous aident dans vos aventures coloniales (Voir Louer des colons à l'Université Royale).

Apprendre des spécialités: les petits criminels, les domestiques contractuels et les colons libres peuvent apprendre les spécialités et techniques des colons qualifiés en allant à l'école. Certaines spécialités peuvent être enseignées à l'école, d'autres au collège et même à l'université. Vous pouvez construire ces institutions dans vos colonies. Le diagramme des aptitudes indique où vous pouvez acquérir ces qualifications.

Pour enseigner une spécialité: à l'aide de la souris, placez un spécialiste dans une école, un collège ou une université. Lorsque plusieurs tours ont passé, vous pourrez voir les effets positifs de l'éducation; un colon libre peut devenir qualifié, un domestique contractuel peut devenir libre et un petit criminel peut se transformer en domestique. Ces améliorations continuent aussi longtemps que l'enseignant reste dans l'école.

Annuler la spécialité d'un colon: si vous n'êtes pas satisfait de la spécialité d'un colon, vous pouvez le transformer en colon libre en sélectionnant l'option ANNULER SPECIALITE du menu Métiers.

Révision Avril

Connaissances indiennes: certaines aptitudes ne peuvent pas êtres acquises en Europe. Seuls les indigènes peuvent les enseigner. Ces aptitudes concernent spécialement les cultures et les produits qui sont rares ou nouveaux en Europe. Pour apprendre des Indiens, placez des colons libres ou des domestiques contractuels dans un village indigène accueillant et choisissez l'option Vivre parmi les indigènes sur le menu. Les Indiens vous diront ce qu'ils peuvent vous enseigner et vous devez choisir si vous voulez acquérir cette aptitude. Si vous choisissez de l'apprendre, le colon deviendra qualifié.

Acquérir unè aptitude: un colon libre qui fait le même travail pendant une longue période, peut devenir un spécialiste de cette tâche. Le colon apprend sur le tas, par l'expérience.

Rapport du conseiller du travail: le rapport du conseiller du travail (menu Rapports) est un moyen efficace de localiser vos colons à n'importe quel moment. Le rapport indique les colons disponibles pendant le jeu ainsi que le nombre de ceux qui sont en jeu. En cliquant sur l'un des types, vous passez à un rapport qui vous donne le nombre et la position du type de colon sélectionné.

IMMIGRATION ET CROISSANCE DE LA POPULATION

Il y a deux façons d'accroître la population de votre colonie: l'immigration de populations européennes ou la croissance de la population à l'intérieur des colonies. L'immigration peut être volontaire, et les Européens, pour des raisons de persécution religieuse ou de mécontentement général dans leur pays, paient pour se rendre dans le Nouveau Monde. Vous pouvez également offrir de payer pour ceux qui autrement ne pourraient pas se payer le voyage. Enfin, vous pouvez louer les services de colons qualifiés afin d'aider à construire le pays de vos rêves dans le Nouveau Monde.

Revoltes religieuses

Les docks de l'écran Europe (voir Ecran Europe) sont le lieu de rassemblement de ceux qui veulent partir vers le Nouveau Monde. Ces colons peuvent embarquer immédiatement dans n'importe quel vaisseau et partir pour votre empire colonial. Les gens se massent sur les dock en raison des révoltes religieuses en Europe. Plus votre colonie favorise la liberté de religion (exprimée par le nombre de croix produites), plus les gens veulent émigrer.

A chaque tour, le nombre total de croix produites par toutes vos colonies s'ajoute à celui des croix produites précédemment. Lorsqu'un nombre suffisant de croix a été généré, un nouveau colon apparaît sur les docks. (Le colon qui apparaît vient de la réserve de recrues (voir Immigration et croissance de la population)).

Chaque colonie produit automatiquement une croix par tour, représentant la liberté de religion des colons en Amérique. Vous pouvez augmenter le nombre de croix produites en ordonnant à vos colons de construire une église ou une cathédrale. Tout ceci peut être encore accru en plaçant un colon dans l'église ou la cathédrale pour jouer le rôle de prêcheur. Comme tous les autres bâtiments de la colonie, l'église ou la cathédrale peut produire plus de croix si plusieurs personnes y travaillent. Un prêcheur expert qui travaille dans une église augmente fortement la production de croix.

Jeux Actuel

Rapport du conseiller religieux: le rapport du conseiller religieux fournit des renseignements récents indiquant combien de temps vous devez attendre pour qu'un autre immigrant apparaisse sur les docks en Europe.

Recruter

Si vous ne pouvez pas attendre que les révoltes religieuses en Europe amènent plus de colons sur les docks, vous pouvez recruter des colons pour aller dans le Nouveau Monde. Ceci vous coûtera de l'argent car vous devez payer le voyage en bateau de ces nouveaux colons. Appuyez sur le bouton RECRUTER de l'écran Europe (voir Ecran Europe) et sélectionnez le colon désiré dans la réserve de recrues.

La réserve de recrues contient toujours trois colons. Lorsqu'un colon disparaît de la réserve pour des raisons religieuses ou parce qu'il a été recruté, un autre prend immédiatement sa place.

Collège royal

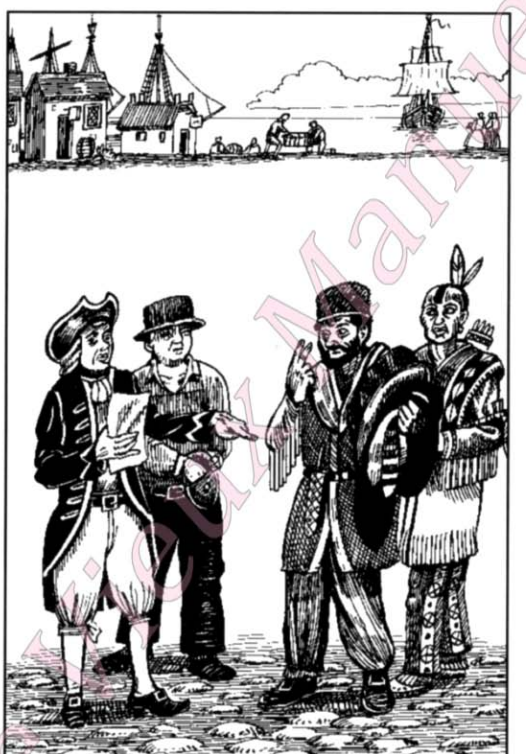
Si vous ne pouvez pas attendre que les révoltes religieuses poussent les populations à émigrer et que vous n'êtes pas satisfait des choix de la réserve de recrues, vous pouvez demander au Roi de vous donner les colons qualifiés dont vous avez besoin dans vos colonies. Appuyez sur le bouton FORMER de l'écran Europe et sélectionnez les colons qualifiés sur la liste. Ceci coûte très cher et le Roi risque d'augmenter votre taux de contributions pour ses services et ceux du collège royal.

Croissance de la population

Chaque colon travaillant dans une colonie consomme deux unités de nourriture par tour. Si la colonie produit plus de nourriture que ce qui est nécessaire pour nourrir sa population, l'excédent est stocké dans les entrepôts de la colonie. Lorsqu'il y a 200 unités de nourriture supplémentaire, un colon libre est produit et ajouté à la population. Les 200 unités de nourriture disparaissent de l'entrepôt.

Le Vieux Manuel

LES COLONIES



Le Livre du Maître

Les colonies sont les centres de commerce et de gouvernement de votre empire colonial. Ce sont des zones où plusieurs familles ont construit des habitations et des boutiques afin d'établir une communauté indépendante. Une colonie doit produire assez de nourriture pour alimenter ses habitants, et pour pouvoir s'agrandir, elle a besoin d'une source de bois régulière afin de pouvoir construire de nouveaux bâtiments.

Lorsqu'une colonie grandit, elle peut se transformer en centre de fabrication ou de pêche commerçant avec le Vieux Continent. Elle peut également devenir un centre de production agricole, entraînant ainsi une croissance de la population et formant un maillon de la chaîne du commerce. Elle peut devenir un point important dans la lutte pour l'indépendance. C'est vous qui décidez de l'avenir de votre empire, des objectifs à réaliser. Mais quoi que vous décidiez, vos colonies représentent les pistons du moteur colonial.

Choisissez soigneusement les sites où vous voulez établir des colonies, car le terrain environnant va, dans une certaine mesure, influencer l'avenir de la colonie. Une fois la colonie établie, vous désirerez probablement faire des récoltes qui rapportent ou exploiter les ressources. Vérifiez que votre colonie est bien à côté du terrain qui convient.

Il y a deux façons d'obtenir de nouvelles colonies. On peut soit les construire (touche B) soit les prendre aux autres puissances européennes.

Fonder une nouvelle colonie

N'importe quel colon peut fonder une colonie, sur n'importe quelle case de terrain (sauf les montagnes). Appuyez simplement sur la touche Construire (B) lorsqu'un colon clignote dans une case où vous désirez construire. Vos conseillers suggéreront un nom pour la nouvelle colonie, que vous pouvez accepter ou modifier. Lorsque vous êtes satisfait du nom, validez-le (touche Enter).

Lorsque la colonie est baptisée, l'écran Colonie apparaît, montrant la colonie et les renseignements importants qui s'y rapportent (voir Ecran Colonie, ci-dessous). Lorsque vous fermez cet écran, la nouvelle colonie apparaît sur la carte. L'unité qui l'a fondée travaille maintenant à l'intérieur de la colonie.

Le Vieux Matelot

Placer les colonies

Il est important de bien choisir l'emplacement de vos colonies, car le succès du jeu en dépend fortement. Essayez de les placer dans des zones qui fourniront suffisamment de nourriture pour soutenir le type de colonie que vous désirez réaliser. Pensez aux types de cultures que vous pourrez effectuer sur les terrains environnants et cherchez les abondantes ressources de métaux, qui seront très utiles à la fabrication d'armes et d'outils.

Terrain communal: le terrain occupé par la colonie est très important. Certains des fondateurs y travaillent et ne peuvent pas être déplacés de cette zone. En conséquence, la case d'origine de la colonie, ou terrain communal, produira la nourriture et une autre denrée, en fonction du type de terrain. Si la case de colonie renferme des ressources spéciales, la population en tirera également parti.

Rayon de la colonie: en plus de la case originale de la colonie, les cases immédiatement adjacentes à celle-ci peuvent également être développées. Alors que la population s'accroît et que le gouvernement prend de l'envergure, le rayon s'étend également. Le rayon d'une colonie peut s'étendre jusqu'à une distance de deux cases à partir de la case originale, dans toutes les directions, mais pas en diagonale. Les colons peuvent développer cette zone dans sa totalité.

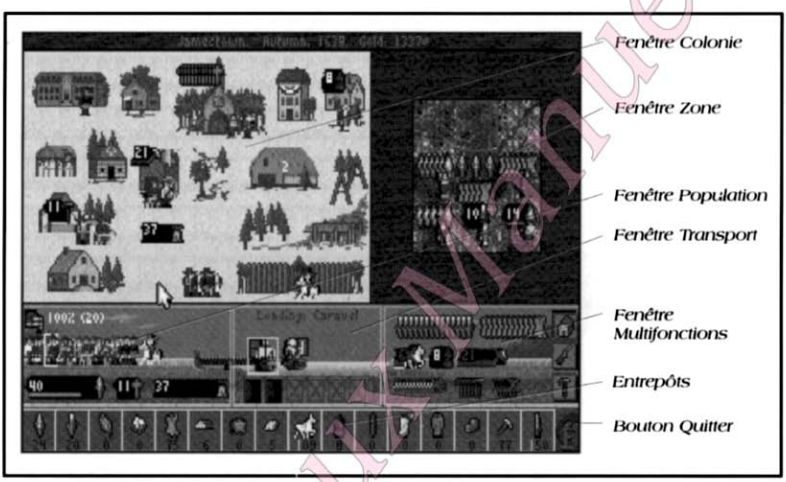
Défricher, labourer et construire des routes: lorsque vous choisissez un emplacement pour votre colonie, souvenez-vous que vous pouvez défricher les forêts, labourer les champs et construire des routes dans les cases afin d'améliorer la productivité du terrain (voir Faire fructifier la colonie).

Territoire indien: l'un des facteurs les plus importants à considérer lorsque vous fondez une colonie, est la distance et l'attitude des villes et villages indigènes aux alentours. Lorsque vous rencontrez les Indiens pour la première fois, ils vous indiquent combien de villes composent leur nation. Si cette dernière est grande, le danger est plus important; soyez prudent.

Le Vieux Manuel

ECRAN COLONIE

Vous dirigez les opérations et les activités de chaque colonie par l'intermédiaire de l'écran Colonie. A partir de là, vous pouvez affecter des tâches aux colons qui vivent dans la colonie. Certains travaillent dans les champs et les forêts qui entourent la colonie, cultivant des denrées alimentaires ou commerciales, capturant les castors pour leur fourrure, exploitant les minerais ou cherchant des gisements d'argent, alors que d'autres travaillent dans les bâtiments communaux, fabriquant des marchandises à partir des denrées produites dans les champs, ou construisant de nouveaux bâtiments avec le bois des forêts environnantes.



L'écran affiche un résumé de toutes les activités se déroulant dans la colonie. Vous pouvez voir ce qu'elle produit, qui produit, et de quelle quantité de nourriture, denrées et marchandises elle dispose, ce qui se passe dans le port (s'il y en a un), quel est le principal projet de construction de la colonie en ce moment, et combien de personnes y habitent.

Vous pouvez accéder à cet écran par l'intermédiaire de la carte en cliquant sur l'icône Colonie (ou en appuyant sur Return lorsque la case est sélectionnée). Vous pouvez fermer l'écran en cliquant sur le bouton quitter (dans le coin inférieur droit) ou en appuyant sur la touche Escape.

L'écran est constitué de six fenêtres principales: population, entrepôt, transport, zone, colonie et multifonctions. Chacune de ces fenêtres est décrite ci-dessous.

Le Jeu Manuel

Fenêtre population

Cette fenêtre (partie inférieure gauche) indique le nombre de personnes vivant dans la colonie, ainsi que la nourriture, les croix et les cloches de la liberté que produit la colonie à chaque tour. De plus la fenêtre Population indique également le dévouement de la population pour le Royaume.



Population: la population de la colonie est représentée par une ligne de colons. Chaque silhouette représente en fait 100 colons et correspond à une autre icône de la fenêtre zone, colonie ou la section d'unités de la fenêtre multifonctions.

Si vous cliquez sur un colon dans la fenêtre population, l'icône correspondante de l'une des autres fenêtre apparaît en surbrillance dans une case verte.

Fils de la liberté: dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, vous trouverez un ancien drapeau américain accompagné d'un nombre. Celui-ci correspond au pourcentage de la population de la colonie qui appartient aux "Fils de la liberté" et est en faveur d'une rébellion contre la mère patrie. Dans le coin supérieur droit, vous trouverez une couronne avec un nombre indiquant la proportion des habitants qui adhèrent aux idées des conservateurs et sont fidèles à la Couronne. (Remarque: le statut de membre des Fils de la liberté est important et affecte la capacité de production de la colonie).

Nourriture: chaque colon consomme deux unités de nourriture par tour. Si la colonie produit plus de nourriture qu'elle ne consomme, l'excédent s'affiche après un espace sur la ligne de nourriture. A la fin de chaque tour, l'excédent de nourriture est stocké dans les entrepôts. Si la colonie ne produit pas assez de denrées alimentaires pour nourrir la population, la quantité manquante est indiquée par de la nourriture barrée.

Famine: s'il y a de la nourriture dans l'entrepôt, le manque de nourriture sera comblé par la nourriture en stock. S'il n'y a pas de nourriture dans l'entrepôt, chaque fois que le manque de nourriture ne peut être comblé pendant le tour, un colon meurt de faim et disparaît.

Croix: également dans la fenêtre Population, vous trouverez le nombre de croix produites par la colonie à chaque tour. Ces croix représentent la liberté et la satisfaction religieuses, et contribuent aux révoltes religieuses en Europe (voir Révoltes religieuses, ci-avant).

Cloches de la liberté: cette fenêtre affiche également le nombre de *cloches de la liberté* que la colonie produit actuellement à chaque tour. Ces cloches représentent la croissance et l'amélioration du gouvernement colonial, ainsi que le sentiment de patriotisme qui règne dans les colonies (voir Cloches de la liberté).

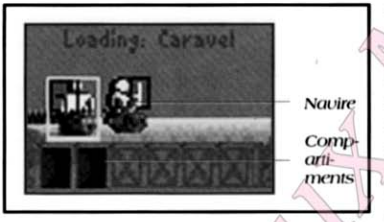
Le Vieux Manuel

Fenêtre entrepôt

Cette bande horizontale s'affichant au bas de l'écran indique les marchandises et les denrées qui peuvent être stockées dans la colonie, ainsi que le nombre disponible pour chacune. La capacité de stockage dépend de l'espace dont vous disposez dans les entrepôts construits dans la colonie. Une colonie sans entrepôt peut stocker jusqu'à 100 unités de chaque type. La construction d'un entrepôt augmente la capacité de stockage de 100 autres unités pour toutes les marchandises et denrées. La seule exception à la règle concerne la nourriture. Vous pouvez en stocker 199 unités dans une colonie. Lorsqu'un entrepôt contient plus de 199 unités de nourriture, un nouveau colon est créé.

Rapport du conseiller de la colonie: le conseiller de la colonie (menu Rapports), possède des renseignements intéressants qui vous permettront de prendre des décisions importantes. Ce rapport montre toutes les marchandises et les denrées que vous pouvez stocker dans vos entrepôts, ainsi que la quantité disponible dans chaque colonie. Ceci peut être très utile lorsque vous élaborez des routes commerciales pour vos navires et vos chariots (voir Automatisation du commerce.

Fenêtre transport



Cette fenêtre montre tous les chariots et navires se trouvant actuellement dans la colonie. Sous les quais, vous trouverez une rangée de cases, représentant les compartiments du navire ou chariot sélectionné. Le type de chariot ou de navire affecte le nombre de compartiments disponibles. A partir de cette fenêtre, vous pouvez transférer des marchandises de vos entrepôts à vos navires et wagons, ou vice versa. Vous pouvez également transférer des marchandises entre les navires et les chariots.

Sélectionner unités: dans la fenêtre transport, vous sélectionnez une unité en cliquant dessus. L'unité actuellement sélectionnée est encadrée et ses compartiments affichés au-dessous du quai.

Déplacer des marchandises: chaque compartiment de navire ou de chariot peut contenir 100 unités (un chargement complet) de marchandises et de denrées. Chaque fois que vous transférez des marchandises d'un navire à un entrepôt (ou vice versa), vous déplacez tout ce qui se trouve dans la cale ou l'entrepôt, la limite étant un chargement complet. Le chargement complet d'une cale ou d'un chariot apparaît sous la forme d'une icône de couleur. Un chargement partiel s'affiche sous la forme d'une icône blanche et noire.

Au lieu de transporter des marchandises, la cale d'un navire peut transporter un colon ou une unité d'artillerie dans chaque compartiment. (Les unités d'éclaireurs et de dragons, qui regroupent en fait hommes et chevaux, sont considérées comme une seule unité). Les chariots ne peuvent pas transporter les colons, ni l'artillerie. Ils ne transportent que les marchandises.

Civ-Manuel

Charger des Marchandises

Charger des marchandises dans la cale: Quel que soit le type de container de la marchandise, navire ou chariot, la procédure de chargement et de déchargement est identique. A l'aide de la souris, amenez les marchandises que vous désirez charger de l'entrepôt au vaisseau. Toutes les marchandises de ce type (jusqu'à un maximum de 100) qui se trouvaient dans l'entrepôt sont désormais dans la cale.

Charger les marchandises les plus importantes: si vous désirez charger uniquement les marchandises les plus importantes stockées dans l'entrepôt de la colonie, il existe un procédé plus rapide: appuyez simplement sur la touche Charger (L). Les marchandises se trouvant actuellement dans la colonie et ayant le plus de valeur seront chargées dans un compartiment vide de la cale du navire ou du chariot sélectionné. Cependant, les chevaux, les outils et les fusils ne sont pas considérés comme des marchandises dans ce cas (car ils ne sont pas souvent considérés comme des objets à vendre). Remarque: la touche Charger (L) fonctionne également à partir de l'écran Carte. Lorsqu'un chariot ou un vaisseau vide attend ses ordres dans une colonie, appuyez sur la touche Charger (L) pour exécuter la fonction ci-dessus.

Décharger des marchandises: c'est l'action inverse de ce qui est expliqué ci-dessus. A l'aide de la souris, amenez les marchandises du navire ou du chariot à la zone de l'entrepôt sur l'écran Colonie. (Il n'est pas nécessaire de l'amener jusqu'à l'emplacement correspondant, les alentours suffiront). Les marchandises sont automatiquement rangées à leur place. S'il n'y a pas assez d'espace dans votre entrepôt pour contenir toutes les marchandises déchargées, vos conseillers vous l'indiqueront et demanderont des instructions supplémentaires.

Décharger plus rapidement: vous pouvez également appuyer sur la touche Décharger (U) et les marchandises se trouvant dans le premier compartiment de la cale seront transférées dans l'entrepôt. Si vous utilisez plusieurs fois la touche Décharger (U), vous déchargerez le navire dans sa totalité.

Déplacer une partie des marchandises: si vous désirez charger ou décharger une partie, mais pas la totalité des marchandises, dans une cale ou un entrepôt, appuyez sur la touche Shift et à l'aide de la souris, amenez les marchandises à l'emplacement désiré. Une case dialogue apparaît pour que vous puissiez entrer le nombre exact de marchandises à transférer.

Transférer des marchandises entre les unités: pour déplacer des marchandises d'une unité à une autre, amenez ces marchandises d'une unité à l'autre dans la fenêtre transport.

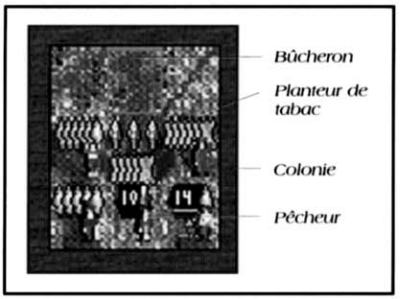
Charger des unités

Les unités ne sont pas chargées de la même façon que les marchandises. Toutes les unités sentinelles (touche S) (sauf les autres navires ou chariots), s'embarquent automatiquement à bord d'un navire s'il a des compartiments libres lorsqu'il quitte la colonie. Cependant, les unités ne peuvent pas être transportées dans les chariots.

Le Vieux Manoir

Fenêtre zone

Cette fenêtre se trouvant en haut à droite, est une vue aérienne de la zone entourant la colonie et indique l'étendue de son utilisation. La fenêtre zone est celle où vous pouvez voir les colons affectés aux tâches extérieures, comme l'exploitation agricole, des minerais, des fourrures, du bois, etc...

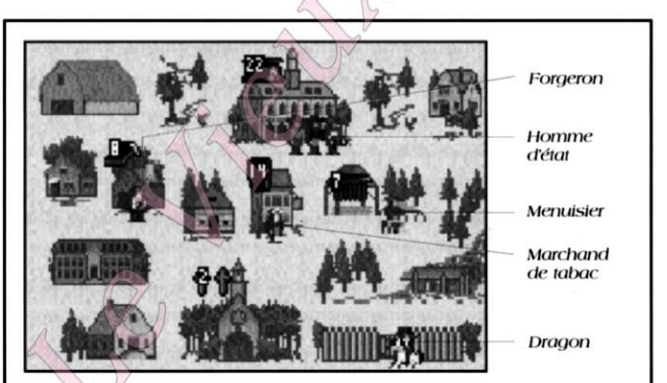


Les colons qui travaillent dans la colonie peuvent être affectés dans la fenêtre zone, en les plaçant sur des cases de la carte dans cette fenêtre et en choisissant un travail sur le menu Métiers (voir Faire travailler les colons, ci-dessous).

Chaque case peut produire une denrée à la fois. Le nombre qu'elle peut produire par tour varie selon le type de terrain, les forêts qu'elle contient et les qualifications du colon qui y travaille. Dans la fenêtre zone, une seule personne peut travailler dans une case. Voir le diagramme de terrain pour plus de détails.

Fenêtre colonie

Cette fenêtre se trouvant dans la partie supérieure gauche indique les bâtiments importants de la colonie. Les colons peuvent être placés dans les bâtiments pour transformer les denrées disponibles en produits manufacturés. La quantité de marchandises produites à chaque tour varie selon les qualifications des personnes travaillant dans les bâtiments. Un nombre indéfini de colons peuvent travailler ensemble dans un bâtiment.



Le Virtuel Manuel

FAIRE FRUCTIFIER LA COLONIE

Pour rendre une colonie productive et rentable, vous devez y faire travailler des habitants. Plus vous faites travailler de gens dans votre colonie, plus elle sera productive. Mais, plus la colonie est grande, plus elle affectera les indigènes. Vous devez trouver un juste équilibre entre la productivité et les bénéfices et le besoin de relations pacifiques avec les indigènes.

Les colons peuvent soit travailler dans les champs et les bois autour de la colonie ou dans les bâtiments communaux de la ville.

Faire travailler les colons

Pour faire travailler un colon, vous devez décider s'il va travailler dans les champs et les bois aux alentours de la colonie dans la fenêtre zone, ou à l'intérieur de la colonie dans l'un des bâtiments de la fenêtre colonie. Il existe également une troisième possibilité: un colon peut être sur la même case que la colonie, mais ne pas y travailler du tout (voir Défendre une colonie).

Travaux dans la fenêtre zone: votre souci principal est de produire assez de nourriture pour nourrir la population. Si vous disposez de suffisamment de nourriture, vous pouvez vous lancer dans les cultures commerciales comme le sucre, le tabac ou le coton, ou exploiter des minerais ou de l'argent. Vous pouvez également essayer de capturer les castors, les loutres ou autres animaux à fourrure pour en faire le commerce; vous pouvez également couper du bois pour construire des bâtiments à l'intérieur de la colonie. Tous ces travaux doivent être effectués dans les bois et les champs entourant la colonie dans la fenêtre zone.

Travaux dans la fenêtre colonie: la plupart des travaux effectués à l'intérieur de la colonie (dans la fenêtre colonie) transforment les ressources rassemblées à l'extérieur de la colonie ou celles stockées dans l'entrepôt, en marchandises telles que les manteaux, les outils, les étoffes, le rhum ou les cigares. Il est donc logique de travailler uniquement dans la colonie si vous avez des ressources ou denrées convertibles disponibles dans l'entrepôt, ou des gens qui travaillent à l'extérieur et produisent ces ressources.

Certains travaux à l'intérieur de la colonie ne nécessitent pas d'autres ressources. L'enseignement nécessite seulement une école et un colon qualifié dans le rôle de l'enseignant. Prêcher nécessite une église ou une cathédrale et un colon pour produire des croix. Les hommes d'état ont besoin d'une salle de réunion ou d'une mairie, et d'un colon pour produire les cloches de la liberté.

Pour faire travailler un colon: amenez-le sur une case de terrain dans la fenêtre zone ou sur un bâtiment de la fenêtre colonie. Une ou plusieurs icônes apparaîtront immédiatement près du colon, indiquant ce qu'il produit à cet endroit. Si vous désirez modifier son travail, cliquez sur le colon pour faire apparaître le menu Métiers et sélectionnez le nouveau travail qu'il va effectuer.

Lorsque le colon est sélectionné (il est encadré), vous pouvez le placer ailleurs dans les fenêtre zone ou colonie, en cliquant simplement sur l'emplacement où vous désirez qu'il aille. Il se rendra automatiquement à cet endroit et les icônes de production seront également modifiées.

Le Vieux Manuel

Remarque: pour sélectionner un colon, vous pouvez cliquer sur son icône dans les fenêtres zone/colonie ou population. Quelle que soit celle sur laquelle vous avez cliqué, le même colon est sélectionné dans les deux vues. Par exemple, si vous cliquez sur le premier colon dans la fenêtre population, un cadre apparaît autour de lui et de son autre icône dans la fenêtre zone ou colonie, selon l'endroit où il se trouve.

