

MATTHEW DUNSTAN

# MONUMENTAL™



LIVRET DE RÈGLES

## 1. BUT DU JEU

Dans Monumental, chaque joueur mène une civilisation. Comment façonnerez-vous votre destinée et laisserez-vous votre trace dans l'Histoire ? Serez-vous un conquérant avide, un pionnier des sciences et de la culture, ou le bâtisseur de merveilles et de cités inoubliables ? Développez votre civilisation en construisant de nouveaux Bâtiments et des Merveilles dans votre Cité, améliorez vos connaissances culturelles et scientifiques, et utilisez votre puissance militaire pour conquérir de nouvelles Provinces. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

## 2. MISE EN PLACE

### • PLATEAU DE JEU

1. Choisissez votre plateau de jeu parmi les mises en place proposées dans le **LIVRET DE SCÉNARIOS** en fonction du nombre de joueurs. Assemblez les tuiles comme indiqué sur le schéma. Vous pouvez également créer votre propre plateau de jeu (voir Créer son plateau de jeu p. 4).
2. Placez les jetons Barbare et les jetons Ville libre face cachée avec le numéro visible.
3. Pour chaque Marché, prenez les 5 jetons du même nom, puis choisissez au hasard un nombre de jetons équivalent au nombre de joueurs. Placez les jetons Marché en une pile face cachée comme indiqué sur la mise en place.
4. Placez un jeton Production sur chaque tuile du plateau (sauf les tuiles Capitale, Eau et les tuiles ayant un marché), comme indiqué sur la mise en place.
5. Rangez dans la boîte les jetons Barbare, Ville Libre, Production et Marché non utilisés. Vous n'en aurez pas besoin pour le reste de la partie.
6. Placez les jetons Or et Culture à côté du plateau de jeu. Ces éléments constituent la réserve générale.
7. Placez les pions de ressources (Production, Militaire et Science) et de construction de Merveille à côté du plateau de jeu.

## 3. CARTES DÉVELOPPEMENT / BÂTIMENTS DE BASE

### • CARTES DÉVELOPPEMENT

Triez les cartes Développement par Ère (I, II et III) et mélangez séparément chaque période (voir Description des cartes p. 14).

Formez la pioche de Développement, face cachée en empilant ces 3 piles.

Placez les cartes de l'Ère moderne en bas, celles de l'Ère médiévale au milieu, puis les cartes de l'Ère classique en haut.

Ajoutez la carte séparation correspondante (I, II, III) au-dessus de chaque pile.

Les cartes de séparation seront retirées du jeu lorsqu'elles seront révélées.

Placez la pioche de Développement à proximité du plateau.

Le jeu propose également trois Merveilles alternatives pour les Ères I, II et III (une par ère). Elles peuvent remplacer n'importe quelle Merveille de la même période lorsque vous préparez la pioche de Développement.



Colosse de Rhodes

Notre-Dame

I.S.S.

Pour une partie plus longue, vous pouvez intégrer les cartes de l'Ère de la Renaissance dans la pioche de Développement. Mélangez les 12 cartes de la Renaissance et placez-les (avec la carte de séparation Renaissance) entre les Ères II et III.

Le jeu contient également deux Modules de jeu supplémentaires (Héros et Monstres) qui peuvent être joués seuls ou combinés (voir Module Héros p. 12 et Module Monstre p. 13) pour apporter plus de variété à vos parties. Nous vous recommandons de ne pas les utiliser lors de vos premières parties.

### • CARTES BÂTIMENTS DE BASE

Triez les cartes Bâtiment de base par type (Ateliers, Champs de Tir et Laboratoires). Faites une pile par type et alignez les face visible au-dessus de la pioche de Développement.

### • MISE EN PLACE DE LA CITÉ

Vous pouvez jouer une civilisation parmi les cinq disponibles : les Chinois, les Danois, les Egyptiens, les Grecs et les Japonais. Chaque civilisation dispose d'un jeu de cartes commun à toutes les civilisations, ainsi que de plusieurs cartes qui lui sont propres : 1 carte Connaissance, 1 Chef de guerre, 1 Bâtiment spécifique et 5 cartes Politique Culturelle (voir Description des cartes p. 14).



