

S I D M E I E R ' S

CIVILIZATION®

U N E A U B E N O U V E L L E

Règles avec un joueur virtuel ; version 1.0

oct. 2020

Ces règles décrivent comment ajouter un joueur virtuel (JV) à une partie de *Sid Meier's Civilization : Une Aube Nouvelle*. Un joueur virtuel permet de jouer des parties à un seul joueur réel et peut être ajouté comme adversaire supplémentaire dans une partie à 2 ou 3 joueurs.

Pour ajouter un joueur virtuel à une partie, vous aurez besoin des cartes de Priorité du joueur virtuel, que vous pouvez télécharger gratuitement sur le site www.FantasyFlightGames.fr. Téléchargez ces cartes, imprimez-les et découpez-les afin de les utiliser dans vos parties.

RÈGLES D'OR

Appliquez ces règles d'or lors des parties avec un JV :

1. Le JV suit toutes les règles énumérées dans les règles de *Sid Meier's Civilization : Une Aube Nouvelle*, à moins que le présent document n'indique expressément le contraire. En cas de contradiction entre ce document et les règles d'*Une Aube Nouvelle*, ce document prime.
2. Dans la plupart des cas, ces règles et les cartes de Priorité du JV dispensent le JV de toute prise de décision. Cependant, si un choix doit être fait au nom du JV, la décision est déterminée au hasard. Pour ce faire, vous pouvez attribuer à chaque option une ou plusieurs valeurs de dés (chaque option doit avoir les mêmes chances d'apparaître), puis lancer un dé pour déterminer l'option à utiliser.

MISE EN PLACE

Suivez toutes les règles standard de mise en place, en comptant le JV comme l'un des joueurs (par exemple, s'il y a deux joueurs humains plus le JV, utilisez les instructions de mise en place pour une partie à trois joueurs). Les exceptions suivantes s'appliquent à la mise en place :

1. Assignez une couleur de joueur au JV et choisissez au hasard un Dirigeant pour ce joueur.
2. Placez la barre de Priorité du JV normalement, en utilisant les cartes de Priorité du joueur virtuel au lieu des cartes de Priorité standard.
3. Utilisez les règles de construction de plateau avancées, avec les modifications suivantes :

- ♦ À l'étape 4, lors de la formation du cœur, utilisez le schéma ci-dessous au lieu des schémas des règles du jeu.

La tuile jaune marquée « C » dans les schémas est la tuile capitale du JV. Placez la figurine de la capitale du JV sur la case assortie de l'icône « capitale » (étoile) de cette tuile. L'hexagone noir est un pion Eau.



Tuiles du cœur - face A



Tuiles du cœur - face B

- ♦ À l'étape 5, ne distribuez pas de tuiles au JV. Le JV n'y ajoutant pas de tuiles, le plateau sera donc plus petit que si le JV était un joueur réel.
- ♦ **Note** : les joueurs doivent continuer de respecter les conditions de placement des nouvelles tuiles ; celles-ci doivent notamment toucher au moins quatre cases des tuiles déjà posées et toucher au moins une case du cœur.

Procédez aux autres étapes de la mise en place normalement, en comptant le JV comme l'un des joueurs.

La partie peut maintenant commencer.

TOUR DU JOUEUR VIRTUEL

Le JV est toujours le PREMIER JOUEUR. Le joueur à la gauche du JV est responsable de l'avancement du cadran d'Événements au début de chaque tour du JV. Le cadran d'Événements **n'avance pas** au début du premier tour de jeu.

Pendant son tour, le JV résout la carte de Priorité de son cinquième échelon. Après avoir résolu cette carte, il la rétrograde au premier échelon comme d'habitude et c'est ensuite au joueur à la gauche du JV de jouer.

Comme le JV résout toujours la carte de son cinquième échelon, il compte pour son déplacement, passe sur, construit sur et se place sur n'importe quel type de terrain, excepté l'eau, sauf indication contraire.