Menu Métiers: ce menu s'ouvre lorsque vous cliquez sur un colon sélectionné dans n'importe quelle fenêtre de l'écran Colonie. A partir de ce menu, vous affectez un travail au colon sélectionné. Si le colon est un spécialiste, le métier pour lequel il est qualifié est mis en surbrillance; s'il n'est pas qualifié, aucun métier n'est en surbrillance.

Le menu Métiers affiche la liste de tous les travaux pouvant être effectués par un colon, et vous donne deux valeurs pour chacun. La valeur se trouvant à gauche de la barre inclinée correspond au nombre de marchandises ou de denrées que le colon peut produire à l'endroit où il se trouve. La valeur à droite de la barre inclinée indique la quantité maximale qu'il pourrait produire à n'importe quel endroit de la colonie.

Si le colon sélectionné travaille dans la fenêtre Colonie, son menu Métiers ne comportera qu'une valeur pour chaque article correspondant à la productivité maximale pour chaque tâche. En sélectionnant le travail que vous voulez qu'il effectue, il ira automatiquement à l'endroit le plus productif pour le travail sélectionné.

Option Annuler spécialité: le menu Métiers inclut l'option Annuler spécialité. Ceci vous permet de transformer un colon qualifié en colon libre, de façon à ce qu'il puisse être rééduqué dans une école, un collège ou une université.

Rejoindre et quitter une colonie

La liste des travaux se trouvant au bas du menu Métiers sont ceux effectués par les colons hors de la colonie, sur l'écran Carte. Ces métiers sont ceux des colons, pionniers, soldats, éclaireurs, missionnaires et dragons. En effet, ce sont des unités que vous pouvez déplacer sur la carte.

Le métier de colon: c'est tout simplement un colon qui se déplace tout seul sur la carte.

Les pionniers ont besoin d'outils: pour créer des unités de pionniers, vous devez disposer d'au moins 20 outils dans l'entrepôt. Lorsque l'unité de pionniers est créée, elle utilise ces outils à l'extérieur de la colonie. Un pionnier pourra prendre jusqu'à 100 outils s'ils sont disponibles dans l'entrepôt.

Les éclaireurs ont besoin de chevaux: pour créer une unité d'éclaireurs, vous devez disposer d'au moins 50 chevaux dans l'entrepôt. Lorsqu'une unité d'éclaireurs est créée, les 50 chevaux sont utilisés comme moyen de transport.

Les soldats ont besoin de mousquets: pour créer une unité de soldats, vous devez disposer d'au moins 50 mousquets dans l'entrepôt. Lorsque l'unité de soldats est créée, elle emporte les 50 mousquets pour les utiliser hors de la colonie.

Vieux Manuel

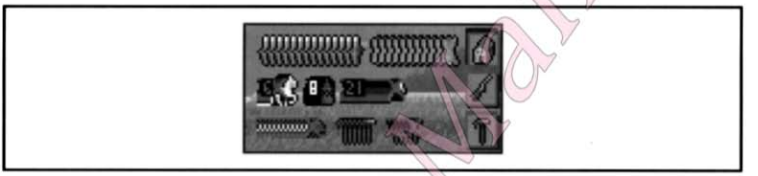
Les dragons ont besoin de chevaux et de mousquets: pour créer une unité de dragons, vous devez disposer d'au moins 50 mousquets et de 50 chevaux dans l'entrepôt. Vous pouvez également créer une unité de dragons avec des soldats ou des éclaireurs, en leur donnant respectivement des chevaux et des mousquets. Lorsque l'unité de dragons est créée, elle emporte les mousquets et monte les chevaux.

Les missionnaires ont besoin d'une église: si la colonie a construit une église ou une cathédrale, n'importe quel colon peut être ordonné missionnaire. Un missionnaire effectue ses devoirs à l'extérieur de la colonie (voir Missionnaires).

Fenêtre multifonctions

Cet affichage dispose de trois modes représentés par trois boutons sur l'écran: le bouton supérieur est le bouton Production; le bouton du centre est le bouton Unités, le bouton inférieur est le bouton Construire.

Fenêtre Production

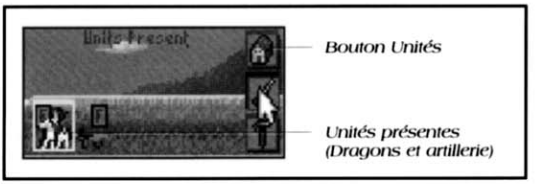


Pour ouvrir cette fenêtre, cliquez sur le bouton Production de la fenêtre multifonctions. La fenêtre indique toutes les marchandises et les denrées que la colonie va produire au cours de ce tour. Pour voir une représentation numérique, cliquez à n'importe quel endroit de la fenêtre Multifonctions après avior cliqué sur le bouton Production. Des nombres apparaîtront en surimpression sur les icônes des denrées.Toutes les marchandises et denrées produites par la colonie sont stockées dans l'entrepôt à la fin de chaque tour. Certains produits font cependant exception à la règle, car ils sont transformés pour devenir autre chose. Par exemple, si un mineur produisant 3 unités de minerai par tour et un forgeron produisant 3 outils sont dans la même colonie, le minerai n'est pas stocké mais il est immédiatement converti en outils. Tout minerai disponible dans l'entrepôt n'est pas affecté.

Si le cycle de production est insuffisant, les marchandises apparaissent barrées d'un X. Supposez par exemple qu'un mineur produit 3 unités de minerai par tour, mais qu'un forgeron qualifié est à la forge et produit 6 outils par tour. Il n'y a pas suffisamment de minerai extrait pour combler la demande de l'expert forgeron, donc trois des six outils produits sont barrés. Cependant, si l'entrepôt contient des minerais, le manque sera comblé par ces réserves; les X disparaîtront, mais le stock sera réduit de trois à chaque tour jusqu'à épuisement.

Livret Manuel

Fenêtre Unités



Cliquez sur le bouton Unités (au centre) pour ouvrir cette fenêtre. Cette dernière affiche tous les colons se trouvant en ce moment dans la case de la colonie, mais pas dans la colonie-même. Dans la plupart des cas, ces unités sont des soldats ou des pionniers. La fonction principale de cette fenêtre est de vous permettre de donner des ordres à ces unités. Si vous sélectionnez un colon dans cette fenêtre (en cliquant dessus), le menu Options apparaît.

Passer à la rangée avant: cette option apparaît s'il y a tellement de colons dans la case qu'ils ne peuvent pas tous tenir sur la rangée de devant. L'unité sélectionnée passera devant si vous choisissez cette option.

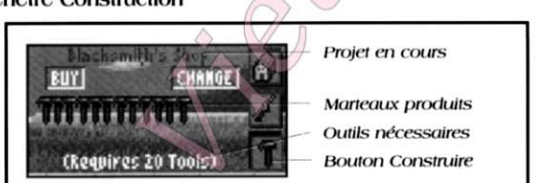
Annuler ordres: cette option annule le rôle de sentinelle ou le statut fortifié du colon sélectionné, et le rend disponible pour recevoir des ordres normalement, à partir de l'écran Carte.

Sentinelle/Embarquer sur navire: cette option affecte le colon sélectionné au poste de sentinelle, ce qui le fera embarquer sur le prochain navire qui quitte le port.

Fortifier: cette option fait fortifier l'unité. Elle très utile lorsque vous défendez une colonie. Une unité fortifiée à l'intérieur d'une colonie (surtout si elle entourée d'une palissade, d'un fort ou d'une forteresse) est très bien protégée (voir le diagramme de fortification).

Pas de changement: cette option fait disparaître le menu, et l'unité sélectionnée ne subit aucun changement.

Fenêtre Construction



La fenêtre construction montre les progrès des constructions importantes se déroulant actuellement dans la colonie et vous permet de sélectionner les projets à commencer. Cette fenêtre comporte deux boutons: Acheter et Modifier. Au-dessus des boutons, vous trouverez le projet actuellement en construction.

Le Vieux Manoir

Construire: pour commencer un projet de construction, cliquez sur le bouton Modifier afin d'ouvrir le menu Bâtiments. Ce menu fait la liste de tous les projets de construction que la colonie peut entreprendre actuellement, ainsi que le nombre de "marteaux" (représentants les menuisiers et les ressources de bois) qui doivent être produits pour terminer le projet. Dans certains cas, un projet nécessitera également l'utilisation de plusieurs outils (représentant les forgerons et les ressources de métaux).

Le nombres d'options apparaissant sur ce menu dépend de la population de la colonie; plus il y a de travailleurs disponibles, plus ils peuvent commencer de projets différents.

Produire des marteaux: un colon travaillant comme menuisier produit un certain nombre de marteaux par tour, selon les ressources de bois disponibles. Ces marteaux sont entreposés dans la fenêtre construction, à la fin de chaque tour, et lorsqu'il y en a assez pour terminer le projet en cours, le bâtiment est ajouté à la colonie. Chaque bâtiment apporte des avantages à la colonie; il est donc important que vous l'agrandissiez (voir Bâtiments).

Utiliser des outils: si vous avez besoin d'outils pour un projet de construction, le bâtiment ne pourra être achevé tant que tous les marteaux et outils requis ne sont pas disponibles *en même temps*. Lorsque tous les marteaux nécessaires se sont accumulés dans la fenêtre construction, les outils requis sont pris de l'entrepôt pour terminer le bâtiment. Cependant, si les outils ne sont pas disponibles, un conseiller vous le dira, mais le bâtiment ne pourra être terminé tant que vous n'aurez pas suffisamment d'outils dans la colonie et l'entrepôt.

Changer de projet: un projet en construction peut être changé à tout moment en ouvrant le menu Bâtiments et en sélectionnant un projet différent. Vous gardez tous les marteaux déjà accumulés dans la fenêtre construction et ceux-ci sont transférés au nouveau projet.

Accélérer un projet: votre empire colonial accumule, dans ses caisses, l'or provenant des échanges avec les indigènes, les autres Européens ou votre patrie. Vous avez la possibilité de dépenser une partie de cet argent durement gagné pour accélérer la construction d'un projet en cours.

Pour cela, cliquez sur le bouton Acheter. Une case de dialogue apparaît, vous permettant de changer d'avis ou de confirmer la dépense.

Le Vieux Manuel

BÂTIMENTS

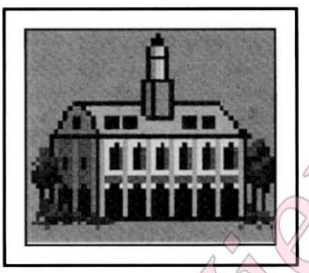
L'une des actions les plus importantes effectuées par vos colons est l'expansion de leur colonie grâce à la construction de nouveaux bâtiments. Lorsqu'une colonie vient d'être fondée, plusieurs bâtiments de base (suffisamment nombreux pour une production de base) sont construits. Au fur et à mesure que la population augmente, de nouveaux bâtiments et structures peuvent être construits et les structures existantes améliorées. Pour une explication plus détaillée sur la façon de construire les bâtiments voir la section Fenêtre de construction, ci-dessus.

Chaque bâtiment permet à la colonie d'effectuer des activités et des opérations qui ne pourraient pas être possibles autrement. (Pour un résumé des bâtiments et de leurs effets, voir le diagramme des bâtiments).

Pour utiliser les bâtiments, vous devez faire travailler les colons à l'intérieur de ceux-ci. Pour cela, amenez le colon sur un bâtiment dans la fenêtre Colonie. Une ou plusieurs icônes apparaîtront immédiatement près du colon, indiquant ce qu'il peut produire dans ce bâtiment si les ressources sont disponibles.

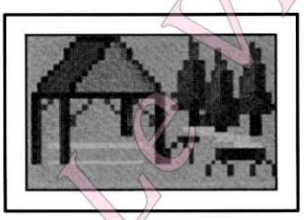
BÂTIMENTS COLONIAUX D'ORIGINE

Au départ, la communauté construit des installations de production et d'organisation de base, comme une salle de réunion, une menuiserie et une forge. Ils construisent ensuite des habitations qui fourniront également une petite partie de la production de produits manufacturés.



Mairie: une petite mairie est l'une des premières structures que les fondateurs construisent. Elle permet aux colons des alentours de se rassembler et de discuter des problèmes auxquels la communauté est confrontée. C'est le premier concept de gouvernement colonial. De plus, la mairie encourage la fierté coloniale et les sentiments de rébellion

Un colon qui se trouve dans la mairie produit des cloches de la liberté, qui représentent le nationalisme croissant et le gouvernement colonial. Si vous placez un homme d'état expérimenté dans la mairie, il produira de nombreuses cloches de la liberté.



Menuiserie: la communauté construit également une menuiserie car elle va construire toutes sortes d'objets utiles à la communauté.

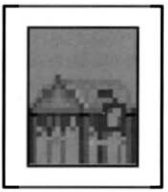
Un colon qui travaille dans une menuiserie peut produire des marteaux, qui s'accumulent pour construire d'autres bâtiments et structures de la colonie. Remarque: cependant, le menuisier a besoin de bois pour faire des marteaux.

Le Vieux Manoir



Maison du forgeron: la communauté aide également à construire une forge pour les mêmes raisons qui l'ont amenée à construire une menuiserie. La colonie a besoin de marchandises de base en métal, comme les outils, et doit avoir un endroit pour réparer les structures existantes.

Un colon qui travaille à la forge peut produire des outils qui seront stockés dans l'entrepôt de la colonie. Le forgeron a besoin de minerai pour produire des outils.



Maison du planteur de tabac: certains colons ont découvert le tabac auprès des indigènes et apprennent déjà comment fabriquer des pipes et comment sécher le tabac pour en faire des cigares. Dans le futur, cette culture pourra devenir une industrie importante...

Un colon qui travaille dans un tabac peut produire des cigares s'il dispose de tabac. Tous les cigares produits sont stockés dans l'entrepôt.



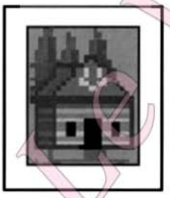
Maison du tisserand: une nouvelle qualité de coton est utilisée par les Indiens en Amérique et certain colons l'utilisent pour tisser des étoffes très fines.

Un colon qui travaille chez le tisserand peut produire des étoffes, s'il dispose de coton. Toutes les étoffes produites sont stockées dans l'entrepôt.



Maison du distillateur de rhum: dans certaines régions, on peut cultiver de la canne à sucre de bonne qualité; certaines tribus indigènes en cultivent de grands champs. Les colons savent que la canne à sucre peut être raffinée pour produire du rhum.

Un colon dans une distillerie peut produire du rhum, s'il a du sucre à sa disposition. Le rhum est ensuite mis en bouteille et stocké dans l'entrepôt.



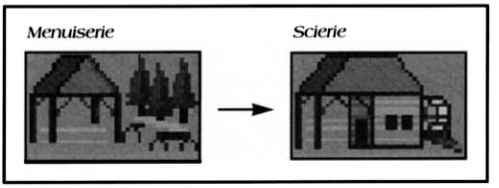
Maison du marchand de fourrures: l'une des premières choses que les colons remarquèrent lorsqu'ils arrivèrent en Amérique était l'abondance incroyable des mammifères à fourrure, et les usages ingénieux que les Indiens en faisaient. Ils comprirent bien vite qu'ils pouvaient faire des bénéfices en vendant ces fourrures ou en faisant des vêtements.

Un colon qui travaille dans la maison du marchand de fourrure peut produire des manteaux, s'il a de la fourrure disponible. Les manteaux seront stockés dans l'entrepôt.

Le Vieux Manoir

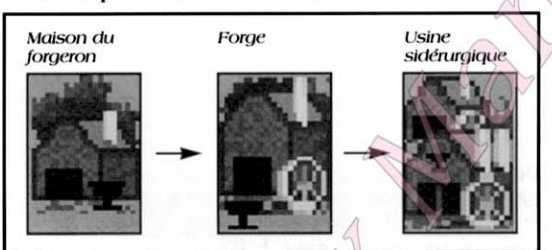
Autres structures et bâtiments

Scierie



La petite menuiserie peut être améliorée et agrandie pour que ses travailleurs soient encore plus efficaces. Vous pouvez transformer une menuiserie en scierie lorsque la population de la colonie atteint le nombre 3. Ceci vous permet de doubler la production de marteaux produits par les colons qui travaillent à la scierie (vous aurez évidemment besoin de bois en plus grande quantité).

Installations pour le travail du métal



La production d'objets métalliques comme les houes, les haches, les clous, les pièces de chariots ou de navires, les fusils, etc., est très importante pour le succès de votre colonie. Afin de pouvoir pallier à la demande de tels objets, il est indispensable que vous développiez une industrie métallurgique. Cette industrie est représentée par les forges qui produisent des outils, un terme générique pour toutes sortes d'objets en métal. Remarque: cependant, les forgerons ont besoin de minerai pour élaborer leurs produits.

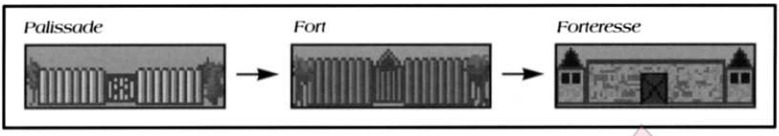
Forge: la forge peut être agrandie afin d'augmenter la production d'outils. Vous pouvez commencer le projet lorsque la population est au nombre de 4.

Usine sidérurgique: vos colons peuvent construire cette infrastructure lorsque la population de la colonie atteint le nombre de 8. Cette usine est très importante dans la production et le travail des métaux, et elle augmente la production d'outils de façon spectaculaire.

L'usine sidérurgique est un bâtiment qui ne pourra pas être construit avant qu'Adam Smith rejoigne votre Congrès Continental (voir Pères fondateurs, concepts et pouvoirs).

Loisirs Manuel

Fortifications



L'une des structures les plus profitables que vos colons puissent construire est un fort afin de protéger leur ville. Ces structures sont utilisées de la même façon que les murs étaient utilisés dans les villes du Vieux Continent. La majorité des travaux de la colonie étant faits en dehors des murs, ceux-ci fournissent un endroit sûr où la population pourra se réfugier en cas de menace ennemie. De nombreuses habitations n'étaient pas dans l'enceinte de la palissade, du fort ou de la forteresse, mais étaient assez proches pour que la population puisse s'y mettre à l'abri.

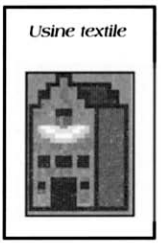
Palissade: vous pouvez commencer à la construire lorsque la colonie est encore très petite (population 1). C'est une barricade en bois pas très haute, composée de pieux acérés. Ces palissades comportent des meurtrières pour pouvoir tirer avec les mousquets, ainsi que des plates-formes intérieures servant à supporter les tireurs. Une unité qui se bat derrière une palissade voit sa force de défense augmenter de 100%.

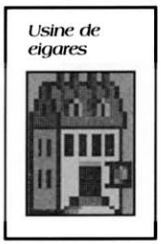
Fort: il est bien plus efficace que la palissade et il peut être construit lorsque la population atteint le nombre de 4 et possède déjà une palissade. Cette dernière a été renforcée par des barres de métal, l'artillerie a été installée pour couvrir les côté exposés aux attaques, et une stratégie défensive a été élaborée. La force de défense d'une unité dans un fort est augmentée de 150%.

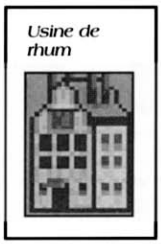
Forteresse: c'est un fort amélioré et elle peut être construite lorsque la population de la colonie atteint le nombre 8 et possède déjà un fort. La palissade de bois a été renforcée, et remplacée par des murs aux endroits les plus vulnérables. Les meurtrières sont désormais utilisées par l'artillerie dont on fait un usage plus poussé. Des zones de tir superposées et planifiées caractérisent les approches extérieures. L'unité reçoit un bonus de défense de 200% à l'intérieur de la forteresse.

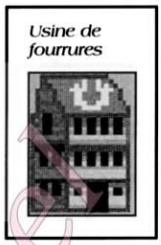
Le Vieux Manuel

Industries de Luxe



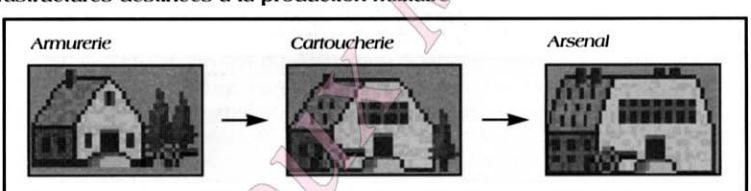






Il y a quatre industries commerciales qui peuvent être développées dans chacune de vos colonies: les cigares, les étoffes, le rhum et les manteaux de fourrure. Ces produits de luxe sont basés sur des denrées provenant des forêts ou des champs du Nouveau Monde. Chaque colonie commence avec une forme de base de chaque industrie, représentée par le tabac, la maison du tisserand, la distillerie et la maison du marchand de fourrures. Chacune de ces infrastructures peut être améliorées deux fois pour augmenter la production de marchandises (voir le diagramme des bâtiment pour plus de détails).
Remarque: les infrastructures du niveau usine ne peuvent être construites qu'une fois qu'Adam Smith a rejoint votre Congrès Continental.

Infrastructures destinées à la production militaire



Alors que vos colonies se développent et que le prix des marchandises et des denrées augmente en Europe, il deviendra de plus en plus important de construire vos propres armes. Ceci est possible grâce à la construction d'une industrie militaire dans votre empire. Vous pouvez apporter trois niveaux d'amélioration:

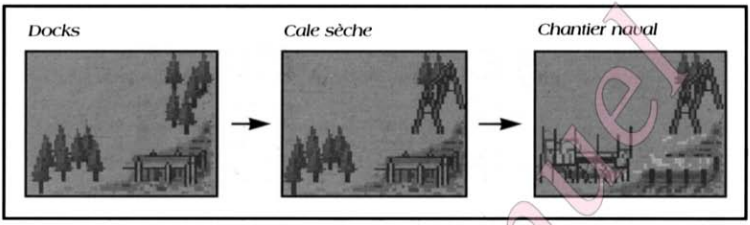
Armurerie: vos colons peuvent construire une *armurerie*, ce qui permet de stabiliser la production d'armes. Cette infrastructure peut être construite alors que votre colonie est encore jeune. Les mousquets sont créés à partir de marchandises qui sont produites par la colonie ou sont stockées dans *on* entrepôt. L'armurerie permet également à vos menuisiers de fabriquer des unités d'artillerie.

Cartoucherie: l'armurerie peut être améliorée et transformée en *cartoucherie* lorsque la population de la colonie atteint le nombre de 8. Une cartoucherie double la production de mousquets, si les outils nécessaires sont disponibles.

Le Veau Mollet

Arsenal: la cartoucherie peut être encore améliorée et transformée en *arsenal* lorsque la population de la colonie atteint le nombre 8. Un arsenal double encore la production de mousquets (si les outils nécessaires sont disponibles). Remarque: l'arsenal peut seulement être construit lorsqu'Adam Smith a rejoint votre Congrès Continental.

Améliorations maritimes



Pour pouvoir soutenir le développement maritime d'une colonie, vous devez créer des docks assez importants. Les colonies côtières peuvent toutes charger et décharger des marchandises d'un navire ancré dans le port, mais pour soutenir une vaste flotte de pêche, réparer les navires et en construire de nouveaux, vous devez créer d'autres structures.

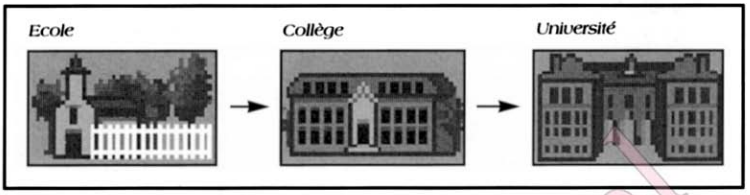
Docks: les *docks* englobent les mouillages et les quais nécessaires au traitement des poissons recueillis parmi les bancs de poissons et les zones de pêche éparpillés le long des côtes du Nouveau Monde. La présence de docks dans votre colonie vous permet de faire travailler les colons comme pêcheurs sur n'importe quelle case océan ou lac de la surface travaillable de la fenêtre zone.

Cale sèche: la *cale sèche* inclut des installations servant à réparer les vaisseaux et les navires qui ont été endommagés lors de combats navals. Vous disposez d'une cale sèche que vous pouvez utiliser à tout moment dans votre pays d'origine, mais vos colons peuvent construire une cale sèche dans n'importe quelle colonie côtière déjà équipée de docks et dont la population est de 6. Chaque fois qu'une unité navale est endommagée, elle est automatiquement placée dans la cale sèche la plus proche pour être réparée. La présence d'une cale sèche dans une colonie lui permet de réparer n'importe quel navire endommagé, au lieu d'avoir à le renvoyer en Europe.

Chantier naval: les *chantiers navals* sont des installations qui contiennent tout l'équipement nécessaire à la construction de navires. La présence d'un chantier naval dans une colonie permet aux charpentiers de construire des navires.

Le Vieux Manuel

Installations destinées à l'éducation



L'un des atouts les plus importants d'une colonie est de disposer des installations nécessaires à l'éducation de sa population. Grâce à l'éducation, les criminels peuvent être réhabilités, les domestiques contractuels peuvent racheter leur liberté, et les colons libres peuvent devenir des citoyens qualifiés.

L'éducation est l'un des rares aspects de la colonie qui ne nécessite pas d'autres ressources. Si une installation destinée à l'éducation a été construite dans la colonie, un ou plusieurs colons peuvent devenir enseignants, et communiquer leurs connaissances et spécialités aux colons libres. Lorsqu'un spécialiste enseigne pendant un certain temps, un colon s'améliore.

Seuls les colons libres peuvent devenir spécialistes grâce à l'éducation. Vous pouvez annuler la qualification du colon de façon à ce qu'il puisse apprendre une nouvelle aptitude, en sélectionnant l'option Annuler spécialité du menu Métiers. Grâce à l'éducation, les domestiques peuvent devenir des colons libres, et les petits criminels des domestiques. Pour obtenir un résumé des aptitudes qui peuvent être enseignées à chaque niveau scolaire, reportez-vous au diagramme Aptitudes.

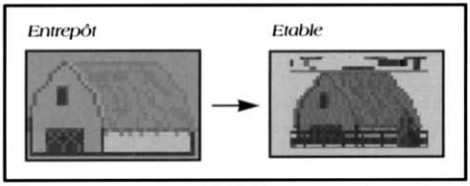
Ecole: pour commencer à éduquer vos citoyens, vous devez construire une *école*. Cette dernière peut être construite lorsque la population atteint 4. Un seul spécialiste peut enseigner dans une école.

Collège: l'école peut être améliorée et transformée en *collège* lorsque la population atteint 8. Il fonctionne de la même façon que l'école, mais des aptitudes supplémentaires peuvent y être enseignées (voir diagramme Aptitudes), et deux spécialistes peuvent y enseigner simultanément.

Université: le collège peut être amélioré et transformé en *université* lorsque la population atteint 10. Elle fonctionne comme un collège, mais des aptitudes supplémentaires peuvent y être enseignées et trois spécialistes peuvent y enseigner simultanément.

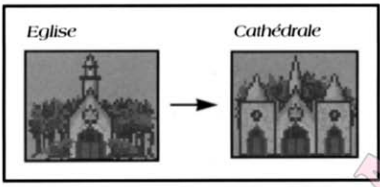
Le Vieux Manuel

Entrepôt et Améliorations



Normalement, l'entrepôt de chacune de vos colonies peut contenir jusqu'à 100 marchandises de chaque type. Vos menuisiers peuvent construire un entrepôt de plus grande taille et le transformer presque indéfiniment. Le plus grand des entrepôts peut contenir jusqu'à 200 marchandises de chaque type, et chaque expansion augmente la capacité de stockage de 100 autres unités. Une *étable* permet d'abriter le bétail. Elle permet également de produire plus de chevaux plus rapidement.

Installations Religieuses



Les vagues d'immigration qui eurent lieu à l'âge de l'expansion et de l'exploration étaient générées par les persécutions religieuses qui sévissaient dans le Vieux Continent. Les institutions religieuses de votre empire colonial créent des révoltes religieuses en Europe où le concept de liberté religieuse est inexistant. Plus les activités religieuses sont intenses dans le Nouveau Monde (représentées par les croix), plus il y a de révoltes et d'immigration en Europe (voir Révoltes religieuses).