Cartes Renaissance (marquées d'un R)

### Les Civilisations



Une carte Égyptienne

Choisissez votre civilisation et prenez les éléments correspondants :

- 15 cartes Civilisation
- 5 cartes Politique Culturelle
- 1 carte Chef de guerre
- 10 Unités : 1 Chef de guerre et 9 Soldats
- 2 Explorateurs
- 2 Avant-postes
- 14 bases colorées (édition Deluxe)



Les cartes d'une Civilisation

Pions Unités  
(édition Classique)



Figurines Unités  
(édition Deluxe)



Les bases colorées  
de figurines  
(édition Deluxe)

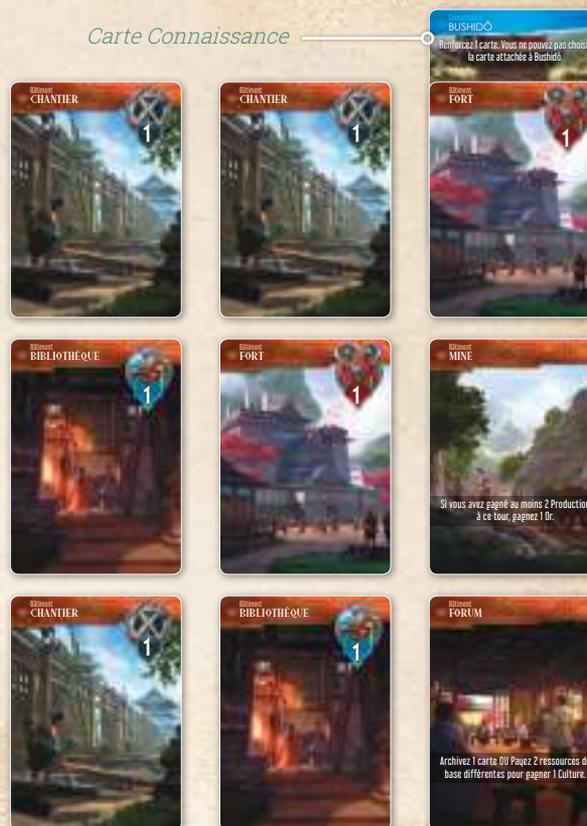
Rangez dans la boîte les composants des Civilisations non jouées.

Mélangez les 15 cartes civilisation, puis tirez 9 cartes, une par une, pour former devant vous une grille de 3x3 (3 lignes et 3 colonnes) : c'est votre CITÉ.

Placez les cartes en commençant en haut à gauche, puis en allant vers la droite, ligne par ligne, de haut en bas.

Si vous tirez une carte Connaissance, tirez immédiatement une seconde carte et placez-la dessus en laissant l'effet de la carte Connaissance visible.

Carte Connaissance



Exemple de Cité de départ

Placez les cartes Civilisation non distribuées face cachée à côté de votre Cité : c'est votre Pioche de cité. Prévoyez un espace pour la défausse.

Placez votre carte Chef de guerre face visible à côté de votre Cité.

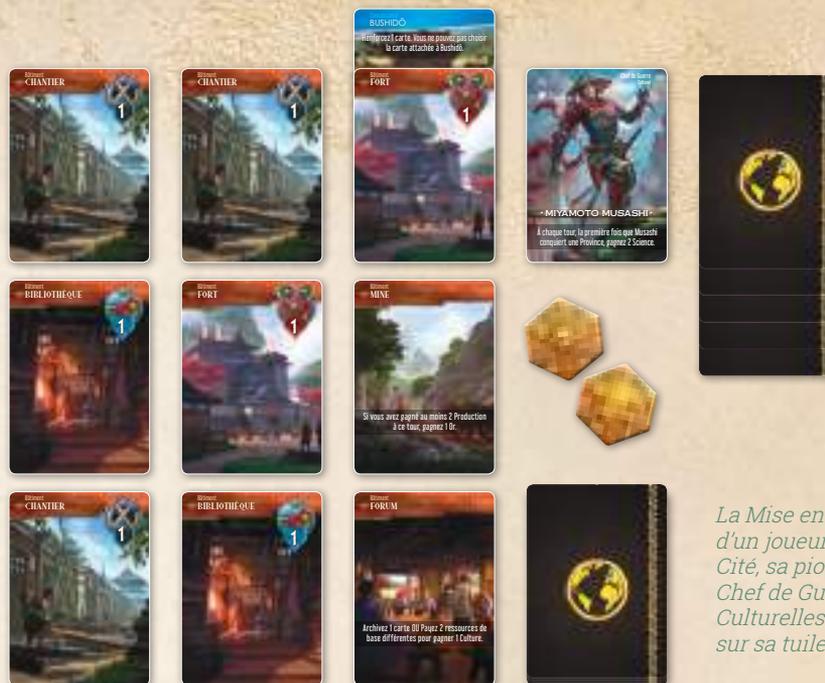
Placez vos cartes Politique Culturelle face cachée à côté de votre Cité. Vous pouvez les consulter aussi souvent que vous le désirez.