LISTE DE CRITÈRES

Plusieurs types de cartes de Priorité du JV comportent une liste de critères. Cette liste permet de prendre des décisions pour le JV. Lorsque vous utilisez la liste de critères, trouvez toutes les cibles potentielles qui correspondent au premier critère. Si plusieurs cibles correspondent à ce critère, ajoutez le deuxième critère pour déterminer quelle cible sélectionner, parmi celles déjà déterminées comme éligibles. Continuez éventuellement à ajouter les critères suivants jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule cible éligible. Si vous passez en revue tous les critères et qu'il y a toujours plusieurs cibles éligibles, utilisez le critère décisif à la fin de la liste.

Si aucune cible ne répond au premier critère de la liste, utilisez le deuxième critère pour déterminer les cibles éligibles. Continuez ainsi à descendre dans la liste jusqu'à ce que vous trouviez au moins une cible éligible. Si vous en trouvez plusieurs, utilisez les critères restants et le critère décisif (si nécessaire) pour choisir la cible éligible à utiliser.

Vous trouverez, à la page suivante, un exemple d'utilisation de la liste de critères.

GAGNER ET DÉPENSER DES PIONS RESSOURCE

Le JV traite tous les types de ressource de la même manière. Lorsque le JV obtient une Ressource, prenez aléatoirement un pion dans la Réserve. Si la Réserve est à court d'un type de Ressource spécifique, les joueurs peuvent remplacer les Ressources du JV du type épuisé par d'autres Ressources de la Réserve.

Lorsqu'il construit une Merveille, le JV peut dépenser des Ressources de n'importe quel type, y compris celles des pions Merveille de la Nature, et chaque Ressource augmente sa production de 2.

CONSTRUIRE DES MERVEILLES

Lorsqu'il construit une Merveille, si le JV a besoin d'augmenter sa production pour construire la Merveille, il le fait en dépensant les éléments suivants dans l'ordre indiqué :

1. Les pions Commerce bonus provenant des cartes Diplomatie et Cité-État Industrie (voir les Merveilles et les cartes Diplomatie pour plus de détails).
2. Des pions Merveille de la Nature de tout type.

3. Des pions Ressource de tout type. Quand le JV devrait dépenser un élément de plus que nécessaire et dispose d'un ou plusieurs pions Commerce, il économise un pion Ressource et dépense un pion Commerce à la place.
4. Les pions Commerce de sa carte Industrie.

GAGNER DES CARTES DE PRIORITÉ

Lorsque le JV gagne une carte de Priorité en avançant le curseur de son cadran de Tech jusqu'à ou au-delà d'un cran de Niveau Tech, remplacez une carte de Priorité aléatoire du Niveau Tech le plus bas dans l'échelle de Priorité du JV par une carte de Priorité du même type du niveau indiqué sur son cadran de Tech. Voir l'exemple ci-dessous.

Si le JV doit recevoir une carte de Priorité d'un certain niveau et qu'il n'en a plus, il gagne une carte de Priorité du niveau supérieur à la place.

Exemple : le JV avance son cadran de Tech jusqu'à un cran de Niveau II, mais a déjà remplacé toutes ses cartes de Niveau I par des cartes de Niveau II. Il gagne une carte aléatoire de Niveau III à la place.

GAGNER DES CARTES DE PRIORITÉ : EXEMPLE

Le JV résout sa carte de Priorité Science « Astrologie » au cinquième échelon et dépense le pion Commerce qu'il a sur cette carte pour faire avancer son cadran de Tech de 6 crans (de 13 à 19). Son cadran de Tech franchit ainsi deux crans de Niveau Tech, un cran de Niveau III et un cran de Niveau IV.



COMMERCE EXTÉRIEUR I

Produit 2 pions Commerce et 1 pion de la Réserve de la carte Diplomatie.

Liste de critères (ordre de la destination) :

1. Cité-État Industrie.
2. Cité-État Commerce.
3. Cité-État Industrie.

Critère décisif : la carte la plus coûteuse.

ASTROLOGIE I

Produit 1 pion Commerce et 1 pion de la Réserve de la carte Astrologie.

Liste de critères (ordre de la destination) :

1. Cité-État Industrie.
2. Cité-État Commerce.
3. Cité-État Industrie.

Critère décisif : la carte la plus coûteuse.

ÉLEVAGE DE BÉTAIL II

Produit 2 pions Commerce et 1 pion de la Réserve de la carte Élevage de Bétail.