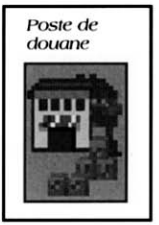
Chaque colonie produit une croix par tour. Mais la construction et l'utilisation des églises et des cathédrales augmentent considérablement cette production.

Eglise: une *église* peut être construite presque immédiatement après l'arrivée des colons sur les côtes du Nouveau Monde. La population d'une colonie doit être de 3. Ceci augmente immédiatement la production de croix, mais si vous faites travailler des colons sur la nouvelle structure, vous produirez encore plus de croix.

Cathédrale: une église peut être transformée en *cathédrale* lorsque la population atteint 8, ce qui accroît de façon spectaculaire la production de croix de la colonie, ainsi que celle du ou des colons qui y prêchent.

Le vieux Manuel

Poste de Douane



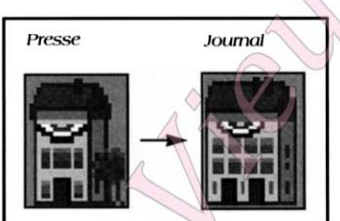
Une fois que Peter Stuyvesant a rejoint votre Congrès Continental (voir Pères fondateurs, concepts et pouvoirs), vos colonies peuvent commencer à construire des postes de douane. La construction d'un poste de douane vous permet de faire du commerce avec l'Europe. Un poste de douane sert d'accord permanent entre la colonie qui le construit et la mère patrie. Une fois terminé, vous indiquez les marchandises et les denrées que vous désirez vendre régulièrement en Europe, et la logistique se fait automatiquement. Vous n'avez plus besoin de charger ou de décharger les marchandises ou de déplacer les navires. Ceci est maintenant effectué par une compagnie de commerce maritime gérée par l'Europe et l'empire colonial.

L'autre fonction importante du poste de douane est le fait qu'il permette au commerce avec l'Europe de continuer même après le commencement de la rébellion; l'accès aux marchés européens est autrement fermé (voir Fils de la liberté, pour plus de détails).

Pour faire travailler le poste de douane: cliquez sur la *fenêtre colonie*. Une liste des livraisons apparaît indiquant toutes les marchandises et les denrées. Sélectionnez celles que vous désirez que la douane envoie en Europe automatiquement. Lors des tours suivants, toutes les marchandises et les denrées sélectionnées qui sont produites par la colonie (ou apportées à la colonie) seront embarquées sur des navires et vendues automatiquement en Europe.

Vous pouvez modifier l'ordre des livraisons à tout moment en cliquant à nouveau sur le poste de douane et en reconfigurant la liste.

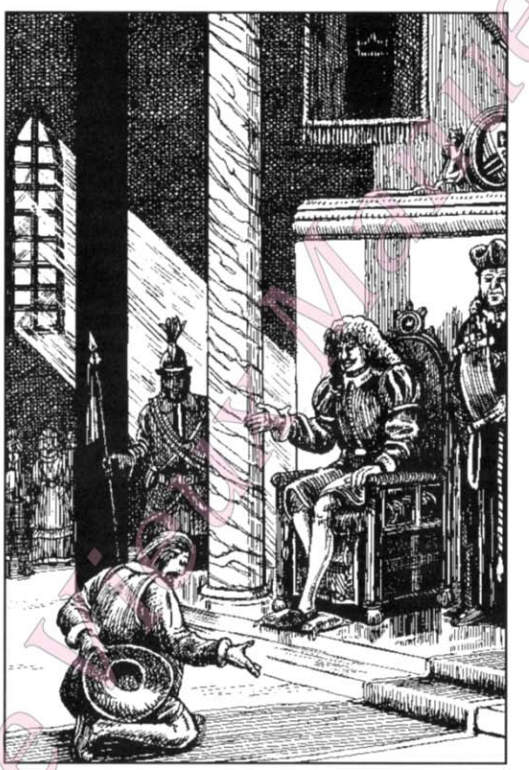
Activités Politiques



Vous pouvez vous équiper d'une *presse* et produire votre *journal* lorsque la population de votre colonie atteint 8. La presse et le journal permettent au peuple d'exprimer ses problèmes et ses idées. Ce forum public peut créer un climat de communauté fraternelle, qui génère un sentiment de patriotisme à l'intérieur d'une colonie. Lorsque la presse est terminée, la production de cloches de la liberté à l'intérieur de cette colonie augmente de 50%, et de 100% lorsque le journal est réalisé.

Le Vieux Renard

LE VIEUX CONTINENT



Louis Michel

Quelle que soit la nationalité que vous représentez et que vous soyez soumis à une forme de dépendance ou pas, les liens qui vous rattachent à votre mère patrie sont forts et durables. Votre patrie vous fournit les habitants qui vont peupler le Nouveau Monde, les navires qui vont les y emmener, les marchandises à échanger avec les indigènes, les mousquets, les outils et autres réserves qui vont permettre à votre colonie de survivre au début.

Cependant, ces relations ont un prix. Le Roi veut profiter de vos efforts. Il vous demandera des sommes exorbitantes pour l'équipement militaire ou les spécialités indispensables. Il taxera vos colonies pour remplir les caisses du Royaume, et il vous forcera à vous battre contre vos rivaux dans des guerres non souhaitées.

L'écran Europe est une importante source d'informations générales et commerciales, à partir duquel vous pouvez échanger des marchandises et des denrées, recruter des colons, acheter du matériel militaire et louer les services de spécialistes.

NAVIGUER VERS ET AU DEPART DE L'EUROPE

Pour quitter le Nouveau Monde et naviguer vers l'Europe, le navire doit se placer sur une case Voie navigable sur l'écran Carte, puis se déplacer vers le bord de la carte le plus proche. Lorsque cela se produit, le navire disparaît de l'écran Carte et apparaît dans la fenêtre Transit "Attendu prochainement", de l'écran Europe. Lorsque le navire s'amarre au port, il apparaît dans le fenêtre port. Lorsqu'il quitte le port pour repartir vers le Nouveau Monde, il passe dans la fenêtre Transit "A destination du Nouveau Monde". Lorsque le navire pénètre à nouveau dans les eaux américaines, il apparaît dans la case voie navigable qu'il avait quittée.

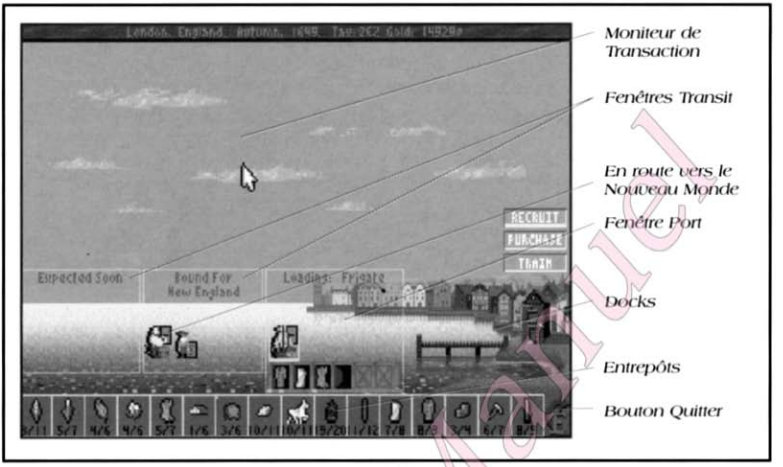
La traversée: lors de la traversée entre les deux continents, le navire apparaît dans la fenêtre Transit appropriée de l'écran Europe. La traversée peut durer de un à quatre tours, en fonction du temps, de la vitesse du navire, de son navigateur, et de la direction de la traversée, ouest ou est par rapport au Nouveau Monde. Il est impossible de prédire la durée d'une traversée, mais si vous partez du bord est de la carte, la traversée devrait être plus courte que si vous étiez parti de l'ouest.

Changer de direction: un navire se dirigeant vers l'Europe peut changer de direction et retourner vers le Nouveau Monde avant d'arriver en Europe, en le faisant passer de la fenêtre Transit "Attendu prochainement" à celle qui indique "A destination du Nouveau Monde". Vous pouvez également réaliser la manœuvre inverse.

Quitter le port: lorsque vous désirez renvoyer un navire actuellement ancré au port vers le Nouveau Monde, amenez le avec la souris de la fenêtre Port à la fenêtre Transit "A destination du Nouveau Monde". Toute marchandise se trouvant actuellement à bord du navire fera également la traversée, et tous les colons occupant les postes de sentinelles sur les docks (un S apparaît dans leur case d'ordres) s'embarqueront sur le navire si celui-ci possède un compartiment de libre dans sa cale.

Abandonware

L'ECRAN EUROPE



C'est à partir de cet écran que vous effectuez toutes les transactions commerciales avec votre pays d'origine. Vous pouvez également y examiner les prix actuels des marchandises et des denrées sur le marché de votre pays d'origine, vérifier tous les navires qui sont actuellement dans le port, ou en route vers le port ou viennent de le quitter, embarquer des immigrants qui sont prêts ou veulent partir vers le Nouveau Monde, acheter des navires ou une unité d'artillerie, ou encore louer des professionnels pour vous aider en Amérique. Alors que vous vous établissez dans le Nouveau Monde et que vous commencez à faire des échanges avec l'Europe, vos navires vont sans cesse faire la navette entre le Nouveau Monde et le Vieux Continent.

Pour faire apparaître l'écran Europe, appuyez sur la touche Statut européen (E). L'écran s'ouvre automatiquement lorsque l'un de vos navires arrive dans l'un des ports de votre pays d'origine. L'écran contient plusieurs fenêtres: les fenêtres Transit, Port, Entrepôts et Docks

Le Vieux Manuel

FENÊTRES PORT ET ENTREPÔTS

Les fenêtres Port et Entrepôts de l'écran Europe fonctionnent de la même façon que leurs homologues sur l'écran Colonie. La seule différence concerne le chargement et déchargement de marchandises qui, sur l'écran Europe, sont des transactions économiques, impliquant que vos réserves financières sont ajustées selon les prix affichés dans les entrepôts.

Les entrepôts (la bande horizontale au bas de l'écran) indique toutes les marchandises et les denrées qui peuvent être vendues ou achetées dans le port de votre pays d'origine. Les réserves de ces marchandises et denrées sont illimitées, et le port achètera tout ce que vous pourrez mettre sur le marché. Les prix d'offre et de demande sont indiqués pour chacune d'entre elles. Le nombre se trouvant à gauche de la barre inclinée correspond à la quantité d'or que vous allez recevoir pour chaque unité de marchandise que vous vendez (offre); le nombre se trouvant à droite est la quantité d'or que vous devez payer pour acheter la marchandise (demande).

La fenêtre Port montre tous les navires actuellement ancrés au port. Au-dessous des quais se trouve une rangée de cases représentant les compartiments de la cale du navire sélectionné. Dans cette fenêtre, vous pouvez transférer les marchandises des entrepôts à vos vaisseaux ou vice versa. Vous pouvez également transférer les marchandises d'un navire à l'autre.

ACHETER ET VENDRE DES MARCHANDISES

La procédure d'achat et de vente de marchandises en Europe est identique à celle du chargement et déchargement de marchandises dans vos colonies. La seule différence est l'ajustement de vos finances.

Acheter des marchandises: à l'aide de la souris, amener les marchandises que vous désirez acheter de l'entrepôt au navire. Vous pouvez acheter jusqu'à 100 unités, vos finances étant ajustées en fonction de vos achats.

Vendre des marchandises: c'est l'inverse du procédé indiqué ci-dessus. A l'aide de la souris, amenez les marchandises de la cale du navire à la zone de l'entrepôt sur l'écran. Les marchandises sont automatiquement mises à leur place et vos finances augmentent. Vous pouvez également appuyer sur la touche Décharger (U) et la marchandise du premier compartiment sera transférée dans l'entrepôt. En utilisant plusieurs fois la touche Décharger (U) vous pourrez décharger la totalité du navire, faisant ainsi croître vos finances.

Acheter et vendre une partie des marchandises: si vous voulez acheter ou vendre une partie des marchandises se trouvant dans une cale ou un entrepôt, utilisez simultanément la souris et la touche shift pour déplacer les marchandises. Une case dialogue apparaît pour que vous puissiez entrer le nombre exact de marchandises que vous désirez transférer.

Le Manuel

Moniteur de transaction

Alors que les transactions commerciales sont effectuées sur l'écran Europe, les résultats sont contrôlés et affichés. Les informations fournies sont les suivantes:

Taux de contributions actuel: chaque transaction est taxée selon ce taux et le revenu va directement dans les caisses du Roi. Le solde (net) va dans vos caisses.

Quantité et type de marchandises vendues/achetées: ceci vous indique le type des marchandises impliquées dans la transaction en cours, et la somme d'argent qui change de mains.

Gain net: c'est le revenu total que vous recevez lorsque vous avez payé les taxes et impôts.

Economie Européenne

En Europe, les prix des marchandises et des denrées fluctuent tout au long du jeu. De nombreuses forces influent sur l'économie. L'économie de chaque nation dépend du commerce effectué avec ses colonies, mais également de l'économie des autres nations. Le facteur principal est le volume des échanges pour chaque denrée: plus un objet se vend en Europe, plus son prix sera bas. Si un objet se vend peu ou pas du tout, son prix augmente. L'économie est entièrement régie par les réserves.

Les prix des marchandises dans votre pays d'origine sont également affectés par les activités commerciales dans les autres ports européens. Si vous arrivez à obtenir le monopole d'un marché spécifique, vous pouvez vous enrichir rapidement. Mais, comme vous ne pouvez pas compter uniquement sur cela, nous vous conseillons de rester flexible dans vos capacités de production, de façon à ce que vous puissiez passer d'un objet à un autre aussi facilement que possible.

Rapport du conseiller économique: chaque fois que vous désirez examiner vos pratiques commerciales pour voir les marchandises qui vous ont le plus rapporté, consultez votre conseiller économique (menu Rapports). Ce rapport vous donne des renseignements qui sont normalement cachés dans le jeu. Vous pouvez savoir combien de tonnes de telle ou telle denrée vous avez vendu ou acheté, et combien d'or vous avez obtenu ou dépensé pour chaque transaction (tous les crédits apparaissent en vert et les débits en rouge).

Vous pouvez également voir ce qu'ont acheté et vendu vos rivaux européens. En examinant soigneusement ce rapport, vous pourrez prédire les fluctuations des prix sur le marché européen.

Le Vieux Manuel

FENÊTRE DOCKS

Sur le côté droit de l'écran Europe vous trouverez la fenêtre Docks. Lorsque des colons sone en partance pour le Nouveau Monde, ils apparaissent là.

RECRUTER ET LOUER

Vous pouvez recruter des colons en Europe, gratuitement en embarquant les immigrants qui se trouvent sur les docks ou en payant le prix de la traversée des immigrants se trouvant dans la réserve de recrues. Vous pouvez non seulement recruter des colons en Europe, mais vous pouvez aussi les louer à l'université royale.

Comment les colons arrivent-ils aux docks

Comme nous l'avons indiqué dans la section Immigration et croissance de la population, les immigrants potentiels débutent dans la réserve de recrues, et progressent vers les docks poussés par les révoltes religieuses. Les révoltes religieuses en Europe sont attisées par la liberté religieuse qui règne dans le Nouveau Monde (représentée par les croix produites par les colonies). Lorsqu'un nouveau colon arrive sur les docks, l'un de vos conseillers vous en informe, et un autre colon prend la place du premier dans la réserve de recrues. Ensuite, le colon qui se trouve sur les docks, peut s'embarquer sur un navire amarré en Europe.

Donner des ordres aux immigrants

Tous les colons qui apparaissent sur les docks sont affectés au poste de sentinelle, au départ. Ils s'embarqueront donc sur le premier navire disponible qui quittera le port. Si vous désirez changer les ordres d'un colon sur les docks, cliquez sur celui que vous voulez et choisissez le nouvel ordre sur le menu.

Ne pas embarquer sur le prochain navire: avec cette option, le colon sélectionné cessera d'être une sentinelle et regardera tous les bateaux quitter le port sans s'embarquer. Ce colon ne s'embarquera jamais sur un navire à moins que vous ne l'affectiez de nouveau au poste de sentinelle.

Embarquer sur le prochain navire: cette option apparaît si le colon actuellement sélectionné n'est pas affecté au poste de sentinelle. Lorsque vous sélectionnez cette option, le colon devient une sentinelle et s'embarque sur le prochain navire en partance pour le Nouveau Monde.

Passer à l'avant des docks: cette option fait passer le colon sélectionné en tête de file, là où tout se joue, de façon à ce qu'il soit le premier à s'embarquer sur le prochain navire disponible. Cette option apparaît seulement s'il y a plus d'un colon sur les docks.

Equiper de mousquets: cette option vous permet d'acheter 50 mousquets stockés dans l'entrepôt pour le prix indiqué, et en équipe le colon sélectionné, créant ainsi une unité de soldats. C'est exactement comme si vous choisissiez "Soldat" sur le menu Métiers de l'écran Colonie. Remarque: si le colon sélectionné possède déjà des chevaux, vous créerez une unité de dragons en lui donnant les mousquets.

Vendre mousquets: cette option apparaît si le colon sélectionné est déjà équipé de mousquets. Ceux-ci sont vendus au prix actuel du marché, et le colon reprend son ancienne identité.

Equiper de chevaux: cette option vous permet d'acheter 50 chevaux stockés dans l'entrepôt pour le prix indiqué, et en équipe le colon sélectionné, créant ainsi une unité d'éclaireurs. C'est exactement comme si vous choisissiez "Eclaireur" sur le menu Métiers de l'écran Colonie. Remarque: si le colon sélectionné possède déjà des mousquets, vous créerez une unité de dragons en lui donnant les chevaux.

Vendre chevaux: cette option apparaît si le colon sélectionné est déjà équipé de chevaux. Ceux-ci sont vendus au prix actuel du marché, et le colon reprend son ancienne identité.

Equiper d'outils: cette option vous permet d'acheter 100 outils stockés dans l'entrepôt pour le prix indiqué, et en équipe le colon sélectionné, créant ainsi une unité de pionniers. C'est exactement comme si vous choisissiez "Pionnier" sur le menu Métiers de l'écran Colonie.

Vendre outils: cette option apparaît si le colon sélectionné est déjà équipé d'outils. Ceux-ci sont vendus au prix actuel du marché, et le colon reprend son ancienne identité.

Pas de changement: cette option fait disparaître le menu, ne causant aucun changement à l'unité sélectionnée.

Recruter des immigrants dans la réserve

Les colons qui se trouvent dans la réserve veulent partir pour le Nouveau Monde, mais il n'ont pas l'argent nécessaire pour s'y rendre. Si vous le désirez, vous pouvez utiliser l'argent de vos caisses pour financer leur traversée.

Pour recruter de nouveaux colons dans la réserve, cliquez sur le bouton RECRUTER et sélectionnez le colon que vous voulez financer. Le colon sélectionné passera automatiquement aux docks et vos finances seront ajustées en conséquence.

Le Vieux Manuel

Louer des colons a l'universite royale

Les colons qualifiés peuvent être loués à l'université royale, mais le prix à payer pour que ces professionnels fassent la traversée jusqu'au Nouveau Monde peut être élevé. Ils ne désirent pas nécessairement immigrer. Vous devez savoir tirer les bonnes ficelles et bien payer les professionnels.

Pour louer un spécialiste, cliquez sur le bouton LOUER et sélectionnez le professionnel dont vous avez besoin. Vos finances seront ajustées en conséquence.

Acheter des navires et de l'artillerie

Lorsque vous êtes en Europe, vous pouvez acheter des navires supplémentaires et de l'artillerie, en plus des marchandises visibles dans l'entrepôt. Le prix des navires et de l'artillerie dépend de la demande. Donc plus vous en achetez, plus le prix augmente. Pour plus de renseignements sur les vaisseaux que vous pouvez acheter, référez-vous à la section "Puissance naval et conflits". Pour les avantages de l'artillerie, référez-vous à "Combattre dans le Nouveau Monde".

Pour acheter l'un de ces articles, cliquez sur le bouton ACHETER et sélectionnez l'article désiré. Vos finances sont ajustées en conséquence.

Le Vieux Manuel

INDIGENES ET PUISSANCES ETRANGERES



Le Livre Manuel

A côté de vos petits soucis pour développer l'économie et la population de votre colonie, vous aurez également à lutter contre les autres colons européens et les indigènes.

Les cultures qui furent amenées à se rencontrer par l'invasion européenne des Amériques n'auraient pas pu être plus différentes. En général, les Amérindiens avaient toujours eu un grand respect pour la nature et se considéraient comme une partie intégrante de l'écosystème. Certains des concepts de base de la société européenne, comme la propriété et le progrès, avaient peu de sens ou étaient interprétés d'une toute autre manière par les indigènes.

Les grandes différences qui séparaient les Amérindiens des Européens créaient des malentendus qui dégénéraient en confrontations violentes. Avec le recul, les frictions semblaient inévitables; tout ce que les Européens voulaient faire prospérer (selon leurs vues), les Indiens voulaient le garder inchangé. Les Européens étaient des consommateurs, les Indiens des conservateurs.

Vos rivaux européens ont, en général, les mêmes intérêts que les vôtres. Comme vous, ils veulent établir des échanges commerciaux rentables, étendre leur empire, et construire une société viable dans le Nouveau Monde. Les conflits étaient souvent causés par la propriété des ressources naturelles, comme les mines d'argent, les gisements de minerais et de matières premières. Dans certains cas, il y avait également des conflits concernant l'attribution de certaines terres et les chartes. Il semblerait que le Pape ait promis les même terres à plusieurs nations, ou que le Roi d'une nation ait cru avoir des droits sur des terres appartenant à quelqu'un d'autre. En plus de ces problèmes, de nombreux conflits purement européens et datant de plusieurs générations, se sont transformés en guerres qui se sont étendues du Vieux Continent au Nouveau Monde.

Bref, les comportements des Européens et des Indigènes peuvent parfois sembler irrationnels en raison de la complexité des sociétés dont ils sont issus.

TRAITER AVEC LES INDIENS

Les Indigènes sont partout dans le Nouveau Monde et sont en général des gens accueillants. Cependant, leur culture est différente de la nôtre, et vous devez faire attention de ne pas les offenser. Les suspicions des deux côtés ont tendance à dégénérer en confrontations violentes. En général, les Indiens sont des conservateurs. Ils veulent que les choses restent comme elles sont. Le défrichement des terres, la construction de grandes colonies et la présence d'armes près de leurs camps les inquiètent et peuvent causer des problèmes. Une grande partie des chefs ont de bonnes intentions mais ils ne contrôlent pas tous les faits et gestes de leur population.

Rapport du conseiller indien: le rapport du conseiller indien apparaît sous le menu Rapports, et donne des informations importantes sur les tribus avec lesquelles vous avez eu des contacts.

LES TRIBUS

Il y a huit différentes tribus d'Indigènes dans le Nouveau Monde, représentant les principales civilisations qui existaient en Amérique au temps de la découverte européenne.



Les Arawaks

Ils représentent la culture indienne de la mer des Antilles, et sont les premières populations que rencontra Christophe Colomb. Ils étaient sympathiques et généreux, et accueillaient les envahisseurs à bras ouverts. Cependant, après avoir souffert cruellement sous la domination espagnole, ils devinrent plutôt violents.

Les Aztèques



Ils représentent toutes les civilisations avancées de l'Amérique Centrale. Ils construisirent de magnifiques villes de pierre sur des îles flottantes situées au milieu de lacs immenses. Les grandes pyramides étaient utilisées pour les cérémonies religieuses. Les Aztèques et leurs sujets étaient des peuples guerriers, ayant un solide héritage artistique et culturel.



Les Incas

Les Incas représentent les civilisations avancées de la partie ouest de l'Amérique du Sud. Les peuples des Andes et des plaines côtières étaient des bâtisseurs et des fermiers invétérés. Ils bâtissaient leurs villes sans mortier; les grosses pierres étaient taillées et soigneusement encastrées les unes dans les autres pour former des structures que l'on peut encore admirer aujourd'hui. Les preuves laissées par leurs "cultures sophistiquées" ainsi que différentes expériences scientifiques ont démontré que les Incas étaient l'une des civilisations les plus avancées du point de vue agricole, qui aient jamais existées.

Les Tupis



Les Tupis représentent les communautés qui vivaient dans la jungle du bassin de l'Amazone et dans la partie est de l'Amérique du Sud. Ces peuples vivant à l'âge de pierre réussissaient à vivre de manière satisfaisante de leur environnement au cœur de la jungle. Les Tupis pratiquaient le cannibalisme rituel qui leur servait de source de protéines, une denrée rare dans leur environnement forestier. Les Européens considéraient cela comme la preuve de la sauvagerie de ces peuples.

Le Jeu Manuel

Les Cherokees



Ils représentent les Indiens qui vivaient dans les forêts situées dans le sud-est de l'Amérique du Nord. Ils possédaient l'une des civilisations les plus développées en Amérique au moment de l'invasion européenne. Contrairement aux Aztèques et aux Incas, ils ne construisaient pas de vastes structures et villes de pierre, mais ils se consacraient aux forêts. Ils vivaient en harmonie avec les animaux et les plantes de leur environnement, un peu comme s'ils poussaient eux-mêmes du sol. Les autres tribus représentées par les Cherokees comprennent les Creeks, les Choctaws, les Chickasaws et les Séminoles.

Les Iroquois



Ils sont identiques aux Indiens des forêts du nord-est. Les traditions des Iroquois et des Cherokees sont similaires, tout comme leurs habitations, leurs croyances religieuses et leurs icônes culturelles. Cependant, les Iroquois développèrent un gouvernement démocratique, qui allait plus tard être à la base de la constitution américaine. Ce gouvernement était une coalition de six tribus différentes, qui avaient signé des accords de protection mutuelle et dont les représentants étaient élus. Ces tribus étaient: les Mohawks, les Oneidas, les Onondagas, les Cayugas, les Senecas et plus tard les Tuscaroras.



Les Sioux

Les Sioux représentent les Indiens des grandes plaines de la partie nord-ouest de l'Amérique du Nord. Ces peuples, comme les Cherokees, appartenaient à des sociétés très développées. Ils menaient une vie de nomades, accompagnant les troupeaux de bisons. Souvent surnommés la meilleure cavalerie légère du monde, les guerriers sioux étaient des cavaliers talentueux. Ils obtinrent les chevaux des Espagnols au début des années 1500, et lorsqu'ils rencontrèrent les premiers Européens, ils étaient devenus de redoutables guerriers à cheval. Les Sioux utilisaient tellement les chevaux dans leur société, que celle-ci était souvent appelée la culture des chevaux.

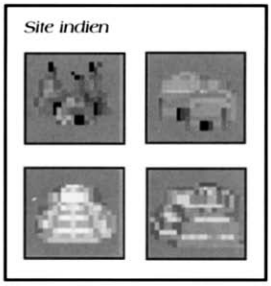


Les Apaches

Ils représentaient les grandes nations du sud-ouest américain. C'était des nomades civilisés, utilisant des techniques de culture avancées. Valeureux guerriers, les Apaches furent parmi les dernières tribus à se rendre aux envahisseurs. Leur culture toute entière fut transformée par leur lutte pour la survie de leur tribu contre la domination européenne. Ils se retirèrent dans les plaines désertiques afin de ne pas être affectés par les tactiques militaires européennes, qui s'attaquaient à leurs bases stratégiques.

Révision Mai 2001

VILLES, VILLAGES ET CAMPS



Chaque tribu est constituée de plusieurs sites qui s'étendent sur une zone de la carte. Chaque site abrite plusieurs personnes qui effectuent des patrouilles aux alentours. Chaque site indien est marqué par un petit point ou une ligne de la même couleur que celle de la case d'ordres de la tribu.

Il y a trois types de sites: les villes, les villages et les camps. Les tribus qui vivent de l'agriculture habitent de façon permanente dans de grandes villes; les tribus qui vivent de la chasse mais cultivent également la terre vivent dans des villages plus petits, aux maisons longues. Les tribus nomades habitent dans des campements de tentes.