Prenez 2 Or et posez-les à côté de votre Cité.

Le joueur qui a été à l'étranger le plus récemment devient le Premier joueur et prend la carte séparation Ère I (qu'il garde durant toute la partie).

En commençant par le dernier joueur, puis dans le sens antihoraire, choisissez chacun une tuile Capitale.

Placez chacun votre Chef de guerre, vos Soldats et vos Explorateurs sur votre tuile Capitale. Placez vos Avant-postes en réserve à côté de votre Cité.



*La Mise en place complète d'un joueur comprenant sa Cité, sa pioche, son Or, son Chef de Guerre, ses Politiques Culturelles ainsi que ses unités sur sa tuile de Capitale.*

## • LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Révélez les 6 premières cartes de la pioche de Développement et placez-les en ligne pour créer la piste de Développement.



*Une Piste de développement de départ*

Pour une partie à 2 joueurs, faites deux rangées parallèles de 3 cartes chacune.



*Une piste de développement de départ pour une partie à 2 joueurs.*

## • CRÉER SON PROPRE PLATEAU DE JEU

Si vous le désirez, vous pouvez créer votre propre plateau de jeu avec les tuiles terrain disponibles.

Toutefois, vous devez respecter quelques consignes :

1. Prenez 1 jeton Ville Libre par joueur et placez-les aléatoirement sur les tuiles Province (exceptées sur les tuiles Eau et Capitale).
2. Placez aléatoirement 1 jeton Barbare face numérotée visible sur chaque tuile Province restante (sauf sur les tuiles Eau et les tuiles Capitale).
3. La valeur des jetons Barbare placés autour des tuiles Capitale doit être la même pour chaque joueur (de valeur 1 ou 2 uniquement).
4. Placez aléatoirement sur le plateau 1 Marché par joueur. Pour chaque Marché, prenez autant de jetons que de joueurs et placez-les en une pile face cachée. Ainsi, pour une partie à 3 joueurs, vous aurez 3 marchés de 3 jetons chacun.
5. Placez 1 jeton Production sur chaque tuile Province, sauf pour les tuiles Eau et celle avec un marché.

## 4. COMMENT JOUER

Le Premier joueur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

À votre tour, effectuez les quatre séquences suivantes, dans cet ordre :

1. **ACTIVER LA CITÉ**
2. **EFFECTUER LES ACTIONS**
3. **COMPLÉTER LA CITÉ**
4. **COMPLÉTER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT**

### 4.1. ACTIVER LA CITÉ

Pour activer votre Cité, choisissez **UNE LIGNE ET UNE COLONNE DE CARTES** que vous souhaitez utiliser pendant votre tour et inclinez les cartes à 45°.

Si vous activez une carte qui recouvre une carte Connaissance, vous activez la carte Connaissance et celle qui la recouvre.

*Une Cité activée (une ligne et une colonne de cartes ont été activées - ici une carte Connaissance a été activée en même temps que le bâtiment auquel elle est liée.*



Vous gagnez immédiatement les ressources indiquées en haut à droite des cartes activées

Les effets des cartes activées s'exercent lors de la phase 2 de votre tour : Effectuer les actions.

#### • **RESSOURCES DE BASE**

Le jeu comprend trois ressources de base : la Production, la Science et le Militaire.

La **PRODUCTION** est utilisée pour construire les Bâtiments et les Merveilles. Elle peut être générée par les cartes, les jetons Production, les jetons Marché ou les jetons Villes libres.

La **SCIENCE** est utilisée pour acquérir des cartes Connaissance. Elle peut être générée par les cartes, les jetons Marché ou les jetons Ville libre.

Le **MILITAIRE** est utilisé pour déplacer les Unités (dans vos Provinces ou pour attaquer) et les Explorateurs. Il peut être généré par les cartes, les jetons Marché ou les jetons Ville libre.