Liste de critères (ordre de la destination) :

1. Cité-État Industrie.
2. Cité-État Commerce.
3. Cité-État Industrie.

Critère décisif : la carte la plus coûteuse.

THÉÂTRE ET POÉSIE II

Produit 2 pions Commerce et 1 pion de la Réserve de la carte Théâtre et Poésie.

Liste de critères (ordre de la destination) :

1. Cité-État Industrie.
2. Cité-État Commerce.
3. Cité-État Industrie.

Critère décisif : la carte la plus coûteuse.

PRODUCTION DE MARI II

Produit 2 pions Commerce et 1 pion de la Réserve de la carte Production de Mari.

Liste de critères (ordre de la destination) :

1. Cité-État Industrie.
2. Cité-État Commerce.
3. Cité-État Industrie.

Critère décisif : la carte la plus coûteuse.

Le JV remplace d'abord une de ses cartes par une carte de Niveau III. Il remplace d'abord ses cartes de plus bas niveau. Il doit donc remplacer soit « Astrologie », soit « Commerce Extérieur », qui sont ses seules cartes de Niveau I restantes. Le joueur humain détermine aléatoirement que le JV remplace « Astrologie » par la carte Science de Niveau III « Pièces de Rechange ».

Ensuite, le JV remplace une de ses cartes par une carte de Niveau IV. Comme « Commerce Extérieur » est la seule carte de Niveau I qui lui reste, il remplace cette carte par « Capitalisme », une carte Économie de Niveau IV.

UTILISER LA LISTE DE CRITÈRES

Le JV résout sa carte de Priorité Industrie « Poterie » (représentée ci-dessous), à son cinquième échelon.

POTERIE

Construisez 1 Merveille du Monde. La production de ce joueur est de 5. Construisez cette Merveille sur la ville alliée ayant la défense la plus haute.

Liste de critères (choix de la Merveille) :

1. La Merveille qui rapproche le plus ce joueur d'un de ses objectifs.
2. La Merveille au coût le plus bas.

Ensuite, construisez 1 ville sur une case valide à 2 cases ou moins d'une case alliée.

Liste de critères (placement de la ville) :

1. Case adjacente au plus grand nombre de pions Merveille de la Nature et/ou Ressource.
2. Case contenant une icône Barbare.
3. Case ayant la défense plus haute.

Si ni une Merveille ni une ville n'a été construite de cette façon, remplacez cette carte par « Élevage de Bétail » et rétrogradez celle-ci.

+ 1 Production pour les Merveilles

« Poterie » permet d'abord au JV de construire une Merveille. Le premier critère pour choisir la Merveille est « La Merveille qui rapproche le plus ce joueur d'un de ses objectifs ».

Voici les cartes Victoire utilisées pour cette partie et les Merveilles disponibles :

TECHNOPHILE

SAVANT

2

CIVILISÉ

8

GRIPPE-SOU

2

BELLICISTE

PARANOÏAQUE

2

ORACLE

Merveille antique

Au début de votre tour, vous pouvez intervertir 2 cartes adjacentes dans votre échelle de Priorité.

8

COLOSSE

Merveille antique

Lorsque vous résolvez votre carte de Priorité Économie, vos caravanes peuvent se déplacer au total jusqu'à 6 cases supplémentaires, réparties entre elles comme vous le souhaitez.

7

STONEHENGE

Merveille antique

Après avoir placé un pion Contrôle sur une case de colline, vous pouvez placer un pion Contrôle sur 1 ou plusieurs cases de colline adjacentes (qui peuvent à leur tour désenclaver ces cases).

7

PÉTRA

Merveille antique

Lorsque vous défendez, augmentez votre Valeur de Combat de 2. Les barbares ne peuvent pas se déplacer sur les cases qui contiennent vos villes ou vos pions Contrôle renforcés.

7



Aucun des objectifs n'exigeant de Merveilles culturelles, « Stonehenge » est éliminé. Le critère suivant est « La Merveille au coût le plus bas ». Parmi les trois autres Merveilles, le « Colosse » et « Pétra » sont à égalité pour le moindre coût : l'« Oracle » est donc également éliminé.

Comme il existe encore de nombreuses options qui répondent à tous les critères, un joueur humain attribue des valeurs de 1 à 3 au « Colosse » et de 4 à 6 à « Pétra » puis lance un dé. Le résultat étant 2, le JV construit le « Colosse ».