Villes: deux civilisations d'indigènes habitent dans les villes: les Aztèques et les Incas. Les villes aztèques sont représentées par une icône pyramide et les villes incas par des citadelles en terrasse grises. Les villes sont mieux défendues que les autres types de sites, car elles abritent de nombreux habitants. De plus, les villes sont plus riches que les autres types de sites (selon les standards européens), et ont donc plus de chances de renfermer un trésor important. Les villes produisent, en général, des marchandises de meilleure qualité que celles produites dans les villages et les camps.

Villages: les villages sont occupés par trois tribus d'indigènes dans le jeu: les Cherokees, les Iroquois et les Arawaks. Les villages sont représentés par un groupe de maisons longues, aux toits de chaume et aux murs d'écorce. Les villages ne sont pas aussi peuplés que les villes, mais ils sont bien défendus. Les civilisations qui vivent dans les villages ne sont pas aussi avancées que l'étaient les tribus d'Amérique Centrale, et ne contiennent pas autant d'objets appréciés par les Européens.

Camps: dans *Colonization*, trois tribus habitent dans les camps: les Tupis, les Sioux et les Apaches. Ces tribus étaient des nomades qui cultivaient très peu les terres et n'avaient pas du tout développé un style de société à l'européenne. Les camps sont peu défendus, et disposent généralement de marchandises de peu de valeur commerciale.

Capitales tribales: toutes les nations indigènes ont une capitale, représentée par une étoile dorée sur l'icône du site. Les capitales sont des centres de culture importants pour les Indiens. Elles sont mieux défendues, ont plus de trésors et plus de marchandises à échanger que les autres sites de cette même tribu.

Territoires indiens: chaque site indigène est entouré par plusieurs cases de terrain que les indiens considèrent comme leur appartenant. Les camps et les villages ont un rayon d'une case, les villes de deux cases. Dans la fenêtre zone de l'écran Colonie, les cases appartenant aux Indiens sont indiquées par des totems.

Version Finale

COLERE ET INQUIETUDE INDIENNES

En général, les Indiens restent une entité mystérieuse, se déplaçant silencieusement dans les bois et les plaines de leurs territoires. L'attitude de chaque tribu envers les colons est une source de soucis pour tous, mais elle est entourée de mystères. Les sites indigènes ont leur propre identité, mais une révolte de toute la tribu peut se produire si vous avez un comportement brutal ou irrespectueux envers un village de cette tribu.

En plus du facteur colère tribale, chaque site indigène a un niveau d'inquiétude, qui augmente avec votre population et sa proximité par rapport au site indien. La colère tribale est engendrée par votre attitude et vos actions directes vis-à-vis des Indiens. L'inquiétude est générée par la distance qui vous sépare d'un site indien, la taille de votre colonie, la présence d'armes, etc...

Irriter les Indigenes

En général, les Indiens détestent les changements dans leur environnement. Le fait de travailler leurs terres sacrées ou de les modifier les rendront mécontents.

Améliorer les terres indiennes: si vous défrichez, labourez ou construisez une route dans les cases indiennes, ou que vous travaillez leurs terres de quelque façon sans les acheter d'abord, ils se mettront de plus en plus en colère.

Attaquer ou demander un tribut: si vous attaquez des indigènes ou leur site, l'attitude de la tribu penchera de plus en plus vers la colère. Le nombre de fois où ils ont attaqué vos possessions n'est pas pris en compte.

Si l'une de vos unités de soldats, éclaireurs ou dragons demande à un village indien de lui payer tribut, ceci accroît la colère de la tribu.

Inquiétude du village: Plus vos colonies engendrent d'inquiétude dans les villages d'une certaine tribu (voir Inquiétude du village, ci-dessous, plus le tempérament de cette tribu passera à la colère.

Capitales: toutes les actions citées ci-dessus ont plus d'effet si une capitale tribale est impliquée. Soyez prudent avec les capitales indiennes.

Profaner les cimetières: parfois, lorsque vous explorez des zones où courent des rumeurs de civilisations perdues, vous pénétrez dans des cimetières. Ceux-ci ne sont pas identifiés, mais ils peuvent appartenir à une tribu vivant dans les parages. Dans certains cas, il est profitable de fouiller ces lieux car ils renferment des trésors. Mais, attention, si vous faites cela, vous risquez de mettre les Indiens des alentours en colère, et ils essaieront de vous éradiquer du Nouveau Monde.

Le Web Manuel

Controler la colere tribale

Vous pouvez contrôler la colère indienne de façon active ou passive.

Commercer avec les Indiens: une bonne relation commerciale est parfois très utile pour dissiper certains malentendus. Vous pouvez commercer avec eux en transportant les marchandises dans un chariot ou un navire jusqu'à un village indien. Pour rétablir une amitié de façon plus efficace, offrez-leur des cadeaux au lieu de commercer (voir Effectuer l'échange).

Etablir des missions: ceci tend à réduire les suspicions et aide à former des relations cordiales. Vous pouvez établir une mission à l'intérieur d'un site indien, en créant et en envoyant des missionnaires dans les villages indiens (voir Pouvoirs du missionnaire).

Capitales: si l'une des actions ci-dessus implique une capitale, les effets sont plus intenses et donc plus favorables.

Calmer le jeu: si vous pouvez attendre, les Indiens finiront par oublier vos atrocités. Les Indigènes sont généralement des peuples accueillants, et au fur et à mesure que le temps passe, les Indiens deviendront de plus en plus contents si vos colons ne commettent plus d'actes hostiles.

Inquietude du village

En plus de l'attitude tribale générale, chaque village d'une tribu a ses propres opinions et sentiments en ce qui vous concerne. L'attitude individuelle des villages est appelée inquiétude, et contribue à la colère tribale générale. L'inquiétude est générée par les divers facteurs cités ci-dessous.

Points d'exclamation: l'inquiétude du village est indiquée par des points d'exclamation affichés sur les sites indiens. Le nombre de points d'exclamation indique la rapidité des Indiens à s'inquiéter, et les couleurs indiquent le type d'interactions que les Indiens de ce site risquent d'avoir avec vous.

Alors que l'inquiétude d'un village s'accroît, la couleur des points d'exclamation s'intensifie et passe ensuite du vert au bleu, puis au jaune, au marron et enfin au rouge. Les habitants des villages comportant des points d'exclamation verts auront des interactions amicales avec vous. Ceux qui habitent dans des villages marqués d'un point d'exclamation rouge sont en colère et risquent d'attaquer dès que possible. Les points d'exclamation bleus et jaunes indiquent des comportements moins prévisibles, mais les habitants des villages marqués d'un point bleu sont, en général, plus accueillants que ceux marqués d'un point jaune.

Si un site indigène est inquiété par une colonie européenne autre que la vôtre, des points d'exclamation apparaissent sur un fond de couleur, correspondant à la nation européenne qui les inquiète.

Le Manuel

Qu'est-ce qui inquiète les indiens

Densité de la population et des bâtiments: votre présence inquiète les Indiens. Ils se méfient de vous au départ, car ils ne comprennent pas vos agissements et votre culture. Mais, plus la population d'une colonie est importante, plus vous possédez de bâtiments, plus ceux-ci sont proches des indiens, plus ils deviennent inquiets.

Armes: si vous amenez des armes dans votre colonie (mousquets et/ou canons), vous augmentez les inquiétudes des Indiens. Si vous placez un soldat près d'un village indien, ses habitants deviendront de plus en plus inquiets.

Missionnaires étrangers: si une puissance étrangère a établi une mission dans un village indien des alentours, le village s'inquiétera de plus en plus de votre présence, car les missionnaires étrangers disent du mal de vous et de vos colons.

Calmer l'inquiétude des Indiens

Le commerce avec les Amérindiens contribue au rétablissement de la confiance et réduit l'inquiétude (Voir Contrôler la colère tribale), et un missionnaire travaillant dans un camp permet de réduire la méfiance et de ne pas éveiller l'alarme. Si vous établissez une mission dans un camp où il y a déjà une mission étrangère, vos missionnaires aident à contrôler la situation. L'un de vos missionnaires peut dénoncer l'hérésie d'un missionnaire étranger dans un camp indien, les Indiens détruiront alors la mission étrangère (Voir Pouvoirs du missionnaire, ci-dessous).

INTERAGIR AVEC LES INDIENS

Lorsqu'une unité entre dans un village indien, certaines formes d'interactions se produisent. Dans la plupart des cas, un menu contenant les différentes actions possibles apparaît, et vous choisissez le type d'interaction désirée. Le contenu du menu varie en fonction du type d'unité que vous placez dans le village.

Commercer avec les Indiens

Lorsque les Européens arrivèrent aux Amériques, ils découvrirent que le commerce avec les Indigènes pouvait être très rentable. Les Indiens avaient des années d'expérience dans la capture des castors, l'exploitation de l'argent, du coton, de la canne à sucre, et ils étaient prêts à échanger ces denrées contre de marchandises produites à bas prix en Europe. Ces marchandises, comme les outils, les bijoux de pacotille ou les vêtements européens pouvaient assurer une grande quantité de denrées produites par les Indiens.

Dans *Colonization*, vous pouvez également commercer avec les Indigènes de façon très profitable. Le commerce apporte un plus aux relations entre votre peuple et les tribus indigènes. Si vous arrivez à maintenir des relations amicales et commerciales avec les Indiens, vous pouvez très bien coexister pacifiquement et faire des bénéfices en même temps.

Pour faire du commerce avec un village indien, vous devez déplacer un chariot ou un navire contenant au moins une marchandise, jusqu'au village.

Economie indienne

En général, vous pouvez deviner la structure offre/demande d'une économie indigène en examinant le terrain sur lequel vit cette tribu. Les marchandises et les denrées produites par les terres entourant le village, abondent probablement à l'intérieur de celui-ci. Les marchandises qui ne sont pas produites dans les environs immédiats sont probablement peu abondantes. Les Indiens sont donc favorables au commerce des choses dont ils ont besoin; ils n'achèteront pas des denrées qu'ils produisent en abondance.

Eclaireurs comme émissaires: vous pouvez connaître les denrées que veut échanger un village en envoyant un émissaire (un colon monté) pour parler au chef. Placez l'éclaireur dans le village, et choisissez l'option "Demander à parler au chef" sur le menu. Le chef vous dira ensuite ce dont le village a besoin et ce que pourrait apprendre un colon s'il vivait dans le village (voir Autres interactions, ci-dessous). Chaque fois que vous envoyez un éclaireur dans un village, il risque de ne pas revenir vivant. Cette possibilité est influencée par l'attitude de la tribu.

Explorer les arrangements commerciaux: pour pouvoir parler commerce avec une tribu, vous devez rencontrer ses représentants sur la terre ferme. Vous ne pouvez pas entamer de négociations en envoyant simplement un navire ou un chariot dans un village que vous venez de découvrir. Cependant, après la première rencontre, si vous voulez négocier avec un village, mais que vous n'avez pas d'éclaireur, vous pouvez envoyer un navire ou un chariot au village et refuser tout commerce, simplement pour découvrir ce dont ils ont besoin.

Effectuer l'échange

Initier l'échange: pour commercer avec un village, une ville ou un camp indien, vous devez amener les marchandises au village. Vous pouvez les amener à l'aide d'un navire, pour les villages côtiers, ou par chariot. (Placez simplement le navire ou le chariot dans le village).

Obtenir un accord d'échange: si les Indiens sont prêts à faire du commerce, ils examinent les marchandises et vous offrent de l'or s'ils veulent acheter. Vous avez la possibilité de marchander avec eux si vous pensez que leur offre est trop basse, ou bien vous pouvez accepter. Lorsque vous acceptez l'offre, les marchandises sont déchargées et vos finances sont ajustées en conséquence.

Offrir un cadeau: cependant, vous pouvez très bien ne pas accepter de paiement pour vos marchandises et en faire cadeau aux Indiens. Ceci est très utile si vous désirez calmer la colère des Indiens. En leur offrant des cadeaux, leur colère diminue plus rapidement.

Acheter aux Indiens: que vous leur offriez des cadeaux ou vendiez vos marchandises, les Indiens essaient de vous vendre leurs marchandises. Ils vous en offrent trois, et lorsque vous avez choisi celle que vous désirez, vous pouvez marchander le prix ou refuser. Si vous acceptez l'échange, vos cales seront remplies des marchandises appropriées et vos finances réduites, selon les termes de l'échange.

Loisirs Manuel

Restrictions

Indigènes en colère: si vous amenez des marchandises dont le village n'a pas besoin, les Indiens refuseront le commerce. Si la tribu est en colère à cause de certaines de vos actions, ou si seul le village en question est en colère (point d'exclamation rouge), les Indiens ne commerceront pas avec vous.

Indigènes agités: si la tribu connaît des agitations à ce moment précis, le village ne commercera pas avec vos navires.

Echanges consécutifs: si les Indiens veulent commercer, ils vous proposent au moins trois marchandises ou denrées différentes, mais jamais les mêmes deux fois de suite. Si vous essayez de vendre la même marchandise au même village, lors de deux expéditions consécutives, les villageois refuseront l'échange. La seule exception à cette règle concerne les mousquets. Les Indigènes ne les refusent presque jamais.

Commerce avec les navires: les Indiens ne commercent pas avec les navires, à moins que votre peuple ne connaisse déjà la tribu. La rencontre doit s'effectuer entre deux unités au sol. De plus, l'attitude méfiante des Indigènes envers les navires, diminue la rentabilité de ce moyen d'échange. Les Indigènes préfèrent commercer avec les chariots en provenance de colonies connues.

Autres interactions

Vivre parmi les Indigènes: chaque fois qu'une unité de colons ou de pionniers pénètre dans un village accueillant, elle a la possibilité de vivre parmi les Indigènes. Si vous choisissez cette option, les Indiens pourront enseigner des aptitudes au colon. Un colon qui est déjà qualifié n'obtiendra pas d'autres aptitudes, mais les Indiens seront fiers de l'avoir parmi eux. Les Indiens ne permettent pas aux petits criminels de vivre parmi eux.

Demander un tribut: les soldats, les dragons et les éclaireurs peuvent demander à un village de payer tribut, dans l'espoir d'obtenir de l'or des Indigènes.

Attaquer un village: les soldats, les dragons et les éclaireurs peuvent attaquer un village. Choisissez simplement cette option sur le menu pour entrer dans le village et l'attaquer.

Rencontrer le chef: les éclaireurs peuvent demander à parler au chef du village. Ils peuvent également prendre connaissance de toutes les marchandises et les denrées que les villageois désirent acheter aux colons, ainsi que les aptitudes que les Indiens sont prêts à enseigner aux Européens. De plus, le chef pourra vous en apprendre plus sur les terres alentour, ce qui révèle sur la carte de vastes zones de terres inexplorées. Le chef pourra également offrir un cadeau, de l'or ou des perles à l'éclaireur.

Convois de trésors: si vous vous emparez d'un camp indien, vous y trouverez peut-être des drésors. Pour les transporter, vous obtenez une unité spéciale: un *convoi de trésors*. Un convoi de trésors remplit six compartiments des cales d'un bateau (il faut un galion pour transporter votre prix jusqu'en Europe). Si vous garez le convoi de trésors dans une colonie côtière, votre Roi enverra un de ses galions pour le transporter pour vous... moyennant finance.

Missionnaires

Les missionnaires sont des émissaires très utiles dans vos colonies. Ils sont utilisés pour influencer l'attitude de la population indigène concernant vos colonies et celles des autres puissances européennes. Ils peuvent même inciter les Indiens à attaquer d'autres colonies européennes. N'importe quel colon peut devenir missionnaire, mais les experts missionnaires effectuent toutes leurs tâches mieux que les non-experts.

Obtenir des Missionnaires

Il existe plusieurs méthodes pour obtenir des missionnaires.

Experts missionnaires: vous pouvez les acheter à l'université royale ou ils peuvent apparaître comme les autres immigrants sur les docks, en Europe (voir L'Ecran Europe).

Ordonner des missionnaires: n'importe quel colon, même les colons qualifiés des docks européens, peut être sacré missionnaire, avant qu'il n'embarque pour le Nouveau Monde. De plus tout colon habitant dans une colonie possédant une église ou une cathédrale peut être ordonné missionnaire.

Pouvoirs du missionnaire

Un missionnaire qui entre dans un village indien a plusieurs options:

Etablir une mission: un missionnaire peut *établir* une mission en choisissant cette option sur le menu qui apparaît lorsqu'il essaie d'entrer dans un site indien. La présence d'une mission dans un village indien réduit l'inquiétude qui y règne, et par conséquent la colère générale de la tribu. Si un village est inquiété par une autre puissance européenne, votre missionnaire se chargera d'accroître l'inquiétude des villageois envers cette puissance. Un site indien contenant une mission est représenté par une petite croix de la couleur de la nation, venant se superposer à l'icône du village. Les missions établies par des experts missionnaires apparaissent d'une couleur plus vive que les autres.

Dénoncer une hérésie: un missionnaire qui entre dans un village indien contenant déjà une mission envoyée par une autre puissance européenne, a la possibilité de *dénoncer la mission existante* comme une hérésie par rapport à la vraie religion. Lorsque cette déclaration a été faite, les Indiens se réunissent pour décider de ce qu'ils vont faire. L'un ou l'autre des missionnaires sera brûlé vif. Votre succès dans cette situation dépend de l'opinion qu'ils ont de vous et de votre adversaire.

Inciter les indiens: un missionnaire peut entrer dans un village et demander le soutien de la population dans une guerre contre une autre puissance européenne. Si vous choisissez cette option, les Indiens vous demanderont quelles colonies européennes vous désirez qu'ils attaquent, et vous offriront de le faire, moyennant finance. Le prix qu'ils vous demandent dépend de trois facteurs: le nombre de missions que vous avez dans les villages de leur tribu, leur attitude actuelle envers vous, et leur attitude envers les Européens que vous leur demandez d'attaquer. Plus vous avez de missions, plus les Indiens vous apprécient et plus ils sont enclins à attaquer votre ennemi.

Le Vieux Garnel

GUERRES INDIENNES

Les colons Anglais menèrent beaucoup de guerres contre les Indiens. Souvent, ce n'était que des querelles, aux combats peu intensifs, qui duraient des années. Ces longues périodes étaient ponctuées de périodes de violence intense et de paix relative. Peu de colonies permanentes connaissaient de longues périodes de paix.

Ces guerres étaient souvent des ripostes immédiates à des incidents mineurs, qui dégénéraient en courtes périodes de guerre. La plupart de ces incidents étaient occasionnés par les traitements injustes et brutaux infligés à la population indigène par les colons.

Si par malheur, vous laissez monter la colère dans une tribu, à tel point que tous ses villages portent un point d'exclamation rouge, les Indiens attaqueront sans pitié toutes vos colonies et vos unités. Il est souvent difficile d'éviter tous ces conflits, mais ce n'est pas impossible. Il ne tient qu'à vous de juger si ces guerres peuvent se produire sans risques majeurs ou non.

Si vous vous retrouvez en guerre contre les indigènes, essayez de réduire leur colère en utilisant les techniques mentionnées ci-dessus (voir Contrôler la colère tribale), puis attendez qu'ils se calment.

Le Vieux Manoir

TRAITER AVEC LES PUISSANCES COLONIALES

Tous vos rivaux européens essaieront de dominer les Amériques pour établir un monopole sur le commerce américain. Alors que vous vaquez à vos occupations de colon, vous rencontrerez des navires étrangers en haute mer, et parfois même dans des eaux qui vous appartiennent.

Les Européens essaieront de coloniser de façon agressive toute la zone du Nouveau Monde, par quelque moyen que ce soit. S'ils remarquent un point faible dans votre attitude ou la façon dont vous vous développez, ils essaieront d'en tirer le meilleur parti et d'attaquer vos forces. Ils essaieront de s'emparer de vos colonies et de forcer la population à les reconnaître comme chefs. Pour dominer dans le Nouveau Monde, vos rivaux vont utiliser leurs forces navales et terrestres autant qu'ils pourront afin d'interrompre vos échanges commerciaux.

Conseiller des affaires étrangères: il dispose de renseignements sur les activités et les colonies des autres puissances européennes. Au départ, le rapport indique seulement des généralités politiques, comme par exemple qui est en guerre contre qui. Une fois que Jan de Witt a rejoint votre Congrès Continental (ce qui vous permet de commercer avec les autres colonies), les rapports sont plus détaillés. Vous obtenez une comparaison de toutes les puissances européennes, un total de la population du Nouveau Monde, le nombre total de colonies de chaque puissance, la taille moyenne de ces colonies, ainsi qu'une évaluation de vos forces militaires, navales et marchandes.

PUISSANCE NAVALE ET CONFLIT



Vos adversaires européens ont accès aux mêmes navires que vous, des navires marchands et des vaisseaux de guerre. Comme les autres unités, les navires étrangers sont accompagnés de cases d'ordres afin de connaître leur nationalité. Le nombre figurant dans la case d'ordre d'un navire étranger n'indique pas l'ordre qu'il effectue, mais le nombre de compartiments de sa cale contenant des marchandises ou des denrées. Ceci est un renseignement important pour vos corsaires et vos frégates à la recherche d'un butin.

Rapport du conseiller naval: ce conseiller dispose de renseignements concernant tous vos vaisseaux en jeu. Ce rapport établit la liste de tous vos vaisseaux, des marchandises transportées par chacun, de leur position actuelle et de leur destination (s'ils ont des ordres à long terme).

Le Vieux Manuel

Vaisseaux de guerre

Il y a trois types de vaisseaux de guerre dans *Colonization*. Certains sont affrétés par le gouvernement qui les produits (bâtiments de guerre et frégates), alors que d'autres sont officiellement réprouvés (corsaires). Tous les types de navires sont capables de couler ou d'endommager un autre vaisseau, et s'emparer de leur cargaison en haute mer. Voir le diagramme d'unités navales pour obtenir un résumé des informations concernant les navires. Remarque: une fois que Magellan a rejoint votre Congrès Continental, le nombre de déplacements accordés à vos vaisseaux augmente de un.

Bâtiments de guerre: ces vaisseaux très puissants apparaissent seulement dans les eaux américaines lorsque la Guerre d'Indépendance se développe. Votre mère-patrie les enverra pour affronter vos forces, et si une intervention étrangère (voir Intervention Etrangère) se produit, vous recevrez plusieurs de ces navires en renfort. Ils sont puissamment armés de canons et peuvent transporter d'importantes forces d'invasion ou des marchandises. Bien que ces navires soient de puissants vaisseaux de guerre et qu'ils se déplacent de 6 cases par tour, souvenez-vous que lors de combats navals, ils ne vous garantiront pas automatiquement le succès.

Frégates: ce sont des canonnières dangereuses, capables de couler ou d'endommager n'importe lequel de vos vaisseaux. La cale des frégates est divisée en trois compartiments, et elle peuvent se déplacer de 6 cases par tour.

Vaisseaux corsaires: ces vaisseaux appartiennent à des individus qui ont obtenu une lettre de marque de leur gouvernement, leur donnant le "droit" de piller les navires étrangers. Les corsaires étrangers peuvent être très dangereux pour votre commerce, car ils n'observent aucun code de comportement international. Les nations qui les affrètent ne contrôlent pas leurs actions. Les vaisseaux corsaires se déplacent de huit cases par tour et ont deux compartiments.

Patrouilleurs: ces vaisseaux armés ont une zone de patrouille qui s'étend à toutes les cases qui leur sont adjacentes. Cette zone est considérée comme une zone d'observation du vaisseau. Par conséquent, les navires étrangers qui traversent cette zone peuvent être ralentis ou interceptés. Dans certains cas, les vaisseaux étrangers passent à côté des vaisseaux de guerre sans problèmes.

Bloquer les ports: pour interrompre le commerce qui s'effectue à partir de vos ports, les vaisseaux de guerre étrangers les bloquent. Ils y parviennent en se tenant juste à la sortie du port et en attaquant tous les navires qui essaient d'entrer ou de quitter le port. Bien entendu, vous pouvez faire la même chose.

Batailles navales: les batailles en mer entre les vaisseaux sont déclenchées de la même manière que les batailles sur le continent. Essayez de pénétrer dans une case occupée par un ennemi et la bataille éclate.

Le Vieux Grimoire

Forts et forteresses: les colonies côtières qui ont construit un fort ou une forteresse contrôlent les cases de mer adjacentes. Cette zone est identique à la zone de patrouille d'un vaisseau de guerre, sauf que les forts et forteresses ouvrent le feu sur les vaisseaux qui passent, tout en ralentissant leur progression.

Alors que les forts et les forteresses disposent d'artillerie, ceux dans lesquels vous avez placé des unités d'artillerie voient leur force augmenter, et plus la fortification est importante, plus l'artillerie est puissante.

Navires cargos

En plus des vaisseaux de guerre, vous disposez de trois types de vaisseaux cargos dans le jeu. Ils peuvent transporter des hommes et du matériel, mais ne peuvent pas initier le combat. Ils se déplacent à des vitesses variables, et ont des contenances qui varient également (voir le digramme d'unités navales).

CONQUÊTE DES TERRES ET DIPLOMATIE

Alors que vos colonies s'étendent et que vous en construisez de plus en plus, vous allez rencontrer d'autres Européens sur les terres. Vos décisions concernant l'attitude à adopter envers eux sont très importantes. Dans certains cas, le gouvernement de la puissance avec laquelle vous traitez, vous forcera à agir ou ne vous laissera aucun choix, mais parfois, vous serez libre de décider de ce qui convient le mieux à la situation. Mais, souvenez-vous que contrairement aux indigènes, les Européens sont sans pitié. Rien ne les arrêtera s'ils ont décidé de contrôler certains des territoires si durement obtenus.

Guerre

Si vous commettez un acte de guerre contre une puissance coloniale, elle vous déclarera immédiatement la guerre et ripostera vigoureusement. Un acte de guerre consiste à attaquer un colon ou une des colonies de cette puissance. De plus, si vous attaquez un de ses vaisseaux en mer avec un vaisseau affrété par votre gouvernement (frégate), elle considérera cela comme un acte de guerre. Vos corsaires peuvent attaquer, sans craintes de représailles les vaisseaux des autres puissances européennes car ils portent des drapeaux pirates et pas le pavillon national; mais, les rumeurs circulent vite, même dans le Nouveau Monde.

Lorsque la guerre a été déclarée, elle continue jusqu'à ce que l'un des deux camps cherche et obtienne la paix par des moyens diplomatiques. Ces guerres coloniales peuvent s'éterniser, épuisant les ressources des deux camps. Les longs conflits peuvent avoir des effets néfastes pour les deux camps, et il est conseillé de les éviter autant que possible. Cependant, vous aurez parfois intérêt à mener une campagne rapide, si vous pensez que le conflit peut être réglé rapidement.

Le Vieux Manuel

Traités de paix

Vous pouvez essayer d'obtenir la paix par des moyens diplomatiques (voir ci-dessous) ou accorder la paix à un adversaire repentant. La signature d'un traité symbolise la cessation des hostilités entre les sections coloniales des deux signataires. Cependant, si un traité n'est pas un engagement formel, l'un ou l'autre camp peut ne pas le respecter.

Diplomatie

Contacter une puissance étrangère: les communications entre vous et vos adversaires peuvent se produire de plusieurs façons. Chaque fois que vous vous trouvez sur une case adjacente à celle d'une unité étrangère, il y a de fortes chances que des envoyés de l'unité étrangère essaient d'entrer en contact avec vous. Vous pouvez également envoyer un éclaireur (colon à cheval), dans une ville ennemie, afin de parler avec le maire.

Les négociations: le ton et le résultat des négociations dépendent largement du tempérament de votre rival, qui va de lâche à agressif. Ce tempérament est affecté par de nombreux facteurs, comme par exemple une comparaison de vos deux empires, du point de vue militaire, économique et stratégique.

Si vous avez accru votre puissance militaire, votre rival redoutera peut-être de vous affronter. Dans le cas contraire, il se peut qu'il veuille une guerre afin de tirer parti des possibilités offertes. Vous aurez également des situations où votre adversaire vous demandera ou paiera un tribut pour éviter la guerre, essaiera de s'allier à vous contre une troisième puissance (y compris les indigènes), ou sera prêt à faire la paix.