Durant votre tour, pour chaque Ressource de base (Production, Science ou Militaire) que vous générez, prenez le nombre de pions correspondants dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle à proximité de votre Cité.

Vous devez utiliser ces ressources pendant ce tour, **ELLES NE PEUVENT PAS ÊTRE CONSERVÉES D'UN TOUR SUR L'AUTRE**. Les ressources de base non utilisées sont perdues et les pions sont remis dans la réserve générale à la fin de votre tour.

Lorsque vous gagnez des jetons Production ou des jetons Marché sur le plateau de jeu, placez-les dans votre réserve. Vous pourrez les utiliser pendant ce tour ou les tours suivants.

#### • **RESSOURCES ADDITIONNELLES**

Le jeu comprend deux ressources additionnelles : la Culture et l'Or.

La **CULTURE** est utilisée pour développer les Politiques Culturelles.

L'**OR** peut remplacer n'importe quelle ressource de base (Production, Science ou Militaire), mais pas la Culture.

Quand vous générez de l'Or ou de la Culture, prenez les jetons correspondants dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle.

Vous pourrez les utiliser pendant ce tour ou les tours suivants.

### 4.2. EFFECTUER LES ACTIONS

**DURANT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ EFFECTUER AUTANT D'ACTIONS QUE VOUS LE SOUHAITEZ. PEU IMPORTE L'ORDRE ET LES COMBINAISONS ENTRE LES CARTES ACTIVÉES DE VOTRE CITÉ, TANT QUE VOUS DISEPOSEZ DES RESSOURCES POUR LE FAIRE.**

Vous ne pouvez utiliser l'effet d'une carte qu'une fois pendant votre tour (sauf si la carte indique une action spécifique). Si vous obtenez en même temps l'effet de votre Chef de guerre et d'un jeton Barbare ou d'un jeton Ville libre, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel résoudre les effets.

Vous avez le droit de regarder les cartes de votre défausse durant votre tour de jeu.

**VOUS POUVEZ EFFECTUER LES ACTIONS SUIVANTES :**

- Acquérir une carte Développement ou un Bâtiment de base
- Compléter une Merveille
- Développer une Politique Culturelle
- Conquérir une Province
- Effectuer une manœuvre militaire
- Construire un Avant-poste
- Jouer les explorateurs
- Utiliser l'effet d'une carte activée dans votre Cité ou la Politique Culturelle active
- Accomplir un progrès Scientifique

**REMARQUE :** l'Or peut remplacer n'importe quelle ressource de base (Production, Science ou Militaire), mais pas la Culture.

**REMARQUE :** les ressources de base non utilisées sont perdues et les pions sont remis dans la réserve générale à la fin de votre tour.

## • ACQUÉRIR UNE CARTE DÉVELOPPEMENT OU UN BÂTIMENT DE BASE

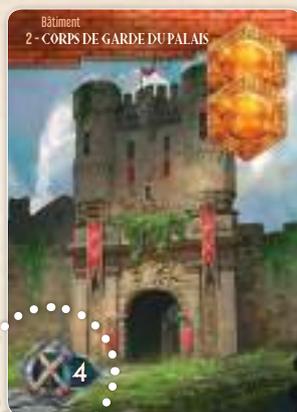
Pour développer les compétences de votre Cité, vous pouvez acquérir de nouvelles cartes Bâtiment, Merveille ou Connaissance, soit depuis la piste de Développement, soit parmi les Bâtiments de base.

Le coût d'acquisition est indiqué sur la carte, en bas à gauche (voir Description des cartes p. 14).

### • CARTE BÂTIMENT

Pour acquérir une carte Bâtiment (un Bâtiment de base ou un Bâtiment sur de la piste de Développement), payez le coût en Production indiqué sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la face cachée au sommet de votre Pioche de cité.

Si l'une des piles des Bâtiments de base est vide, vous ne pouvez plus acquérir ce type de bâtiment.



### • CARTE CONNAISSANCE

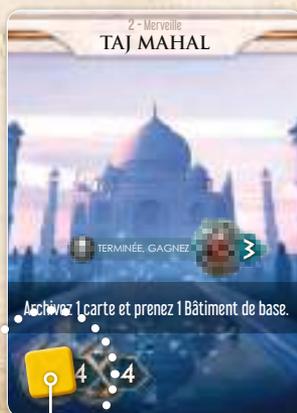
Pour acquérir une carte Connaissance sur la piste de Développement, payez le coût en Science indiquée sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la face cachée au sommet de votre Pioche de cité.