La production du JV est de 5, alors que le « Colosse » coûte 7. N'ayant aucun pion Ressource à dépenser, il dépense les deux pions Commerce de sa carte de Priorité Industrie pour atteindre une production de 7. Il place la Merveille sur sa capitale, qui est actuellement sa seule ville.

Le JV a maintenant la possibilité de construire une ville à deux cases d'une case alliée. Son premier critère pour en choisir l'emplacement est qu'il soit adjacent au plus grand nombre possible de pions Merveille de la Nature et/ou Ressource. Voici les options du JV :



Il existe sur le plateau trois cases où une nouvelle ville serait adjacente à deux de ces pions ; le JV doit donc utiliser des critères supplémentaires pour en choisir une.

Le critère suivant est « Case avec une icône Barbare ». L'icône Barbare présente sur le schéma est trop éloignée d'une case alliée pour constituer un choix valide ; de plus, elle n'est adjacente qu'à un seul pion Ressource et/ou Merveille de la Nature, et ne répond donc pas au premier critère.

Le dernier critère est « Défense la plus haute ». La case A a un bonus de défense inhérent de 8 (deux fois la difficulté du terrain), tandis que celui de la case B est de 4 et celui de la case C est de 2. Le JV choisit donc la case A pour construire sa ville.

GAGNER DES PIONS COMMERCE

Le JV peut avoir un nombre illimité de pions Commerce sur chacune de ses cartes de Priorité.

Lorsque le JV gagne un ou plusieurs pions Commerce et doit choisir où les placer, il les place un par un sur la carte de Priorité qui contient le moins de pions Commerce. En cas d'égalité, ce sera sur la carte située au plus haut échelon sur son échelle de Priorité.

DÉPENSER DES PIONS COMMERCE

Quand le JV doit décider de dépenser ou non des pions Commerce, utilisez ces règles :

- ♦ **Carte de Priorité Culture** - Le JV dépense autant de pions Commerce qu'il dispose de cases valides où placer des pions Contrôle.
- ♦ **Carte de Priorité Économie** - Le JV ne dépense de pions Commerce de cette carte que si cela permet à au moins une de ses caravanes, qui n'aurait pas pu atteindre sa destination sans pion, d'atteindre celle-ci.
- ♦ **Carte de Priorité Industrie** - Voir « Construire des Merveilles ».
- ♦ **Carte de Priorité Armée** - Quand c'est au tour du JV de dépenser des pions Commerce pendant une attaque, il les dépense de la façon suivante :
 - ♦ **Si le JV gagne en tant qu'attaquant** : il dépense autant de pions qu'il le peut, s'arrêtant s'il atteint un total que le défenseur ne peut égalier.
 - ♦ **Si le JV perd en tant qu'attaquant** : s'il ne peut pas dépasser le total du défenseur, il ne dépense pas de pions. S'il le peut, il dépense autant de pions que possible, s'arrêtant lorsqu'il atteint un total que le défenseur ne peut égalier.
 - ♦ **Si le JV gagne en tant que défenseur** : il ne dépense pas de pions.
 - ♦ **Si le JV perd en tant que défenseur** : il dépense suffisamment de pions pour gagner. Sinon, il ne dépense pas de pions.

- ♦ **Carte de Priorité Science** - Le JV dépense toujours tous ses pions Commerce de cette carte.

MENER DES ATTAQUES

La carte de Priorité Armée du JV permet à ce dernier de mener des attaques. La liste de critères de ce type de cartes de Priorité permet de déterminer les cibles de ces attaques. Pour déterminer une cible, cherchez toutes les cibles potentielles qui répondent au premier critère et qui se trouvent à la distance maximale spécifiée de toute case alliée du JV. Si ce critère permet de révéler plusieurs cibles éligibles, utilisez le critère décisif « Défense la plus basse » pour déterminer laquelle attaquer. La défense de la cible comprend la difficulté de son terrain ainsi que tous les bonus éventuels de pions Contrôle renforcés et de capacités de cartes. Si vous ne trouvez aucune cible éligible correspondant à ce critère, passez au critère suivant.