Lors des dialogues avec votre adversaire, vous devrez choisir les réponses sur un menu d'options et lire les résultats.

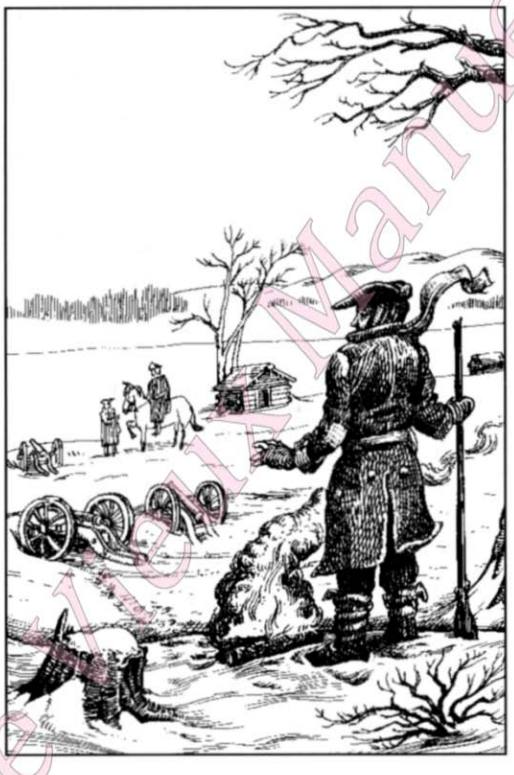
Mercenaires

Lorsque votre richesse atteint une certaine somme (environ 5000 dollars) et que les puissances étrangères commencent à vous remarquer, elles vous proposeront peut-être des forces mercenaires pour vous aider dans votre cause. Dans la plupart des cas, ces troupes sont des "forces armées combinées", c'est-à-dire un mélange d'unités de cavalerie (dragons), d'artillerie et d'infanterie (soldats). Vous pouvez payer le prix demandé et louer ces forces, ou vous pouvez refuser, mais vous ne pouvez pas choisir de louer les services d'une seule partie des forces proposées. Une fois louées, les forces mercenaires ressemblent aux vôtres, et ce sont toujours des vétérans. On vous reproposera ces forces mercenaires même si vous les refusez la première fois qu'on vous les propose.

COMMERCE COLONIAL

Une fois que Jan de Witt aura rejoint votre Congrès Continental (voir Pères fondateurs, concepts et puissances), vous pouvez commercer avec les colonies d'autres nations, à condition que vous ne soyez pas en guerre avec elles. Pour effectuer ce commerce, placez un navire ou un chariot dans la colonie étrangère, et proposez une marchandise. Ils vous proposeront ensuite une autre marchandise en échange ou achèteront simplement. C'est à vous de décider.

INDEPENDANCE



Le Vieux Manuel

Le but de *Colonization* est d'obtenir l'indépendance par rapport au Royaume. Ceci n'est pas une tâche facile. Tout ce que vous avez élaboré au fil du jeu, organisation, construction, production, exploration et croissance, sera mis à l'épreuve du feu. Vous devez faire face aux forces du Royaume et sortir vainqueur de la guerre pour pouvoir vous déclarer nation indépendante.

TENSIONS CROISSANTES

Alors que votre gouvernement colonial s'améliore et répond de mieux en mieux aux demandes de vos citoyens, la mère-patrie est perçue de plus en plus comme une source de problèmes. La Couronne augmente continuellement les impôts (apparemment pour des raisons saugrenues), ce qui rend votre commerce avec elle beaucoup moins rentable. La part du Roi augmente alors que celle de la colonie diminue!

La croissance et le développement de votre gouvernement vont soutenir votre cause. Au fur et à mesure que vos colonies grandissent et que leurs habitants s'évertuent à créer des institutions gouvernementales, des leaders émergent ou vous soutiennent dans la lutte. Ces Pères fondateurs rejoignent le Congrès Continental.

Les colons développent un sens croissant d'indépendance et d'appartenance à une communauté, ce qui est favorable à votre cause, et les rend plus productifs et efficaces. Lorsque la moitié (50%) de vos colons pensent qu'il est temps de couper les liens avec la mère-patrie, vous pouvez déclarer l'indépendance!

Rapport du Congrès Continental: ce rapport contient des informations importantes concernant vos progrès vers l'indépendance. Ces renseignements vous donnent une idée du sentiment de rébellion, des pères fondateurs, de la force expéditionnaire royale et des sessions du Congrès Continental. Pour plus de détails, veuillez lire ce qui suit.

IMPÔTS ET BOYCOTT

Au début du jeu, le Roi de votre mère-patrie soutient gratuitement vos efforts, mais au fur et à mesure que le temps passe, il vous demandera une part de plus en plus grande des bénéfices. La méthode la plus facile pour obtenir ces bénéfices consiste à taxer les échanges commerciaux. Après tout, le Roi vous a permis de vous installer dans le Nouveau Monde, il a fourni les fonds et le matériel nécessaires. Et quand vous avez besoin de renforts maritimes, qui vous propose d'envoyer ses frégates et galions?

Le Roi annonce toutes les augmentations d'impôts et vous en indique la raison. Le Roi semble toujours avoir une excuse pour augmenter les impôts, mais vous risquez de ne pas être du même avis. Chaque fois qu'il augmente le taux de contributions, une partie de votre population pourra s'insurger, exprimant son opposition. Vous avez le choix de vous soumettre au nouvel impôt ou de manifester contre la Couronne. Si vous manifestez, en jetant une partie de vos marchandises par-dessus bord et en refusant de payer le nouvel impôt, vous ne pourrez plus acheter ou vendre cet article dans votre port d'attache, jusqu'à ce que vous ayez payé les arriérés d'impôt qui se sont accumulés pendant le boycott.

Abandonware Manuel

Si vous décidez de payer les arriérés, cliquez sur l'article boycotté dans l'entrepôt européen, et choisissez de payer la somme due. Vous pourrez à nouveau acheter cet article.

Remarque: lorsque Jakob Fugger rejoint le Congrès, vous n'avez plus besoin de payer les arriérés d'impôts pour reprendre le commerce des marchandises boycottées.

Cloches de la liberté

Le succès et la bonne réaction de votre gouvernement colonial, ainsi que sa capacité à produire des articles de presse contre la Couronne, se reflète par la production de *cloches de la liberté* dans vos colonies. Plus vous faites d'efforts dans le domaine gouvernemental (c'est-à-dire plus vous avez de colons qui travaillent dans les bâtiments gouvernementaux), et plus la presse et les journaux circulent à l'intérieur des colonies, plus votre gouvernement s'améliore rapidement et plus la population désire soutenir le mouvement d'indépendance (en d'autres termes, vous produisez plus de cloches). Les cloches de la liberté sont utilisées pour calculer de nombreux facteurs dans *Colonization*, comme indiqué ci-dessous.

Sentiment de rebellion

La moyenne entre la totalité des cloches de la liberté produites dans votre empire colonial et la population détermine le sentiment de rébellion; c'est en fait l'avis favorable de la population à la notion d'indépendance.

Lorsque le sentiment de rébellion atteint 50% dans vos colonies, vous pouvez déclarer l'indépendance, mais pas avant. Lorsque le sentiment de rébellion est au-dessous de la moitié, ceci indique que la population ne soutiendrait pas un mouvement contre le Roi. A la fin du jeu, lorsque le score est calculé, vous recevez un point supplémentaire pour chaque point de sentiment de rébellion.

Le rapport de votre Congrès Continental, que vous trouverez dans le menu Rapports, vous donne un rapport mis à jour du sentiment de rébellion.

Les fils de la liberté

A l'intérieur de chaque colonie, le nombre de cloches de la liberté produites détermine le pourcentage de la population de cette colonie appartenant aux Fils de la Liberté (une organisation fondée pour protéger les droits des individus contre la tyrannie de la Couronne). Les Fils de la Liberté sont prêts à agir contre le Roi pour protéger les droits des colonies. Ils entreprendront des actions courageuses afin d'inciter le roi à abaisser ses impôts, et ils s'insurgeront contre les armées du Roi lorsque l'indépendance aura été déclarée. La fenêtre population de chaque colonie indique le nombre de colons appartenant aux Fils de la Liberté.

LesJeuxVidéo.com

Bonus production: la liberté économique et politique, ainsi que la compétition au sein d'une communauté combinées à une ferme vision du futur et une croyance dans les institutions gouvernementales stimulent inévitablement la croissance de l'économie. Donc, lorsque la moitié (50%) de la population d'une colonie appartient aux Fils de la Liberté, toute la production à l'intérieur de la colonie est augmentée d'un point. Lorsque l'appartenance aux Fils de la Liberté atteint les 100%, toute la production de la colonie est encore augmentée d'un point.

Contrès continental

Dès que votre première colonie est fondée, les hommes les plus en vue de la communauté commencent à débattre des problèmes concernant tous les citoyens. Ces débats se prolongent tout au long de l'histoire de vos colonies et se divisent en cinq principales catégories: politique, économie, militaire, religion et exploration. Les grands hommes (et femmes) possédant de grandes idées se détachent des débats et rejoignent le Congrès Continental; ils sont appelés les *pères fondateurs*.

Il y a cinq pères fondateurs pour chacune des cinq catégories indiquées ci-dessus. Chaque père fondateur émet une idée et la propose à votre gouvernement, sachant que ceci pourrait modifier le développement de votre colonie de façon fondamentale. La totalisation de toutes les cloches de la liberté produites dans votre empire colonial détermine la rapidité à laquelle ces idées sont découvertes et à quelle époque ces grands penseurs se développent.

Le rapport de votre Congrès Continental (menu Rapports) vous donne des renseignements mis à jour concernant la création d'un nouveau membre du Congrès, et quels sont les membres qui le composent.

Une liste de tous les pères fondateurs ainsi que leurs idées et pouvoirs se trouve à la fin de ce chapitre.

DECLARER ET OBTENIR VOTRE INDEPENDANCE

Chaque fois que le sentiment de rébellion atteint les 50% ou plus, vous pouvez déclarer l'indépendance. Une fois fait, vous ne pouvez pas changer d'avis. La décision est irrévocable. Vous devenez immédiatement un ennemi de la Couronne, et perdez tous vos amis dans votre mère-patrie. De plus, le pourcentage de la population qui n'appartient pas aux Fils de la Liberté, aidera la Couronne de n'importe quelle façon.

Remarque: vous devez déclarer l'indépendance avant 1800 sinon le jeu s'arrêtera à cette date. Cependant, le jeu s'arrêtera en 1800, quelles que soient les circonstances.

Les fils de la liberté pendant la révolution

L'appartenance aux Fils de la Liberté est extrêmement importante durant la révolution. Les Fils de la Liberté travaillent en faveur de l'indépendance et doivent être soutenus de toutes les manières possibles. Ils vous aideront à maintenir une production élevée, rendre l'armée continentale plus forte, et exécuteront des actes de guérilla pour soutenir votre armée sur le terrain.

Heuvux Mineral

Rassemblement de l'armée continentale: au cours du tour où vous déclarez l'indépendance de votre nation, un certain nombre de vos soldats vétérans rejoignent l'armée continentale. Remarque: cependant, une colonie ayant moins de 50% de Fils de la Liberté est une ville conservatrice qui ne comporte aucune troupe de l'armée continentale. Par exemple, une colonie disposant de 60% d'appartenance aux Fils de la Liberté produira seulement quelques unités de l'armée continentale, alors que 90% ou 100% d'affiliation en produira beaucoup.

Bonus de combat de soutien populaire: pendant la révolution, les statuts Fils de la Liberté ou Conservateur sont très importants pendant le combat. Chaque fois qu'une colonie est attaquée, l'attaquant reçoit un bonus de combat équivalent au soutien de sa cause dans la ville. Par exemple, si vos troupes attaquent une colonie composée de 60% de Fils de la Liberté, elle reçoit un bonus de combat de 60%. Si l'armée du Roi attaque la même colonie, elle recevra un bonus de 40%, équivalent au pourcentage de la population qui n'appartient pas aux Fils de la Liberté.

Commerce au cours de la rébellion: lorsque vous avez déclaré l'indépendance de vos colonies, votre port d'attache refuse votre commerce. Vous ne pouvez plus accéder à l'écran Europe. Cependant les colonies qui disposent de postes de douane, commercent non pas avec la mère-patrie, mais avec d'autres ports, en Europe et dans les colonies. Certains de ces échanges sont plutôt du commerce clandestin avec les ports coloniaux, alors que d'autres seront effectués avec les puissances étrangères du Vieux Continent.

Quel que soit le type de commerce, les caisses royales ne seront pas affectées. Cependant, les ports avec lesquels les postes de douane font des échanges, ont leurs propres tarifs et taxes, parfois si élevés que le revenu net est seulement 50% du revenu normal.

Vous pouvez non seulement faire du commerce avec l'Europe par l'intermédiaire de vos postes de douane, mais vous pouvez également continuer à commercer avec vos partenaires européens (assumant, bien entendu, que Jan de Witt fait partie de votre Congrès Continental). Remarque: vous obtiendrez les meilleurs prix et marchandises auprès de vos alliés, la puissance qui est prête à intervenir pour vous aider.

Cloches de la Liberté pendant la révolution

Lors de la rébellion, il est important de continuer à produire autant de cloches de la liberté que possible, et cela pour deux raisons: maintenir la force des Fils de la Liberté, et recevoir ainsi le soutien de la population, et essayer de persuader une puissance étrangère d'intervenir à vos côtés. Pendant le tour qui suit votre déclaration d'indépendance, vous recevrez un message de l'un de vos conseillers, vous informant du nombre de cloches que vous devez produire pour recevoir l'aide d'une puissance étrangère.

Dans une colonie occupée par les troupes du Roi, les cloches de la liberté ont un effet totalement contraire à celui qu'elles ont dans une colonie où vos forces sont au pouvoir. Les cloches accroissent le sentiment conservateur au lieu du sentiment de rébellion.

La force expeditionnaire royale

Les forces militaires de la Couronne comprennent une *force expéditionnaire*, formée pour exécuter des opérations en terres étrangères. C'est la force dont vous devez vous méfier si une révolte se produit dans le Nouveau Monde. Cette force est composée d'unités d'infanterie, de cavalerie, d'artillerie et de vaisseaux de guerre.

Les unités de la force expéditionnaire sont très entraînées et rassemblent des soldats de l'armée régulière du Roi, et dans des circonstances ordinaires, sont plus efficaces que les troupes produites par vos colonies (voir le diagramme des forces de combat).

Bonus de bombardement de la force expéditionnaire royale: en plus de leur force de combat accrue, les forces du Roi sont soutenues par des unités d'artillerie et de bombardement naval supérieures, lorsqu'elles attaquent des colonies. Ceci entraîne un bonus automatique de 50% lorsque les troupes du Roi attaquent les colonies.

Le seul point faible de ces troupes est leur manque de connaissance du terrain dans le Nouveau Monde. Les forces coloniales reçoivent donc un bonus embuscade lorsqu'elles se battent dans la campagne contre les forces du Roi (voir Attaquer et défendre).

Le rapport de votre Congrès Continental (menu Rapports) vous donne des renseignements mis à jour concernant la taille actuelle de la force expéditionnaire royale.

Intervention etrangere

Lorsque vous avez déclaré votre indépendance et que la guerre commence, l'une des puissances étrangères pourra offrir son soutien à votre cause. Ceci se produit si vous arrivez à la convaincre que votre cause est viable, justifiée et honorable. En général, son gouvernement penche déjà en votre faveur, mais la population doit être convaincue. Vous pouvez y arriver en produisant le nombre de cloches de la liberté qu'elle demande. Lorsque la puissance étrangère intervient, vous recevez plusieurs avantages:

Bonus de bombardement: la puissance étrangère apporte son propre bonus de bombardement, que vous utilisez chaque fois que vous attaquez des colonies conservatrices. Ce bonus est identique à celui de la force expéditionnaire royale mentionné ci-dessus.

Bâtiments de guerre: la puissance étrangère met plusieurs vaisseaux de guerre à la disposition de votre cause. Ces vaisseaux portent votre pavillon et vous les contrôlez complètement.

Troupes au sol supplémentaires: vous recevrez des troupes au sol supplémentaires lorsque la puissance étrangère se rallie à votre cause. Ces troupes ressemblent et fonctionnent comme des forces ordinaires de l'armée continentale, et sont transportées dans un vaisseau de guerre qui s'amarre à l'un des ports que vous contrôlez. Si vous n'avez pas de port, vous aurez déjà perdu la guerre (voir ci-dessous).

Version Manuel

Cloches de la liberté après l'intervention: même après l'intervention d'une puissance étrangère, il est important de continuer à produire des cloches de la liberté. A la fin du jeu, vous recevrez des points pour toutes les cloches de la liberté que vous avez produites après l'intervention.

Forces mercenaires

Lors de la révolution américaine, les mercenaires Hessian se joignirent rapidement aux Américains pour obtenir la liberté. En fait, les professionnels Hessian ont contribué à transformer l'armée hétéroclite des colons en vraie armée, grâce à la discipline et l'entraînement.

Lorsque la révolution commence, la puissance étrangère qui désire intervenir à vos côtés, vous offrira des forces mercenaires. Leur prix est assez élevé, mais elles pourront vous apporter une aide inestimable.

Gagner ou perdre la rebellion

La révolution américaine fut un rare exemple de petite puissance coloniale dominant une importante puissance internationale dans une guerre d'indépendance. Bien qu'ils perdirent une partie des combats, les Américains parvinrent à remporter la victoire. Les colonies arrivèrent à rassembler une petite armée, menée par de courageux leaders dont les décisions judicieuses permirent de remporter la victoire contre de petites forces royales dans des opérations de petite envergure; l'intervention des forces françaises contribua à confirmer la victoire finale.

Gagner la rébellion

Pour gagner la révolution, vous devez démontrer vos capacités à protéger et défendre votre peuple et vos institutions. Pour cela, vous devez faire deux choses:

- Contrôler toutes vos colonies.
- Réduire considérablement les forces expéditionnaires royales, de façon à ce qu'une très petite minorité de leurs troupes demeure dans le Nouveau Monde ou dans le Vieux Continent.

Perdre la rébellion

La guerre n'est pas si facile à gagner, mais elle n'est pas difficile à perdre non plus. Vous êtes vaincu si l'une des situations suivantes se produit:

- Les forces expéditionnaires royales contrôlent toutes vos colonies, mettant fin à toute résistance.
- Les forces expéditionnaires royales contrôlent toutes vos colonies côtières, empêchant votre empire d'importer ou d'exporter des marchandises ou des denrées.
- Les forces expéditionnaires royales contrôlent des colonies qui rassemblent au moins 90% de la totalité de votre population.

Le Vieux Manuel

PERES FONDATEURS, CONCEPTS ET POUVOIRS

Ci-dessous se trouve une liste des pères fondateurs qui peuvent figurer dans votre Congrès Continental. Chaque père fondateur est accompagné d'une note biographique et d'un résumé de ses actions.



Domaine Militaire

Hernan Cortes (1485-1547). Conquérant espagnol de Mexico et anéantisseur de l'empire aztèque, Cortes est un conquistador né, un maître de la conquête et du pillage. Lorsque Cortes rejoint votre Congrès, *les colonies indigènes conquises livrent toujours leur trésor.*



Francis Drake (1540-1596). Le plus grand marin anglais de la période élisabéthaine, Francis Drake était un corsaire extrêmement redoutable qui terrorisa la mer des Antilles avec une flotte de quinze navires, puis secourut une colonie anglaise en difficulté. Lorsque Drake rejoint le Congrès, *les forces de combat de tous vos corsaires augmentent de 50%.*



John Paul Jones (1747-1792). Commandant naval écossais téméraire qui servit les colonies pendant la Guerre d'Indépendance, John Paul Jones révéla ses incroyables aptitudes lors d'exploits audacieux pendant la bataille, coulant de nombreux navires britanniques. Lorsque Jones apparaît dans votre Congrès, *votre armée navale se verra équipée d'une frégate supplémentaire sans la moindre dépense.*



Paul Revere (1735-1818). Patriote américain qui servit l'Armée continentale pendant la Guerre d'Indépendance et poussa les "Minutemen" (soldats de réserve prêts à agir) à attaquer à l'approche des forces amphibies britanniques. L'exemplarité patriotique de Paul Revere permit aux colons d'exercer des fonctions productives pour devenir des "minutemen" capables de se rallier à la défense de la colonie en cas de besoin. *Lorsque Revere rejoint le Congrès et qu'une colonie sans armée permanente est attaquée, un colon prendra automatiquement un ou des mousquets amassés dans la colonie pour la défendre.* Mais la colonie restera conquise si les colons perdent le combat.



George Washington (1732-1799). Commandant des Forces révolutionnaires américaines et premier président des Etats-Unis, George Washington a fait preuve d'une aptitude remarquable en formant et stimulant les forces coloniales pour les conduire à la victoire. Dès que Washington intègre le Congrès Continental, *tous les soldats non-vétérans ou dragons qui gagnent un combat seront promus.*

Reux Manuel

Domaine Politique



Simon Bolivar (1783-1830). Organisa et dirigea une grande partie des rébellions dans de nombreux territoires du nord de l'Amérique du Sud, libérant le Vénézuela, la Colombie, l'Equateur, le Pérou et la Bolivie actuels. Lorsque Simon Bolivar se trouve dans le Congrès, *l'adhésion aux Fils de la Liberté de toutes les colonies augmente de 20%.*



Benjamin Franklin (1706-1790). Homme d'Etat colonial et plus tard homme d'Etat américain qui devint le premier receveur des postes, imprimeur et ambassadeur des affaires étrangères dans les colonies anglaises. Il était aussi un des premiers grands scientifiques américains. Benjamin Franklin, en tant qu'ambassadeur en Europe du Congrès Continental, apporte de la cohérence dans les relations des colonies avec les pouvoirs étrangers: *lorsque Franklin rejoint le Congrès les Guerres européennes du roi n'altèrent pas les relations entre les pouvoirs du Nouveau Monde et les coûts qui découlent de la négociation avec d'autres pouvoirs sont diminués. Tous les Européens proposent donc la paix, moyennant finance. A vous de choisir...*



Thomas Jefferson (1743-1826). Grand homme d'Etat américain qui établit les grandes lignes de la constitution et troisième président des Etats-Unis, Thomas Jefferson développa des idées qui promurent la création d'institutions démocratiques à l'intérieur de l'Amérique coloniale. La présence de Jefferson au Congrès *augmente de 50% la production d'hommes d'Etat, représentés par les cloches de la liberté.*



Thomas Paine (1737-1809). C'est un Anglais qui émigra à Philadelphie et écrivit l'important pamphlet incendiaire *Common Sense* (Le sens commun), qui revendiquait l'indépendance totale pour les colonies. Plus tard, il écrivit *The Rights of Man* (Les droits de l'homme) en faveur de la Révolution française, puis finalement *The Age of Reason* (L'Âge de la raison). Lorsque Thomas Paine arrive au Congrès Continental, *la production de Cloches de la liberté dans toutes les colonies augmente selon le pourcentage correspondant au taux de contributions courant.*



Pocahontas (1595-1617). Princesse indienne de la tribu des Powhattans, médiatrice des tensions entre la colonie anglaise de Jamestown et la Confédération Powhattan de Virginie. Pocahontas épousa John Rolffe, un anglais, ce qui amena une période de paix entre les indiens et les anglais. Lorsque Pocahontas rejoint le Congrès, *les niveaux de tensions entre vous et les indigènes baissent jusqu'à ce que ces derniers soient contents. Et dès lors, toute inquiétude indienne est générée deux fois moins vite.*

Version Jeu

Domaine Commercial



Adam Smith (1723-1790). Economiste britannique qui publia le premier grand ouvrage de l'économie politique, *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations* (Recherche sur la nature et les causes de la richesse des nations), examen minutieux des conséquences de la liberté économique. Adam Smith *permet la construction de bâtiments de type usine dans les colonies.*



Jakob Fugger (1459-1525). Marchand allemand très prospère, ayant participé activement dans le commerce d'import-export avec les Indes orientales lorsqu'il en était à ses débuts. Extrêmement riche, il prêta de l'argent à l'empereur Maximilien 1er d'Allemagne. Lorsque Jakob Fugger rejoint le Congrès, *vous n'avez plus besoin de payer les arriérés d'impôts pour reprendre le commerce des marchandises boycottées.*



Peter Minuit (1580-1639). Directeur général de la colonie de la Dutch West India Company en Amérique, il acheta l'île de Manhattan aux Indiens pour 24 dollars. Quand Peter Minuit arrive dans votre Congrès Continental, *le prix d'achat des terres indiennes est réduit de moitié.*



Peter Stuyvesant (1610-1672) Premier Gouverneur à succès de la colonie néerlandaise de la Nouvelle Amsterdam (New York), il régna avec fermeté et promut l'augmentation du commerce et de la protection des intérêts du Nouveau Monde. Peter Stuyvesant *permet la construction du poste de douane dans vos colonies, qui peut rationaliser le commerce en Europe.*



Jan de Witt (1625-1672). Homme d'Etat néerlandais, 1er Ministre des Provinces unifiées des Pays Bas, il chercha à abolir le poste de Stadholder et à limiter le pouvoir de la Maison d'Orange. Lorsque de Witt arrive au Congrès, *le commerce avec les colonies étrangères (par navires ou chariots) est permis. De plus, votre rapport sur les affaires étrangères vous donnera désormais des informations concernant vos concurrents européens.*

Le vieux Manuel



Domaine Religieux

Père Jean de Brebeuf (1593-1649). Missionnaire jésuite français qui mourut aux mains des iroquois en pays Huron au Canada, lors d'une bataille entre Hurons et Iroquois. Il traduisit le Catéchisme en langue huronne et fut canonisé en 1930. Jean de Brebeuf étant au Congrès, *tous les missionnaires sont des experts.*



William Brewster (1567-1644). Un des Pères Pèlerins et fondateurs du "Mayflower Compact" (l'accord du Mayflower), William Brewster était le premier ministre Pèlerin et contribua à organiser l'équipe qui navigua sur le Mayflower. Une fois que William Brewster est dans le Congrès, *vous pouvez sélectionner parmi les trois immigrants disponibles de la réserve de recrues, celui qui sera recruté à chaque fois que des troubles religieux poussent un colon à se déplacer de la réserve de recrues aux docks (voir Immigration et croissance de la population).* De plus, les criminels et les domestiques n'apparaissent plus sur les docks européens, prêts à émigrer.



