

## Victoire par la science

### 1) Paramètres de partie

- Économiser les doctrines
- Économiser les promotions
- Ne pas désactiver les préférences de départ
- Ne pas rendre les personnalités aléatoires

### 2) Jouer Pachacutec des Incas

- Unités ignorent coûts terrain sur colline (notamment ouvriers)
- 0 coût entretien aménagements sur collines et 50 % autres
- Préférence terrain privilège collines
- cultures en terrasse (+1 pomme et +1 pomme si montagne)
- Près des collines, souvent montagnes => observatoires !

### 3) Position de départ idéale

- Capitale près d'une rivière et d'une montagne
- Bonne dose de collines à côté de la montagne

### 4) Technologies

- Poterie
- Écriture
- > Construction
- > Mathématiques (Jardins suspendus)
- Calendrier
- Philosophie
- > Éducation
- > Astronomie
- > Architecture
- > Théorie scientifique
- > Matières plastiques
- > Pénicilline
- > Fusées (Apollo)
- > Satellites
- > Toutes technologies permettant des morceaux de vaisseau

### 5) Constructions

- En attente disponibilité technologie, faire unités de défense !**
- Chaque fois route commerciale disponible, unité commerce**
- Monument
- Si ville sur colline**, ouvrier puis grenier
- Sinon**, grenier
- Bibliothèque
- Essayer* Grande Bibliothèque (Capitale)
- Colon (achat) => vers montagne (éventuellement rivière)
- Ouvrier
- Jardins suspendus (Capitale)
- 2 colons => vers une montagne (et éventuellement rivière)
- Université publique (Capitale)
- Université
- Université d'Oxford (Capitale) => technologie la plus coûteuse
- Observatoire (achats ?)
- Tour de porcelaine (Capitale)
- École publique
- Hôpital
- Laboratoire de recherche
- Laboratoire médical
- Programme Apollo (Capitale)
- Télescope Hubble (Capitale)
- Morceaux de vaisseau (Partout, denier morceau capitale)

### 6) Doctrines

- Tradition complet
- Rationalisme complet
- Avant idéologies, économiser [mécénat : +25 % science cités-états]

### 7) Idéologie

- Prendre celle qui est la plus représentée parmi ordre et égalité
- Égalité si on est le premier et que l'on a des grosses villes
- Ordre sinon, pour le bonus en recherche sur les usines
- Dans « égalité » :
  - Société civile (1),
  - avant-garde (1),
  - suffrage universel (2),
  - Couverture médicale universelle (1),
  - New Deal (si beaucoup d'académies) (2),
  - Urbanisation (si problème de bonheur) (2),
  - Service des achats dans le domaine spatial (3).

### 8) Diplomatie

- Défense suffisante mais juste nécessaire**
- Dès éducation, **se faire beaucoup d'amis pour accords recherche**
- Favoriser les **cités-états maritimes**
- Ne pas hésiter à donner de l'or par tour très tôt
- En cas de civ hostile, donner 20or/tour + ressource de luxe
- S'arranger pr IAs se fassent guerre (payer ce qu'elles demandent)
- Des ambassades avec tout le monde
- Faire bcp commerce avec IA (5or/tour => déclaration d'amitié)
- Donner son vote à un voisin qui a le même nombre de voix

### 9) Religion

- Ce n'est pas une priorité**
- Si les points de foi cumulés le permettent, faire selon les besoins**
- Panthéon
  - Expansion :
    - Rite de fertilité (croissance 10 % plus rapide)
    - Dieu soleil (+1 pomme par banane, agrume, blé)
    - Colonies religieuses (frontières +15 %)
  - Production :
    - Monument aux dieux (+15 % merv. antiq./class.)
    - Dieu de la mer (+1 pour chaque bateau de pêche)
    - Dieu des artisans (+1 dans les villes > 3)
  - Bonheur :
    - Déesse de l'amour (+1 dans les villes > 6)
    - Eaux sacrées (+1 dans les villes à côté de rivière)
  - Science : Messenger des dieux (+2 dans villes connectées)
- Créateur
  - Or :
    - Dîme (+1 tous les 4 adeptes)
    - Propriété de l'église (+2 pour ville convertie)
    - Rite initiatique (+100 à chaque conversion)
  - Bonheur : Enterrement rituel (+1 chq 2 villes converties)
  - Science : Dialogue religieux (gain à chaque conversion)
- Adeptes
  - Production : Culte du gourou (+2 si spéc. dans la ville)
  - Bonheur : Jardin de la paix (+2 avec un jardin)
  - Science : Transformer les... (croissance +15 % en paix)

### 10) Scientifiques illustres

- Construire des académies**
- Rush de science à partir des Matières Plastiques

### 11) Objectif des villes

- Nourriture !**
- Qd Tour de Porcelaine, Hubble et pièces de vaisseau : prod !
- Aménager bateaux de pêche et construire ports et phares
- Toutes les possibilités de scientifiques
- Compléter avec les ingénieurs
- Achat cases par 3-4 près frontières IA (vol ressources de luxe)
- L'IA demande d'arrêter : arrêter ! (30 tours) =bonus diplo
- Recommencer !

### 12) Espionnage

- Dans ses propres villes** (éviter vol technos)
- Dans les cités-états culturelles
- Dans les cités-états maritimes