Exemple : le JV résout sa carte de Priorité Armée « Maçonnerie », qui lui permet d'effectuer deux attaques à deux cases ou moins d'une case alliée. Selon la liste de critères de cette carte, ces attaques doivent d'abord cibler des barbares. Puisqu'il y a deux barbares à deux cases ou moins d'une case alliée du JV, celui-ci attaque d'abord le barbare se trouvant sur le type de terrain ayant une difficulté moindre. Si cette attaque échoue, le JV attaque à nouveau ce barbare. Si la première attaque réussit, il attaque l'autre barbare.

Attaquer des capitales

Lorsque le JV attaque avec succès la capitale d'un joueur, il déplace toute Merveille de cette capitale sur sa ville sans Merveille ayant la défense la plus haute. Le JV prend ensuite deux pions Commerce de la (ou des) carte(s) de Priorité au plus haut échelon sur l'échelle de Priorité du défenseur, et les place l'un après l'autre sur sa (ou ses) propre(s) carte(s) de Priorité ayant le moins de pions Commerce et se trouvant au plus haut échelon dans sa propre échelle de Priorité.

ATTAQUER DES CAPITALES : EXEMPLE

Le JV (joueur Orange) a remporté une attaque contre la capitale du joueur Bleu. Le joueur Bleu n'a pas de Merveille à voler dans sa capitale, mais le JV peut prendre deux pions Commerce sur les cartes de Priorité du joueur Bleu.



Le JV prend au joueur Bleu le seul pion Commerce de sa carte au cinquième échelon, « Nationalisme », puis l'un des deux pions Commerce de sa carte au quatrième échelon, « Commerce Extérieur ».

Ayant deux cartes de Priorité sans pions Commerce, le JV place un des pions Commerce qu'il a pris au joueur bleu sur la carte au plus haut échelon de sa propre échelle de Priorité, « Théâtre et Poésie », puis le second sur sa dernière carte restante sans pions Commerce, « Astrologie ».

MERVEILLES ET DIPLOMATIE

Le JV ignore les capacités des Merveilles qu'il construit et des cartes Diplomatie de cités-État qu'il possède. Au lieu de cela, lorsque le JV résout une carte de Priorité, il est considéré comme ayant dépensé un pion Commerce supplémentaire pour chacune de ses Merveilles et de ses cartes Diplomatie de cité-État correspondant au type de la carte de Priorité. Les Merveilles Armée et cartes Diplomatie de cité-État ajoutent +1 à la Valeur de Combat du JV pour toutes les attaques, qu'il soit attaquant ou défenseur.

Exemple : le JV a construit les « Pyramides » et possède une carte Diplomatie de la cité-État Séoul. Lorsqu'il résout sa carte de Priorité Science, il est considéré comme ayant dépensé deux pions Commerce supplémentaires.

Lorsque le JV attaque une cité-État, il doit rendre la carte Diplomatie de cette cité-État avant de résoudre l'attaque. Cela signifie que s'il attaque une cité-État Armée, le JV ne reçoit pas le pion Commerce bonus accordé par la carte Diplomatie de cette cité-État.

Lorsque le JV visite une ville rivale avec une caravane, s'il n'a pas de carte Diplomatie pour le joueur concerné, il prend la première carte Diplomatie disponible dans cette liste :

1. Frontières Ouvertes
2. Guerre Conjointe
3. Pacte de Défense
4. Ambassade

Le JV utilise les capacités de toutes les cartes Diplomatie de joueur qu'il possède, à l'exception de la carte « Ambassade ».

CAPACITÉS DE DIRIGEANT

La plupart des Dirigeants peuvent être joués par le JV sans aucune modification. Cette section donne des précisions sur l'utilisation de certains Dirigeants par le JV.