Bartolome de Las Casas (1474-1566). "L'Apôtre des indiens", Bartolome de Las Casas était un missionnaire espagnol qui participa à la troisième expédition de Christophe Colomb. Il s'efforça de protéger la population indigène contre l'esclavage et l'abus, ce qui lui valut de parler en leur faveur à plusieurs occasions lors des jugements espagnols. Grâce à Bartolome de Las Casas, *tous les indiens convertis sont assimilés à la colonie et considérés comme des colons libres.*



William Penn (1644-1718). Leader quaker anglais William Penn obtint un don de terre important en Amérique du Nord pour la liberté religieuse. Plus tard, cette terre devint la Pennsylvanie. Grâce à Penn, *la production de croix dans toutes les colonies augmente de 50%.*



Juan de Sepulveda (ca. 1490-ca. 1573). Philosophe espagnol et "humaniste" qui était en faveur d'un traitement sévère des Indigènes. Son raisonnement était fondé sur la présomption que les indigènes étaient incapables de se diriger eux-mêmes à cause de leur sauvagerie; le fait que ceux-ci étaient incapables de résister à l'invasion espagnole en était la preuve... *Sa présence au Congrès augmente les chances de conversion des indiens et leur ralliement à une colonie.*

Le Vieux Manuel



Domaine de l'exploration

Francisco de Coronado (1510-1554) Conquistador espagnol qui dirigea la première expédition européenne dans le sud-ouest de l'Amérique. Il fut le premier blanc à observer le Grand Canyon et les Pueblos du Nouveau Mexique. Coronado était un grand organisateur et éclaireur, c'est pourquoi, *lorsqu'il arrive au Congrès, toutes les colonies actuellement sur la carte sont affichées, y compris la zone qui les entoure.*



Henry Hudson (????-1611) Explorateur anglais travaillant pour le compte des Pays Bas, il découvrit les baies de Chesapeake et Delaware et remonta l'Hudson jusqu'à Albany. Henry Hudson découvrit plus tard la baie d'Hudson et fut finalement tué par des mutins. La baie d'Hudson devint une réserve importante de fourrure. La Compagnie de la Baie d'Hudson exerça une importante activité de chasse pour la fourrure et posséda des installations de traitement pendant de nombreuses années. *Henry Hudson permet l'augmentation du rendement de tous les trappeurs de 100%.*



La Salle (1643-1687). Explorateur français qui descendit le Mississippi en bateau jusqu'au golfe du Mexique, il réclamait toutes les terres arrosées par ce fleuve imposant pour la Couronne de France. Il contribua à établir la dominance française dans le commerce de la fourrure canadien. *Quand La Salle se trouve dans le Congrès, chaque nouvelle colonie est automatiquement dotée d'une palissade.*



Ferdinand Magellan (1480-1521). Explorateur portugais, le premier européen à conduire une expédition qui réussit à faire le tour du monde. Même si Magellan lui-même ne fit pas le voyage, c'est grâce à ses qualités de chef et à sa hardiesse que celui-ci fut possible. *Lorsque Ferdinand Magellan se trouve au Congrès, les mouvements de tous les navires sont multipliés par deux et le temps nécessaire pour naviguer du bord ouest de la carte vers l'Europe diminue considérablement.*



Hernando de Soto (1500-1542). Conquistador espagnol qui dirigea la première expédition européenne dans le sud-est de l'Amérique du nord. Il débarqua en Floride et explora une bonne partie de la Géorgie, du Tennessee, de l'Alabama, du Mississippi, de la Louisiane et de l'Arkansas. En quête d'or, on lui impute la mort de milliers d'Amérindiens. *Si Hernando de Soto se trouve dans votre Congrès, toutes les unités peuvent voir comme des éclaireurs, c'est-à-dire jusqu'à deux cases.*

Prototype

LA COLONISATION DE L'AMERIQUE



Le Livre Manuel

PUISSANCES COLONIALES

Les quatre puissances disponibles dans *Colonization* sont celles qui ont eu l'impact le plus marqué et le plus durable sur le Nouveau Monde: l'Angleterre, la France, la Hollande et l'Espagne. S'il avait fallu mentionner un autre pays, le Portugal aurait certainement été cette cinquième nation. Bien que son influence fusse plus étendue que celle des Pays-Bas, le Portugal était sous contrôle espagnol pendant la presque totalité de la période couverte par le jeu et ses politiques et circonstances étaient aussi très proches de celles de l'Espagne.

A l'origine, c'est pour trouver un passage vers l'Asie qui leur permettrait de faire le commerce des épices, de la soie et d'autres articles précieux sans passer par l'intermédiaire des Arabes, que ces quatre grandes puissances se sont dirigées de l'autre côté de l'Océan Atlantique. A la veille de la découverte et de la colonisation du Nouveau Monde, les Portugais avaient passé le Cap de Bonne Espérance et ouvert ainsi la route de l'Océan Indien. Les Portugais se sont battus pour garder le monopole de cette route qui offrait des avantages commerciaux considérables sur les autres nations européennes. Les nations démunies, avec à leur tête Christophe Colomb et l'Espagne étaient désireuses de trouver une autre route qui permettrait de mettre fin à la domination portugaise.

Comme nous le savons tous aujourd'hui, ce ne sont pas les îles de la frange orientale asiatique que Colomb, comme il le croyait, découvrit en 1492 au cours de son voyage, mais un nouveau pays d'une superficie immense, reliant pratiquement les deux pôles et dont les Européens ne soupçonnaient même pas l'existence. La déception de ne pas avoir trouvé de nouvelle route vers l'Asie laissa très vite la place à un sentiment de curiosité face à la découverte de ces nouvelles terres. Les premiers explorateurs retournèrent en Europe avec des histoires d'or, d'argent, de fourrures, de forêts vierges, de terres sans fin, de nouveaux aliments, de tabac et de nouvelles ethnies pleins leurs malles. Les visionnaires européens virent là une kyrielle d'opportunités d'enrichissement rapide, de fiefs, de propriétés, de liberté religieuse, de matières premières, de profits commerciaux et d'âmes à sauver.

L'INFLUENCE ESPAGNOLE

Les Espagnols ont été les premiers à établir des colonies dans le Nouveau Monde, et furent pendant plus de soixante ans relativement libres d'exercer leur pouvoir. Ils eurent la chance de tomber sur les civilisations les plus peuplées et les plus avancées des Amériques, et les régions les plus riches en argent et en or. Au-delà de la découverte de Colomb, 1492 fut une année capitale pour l'Espagne. L'union des royaumes d'Aragon et de Castille acheva enfin une reconquête de la péninsule Ibérique, dans un conflit contre les Maures qui durait depuis 700 ans. Les guerres de reconquêtes (reconquista) avaient fait de l'Espagne une nation de guerriers, et ses soldats étaient au sommet de leurs forces et de leur motivation. L'Inquisition était activement occupée à réétablir le Christianisme dans le pays, persécutant et décourageant toute autre religion. A une époque où des années d'efforts et de combats conjugués arrivaient à leur terme, la question qui se posait était la suivante: et maintenant? La découverte des Amériques offrait une réponse tout à fait attrayante: la conquête du Nouveau Monde.

Après la découverte de Colomb, de nombreux aventuriers enthousiastes investirent toute leur énergie dans les Amériques. Ils se payèrent le voyage en espérant en retour d'énormes richesses matérielles. En une période de temps extrêmement courte, les puissantes civilisations aztèques et inca - ainsi que de nombreuses autres nations plus petites - furent vaincues, asservies et pillées. La conquête espagnole était assimilée à une croisade qui permettait d'assouvir le désir fanatique des uns de convertir de nouvelles âmes et le désir de gloire militaire et de pillage des autres. Les larges populations qui peuplaient le Mexique, les Caraïbes, l'Amérique Centrale et les Andes intéressaient particulièrement les deux groupes.

Les missionnaires virent en le Nouveau Monde un nouveau moyen d'étendre le Christianisme. Il était absolument impératif pour les Catholiques, face à la montée du Protestantisme, d'être les premiers à atteindre et à convertir les Américains. Une bulle papale de 1493 céda le Nouveau Monde aux Couronnes espagnoles et portugaises (sans même au préalable consulter les millions d'indigènes). Ceci fut assorti du devoir et du droit de convertir les Amérindiens au Catholicisme. Malheureusement cette bulle justifiait également l'usage de la force pour y arriver.

Pour les soldats espagnols, désormais privés de leur gagne-pain, les nouveaux continents à l'ouest offraient la possibilité d'enrichissement, de populations indigènes à combattre, conquérir, asservir, et à gouverner. Ils prévoyaient une conquête rapide qui leur permettrait ensuite de retourner vivre en Espagne sur les richesses obtenues aux Amériques ou de s'y installer en vivant du travail et de l'exploitation de la population ainsi vaincue.

Relativement peu de colons espagnols vinrent travailler pour leur propre compte, et très peu furent recrutés par les premiers propriétaires terriens. Ce sont les grandes populations indigènes du Mexique et d'Amérique centrale qui réalisaient déjà le travail. En Espagne, les terres étaient gérées dans de grands domaines où le travail était réalisé par les paysans. Les colons créèrent le même type de monde, substituant aux paysans espagnols - généralement par la force - la main-d'œuvre indienne.

Le développement de petits fermiers ne fut absolument pas encouragé dans les colonies. Seuls les gens déjà fortunés pouvaient se permettre de faire le voyage et étendre encore davantage leurs richesses.

Après les missionnaires et les conquistadors, l'ensemble du gouvernement impérial espagnol finit à son tour par suivre. Les rois d'Espagne n'avaient aucune intention de permettre à une nouvelle aristocratie féodale de se développer à l'étranger après des années de guerre pour mettre un terme à l'emprise d'institutions du même type sur leur propre sol. Les colonies étaient administrées par des gouverneurs et des vice-rois nommés par la Couronne, assistés par des tribunaux d'avocats espagnols. Les conquistadors reçurent de vastes étendues de terres et des postes coloniaux qui leur procuraient des pensions très confortables, afin d'apaiser leur désir de domination.

Lexique Impérial

Mais très rapidement des tensions entre missionnaires et colons se firent sentir, quant à la manière dont les indigènes devaient être traités et au propos de ce nouvel empire. La vue extrémiste des missionnaires - comme elle fut décrite par le pasteur dominicain Las Casas - s'appuyait sur la croyance que les Indiens étaient des sujets à part entière de la Couronne d'Espagne, au même titre que les Espagnols, et donc par conséquent jouissaient, d'après la loi, des mêmes droits que ces derniers. Il imaginait un système dans lequel les indigènes vivraient à l'écart des Espagnols avec leurs propres chefs, mais toutefois sous l'autorité royale et où ils seraient encouragés à se convertir à la culture européenne. Parallèlement, les missionnaires commenceraient leur mission de conversion pour mettre en place un clergé indigène.

Du point de vue des colons, les indigènes étaient considérés comme de pauvres travailleurs accoutumés aux travaux de la ferme et qui ne pouvaient vivre sans être soumis à une discipline stricte. Ils se sont arrogés des pouvoirs basés sur le travail forcé et suggérèrent que le paternalisme féodal était ce qui pouvait arriver de mieux aux Indiens.

La politique et les théories officielles de cet empire furent déterminées au milieu du seizième siècle. Les Antilles devinrent des royaumes de la Couronne de Castille, indépendants de ceux d'Espagne et gérés par un conseil royal indépendant. Les indigènes étaient des sujets de la Couronne et non d'Espagne, donc n'étaient pas non plus considérés comme des Espagnols à part entière. C'étaient des hommes libres qui ne pouvaient devenir des esclaves, à moins qu'ils ne se rebellent et soient faits prisonniers. On ne pouvait leur retirer leurs terres. Le travail forcé était autorisé mais seulement sous une autorité publique. Les indigènes devaient également être payés.

La politique *officielle* espagnole vis-à-vis des indigènes américains était très éclairée pour l'époque. Cependant, les Indiens souffrirent énormément. Tout d'abord, ils moururent par millions des suites des maladies importées d'Europe. Deuxièmement, la politique officielle ne fut pas respectée rigoureusement, en particulier dans les régions lointaines de l'empire. Troisièmement, les Indiens s'indignèrent naturellement devant l'appropriation de leurs terres par les conquérants espagnols, le travail forcé et la suppression de leurs cultures. Malgré les tentatives de persuasion et la torture, ils rejetèrent le Christianisme. Les colons espagnols répondirent à leur résistance par la force, la conquête, l'esclavage et la saisie des terres cultivables, que leur politique officielle justifiait en cas d'insoumission.

Au dix-neuvième siècle, les colonies espagnoles finirent par se détacher de l'autorité espagnole. La révolte était conduite par des propriétaires coloniaux descendants des premiers conquistadors et titulaires de titres royaux d'exploitation des terres. Cependant, la gestion des terres sous une autorité locale n'améliora en rien le sort des Indiens.

Les Indes Galantes

LES ANGLAIS PARTENT POUR RESTER

A l'époque de la découverte de Christophe Colomb, l'Angleterre était une puissance européenne de moindre importance. Elle avait perdu ses possessions en France au cours de la Guerre de Cent ans et était affaiblie par une guerre civile sur son propre sol, la Guerre des Roses. C'était à l'origine une nation agricole. Sa puissance industrielle et son empire maritime ne viendraient qu'après.

Les découvertes de Colomb et les conquêtes qui suivirent dans le Nouveau Monde suscitèrent l'envie, mais les Anglais comme les Français n'étaient pas en position de défier la puissance maritime des Espagnols. Tout au long du 16ème siècle, les rivalités entre l'Espagne et les nations démunies d'Europe du Nord s'intensifièrent. Les Anglais prirent activement part à des actes de piraterie commandités par le gouvernement, et appelés opérations corsaires, sur la Mer des Antilles dans les Caraïbes. Ils opéraient à partir de bases temporaires spécialement conçues pour ce propos.

La défaite de l'Armada espagnole en 1588 marqua l'ascension de la flotte anglaise et le début du déclin de l'empire impérial espagnol.

Cependant, les Anglais n'étaient pas encore en mesure de s'emparer des terres espagnoles; par conséquent, afin de développer le commerce avec le Nouveau Monde, ils décidèrent de s'installer sur des terres restées inconquises par les Espagnols.

Les trois secteurs les plus attrayants étaient les îles non espagnoles des Caraïbes, la côte de Virginie - en particulier la Baie abritée de Chesapeake - ainsi que les régions de pêche du Nord. Vers 1750, des colonies étaient établies dans toutes ces régions: la canne à sucre était cultivée aux Antilles, le tabac en Virginie, et les peaux, le poisson et le bois étaient exploités dans les colonies de la Nouvelle Angleterre. Les Anglais, tout comme les Espagnols, projetaient d'établir des colonies permanentes et non des bases commerciales. Mais de part ses circonstances culturelles et géographiques, les théories et pratiques de l'Angleterre furent complètement différentes.

Les Anglais s'installèrent dans des régions rendues pratiquement désertes, par les maladies ramenées d'Europe lors des premières incursions espagnoles. Les Espagnols contrôlaient déjà les régions développées et bien peuplées, où la main-d'œuvre indigène était abondante. Les organisateurs des colonies anglaises durent donc importer l'ensemble de leurs travailleurs, artisans et fermiers d'Angleterre. Il fallait attirer les colons et donc être prêt à leur fournir outils, semences et provisions.

Afin d'obtenir des hommes et des équipements pour les colonies, l'Angleterre créa une société par actions pour partager les coûts et les risques entre colons et investisseurs. Les investisseurs espéraient profiter de toutes les matières premières précieuses découvertes et du commerce. Les terres étaient attribuées par le Roi selon une charte légale, qui ne tenait pas compte des indigènes qui occupaient ces terres.

Levallois Mondial

La première colonie prospère fut installée à Jamestown en Virginie par la Virginia Company. A plusieurs reprises la colonie fut menacée, mais fut sauvée grâce au développement de la culture commerciale du tabac. La dernière épreuve fut l'attaque des colons par la Confédération Powhatan des tribus locales indiennes, convaincues que la sauvegarde de leur culture passait par la destruction des Blancs. Il s'en fallut de peu pour que les Indiens remportent une victoire totale et les colons se rallièrent pour chasser les indigènes et les repousser vers l'intérieur des terres.

Aux Caraïbes, les Anglais s'emparèrent de plusieurs îles ignorées par les Espagnols, parmi lesquelles, les Petites Antilles, habitées par un peuple féroce et parfois cannibale, les Caribes. La Barbade, ainsi que d'autres îles finirent également par être envahies. Les premiers colons des Antilles cultivèrent le tabac, le coton et de nombreuses autres plantes colorantes.

Suivant les suggestions des colons hollandais, chassés du Brésil par les Portugais, les Anglais passèrent à la production du sucre. C'était un choix excellent compte tenu du climat, et les bénéfices enregistrés furent bientôt trois fois plus grands que ceux tirés de la culture du tabac en Virginie. Face aux sommes énormes investies dans l'achat de moulins et de raffineries, les petites exploitations de canne à sucre ne purent survivre. Les îles du sucre furent bientôt dominées par d'énormes plantations de sucre.

Plus au nord, des dissidents religieux trouvèrent en Nouvelle Angleterre, la troisième des trois premières colonies anglaises. En 1620, un petit groupe de Puritains, appelés les Pèlerins naviguèrent vers la Virginie mais débarquèrent dans le Massachusetts où ils élirent domicile. Leur réussite (ils survécurent) au cours des années qui suivirent encouragea la riche communauté des Puritains en Angleterre à créer la Massachusetts Bay Company.

Comme bien d'autres avant eux, les Puritains du Massachusetts durent se battre pendant des années. Ils plantèrent des cultures utiles et non destinées au commerce, et en l'espace de vingt ans, ils commencèrent à exporter leurs surplus alimentaires vers les autres colonies. Ils se concentrèrent sur la survie et l'expansion, et n'essayèrent pas de copier le modèle mercantile des empires coloniaux, qui fournissaient la matière première et achetaient des produits finis. Le gouvernement du Massachusetts était efficace mais sans pitié envers toute opposition ou dissidence. Les dissidents qui s'en allèrent ou furent expulsés trouvèrent des colonies dans le Connecticut et sur Rhode Island, colonies qui elles-même devinrent importantes.

La relative liberté économique, politique et religieuse qu'offraient les colonies anglaises en attira plus d'un. Les premières colonies passèrent d'un esprit de survie à un esprit d'expansion. Les Anglais encouragèrent le départ d'éléments peu appréciés, tels que les Puritains. Les prisons furent vidées et les condamnés à mort envoyés dans le Nouveau Monde. Ceux qui ne pouvaient pas se payer le voyage se lièrent par contrat pendant quelques années puis établirent leurs propres fermes ou trouvèrent d'autres emplois.

Lorsque le climat religieux pencha une nouvelle fois en faveur du Protestantisme, entraînant la persécution des Catholiques, ces derniers colonisèrent le Maryland. La Pennsylvanie fut colonisée par les quakers sous l'autorité de William Penn, la Géorgie devint le berceau des débiteurs endettés, et New-York et le New-Jersey furent retirés aux Hollandais.

Tandis que ses colonies nord-américaines gagnaient en puissance, l'Angleterre voulut les intégrer à son système économique dans un empire unifié, dont les conditions étaient stipulées dans les "Acts of Trade" (lois commerciales). En retour du monopole de leurs principaux produits sur le marché national anglais, les colonies devaient fournir des matières premières, vendre tous leurs produits en Angleterre et payer une taxe sur leurs exportations. Toutes les opérations commerciales vers l'Angleterre devaient être réalisées par des navires anglais. L'Angleterre devait fournir une flotte maritime suffisante pour l'acheminement des marchandises mais aussi leur protection. Les échanges intra-coloniaux devaient être effectués par des navires coloniaux.

Les colons finirent par trouver le contrôle du gouvernement anglais trop tyrannique. Ils s'opposèrent avec véhémence à la politique de la Couronne qui considérait qu'elle avait le droit d'exiger des colons qu'ils contribuent au financement du gouvernement et aux frais d'entretien de la marine.

La révolte des colonies anglaises d'Amérique du Nord en 1776 fut une révolte économique mais aussi politique.

LES INTERETS COMMERCIAUX DE LA FRANCE

Sur de nombreux points, le développement des colonies françaises dans le Nouveau Monde suivit étroitement celui des Anglais. Comme eux, les Français firent de nombreuses incursions et commercèrent aux Caraïbes pendant de nombreuses années au début du 16ème siècle. Ils s'installèrent dans le même type de régions en Amérique du Nord et aux Antilles. Les Français n'exploitèrent pas les richesses et la main-d'œuvre indigènes et comme les Anglais, leurs colonies reposaient sur l'agriculture ou la pêche, ou sur les profits tirés du commerce des fourrures (au Canada) ou du tabac et du sucre (aux Antilles).

Les Français appréciaient les colonies pour les sources de matières premières qu'elles représentaient, en particulier les entrepôts maritimes et les produits tropicaux. Ils étaient très conscients de l'importance d'une bonne puissance maritime. Leur première tentative de colonisation fut l'échec de colonisation des Huguenot près de Jacksonville, en Floride. Très rapidement cette enclave française fut détruite par les troupes espagnoles de Saint-Augustine. Les Espagnols ne pouvaient pas tolérer la présence d'un poste français près de la route utilisée chaque année par leur flotte rentrant des mines d'argent de Potosi.

L'étape suivante de la colonisation française s'inspire tellement de la colonisation anglaise qu'elle suggère une rivalité étroite et consciente entre les deux pays. Avec une grande partie de l'Armada espagnole dans la Manche, l'Angleterre et la France émergeaient désormais comme de grandes puissances européennes.

Les Cahiers d'Anne

La France avait exploré pour la première fois les côtes américaines au seizième siècle. Jacques Cartier fit trois voyages en Amérique du Nord en 1534, 1535 et 1541. Son premier voyage l'emmena dans le Golfe de St. Laurent; lors de son second voyage, il s'aventura au-delà du fleuve St. Laurent à l'endroit où se trouve aujourd'hui le Québec et à Montréal près du point limite de navigation. Cartier passa l'hiver au Québec et son équipage allait mourir du scorbut si les Indiens n'étaient pas intervenus pour leur prodiguer des remèdes à base de sève de certaines feuilles d'arbres, aux vertus guérissantes.

Le voyage effectué par Cartier en 1541 était une tentative pour établir une colonie en Amérique du Nord, mais le rude climat et l'hostilité des indigènes le persuada de rentrer en Europe avec les survivants de son équipage. Les Français attendirent 60 ans avant d'essayer une nouvelle fois de créer des colonies sur le sol américain.

En 1600, la France était une nation puissante, forte de seize millions d'habitants, deux fois plus qu'en Espagne et trois fois plus qu'en Angleterre.

Henri IV était un protestant converti au catholicisme afin de pouvoir devenir Roi. Ayant réalisé les avantages que représentait une présence française en Amérique, il offrit le monopole de la fourrure à toute personne prête à partir et y établir des colonies. Les fourrures, en particulier celles de castors, étaient un élément important de l'industrie française.

La Compagnie de la Nouvelle France fut créée pour appuyer la colonisation et Samuel de Champlain fut envoyé en voyage de reconnaissance en 1603. Il essaya à plusieurs reprises de s'installer sur les côtes en aval du fleuve St. Laurent, mais trouva les Indiens trop hostiles.

En 1608, Champlain revint aux Amériques avec de nouveaux colons, et déterminé à établir une colonie au Québec, à partir de laquelle il pourrait contrôler le trafic fluvial et le braconnage pour le commerce des fourrures. Il fit construire un village aux fortifications de bois à la base des falaises de Québec, qui pendant de nombreuses années demeura le seul témoin de cette colonie française.

En 1609, il accepta d'aider ses voisins les Hurons et les Agonquins à combattre les Iroquois du Sud. Bien que cette politique améliora ses relations avec les Indiens et par là-même le commerce des fourrures, les conséquences à long terme furent fatales. Lorsque plus tard, les Iroquois devinrent le peuple indien le plus puissant, leur forte hostilité envers les Français joua en la faveur des Anglais, qui pouvaient ainsi espérer s'imposer comme la grande puissance dominant le continent.

Les Français essayèrent de maintenir de bonnes relations avec les indigènes dans le cadre de la politique de Champlain visant à gagner leur soutien dans sa recherche d'un passage vers le nord, mais aussi pour faciliter le commerce des peaux. Il institua un programme d'échange qui permettait à des Français de vivre pendant un an dans une tribu indienne (on les appelait les coureurs de bois) et aux Indiens de venir vivre avec les Français. Avec l'aide des indigènes, il découvrit deux des Grands Lacs: les lacs Huron et Ontario. Les Grands Lacs permirent ainsi l'accès à l'intérieur de l'Amérique du Nord.

La colonie du Québec connût une période de stagnation car peu de Français souhaitèrent - ou purent - y accéder. A l'origine, la France était un pays féodal, constitué de riches aristocrates et de paysans, qui aurait eu bien besoin d'une classe moyenne agressive. Les classes moyennes espagnoles et portugaises étaient à l'origine de cette poussée impérialiste, tandis que les classes moyennes anglaises et hollandaises apportèrent leurs traditions de commerçants. La culture française était plus conservatrice et les Français de manière générale manquaient d'ambitions ou de moyens pour une expansion coloniale.

Tandis que les Anglais utilisaient les colonies comme un débouché pour les dissidents religieux et autres bannis, les Français refusèrent de laisser partir les mécontents. Pendant des années, les seules personnes émigrant vers la Nouvelle France étaient des ouvriers à la saison et des criminels, pas des familles. Le climat rude de la Nouvelle France contribua également à dissuader les colons de s'y installer. Le gouvernement avait peu de ressources à consacrer à cet empire en raison des guerres quasi constantes avec ses voisins.

Seuls les missionnaires français étaient l'exception au manque d'intérêt des paysans. Des moines partirent vivre auprès des populations indigènes et se chargèrent de la politique française d'hébergement des indigènes qui dépassaient largement le nombre des colons européens. Mais les missionnaires perturbèrent la culture indienne en prêchant que la religion indigène n'était pas bonne. Lorsque de nouvelles maladies apportées par les Européens commencèrent à décimer les populations indiennes, on accusa les missionnaires qui souvent payèrent de leur vie.

Le commerce des fourrures de castors sema également la confusion dans la culture indienne. Avant l'arrivée des Européens les Indiens ne tuaient que ce dont ils avaient besoin et vivaient plus ou moins dans une entente écologique avec la nature. La culture et les croyances indiennes étaient en grande partie basées sur la notion d'harmonie avec la nature. Lorsque les peaux de castors devinrent les moyens d'obtenir des marchandises, des armes et de l'alcool, les indigènes détruisirent partiellement l'équilibre fragile de la nature ainsi que la faune, en pratiquant la chasse à outrance.

Les Français avaient accès à l'intérieur du continent, mais n'étaient pas assez nombreux pour maintenir cet avantage. En 1640, il y avait trois cent Français en Nouvelle France contre des milliers de colons anglais répartis en Virginie, dans le Maryland et en Nouvelle Angleterre. Ainsi la Nouvelle France était principalement constituée de petits postes fortifiés répartis et construits dans des endroits stratégiques, le long des rivières.

Le Voyageur

La politique coloniale de la France changea en 1663, lorsque Jean-Baptiste Colbert prit la direction de la Nouvelle France. Ce nouveau gouverneur réduisit le commerce des peaux de castors, qui de toutes façons commençait à s'étioler. De nouvelles terres furent défrichées pour les cultures et les pâtures. Les troupes françaises découragèrent les attaques indiennes. Des femmes d'orphelinats français furent amenées en Amérique pour épouser des colons. En 1666, la population de la Nouvelle France s'élevait à trois mille (pourtant toujours rien qu'un tiers de la population de la Nouvelle Angleterre).

En 1682, les Français avaient découvert le Mississippi et l'avaient descendu jusqu'au Golfe du Mexique, revendiquant pour la France toutes les terres drainées par "le père des eaux", étendant ainsi leurs territoires dans un énorme arc allant du St. Laurent à la Louisiane. En 1714 une grande expédition établit la colonie de la Nouvelle-Orléans, marquant ainsi la limite sud-ouest de la Nouvelle-France.

Tout comme les Anglais, les Français s'étaient installés (vers 1630) sur de nombreuses îles des Petites Antilles, s'étendant plus tard jusqu'en Haïti. Ils cultivèrent le tabac, le sucre, le riz et le coton. Ces îles de plantation attirèrent la plupart des quelques émigrants français pendant des années, en raison de leurs climats doux et de l'importance des profits à réaliser.

A la fin du dix-septième siècle, les Français et les Anglais se retrouvèrent nez à nez aux frontières de leurs colonies en expansion. Les Anglais s'étendaient inexorablement, colonisant et peuplant la côte et gagnant lentement l'intérieur du pays. Les Français établirent un réseau de petits forts et de postes commerciaux situés à des endroits stratégiques. La guerre en Europe touchait maintenant les Amériques où l'Espagne, la France et l'Angleterre se battaient pour le contrôle du continent.

Malgré le nombre important de troupes françaises et le savoir-faire des *coureurs des bois*, ce sont les Anglais qui prirent le dessus, grâce à leur large population et à leur alliance avec les Iroquois. La chute de Québec, en 1759, marqua le déclin de la Nouvelle France. Aux termes du Traité de Paris de 1763, il devint un territoire de l'Amérique du Nord anglaise. Soixante cinq mille colons français devinrent des sujets anglais. Les terres françaises situées le long du Mississippi furent attribuées aux Espagnols, ne laissant aux Français pour unique possession que quelques petites îles.

Les Français gardèrent plus longtemps leurs territoires dans les Caraïbes. Les populations d'esclaves se développèrent jusqu'à constituer 90% de la population totale sur certaines îles. Une révolte d'esclaves sur Haïti conduisit les Français à employer la force, mais ils ne parvinrent pas à étouffer la rébellion et furent chassés par les esclaves haïtiens dans ce qui fut la révolte d'esclaves la plus spectaculaire de cette période.

Le Monde Réel

L'EMPIRE MARITIME DES HOLLANDAIS

Des quatre puissances coloniales incluses dans *Colonization*, la Hollande était la plus petite. C'est elle qui a le moins marqué le Nouveau Monde, occupé le moins de territoires et perdu le plus de colonies au détriment des Anglais. Cependant leur influence fut considérable, car ce qu'ils ne purent obtenir par la force, ils le rattrapèrent par des entreprises. Par ailleurs, si les choses n'avaient pas aussi bien tourné pour les Anglais, les Hollandais contrôleraient peut-être encore aujourd'hui certains territoires.

Après une série de longues guerres, les Pays-Bas s'étaient libérés de la domination oppressante et conservatrice des Espagnols. En affirmant leur nouvelle liberté, les Pays-Bas devinrent l'une des sociétés les plus libres en Europe, une liberté qui conduisit à une grande prospérité économique. Les réfugiés chassés des quatre coins d'Europe par les guerres de religion affluèrent dans ces villes hollandaises, apportant souvent savoir-faire et richesse.

Comme les autre pays d'Europe du Nord, les Hollandais étaient trop faibles et trop peu nombreux pour défier ouvertement les Espagnols. Mais eux aussi commencèrent à s'emparer de terres inoccupées et moins attrayantes, situées aux limites de l'empire espagnol. La colonisation hollandaise était motivée par des intérêts commerciaux. Ils souhaitaient établir des bases à partir desquelles ils pourraient attaquer les Espagnols et nourrir leurs rêves de monopole du commerce.

Et le rêve devint réalité pour les Hollandais qui au dix-septième siècle dominaient le commerce maritime. Pour ce petit pays ne disposant que de très peu de ressources naturelles, le commerce devint la priorité majeure. Grâce à leur accès à l'embouchure du Rhin et des traités utiles avec les états Baltes, les Hollandais disposaient sans problèmes des matières premières suffisantes pour la construction des bateaux - et construisirent des navires d'une efficacité et d'une solidité remarquables. Les Hollandais construisirent une flotte de marine marchande énorme, méprisant les navires de guerre les plus chers et les moins efficaces. La Compagnie hollandaise des Indes orientales (The Dutch East India Company) fut créée, une compagnie extrêmement prospère qui domina le commerce vers l'Extrême-Orient. Elle prêta ses services à d'autres nations, transportant du matériel et des marchandises venus des quatre coins du monde. Grâce à ses faibles prix, ses longs crédits, ses prix concurrentiels pour les marchandises européennes et sa fiabilité, elle devint le transporteur privilégié de la plupart des colons.

C'est la Compagnie des Indes orientales qui fut à l'origine des premières explorations hollandaises dans le Nouveau Monde, déléguant à Henry Hudson la mission de rechercher une route nord-ouest vers les Indes au début du 17ème siècle. Il déclara avoir découvert un excellent port et des terres illimitées sur la rivière qui porte aujourd'hui son nom. Les Hollandais y envoyèrent immédiatement une délégation commerciale et s'établirent sur une île de la rivière Delaware, un poste qui ne dura pas très longtemps.

Plus généralement, les Hollandais établirent des stations qui atteignirent rarement le statut de colonie. Au début du 17ème siècle, ils s'emparèrent de territoires au Brésil, aux Antilles et de terres situées le long de la côte nord-américaine. Ces postes étaient établis par des sociétés par action identiques à celles utilisées par les Anglais. Des investisseurs en Hollande mirent en commun leurs capitaux, qui furent utilisés pour employer des colons et payer les frais de leur voyage. On attendait des profits des activités liées au commerce, aux matières premières et dans certains cas, des actes de pirateries perpétrés sur des navires espagnols.

Comme la plupart des puissances coloniales, les Hollandais poursuivaient plusieurs objectifs simultanément. En 1621, la Compagnie des Indes occidentales fut fondée. Trois ans plus tard, une large flotte hollandaise sponsorisée par la Compagnie tenta d'arracher aux Portugais les régions du nord-est brésilien productrices de sucre. Ils y parvinrent plus ou moins et pendant des années contrôlèrent le commerce du sucre dans ces régions. Cependant, la Compagnie des Indes occidentales ne pouvait investir dans l'entretien de garnisons et de patrouilles navales et comme il y eut très peu d'afflux de colons hollandais, les populations portugaises qui se développaient finirent par chasser les Hollandais en 1654.

Au cours du 17ème siècle, la flotte de la Compagnie des Indes occidentales se livra à des attaques dans les Caraïbes. Leur plus grand succès fut en 1628 lorsque l'Amiral Piet Heyn intercepta et captura la flotte des chasseurs de trésor espagnols de retour de Cuba. Ces attaques permirent d'ouvrir la route aux commerçants hollandais qui ainsi devinrent les maîtres du commerce dans les Caraïbes. On estime que les opérations commerciales réalisées par les Hollandais étaient cinq fois plus importantes que le volume officiel des opérations espagnoles. Les corsaires et colons anglais et français, dont les Espagnols se souciaient peu car ils étaient trop occupés, vinrent dans le sillage des flottes hollandaises.

Les Hollandais eux-mêmes ne capturèrent que quelques îles pour leurs bases. Ils préféraient les îles car, contrairement aux ports le long de la côte sud-américaine qui nécessitaient des fortifications vers l'intérieur, il était bien plus facile de les défendre. En 1634, ils s'emparèrent des îles arides de Curaçao au large du Vénézuela. Ils y trouvèrent le port idéal à partir duquel ils pouvaient observer les va-et-vient sur la Mer des Antilles.

Les Hollandais étaient séduits par l'idée de posséder un site en Amérique du Nord, car il représentait une base pour le commerce des peaux, mais aussi une base navale de l'autre côté de l'Atlantique. En 1624, la Compagnie des Indes occidentales envoya trente familles sur l'île de Manhattan, aux embouchures des rivières Delaware et Connecticut, en amont de l'Hudson, près de ce qui est aujourd'hui la ville d'Albany. En l'espace d'un an, la colonie

Le Bibliothécaire

près d'Albany, située entre les rivières Mohawk et Hudson fut fortifiée et surnommée Fort Orange. C'était un poste de commerce très développé et conçu pour intercepter les peaux en direction de la Nouvelle Angleterre et en provenance des territoires intérieurs iroquois.

La Nouvelle Amsterdam - c'était le nom de cette colonie hollandaise - n'attira jamais un grand nombre de colons. Les Hollandais avaient une stratégie impérialiste à long-terme. Leurs intérêts reposaient sur les revenus et les profits; ils ne désiraient pas convertir les populations indigènes au Christianisme, ni à aucune autre religion. Il n'y avait pas de discipline au sein de la colonie. La construction d'aménagements portuaires, d'habitations et de fortifications traînait car les colons comme les nouveaux venus se préoccupaient d'avantage de faire fortune avec le commerce des peaux. On pense, alors que la Company était supposée toucher un pourcentage sur les ventes de fourrures, que pratiquement tous les colons avaient leur propre commerce de fourrure, parallèlement à leurs autres activités.

La colonie se développa progressivement. Les Hollandais employaient un système de patronariat (patroonships) pour encourager la venue de colons. Sous ce système, toute personne pouvant faire venir 50 colons pouvait acheter une grande quantité de terres et en devenir le seigneur (Patroon). A plusieurs reprises, ces méthodes furent utilisées pour essayer de peupler les vastes régions situées sur la côte ou au bord des rivières, mais en vain, les colons s'aventurant plus loin ou rentrant tout simplement au pays.

Les rapports entre les Hollandais et les indigènes étaient au même niveau qu'avec les Virginiens. La seule différence était que les colons y étaient rares, rien à voir avec l'afflux massif des colons en Virginie dans les plantations de tabac. Leur attitude amicale vis-à-vis des indigènes, auxquels ils achetaient les terres, ne dura que tant que les affaires étaient prospères. Lorsqu'ils réalisèrent que les Indiens étaient des intermédiaires encombrants, ils s'en prirent aux indigènes de la Vallée inférieure de l'Hudson. Les éternels problèmes de conflits de propriétés, d'entrée non autorisée, de dégâts matériels et d'attaques de colons persuada un gouverneur de déclarer la guerre aux Indiens en 1642. Il fit massacrer sans distinction des Indiens, en tuant 80 qui vivaient en paix sur l'île de Staten. Il introduisit des primes pour le scalp d'Indiens. Mais la guerre ne permit pas de les anéantir ni de les contenir. En fait, cette guerre se retourna contre eux, décourageant l'arrivée de nouveaux colons et persuadant un certain nombre de colons de regagner l'Europe.

Le Vieux Grimoire

Peter Stuyvesant, un nouveau gouverneur arriva en 1647 et se montra beaucoup plus efficace que ses prédécesseurs. Il fit la paix avec les Indiens et interdit qu'on leur vende de l'alcool et des armes. Malheureusement, l'interdiction concernant les ventes d'armes ne put être respectée. Les Indiens exigeaient des armes en échange des peaux. L'effet en fut catastrophique sur la colonie, qui ne vivait pratiquement que du commerce des peaux.

En 1650, la Nouvelle Amsterdam ne comptait pas plus de deux mille habitants, essentiellement sur Manhattan. C'était bien moins que les colonies anglaises avoisinantes. Cette absence de croissance provenait de la volonté de faire du commerce des peaux de castors l'activité principale. Certes, ces ventes apportaient des profits immédiats à la Compagnie, mais cette vue à court terme avait aussi l'effet pervers de limiter le développement de la colonie.

D'un point de vue stratégique, la colonie de la Nouvelle Amsterdam était bien plus importante que ce qu'en pensaient les Hollandais à l'époque. Elle représentait une source d'irritation constante pour les colons anglais: la Nouvelle Amsterdam formait un carré entre les colonies de Virginie et de la Nouvelle Angleterre. De plus, Manhattan offrait de bien meilleurs prix aux colons britanniques que ceux qu'ils pouvaient obtenir en Angleterre, les incitant à faire de la contrebande dans le port de New-York.

Ce commerce illicite entamait sérieusement les profits commerciaux des colonies de Londres, mais aussi d'Espagne et de France. La politique des Anglais vis-à-vis des Hollandais devint hésitante. Tandis qu'économiquement les Anglais étaient en compétition avec les Hollandais, ils s'accordaient dans une large mesure sur des sujets tels que la politique, la religion et sur leur grand ennemi - à savoir l'Espagne.

En 1660, la transgression constante par les Hollandais des règles commerciales anglaises justifia une déclaration de guerre officieuse entre les deux nations. Charles II céda toutes les terres comprises entre le Connecticut et le Maryland, y compris la Nouvelle Amsterdam au Duc de York. Il équipa avec ses propres moyens financiers une flotte de navires de guerre à la tête de laquelle il plaça un lieutenant compétent. La flotte du Duc de York, forte de quatre navires de guerre arriva près de l'île de Staten le 26 Août 1664, et la colonie de la Nouvelle Amsterdam se rendit sans discuter.

La colonie ainsi que le gouvernement hollandais ne se plaignirent pas beaucoup de cette annexion. En fait, on accorda aux colons hollandais des conditions intéressantes et la plupart d'entre eux restèrent. La conquête anglaise marqua la fin de la présence hollandaise en Amérique du Nord. Ailleurs, c'est surtout au Curaçao et sur d'autres petites îles qu'elle est restée.

Le Web-Tapis

LES TRIBUS INDIGENES

Bien que le point de vue eurocentrique veuille que ce soit Christophe Colomb qui ait "découvert" les Amériques, ces terres avaient déjà été découvertes et occupées des milliers d'années auparavant, par des chasseurs nomades traversant les continents par la Sibérie durant les périodes glaciaires. Les recherches archéologiques ont démontré que les descendants de ces nomades préhistoriques se sont répandus de part et d'autre des deux continents reliés, dans une période extrêmement brève.

Christophe Colomb était persuadé qu'il venait de découvrir les côtes asiatiques et indiennes, c'est pourquoi il nomma les indigènes qu'il y rencontra les "Indiens". Le nom resta, même si Colomb se trouvait alors à des milliers de miles de l'endroit où il pensait être et s'il ne découvrirait jamais les Indes.

En 1492, la population des Amériques était extrêmement abondante. D'après certaines sources, la population des deux continents atteignait les 100 millions. L'agriculture était développée et pratiquée dans la plupart des régions, et le maïs, les haricots et la courge constituaient les trois principales cultures. Mais dans la plupart du pays, de nombreuses personnes vivaient également - du moins partiellement - de la chasse et de la cueillette. La chasse était la principale source de protéines car les seuls animaux domestiques étaient le chien, le lama et l'alpaga (les deux derniers seulement dans les Andes). Ils utilisaient principalement des outils de pierre bien que de superbes ouvrages d'or et d'argent existaient également.

Les civilisations indigènes les plus développées étaient installées près de l'équateur. Le climat chaud permettait des techniques d'agriculture sophistiquées et par conséquent de grandes concentrations de population. Plus on s'éloignait de l'équateur et s'approchait des pôles, plus les populations étaient primitives et moins portées sur l'agriculture, car devant réduire leurs populations.

Lorsque les Européens arrivèrent, les différents groupes indigènes, indistinctement du degré d'évolution et du type de leur culture, subirent leurs ravages. Ils furent d'abord décimés par les maladies importées du vieux continent contre lesquelles ils n'étaient pas immunisés et étaient très peu résistants. On estime qu'en 1600, soit environ cent ans après le premier voyage de Christophe Colomb, la population indigène était descendue à 20 millions, soit une perte de 80%. Ainsi seulement un Américain sur cinq (par rapport aux chiffres de 1492) aurait survécu en 1600.

Le choc psychologique et culturel de cette tragédie fut dévastateur et rendit possible la conquête européenne et la colonisation du Nouveau Monde.

Affaiblis par les fléaux dévastateurs, les cultures indiennes étaient incapables de surmonter l'énorme avantage technologique dont jouissaient les envahisseurs européens ou résister à l'afflux écrasant d'immigrants. La mort, l'expropriation ou la conquête étaient tout simplement ce qui attendait les Amérindiens.

Les actes de cruauté auxquels se sont livrés les Européens à l'égard des indiens sont infâmes et désolants.

Dans *Colonization*, les différentes tribus indiennes sont représentées par huit groupes historiques ou civilisations: les Arawaks, les Aztèques, les Incas, les Tupis, les Iroquois, les Cherokees, les Sioux et les Apaches. Chacun de ces groupes représente cette même tribu ou d'autres tribus ayant eu des modes de vie et des cultures plus ou moins identiques.

LES ARAWAKS



Les indigènes que Christophe Colomb rencontra lorsqu'il aborda le continent sont souvent appelés les Arawaks, bien que pour être correct il faudrait les appeler les Tainhos. Dans *Colonization*, les Arawaks représentent les tribus qui peuplaient les îles des Caraïbes. Ils étaient relativement pacifiques. Occasionnellement des guerres éclataient, généralement pour régler des différends liés à des meurtres, ou des droits de pêche ou de chasse. Cependant, au sud dans les Petites Antilles vivait le peuple féroce des Caribes qui attaquaient pour capturer des femmes et des prisonniers qu'ils mangeaient parfois lors de rites. C'était par nécessité que les Arawaks, le peuple le plus proche des Caribes, étaient de bons guerriers.

Colomb trouva de grands villages dans ce qui est aujourd'hui Saint Domingue, Haïti et Puerto Rico. Les villages comptaient approximativement entre mille et deux mille habitants et étaient gouvernés par un chef appelé le cacique, qui pouvait être un homme ou une femme.

Ils pratiquaient une agriculture relativement sophistiquée pour les tropiques. Au lieu de défricher des parcelles de la forêt qui ne donneraient plus de rendement après quelques années, ils disposaient la terre en monticules et plantaient des racines alimentaires, à l'origine du manioc et des patates douces. Ces monticules étaient faciles à entretenir, demeuraient fertiles et les racines alimentaires restaient comestibles dans le sol jusqu'à ce qu'on en ait besoin. Parmi les autres produits agricoles, on comptait le maïs, les haricots, les courges, les poivrons, les cacahuètes, le coton, le tabac et les ananas. Le mot tabac vient du nom qu'ils donnaient aux cigares qu'ils fumaient. Les protéines provenaient essentiellement du poisson, mais aussi des tortues, des lamantins et des chiens.

Insulaires, les Arawaks, se déplaçaient beaucoup en petits canoës pour voyager et faire du commerce d'îles en îles. Les villages développèrent des spécialités telles que les bols de bois, la poterie ou encore des équipements de pêche qu'ils vendaient. Les seuls métaux dont ils disposaient étaient l'or et le cuivre des rivières, qu'ils travaillaient pour en faire des ornements.

Le déclin des Arawaks et de leur culture commença lorsque les Espagnols établirent des villes à Saint-Domingue, laissant derrière eux la maladie et la mort. Les Espagnols ne parvenaient pas à faire pousser les cultures et étaient obligés de faire appel aux indigènes qui disposaient de très peu de surplus. Les soldats espagnols volaient la nourriture, s'appropriaient d'autres richesses des Indiens et violaient leurs femmes.

Mais c'est la découverte de l'or qui entraîna la perte des Arawaks. Les terrains aurifères découverts étaient petits et d'énormes quantités de travail étaient nécessaires pour qu'ils rapportent quelque chose. Lorsque le travail des Espagnols s'avéra stérile, ils utilisèrent les indigènes. Les Espagnols utilisaient les moindres provocations pour asservir des villages entiers et provoquaient même des conflits pour justifier leur cruauté. Inquiétés par l'importance de la population Arawak, les Espagnols allèrent jusqu'à supprimer les grands leaders pour démoraliser les Indiens.

Les Indiens commencèrent à s'agiter de plus en plus face aux constantes privations, aux maladies introduites par les Espagnols et à l'afflux de nouveaux arrivants. Plusieurs chefs Arawaks essayèrent de se rebeller en 1495, mais leur révolte fut étouffée avec l'aide de chefs de tribus rivales. Les perdants devinrent des travailleurs ou des domestiques.

Au cours des décennies suivantes, l'oppression vis-à-vis des Arawaks ne fit que s'intensifier. Avec l'arrivée au Nouveau Monde d'autres immigrants espagnols, de plus en plus d'esclaves étaient nécessaires pour travailler. Les villages étaient occupés, les chefs étaient brûlés sur des bûchers pour terroriser les populations et les inciter à se soumettre, les autres étaient faits prisonniers et devenaient des esclaves.

En l'espace de quelques décennies, après la première découverte par Christophe Colomb des principales îles, les populations arawaks comptaient tout juste un dixième de ce qu'elles avaient été. Les îles plus petites furent complètement dépeuplées et leurs habitants transférés sur les plus grandes îles et réduits en esclavage. Les Arawaks, tels que Colomb les découvrit n'existent plus aujourd'hui. Leurs descendants, nés de mariages avec les colons espagnols survivent aujourd'hui mais leur richesse culturelle se limite désormais à quelques objets fabriqués et aux apports de Christophe Colomb et d'autres colons.

LES AZTEQUES



Les Aztèques constituaient une des deux civilisations les plus évoluées à l'époque de l'invasion des Européens. Leur empire était basé sur une hiérarchie de villes-états au centre du Mexique actuel, et était dominé par trois villes principales: Mexico, Texcoco et Tlacopan. La plus puissante des trois était Mexico, une des plus grandes et des plus belles villes du monde à l'époque. Elle occupait deux îles qui avaient été confondues pour n'en faire qu'une au milieu d'un grand lac. Celui qui régnait sur Mexico et l'Empire aztèque s'appelait Moctezuma II. Par la suite les Espagnols le surnommèrent Montezuma.

De plus petites villes-états, dépendances des *mexicas*, comme les Aztèques les appelaient, s'étendaient du plateau central mexicain jusqu'aux terres basses environnantes. Plus on s'éloignait du centre de Mexico, moins l'empire formait un ensemble structuré et interdépendant. La guerre était chose commune dans les

Le Vieux Grimoire

régions périphériques - même entre les différentes villes de l'Empire aztèque. Des alliances étaient faites puis défaites, des rivaux s'élevaient et tombaient pour le contrôle de l'empire.

La clef de voûte de la civilisation aztèque était la culture du maïs, à l'origine stocké et consommé sous la forme de céréales. La terre de la vallée au centre de l'empire était riche et les lacs formés par les cascades des montagnes environnantes apportaient de l'eau. Grâce à une agriculture et une irrigation intensives, les récoltes permettaient de nourrir une des populations les plus denses du monde.

Les Aztèques étaient de fins ingénieurs, construisant d'énormes pyramides de cérémonie qui donnaient l'impression de s'élever des lacs. L'eau des montagnes était distribuée dans la ville par un système d'aqueducs qui n'avait rien à envier au système hydraulique des Romains. La plupart des rues dans la capitale était des canaux, et la ville elle-même était reliée au continent par trois énormes chaussées de pierre.Un des aspects les plus frappants, si ce n'est brutal, de la culture aztèque était l'importance des sacrifices humains dans leurs rites religieux. Ils croyaient que leurs succès passés et à venir dépendaient des offrandes continuelles de cœurs humains enlevés à des victimes vivantes. Ainsi, plus de 20 000 victimes furent sacrifiées de cette manière. Des crânes étaient entassés et accrochés autour des temples et la ville, malgré la profusion de fleurs parfumées, empestait pendant des semaines. En fait, les arcs et les flèches furent délaissés, car les armes à poing permettaient une capture plus aisée des prisonniers destinés au sacrifice.

Les premiers contacts avec les Européens se firent en 1519, lorsque Hernán Cortéz débarqua à ce qui est aujourd'hui Vera Cruz, avec une petite armée de *conquistadors* espagnols, de Cubains et d'esclaves. Les puissantes armées aztèques auraient très bien pu écraser les oppresseurs espagnols, mais Moctezuma hésita car il se demandait si Cortéz n'était pas un dieu légendaire resurgi du passé comme la prophétie l'avait annoncé. Cortéz profita habilement de l'hésitation de Moctezuma et conclut des alliances avec les ennemis des Aztèques, peuplant les basses terres. Cortéz finit par s'emparer de Mexico dans une campagne remarquable d'audace, de duplicité et de brutalité. Les épidémies importées d'Europe jouèrent en sa faveur et balayèrent l'Empire aztèque, tuant pratiquement la moitié de la population et semant chaos et désordre.

Les Espagnols pillèrent l'Empire aztèque et emportèrent tout l'or et l'argent. La superbe ville aux murs blancs de Mexico fut pratiquement entièrement détruite lors des derniers combats. Les Aztèques devinrent des esclaves, des travailleurs, des mineurs dans les mines d'argent, et des paysans dans les propriétés espagnoles.

A Mexico aujourd'hui, on assiste à un retour à la culture aztèque. Les descendants des Aztèques et d'autres peuples indigènes forment la majorité de la population et leur influence s'affirme de plus en plus dans les domaines politiques et artistiques.

LES INCAS



La deuxième grande civilisation que les Européens rencontrèrent fut celle des Incas, qui établirent leur empire le long de la Cordillère des Andes à l'ouest du continent sud-américain. A l'inverse des Aztèques qui étaient citadins et organisés en villes-états, les Incas étaient un peuple rural et agricole, avec un gouvernement centralisé. L'empire était constitué de déserts côtiers, de vallées aux hautes montagnes et de jungles et de forêts tropicales humides à l'est.

L'Empire inca s'étendait sur trois mille miles et était relié par un réseau de quatorze mille miles de routes pavées (très peu de routes pavées avaient été construites en Europe depuis les Romains). Les villes étaient construites sur le modèle de la capitale Cuzco et étaient reliées entre elles par un service de messagerie et une langue officielle. Ils ne faisaient la guerre que par nécessité et ce n'était pas un point central de leur culture, contrairement aux Aztèques. Les communautés avoisinantes étaient invitées à se joindre à l'empire, encouragées par l'absence de famine garantie par une agriculture, des facilités de stockages sophistiquées et le vaste réseau routier.

Les artisans incas utilisaient le bronze et étaient très doués pour travailler l'or et l'argent. Ils connaissaient déjà la roue, mais ne disposaient pas de bêtes de trait telles que les chevaux ou les bœufs pour profiter de ses avantages qui, dans les régions montagneuses qu'ils habitaient auraient été bien utiles. Les Incas utilisaient les lamas et les alpagas comme bêtes de somme et comme source de laine mais aussi de viande.

Ils étaient les meilleurs tisserands au monde, confectionnant de superbes vêtements, des tapisseries et autres objets. Ils n'avaient ni alphabet, ni écriture mais utilisaient un système compliqué de ficelles, nœuds et fils de couleur pour faire leurs comptes. Dans la religion inca, tout n'était que divinité. Certains rochers, sources et montagnes étaient considérés vivants et comme les tombeaux de leurs dieux.

Les ingénieurs incas construisirent un vaste système de routes, de canaux, d'aqueducs et de terrasses. L'eau des montagnes était amenée dans les régions désertiques et dans les fermes construites en terrasses sur le flanc des collines. Aujourd'hui les ingénieurs s'émerveillent encore de la sophistication des canaux qui furent construits avec des instruments très rudimentaires. Les Incas construisirent des édifices de pierre massifs sans recourir à l'utilisation du mortier; les pierres étaient coupées pour s'emboîter parfaitement les unes aux autres. Même encore aujourd'hui, c'est à peine si on peut passer une lame de couteau entre les jointures.

La grande force des Incas était leur capacité à contrôler le travail et à redistribuer les ressources ainsi accumulées dans les différentes parties de l'empire. C'était les gens, plutôt que les objets eux-mêmes, qui représentaient la richesse, et il était donc de l'intérêt des chefs de faire en sorte que leur peuple soit heureux.

Cependant, ces populations n'étaient pas protégées face aux Espagnols. Francisco Pizzaro dirigeait 200 soldats au sud de la ville coloniale de Panama en 1530. La maladie l'a peut-être précédé dans ses voyages par voie de terre, au départ du Mexique à travers la Colombie. Lorsque Pizzaro débarqua avec son autorisation de Madrid de conquérir leur empire, une épidémie s'était abattue sur la population, emportant son chef et plus de la moitié de ses 20 millions de sujets.

Tandis que Pizzaro était occupé à établir une base dans une ville frontière entièrement décimée par le fléau, deux des fils du chef inca décédé se battaient dans les hautes terres dans une guerre civile pour le contrôle de l'empire. Le vainqueur fut Atawallpa. Contrairement à l'Aztèque Moctezuma II qui surestimait la force des Espagnols, le nouvel Inca la sous-estimait. Plein de l'arrogance de son nouveau titre de "seigneur du monde", il refusa de se faire accompagner de gardes du corps armés lors de sa première rencontre avec les Européens. Les Espagnols lui tendirent (à lui et ses serviteurs sans armes) une embuscade, en massacrant plus de 5000 en moins de 2 heures. Atawallpa fut fait prisonnier.

En concluant que tout ce qui intéressait Pizzaro c'était l'or et l'argent, et non la christianisation des populations ou encore le bon plaisir du Roi espagnol, Atawallpa lui fit une proposition qui a fait histoire: il lui offrit une pièce pleine d'or et deux pièces d'argent en échange de sa liberté. Mais lorsque la rançon fut payée, l'Empereur fut délibérément tué. Ceci mit un terme à la puissance du règne inca, bien qu'il fallut encore plusieurs années avant que la conquête du Pérou ne soit complètement achevée. Les Espagnols s'approprièrent les meilleures terres et firent des Indiens des esclaves. Le Pérou ne s'est jamais complètement remis des dévastations causées par les conquêtes et les fléaux. Les aqueducs et les terrasses qui tombèrent en ruine n'ont pas été restaurées. Les Péruviens d'origine ont survécu mais sont restés des paysans dans une société dominée par les descendants des conquérants espagnols. Cependant, on assiste au développement du nationalisme inca et l'influence de la culture inca est de plus en plus forte ainsi que sa force politique.

LES TUPIS



Les Tupis ont emprunté leur nom au langage qu'ils parlent. En fait, les Tupis étaient à l'origine sept tribus différentes mais toutes liées entre elles par une seule et même langue. Ils contrôlaient les côtes du Brésil, ainsi qu'une grande partie de l'intérieur du pays. On suppose qu'ils sont arrivés plus tardivement sur ces territoires, venant du nord de ce qui est aujourd'hui le Paraguay, traçant leur chemin au rythme des combats et étendant leur territoire aux dépens de tribus moins agressives.