- ♦ **Gilgamesh** - Lorsque Gilgamesh vainc un barbare, il reçoit une Ressource prise aléatoirement dans la Réserve (en plus d'un pion Commerce).
- ♦ **Moctezuma** - Après que Moctezuma a rétrogradé sa carte de Priorité Armée, s'il a gagné au moins une attaque pendant son tour, il échange sa carte de Priorité Armée avec la carte de Priorité de son deuxième échelon.
- ♦ **Teddy Roosevelt** - Lorsque Teddy Roosevelt gagne ou dépense un pion Merveille de la Nature, il le place toujours sur sa carte de Priorité au quatrième échelon. Il dépense toujours les pions Merveille de la Nature sur une carte de Priorité qu'il est en train de résoudre, même lorsque le bonus apporté n'est pas nécessaire, et dépense ces pions avant de dépenser des pions Ressource et/ou des pions Commerce. Lorsqu'il résout une carte de Priorité Armée, il dépense tous les pions Merveille de la Nature non dépensés lors de la dernière attaque qu'il mène.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Après avoir placé la barre de Priorité du JV, choisissez collectivement un niveau de difficulté à utiliser pour le JV. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, utilisez le niveau de difficulté le plus bas proposé par un joueur.

Lorsqu'il est joué à un niveau de difficulté supérieur à celui de Colon, le JV commence la partie avec une ou plusieurs de ses cartes de Priorité remplacées par leurs versions de Niveau II. Les niveaux de difficulté sont :

1. **Colon** - 0 carte remplacée
2. **Chef** - 1 carte remplacée
3. **Chef de guerre** - 2 cartes remplacées
4. **Prince** - 3 cartes remplacées
5. **Roi** - 4 cartes remplacées
6. **Empereur** - 5 cartes remplacées

Après avoir choisi un niveau de difficulté, sélectionnez aléatoirement le nombre indiqué de cartes de Priorité que le JV doit remplacer par la carte de Priorité de Niveau II du même type.

PRÉCISIONS

Cette section répond aux questions les plus fréquemment posées. Les thèmes abordés sont classés par ordre alphabétique.

BARBARES

- ♦ Le JV ne peut pas placer de pions Contrôle ou construire de villes sur des cases où se trouvent des barbares.
- ♦ Lorsqu'il construit des villes ou place des pions Contrôle, le JV **ne prend pas** en compte les barbares se trouvant sur les cases adjacentes aux cases où il souhaite placer ces villes ou ces pions Contrôle.

CARTES DE PRIORITÉ CULTURE

- ♦ Lorsque le JV ne peut pas placer tous les pions Contrôle qu'il a le droit de placer lors de l'utilisation de sa carte Culture, il gagne un pion Commerce sur cette carte pour chaque pion Contrôle qu'il n'a pas pu placer. Cela inclut tous les pions Contrôle supplémentaires accordés par les Merveilles culturelles du JV et, pour Teddy Roosevelt, tous les pions Merveille de la Nature dépensés.

CARTES DE PRIORITÉ INDUSTRIE

- ♦ Pour déterminer la défense la plus haute en vue du placement d'une ville, le JV utilise le bonus de défense potentiel des villes de chaque case considérée. Ce bonus est égal à deux fois la difficulté du terrain de la case, plus 1 pour chaque pion Contrôle allié et renforcé situé sur une case adjacente.
- ♦ Lorsque la carte Industrie du JV est remplacée par la carte de Priorité Industrie du Niveau Tech suivant, le JV rétrograde cette carte **sans** la résoudre.

CRÉDITS

Conception et développement de l'extension : Tony Fanchi

Producteur : Jason Walden

Relecture : Molly Glover

Direction du jeu de plateau : Chris Winebrenner-Palo

Conception graphique de l'extension : Evan Simonet

Directeur graphique de l'extension : Christopher Hosch

Coordinateur assurance et qualité : Zach Tewalthomas

Coordinateurs de licence : Sherry Anisi et Zach Holmes

Directrice de licence : Simone Elliot

Gestion de la production : Justin Anger et Jason Glawe

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Gestion du développement produit senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif : Nate French

Chef du studio : Chris Gerber

FIRAXIS

Direction artistique du studio : Arne Schmidt

Direction marketing : Peter Murray

Gestion marketing : Rebecca Wise

2K

Direction et marketing global : Matt Knoles

Responsable de gamme adjointe : Maya Clark

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

Traduction : Shan Deraze

Coordination : Pauline Marcel

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

© 2020 Take-Two Interactive Software, Inc. *Sid Meier's Civilization*, *Civilization*, *2K*, *Firaxis Games* et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. © 2020. *Fantasy Flight Games* et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Images non contractuelles.