Les Européens rencontrèrent pour la première fois les Tupis lorsqu'ils découvrirent le Brésil. En 1507, les navires portugais sillonnant les côtes africaines se laissèrent emporter et ne visitèrent que très brièvement le continent. Les descriptions faites des Tupis par les premiers voyageurs à s'aventurer au Brésil, choqua et éveilla la

Le Voyageur

curiosité de l'Europe. Ils se promenaient complètement nus et vivaient une vie simple basée sur la chasse et l'agriculture. Ils n'étaient pas très attachés à la notion de propriété et étaient remarquablement libérés de tous les tabous sexuels traditionnels des Européens. Ils faisaient des hôtes merveilleux pour les explorateurs et les commerçants qui cherchaient du bois brésilien et travaillaient pour quelques babioles et autres outils en fer.

Après un séjour plus poussé au contact de la culture Tupi, elle s'avéra bien plus complexe qu'elle n'était apparue au départ. La plupart des terres qu'ils occupaient étaient des forêts tropicales qui ne pouvaient servir à l'agriculture et ne regorgeaient pas d'animaux sauvages. Les sections de terre ne pouvaient être défrichées puis cultivées que pour quelques saisons et devaient être abandonnées lorsque le sol s'épuisait. Les populations devaient donc ainsi se déplacer constamment, ce qui provoquaient des frictions avec les populations voisines et un état de guerre quasi permanent.

En fait, les Tupis étaient de redoutables guerriers. Les guerres auxquelles ils se livraient avaient le but écologique de maintenir la population de la région sous leur contrôle. Ils étaient d'excellents tireurs à l'arc, mais tout comme les Aztèques ils préféraient les massues. L'objectif principal des combats était de capturer des prisonniers. Ils étaient temporairement réduits en esclavage, puis mangés lors de rites très élaborés destinés à rendre furieuses les autres tribus et à encourager d'autre guerres. Les prisonniers apportaient de la main-d'œuvre mais étaient aussi une source de protéines. Selon les termes de leur culture, c'était un honneur d'être mangé dans ces circonstances.

Malgré leur cannibalisme et les autres caractéristiques exotiques de leur culture, les Tupis et les Européens vécurent en bons termes pendant plus d'une génération après s'être découverts mutuellement. Les Tupis travaillaient dur pour fournir les bûches de bois brésilien et les échanger contre des quantités dérisoires d'outil en fer et de babioles. Cependant, tout le bois nécessaire, si facile à obtenir, finit par être débité et les Tupis obtinrent tous les outils et babioles qu'ils désiraient. Ils perdirent bientôt tout intérêt pour le commerce des marchandises et refusèrent de travailler sous aucune circonstance. Leur population était décroissante en raison des maladies importées d'Europe, qui touchaient l'ensemble de la population. Ils préférèrent retourner à leur mode de vie originale, désormais rendu plus facile grâce à de meilleurs outils.

Mais les Européens n'allaient pas laisser faire. Les prairies qui longeaient la côte et les forêts de bois brésilien défrichées offraient un terrain idéal pour la culture de la canne à sucre bien que cette culture très profitable nécessitait un travail intensif. Lorsque les Tupis refusèrent de travailler, les planteurs commencèrent à acheter des prisonniers aux Tupis pour les utiliser comme esclaves et encouragèrent les guerres de destruction réciproque pour faire plus de prisonniers. Selon la politique des Européens, mieux valait tuer un esclave au travail que le manger, un point de vue que ne partageaient pas les Tupis.

Lorsque le commerce des prisonniers n'apporta pas la main d'œuvre adéquate, les colons européens en vinrent progressivement à faire la guerre aux Tupis. En très peu de temps, les tribus Tupis qui peuplaient la côte furent

décimées du fait des guerres et des maladies, asservies ou chassées vers l'intérieur des terres. Les chasseurs d'esclaves remontèrent les rivières vers la forêt tropicale à la recherche de "l'or rouge". Les Européens justifièrent l'esclavage, invoquant les pratiques cannibales des Tupis et leur refus du Christianisme.

Les Tupis disparurent de la plupart des terres qu'ils occupaient au moment du premier contact européen. Leurs descendants survivent aujourd'hui dans les forêts tropicales menacées du Brésil.

LES IROQUOIS



Lors du premier contact avec les Européens, le territoire centré autour des lacs Finger et qu'est New-York aujourd'hui, était l'"Iroquioa", le domaine de la Confédération iroquoise. Ce territoire s'étendait sur une énorme superficie qui couvrait certaines régions de la Nouvelle Angleterre en direction de l'ouest vers l'Ohio et au-delà, du nord dans les régions inféricures du Canada et du sud jusqu'à la Virginie du nord.

Cinc peuples de la même famille occupaient cette région et formaient la Confédération: les Mohawks, les Oneidas, les Onondagas, les Cayugas et les Senecas. Vers 1720, les Tuscaroras furent admis dans la Confédération après avoir été chassés vers le Nord de la Caroline du Nord par les Cherokees et les colons. Le groupe central, les Onondagas fut à la tête du conseil pendant des centaines d'années et offrait le lieu de réunion du conseil. Les autres groupes, les Mohawks à l'est et les Senecas à l'ouest, surveillaient les entrées les plus vulnérables de leur territoire.

Le sol y était riche et le climat plus doux qu'on avait pu le penser, en raison de la présence des Grands Lacs, en particulier le Lac Ontario au nord. La Confédération avait été créée bien des générations avant l'arrivée des Européens, pour résoudre les conflits qui existaient entre les cinq nations et établir une politique uniforme vis-à-vis de leurs voisins, tout particulièrement les Hurons qui peuplaient le flanc nord du lac Ontario et qu'ils haïssaient.

Lorsque les Européens les rencontrèrent pour la première fois, les Iroquois étaient des fermiers. Ils cultivaient les "trois sœurs" de l'agriculture des premiers Américains - le blé, les haricots, et la courge. L'agriculture faisait vivre d'importantes populations et permettait même une certaine prospérité.

Les Iroquois vivaient dans des villes aux maisons longues et cloisonnées, qui chacune pouvait accueillir de grandes familles. Une ville de cinquante maisons longues pouvait abriter deux mille personnes.

L'arrivée des Européens sur le sol iroquois fut précédée par les alliés invisibles des Blancs - les microbes des maladies apportées par les Espagnols et les Anglais occupant le sud du pays. D'après des estimations, la population iroquoise serait passée de plusieurs centaines de milliers à soixante quinze mille après les maladies épidémiques qui commencèrent à balayer les Amériques

vers les années 1520. Ainsi, il ne subsistait plus grand chose des grands villages qui longeaient le fleuve Saint-Laurent et que Jacques Cartier visita dans les années 1530, lorsque Champlain y retourna soixante ans plus tard.

Les Iroquois survécurent aux épidémies en effectuant des raids sur les tribus avoisinantes et en capturant des individus qui vinrent grossir la population de leurs villages. Lorsque les Français et les Anglais implantèrent leurs colonies et commencèrent à se développer, les Iroquois se retrouvèrent coincés entre deux puissances européennes rivalisant pour le contrôle du continent. Pendant plusieurs générations, les Iroquois se servirent de l'antagonisme entre les deux puissances et l'exacerbèrent afin de conserver leurs terres. La défaite des Français et la perte du Canada devaient cependant mettre fin à ce moyen de pression contre les Anglais. Le commandant anglais en Amérique du Nord haïssait profondément les Indiens et soutenait ceux qui occupaient les terres des Iroquois.

Les Indiens ripostèrent violemment face à ces offensives. Ils se révoltèrent lors d'un conflit appelé Guerre de Pontiac, du nom de l'un des chefs de guerre. Le but des Iroquois était de débarrasser le continent de tous les Européens, mais ils en furent empêchés par les épidémies. Lors de négociations de paix, Lord Jeffrey Amherst ordonna que l'on offre des couvertures aux Indiens, provenant d'un hôpital où l'on soignait des malades atteints de variole. L'épidémie qui s'ensuivit décima les villages indiens pendant un an et mit fin à la guerre, les Indiens devant céder plus de terres aux Blancs, lors de la Proclamation de 1763.

Lorsque la guerre révolutionnaire éclata plusieurs années plus tard, les Iroquois se retrouvèrent au cœur d'une lutte politique et militaire, cette fois-ci entre les Anglais et les colons américains, qui se battaient pour obtenir l'indépendance. Thayendanegea, chef de la tribu des Mohawks, connu des Blancs sous le pseudonyme de Joseph Brant, parvint à convaincre quatre tribus de se joindre à lui contre les patriotes, qu'il considérait comme la principale menace. Cependant, les Senecas et les Tuscaroras s'allièrent aux rebelles, divisant ainsi la confédération iroquoise pour la première fois de son histoire.

Les Iroquois organisèrent une campagne dévastatrice contre les rebelles, voulant punir les Blancs des atrocités et des viols qu'ils avaient perpétrés. Les colonies furent détruites et la milice mise en déroute à New York, en Pennsylvanie, dans l'Ohio et le Kentucky. La marée de colons fut inexorablement repoussée jusqu'en 1782, date à laquelle les Anglais abandonnèrent subitement la guerre et retirèrent leur soutien matériel.

Les Britanniques trahirent les Iroquois dans le traité de Paris en 1783, et les Américains déchirèrent bientôt la proclamation de 1763, qui protégeait les terres restantes. Même les Senecas et les Tuscaroras, qui avaient soutenu les rebelles, souffrirent. La marée de colons reprit sa progression et une série de campagnes contre les Indiens dans l'est du pays, réduisirent la population iroquoise à 4000 personnes environ. Ces survivants furent ensuite placés dans des réserves, sur leurs terres d'origine, dans l'état de New York, où ils se développèrent de façon significative et une résurgence de leur culture se produisit.

L'un des mémoriaux réservés au Iroquois et ayant survécu, est la Constitution des Etats-Unis, dont certaines parties ont été élaborées selon l'exemple de la confédération iroquoise. Benjamin Franklin et d'autres Américains célèbres chantèrent les louanges de la Confédération, et contribuèrent à l'élaboration de la Constitution Américaine sous sa forme actuelle.

LES CHEROKEES



Les Européens rencontrèrent les Cherokees pour la première fois au seizième siècle, lorsque Hernando de Soto mena une vaste expédition de soldats espagnols sur le continent, dans une mission d'exploration qui s'étendait de la côte de la Floride au Mississippi, à la recherche d'un autre empire Inca ou Aztèque. Bien que l'on ne soit pas encore très sûr aujourd'hui de la route empruntée par Soto, l'histoire rapporte qu'il visita plusieurs villes Cherokees dans les états actuels de Georgie, Caroline et Tennessee.

A l'époque de la mission de Soto, les Cherokees contrôlaient une vaste zone au centre de la moitié sud de l'Amérique du Nord. Ils vivaient dans des villes faites de cabanes en rondins, et défendues par des palissades de bois. Il y avait toujours le risque des raids des Creeks venus du sud, ou des Mohawks du nord.

Les Cherokees étaient pour la plupart des fermiers. A cette époque, les abords de chaque ville étaient plantés de blés et autres récoltes sur des kilomètres. Ils se nourrissaient également de viande de daim et de buffle qu'ils chassaient dans les collines, au-dessus des vallées où étaient situées leurs fermes. Ils contrôlaient les forêts environnantes en brûlant périodiquement les sous-bois, pour stimuler les jeunes plantes qui attiraient le gibier. Ils étaient surnommés les "gardiens de la forêt".

Sur les pas de Soto et des autres visiteurs européens le long des côtes, arrivèrent les épidémies contre lesquelles les Indiens n'avaient aucune défense. Lorsque des Européens vinrent s'installer plus tard sur les côtes de la Caroline, la population Cherokee avait été réduite de deux tiers au moins, et un grand nombre de leurs villes étaient vides.

Les Cherokees arrivèrent à maintenir des relations plutôt pacifiques avec les avides colons anglais avec qui ils échangeaient des peaux de daims contre des outils, des fusils et autres produits manufacturés. Plusieurs traités furent successivement établis, délimitant les frontières entre les Cherokees et les colonies côtières en pleine expansion, mais les demandes des colons réclamant toujours plus de terres étaient incessantes et apparemment insatiables. La nation Cherokee continua à rétrécir. Les traités n'étaient pas respectés. Les colons blancs envahissaient les territoires indiens et demandaient ensuite la protection de leurs autorités lorsque les Indiens les repoussaient ou les massacraient.

Les tentatives des Cherokees de s'adapter à la façon de vivre des Blancs furent couronnées de succès, à tel point qu'ils furent surnommés l'une des cinq tribus civilisées du sud-est. Ils établirent leur propre gouvernement représentatif, construisirent des écoles, développèrent un alphabet et un langage écrit, et publièrent leurs propres journaux. Lorsque le président Andrew Jackson essaya de les forcer à quitter les terres qui leur appartenaient pour aller s'installer de l'autre côté du Mississippi, ils défendirent leur cas à la Cour Suprême et gagnèrent. Ils pensaient être un état souverain, et considéraient que les Etats-Unis n'avaient aucun droit de s'approprier leurs terres. Cependant, leur victoire fut temporaire, car Jackson, ennemi juré des Indiens, força un traité frauduleux au Congrès, stipulant que les Cherokees cédaient les 20 000 milles carrés de leur nation contre 5 millions de dollars et la promesse de nouvelles terres à l'ouest.

En 1838, l'armée américaine assiégea les survivants de la nation Cherokee. La population fut transférée dans des camps sordides jusqu'à ce que la longue marche vers l'ouest puisse commencer. Pendant l'hiver suivant, les Indiens durent traverser le sud, menés par des soldats armés de baïonnettes, et furent placés en *territoire indien*, aujourd'hui l'Oklahoma. La marche vers l'ouest est connue sous le nom de la "Piste des larmes", car un quart des seize mille indiens dépossédés de leurs biens moururent pendant la traversée.

Pendant près de trente ans, les Cherokees furent prospères à l'ouest, construisant de nouvelles fermes, écoles et villes. Lorsque la Guerre Civile américaine éclata, une grande partie des Indiens se rallia à la cause des états confédérés du sud. Après la guerre, ils subirent les conséquences de leur décision, devant céder leurs fermes et leurs villes aux Blancs, en échange de terres encore plus pauvres et plus à l'ouest.

Les Cherokees vivent aujourd'hui dans une petite réserve en Oklahoma, et ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient autrefois. Une petite enclave de Cherokees a également survécu dans les vallées situées au pied des Appalaches. Ces Indiens évitèrent la Piste des Larmes, et occupent encore une fraction des terres que leurs ancêtres occupaient avant l'arrivée des Européens.

Le Vieux Fusil

LES SIOUX



Dans l'esprit de nombreuses personnes aujourd'hui, les Amérindiens de l'histoire sont ces superbes cavaliers vivant dans les plaines, chassant les bisons, vivant dans des tipis, coiffés de longues plumes d'aigles et traînant leurs possessions sur de longs pieux, tirés par leurs chevaux, un peu comme des chariots sans roues. Cette image représente bien les tribus sioux qui occupaient les plaines du nord dans les années 1800.

Les Sioux sont également ceux qui nous viennent à l'esprit, lorsque nous pensons aux guerres entre les Indiens et les soldats envoyés à l'ouest pour protéger les pionniers. Les Hunkpapas et les Oglalas étaient les principales tribus dans la bataille de Little Big Horn, où George Custer et une partie de son septième régiment de cavalerie furent décimés. C'est également les Sioux qui furent massacrés à Wounded Knee. Une grande partie des plus célèbres chefs indiens étaient des Sioux, comme Red Cloud, Sitting Bull et Crazy Horse.

Les Sioux étaient un ensemble de groupes et de tribus qui parlaient la même langue, le *Siouan*. Dans leur langue, ils s'appellent également les Dakotas, les Lakotas ou Nakotas. Les tribus sioux les plus célèbres sont les Hunkpapas, les Oglalas, les Brules, les Miniconjoux, les Sans Arcs, les Wahpetons, les Wahpekutes, les Yanktons et les Assiniboines.

Lorsque les Européens arrivèrent, les Sioux habitaient principalement dans les forêts, le long des rives nord du Mississippi, dans des zones qui sont actuellement, le Minnesota, le Wisconsin, l'Iowa et les deux Dakotas. Ils vivaient dans des huttes de terre permanentes et cultivaient la terre. Lorsque leurs ennemis jurés à l'est, les Chippewas, obtinrent des armes à feu des commerçants français et hollandais, les Sioux furent désavantagés. De nombreuses tribus Sioux émigrèrent à l'ouest, le long du Missouri et au-delà.

Les Sioux qui s'installèrent autour des Collines Noires du Dakota du sud, dans le Montana et le Wyoming, eurent accès aux chevaux au début des années 1700. Le cheval révolutionna leur culture. Il leur permit de devenir de meilleurs chasseurs et guerriers, de voyager sur de plus grandes distances et plus rapidement, et de transporter plus de marchandises. Les Sioux de l'ouest, comme les tribus des plaines, devinrent en grande majorité des nomades, vivant dans des Tipis qui pouvaient être montés et démontés très facilement. Ceci permettait au groupe de suivre les troupeaux de bisons migrateurs, qui leur fournissaient nourriture et matières premières. Il a été répertorié au moins 86 utilisations du bison à des fins non-alimentaires: couvertures, vêtements, liens, outils et source d'énergie.

Lors des combats dans les plaines, le courage des guerriers était évalué au nombre de coups portés à un ennemi. Les coups pouvaient être assenés avec un bâton spécial, une autre arme ou à mains nues. Chaque coup réussi, donnait droit à une plume d'aigle supplémentaire sur la coiffe. Mis à part les coups, les guerriers pouvaient obtenir plus de plumes en tuant et scalpant l'ennemi. S'emparer des possessions de l'ennemi était un grand honneur, car ses plumes pouvaient être portées par le vainqueur.

La grande importance accordée à la bravoure individuelle contribua à faire des Sioux et des Indiens des plaines des guerriers de premier ordre. Ils avaient la réputation d'être la meilleure cavalerie légère. L'importance culturelle de l'action individuelle rendait les combats uniques. Les leaders Sioux décidaient seulement du lieu de la bataille. Une fois face aux ennemis, les leaders devenaient eux-mêmes des guerriers et ne pouvaient pas ordonner aux autres d'aller à tel endroit, de combattre tel ennemi, etc... Les leaders indiens ne pouvaient pas imposer de tactiques de bataille comme le faisaient les officiers de l'armée du camp adverse. Chaque individu avait le droit de choisir son ennemi et de l'attaquer.

La destinée des Sioux dans les plaines fut identique à celles des autres tribus indiennes: ils furent contraints d'accepter l'amputation systématique de leurs terrains de chasse en raison de l'empiétement des colons Européens. De plus, les troupeaux de bisons furent massacrés par les Blancs pour leurs langues et leurs peaux, à tel point que la race disparut pratiquement. Les traités successifs signés avec les Etats-Unis ne furent pas respectés, et des colons de plus en plus nombreux cherchèrent à obtenir des terres. La découverte de gisements d'or dans les Collines Noires obligea les Sioux à céder cette zone. Leurs terrains de chasse et leurs sources de nourriture disparaissant à vue d'œil, les Sioux durent se soumettre. Au début du vingtième siècle, les Sioux qui avaient survécu furent rassemblés dans des réserves; de nos jours, ils dépendent fortement du gouvernement, surtout du point de vue financier.

Le Vieux Grimoire

LES APACHES



En dépit de leur population plutôt réduite, les Apaches étaient renommés pour leur raids et leurs aptitudes de guerriers, à tel point que leurs nom est synonyme de guerrier valeureux. Pendant de nombreuses années, ils dominèrent la partie sud-ouest de l'Amérique du Nord, terrorisant les colons espagnols, mexicains et européens. Reconnaissables à leurs longues chevelures, leurs bandeaux et leurs capes, ils étaient considérés comme les plus redoutables guerriers de la région. Dirigés par des chefs comme Cochise et Géronimo, certains groupes d'Apaches furent parmi les derniers Indiens à se soumettre aux Etats-Unis et à rejoindre les réserves.

Lorsque les Espagnols débarquèrent au Nouveau Mexique en 1540, les terres situées au nord des villes de Pueblos, étaient occupées par de petits groupes d'Apaches. Les Apaches cultivaient du maïs, des haricots et des courges, mais vivaient également de la chasse et de la cueillette. Ils étaient organisés en petits groupes de plusieurs familles, car ils vivaient dans des terres relativement arides, que les tribus vivant de l'agriculture évitaient. Avant l'arrivée des Espagnols, les Apaches faisaient des échanges avec les Pueblos et coexistaient en paix.

La conquête de cette zone par les Espagnols et la révolte des Pueblos en 1680 força les Apaches à vivre différemment. Les Pueblos ne produisaient plus de cultures en excédent, que les Apaches pouvaient échanger contre des denrées qu'ils produisaient. Les Espagnols introduisirent un nouveau type de bétail, qui offrait une alternative à la chasse au gibier. Au départ, les Apaches complétaient leurs cueillettes et leur production limitée de denrées alimentaires, par des raids sur les petites villes et les fermes espagnoles alentour, qui occupaient de meilleures terres. Au dix-neuvième siècle, les groupes Mescaleros et Chiricahuas abandonnèrent l'agriculture et survécurent grâce à la cueillette et au pillage.

L'arrivée du cheval donna aux Apaches une nouvelle mobilité. Ils adaptèrent la technologie des fusils à leur usage. Ils devinrent des experts guérilleros, attaquant et s'enfuyant trop rapidement pour que les autorités puissent riposter.

Le Vieux Grimoire

Le but des Etats-Unis après la Guerre Civile américaine était de contrôler tous les Indiens se trouvant à l'intérieur de leurs frontières, mais les Apaches se révélèrent insaisissables. Comme ils ne vivaient pas de l'agriculture, la stratégie principale de destruction des récoltes ne fonctionnait pas. Les petits groupes disparaissaient dans les cañons du désert après chaque raid, et réapparaissaient à un autre endroit pour frapper à nouveau. Le terrain sur lequel ils vivaient était l'un des plus hostiles sur le continent et parfaitement adapté à leur style de vie.

Vers la fin du dix-neuvième siècle, des réserves furent créées pour les Apaches. L'armée leur rendait la vie difficile et incitait les petits groupes à s'installer dans les réserves. Utilisant d'autres Apaches comme éclaireurs, l'armée força les derniers groupes de guerriers à se rendre. Certains furent emprisonnés en Floride pendant de nombreuses années avant de se voir accorder la permission de retourner dans les réserves désertiques, où habitent encore leurs descendants aujourd'hui.

Le Vieux Manuel

INDEX

Activé 14
Activer Unité 31
Analyse de combat 25
Apprendre des spécialités 38
Appuyer sur un bouton 11
Aptitudes 8
Arctique 21
Attendre la prochaine unité 31
Bâtiments communaux 43
Bonus bombardement d'intervention étrangère 35
Bonus bombardement européen 35
Bonus d'attaque 35
Bonus de combat de soutien populaire 35, 91
Bonus de terrain 35
Bonus embuscade 92
Bonus embuscade des forces coloniales 35
Bonus embuscade indigène 35
Capitales tribales 75
Case d'ordres 28, 30
Charger des marchandises sur la route commerciale 32
Citadelles en terrasse 75
Cliquer 11
Cliquer à droite 11
Cliquer et maintenir 11
Cloches de la liberté 45
Collines 21
Colonies 7, 24
Colons libres 37
Commerce 8
Commerce au cours de la rébellion 91
Connaissances indiennes 8, 38
Conseiller naval 83
Conservateurs 45
Construire route 31
Contenu 10
Convois de trésors 80
Couronne 8
Créer une route commerciale 32
Croix 45
Date 14, 24
De Witt 83, 86
Débarquer 30
Décharger des marchandises sur la route commerciale 32
Défricher 43
Défricher les terres 30
Déplacer rapidement des pièces 25
Désert 21
Destinations de la route commerciale 32
Disperser unité 30
Domestiques contractuels 37
"Draguer" 11
"Draguer-Shift" 11
Ecran carte 19
Education 8, 38, 60
Expansions d'entrepôts 46
Faire défiler les cartes 23
Famine 45
Fenêtre Carte 19
Fenêtre colonie 44
Fenêtre entrepôt 44
Fenêtre multifonctions 44
Fenêtre population 44, 89
Fenêtre transport 44
Fenêtre Zone 44
Fils de la liberté 45, 89
Fin de tour 25
Fleuves 21
Fonder colonie 31
Force de combat 35
Fort 36
Forteresse 36
Fortifications 36
Fortifier 30
Gisements d'argent 22
Gisements de minerais 22
Gisements minéraux 22
Herbages 20
Icône pyramide 75
Impôts 8
Indépendance 9
Indigènes convertis 38
Installation 10

Le vieux manuel

Labourer 43
Labourer les champs....30
Lacs....21
Magellan 84
Marais 21
Marchandises....24
Marécages 21
Minerais 9
Mode Déplacement....20
Mode Vue 20
Montagnes 21
Navires....8
Nourriture....45
Oasis....22
Océan 21
Options rapport de colonie 25
Ouvrir un menu....11
Palissade 36
Pas de déplacement....31
Pêche 23
Pénalité de destruction indienne ..16
Pères fondateurs 9
Petits criminels 37
Plaines 21
Poste de douane 91
Prairie 20
Puissance anglaise 12
Puissance espagnole....13
Puissance française....13
Puissance hollandaise 13
Quitter....15
Rapport du Congrès Continental 89-90, 92
Rapport du conseiller de la colonie46
Rapport du conseiller du travail....39
Rapport du conseiller économique 67
Rapport du conseiller indien....72
Rapport du conseiller religieux 40
Rassemblement de l'Armée continentale....91
Rayon de la colonie....43
Ressources....7
Révolte religieuse 45, 61
Révolution 15
Routes 43
Rumeurs de villes perdues....23
S'embarquer 30
Sauvegarde automatique....25
Savane....20
Score du Congrès Continental....15
Score population 15
Score sentiment de rébellion....16
Score trésor 15
Se retirer 15
Sélectionner 11
Sentinelle 30
Spécialités 38
Statut de vétéran 35
Terrain boisé....21
Terrain caché....20
Terre à bois de première qualité...22
Terre à canne à sucre de première qualité 22
Terre à colon de première qualité....22
Terre à tabac de première qualité....22
Territoire indien 43
Totems....75
Touches raccourci 11
Toundra 21
Trésor 24
Unité active....24
Unités d'artillerie 35
batterie 35
diminuée 35
Utiliser la souris 11
Villes aztèques....75
Voie navigable 21
Voir déplacements étrangers 25
Voir déplacements Indiens 25
Zones de capture....22
Zones de jeu....22
Zoom arrière 20
Zoom avant 20

Revue Manuel

CREDITS

Conception	Sid Meier, Brian Reynolds, Jeff Briggs, Douglas Caspian-Kaufman
Programmation	Brian Reynolds
Direction artistique	Barbara Bents Miller
Graphismes	Stacey Clark Tranter, Bob Kathman, Barbara Jeznach, Michael Haire, Charlie Shenton, Kevin Boehm et Susan Clausen
Composition musicale et arrangements	Jeff Briggs, Roland Rizzo et Ken Lagace
Programmation sonore	Ken Lagace, Jim McConkey, Roland Rizzo, Mark Ries et Dave Evans
Documentation	Jeff Briggs et Bruce Shelley
Edition	Jonathan Caspian-Kaufman
Conception du manuel et mise en page	Joe Morel
Illustrations	Bob Kathman
Assurance qualité	Matt Showalter, Jim Tricario, Jen MacLean, Don Emmel, Jason Coleman, Brian Wilson, Bill Burton
Producteur	Jeff Briggs

Le Vieux Manuel



MICROPROSE

A DIVISION OF SPECTRUM HOLOBYTE INC.

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.U.
Tel: (+44) 454 329510

Fabriqué au R.U.

Le Vieux Manuel

Sid Meier's

COLONIZATION

Create A New Nation



MICROPROSE

THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6AY