### • CARTE MERVEILLE

Pour acquérir une carte Merveille sur la piste de Développement, payez le coût en Production indiqué sur la carte (le cercle le plus à gauche). Posez la carte à côté de votre Cité et placez un pion Construction de merveille sur le cercle de gauche. Vous avez accompli la première étape de construction de votre Merveille.

Important : vous ne pouvez construire qu'une seule Merveille à la fois. Si vous en acquérez une seconde, vous devez choisir celle que vous souhaitez conserver. L'autre carte Merveille est retirée du jeu.



Pion de construction

## • COMPLÉTER UNE MERVEILLE

Vous pouvez compléter une Merveille que vous avez déjà commencé à construire en payant le coût en Production de sa seconde étape (le cercle le plus à droite).

Vous pouvez acquérir et compléter une Merveille dans le même tour si vous avez de quoi payer la construction des 2 étapes.

Lorsque vous complétez une Merveille, gagnez immédiatement le bonus associé et, si nécessaire, prenez les ressources requises dans la réserve générale. Placez la carte Merveille face cachée au **SOMMET** de votre Pioche de cité et remettez le pion de Construction à la réserve.

Puis, prenez le jeton Merveille correspondant et placez-le sur une tuile Province que vous contrôlez (cela peut être votre Capitale). Vous ne pouvez avoir qu'une seule Merveille par tuile. Un jeton Merveille ajoute 2 de défense à la Province.

Si vous ne pouvez pas placer votre merveille (parce que toutes vos tuiles contiennent déjà une Merveille), vous ne pouvez pas faire cette action.

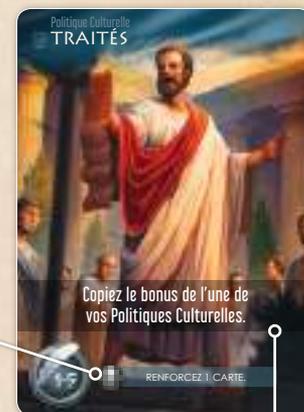
## • DÉVELOPPER UNE POLITIQUE CULTURELLE

Développer des Politiques Culturelles vous permet d'obtenir des actions ou des compétences complémentaires.

Vous pouvez développer une carte Politique Culturelle de votre choix (parmi les 5 de votre civilisation) en dépensant des jetons Culture de votre réserve personnelle. Le prix augmente au fur et à mesure de votre développement. La première Politique Culturelle que vous développez coûte 1 jeton Culture, la deuxième 2 jetons Culture, etc.

Quand vous développez une Politique Culturelle, **PLACEZ LA CARTE CHOISIE FACE VISIBLE À CÔTÉ DE VOTRE CITÉ** et jouez immédiatement l'effet d'acquisition indiqué sur la carte.

La carte jouée confère également un effet permanent qui reste actif jusqu'à ce que vous mettiez en place une nouvelle Politique Culturelle.

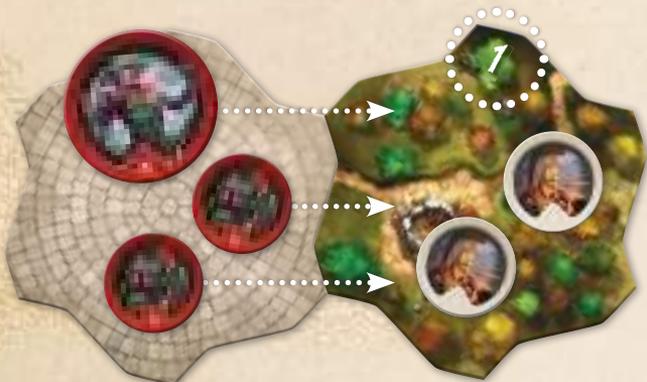


## • CONQUÉRIR UNE PROVINCE

Au début de la partie, vous disposez de 10 Unités (1 Chef de guerre et 9 Soldats) présents dans votre Capitale. Vos Explorateurs ne sont pas des Unités.

Vous pouvez attaquer n'importe quelle Province **ADJACENTE À UNE TUILE QUE VOUS CONTRÔLEZ** (Capitale ou Province) en dépensant des ressources militaires. **CHAQUE RESSOURCE MILITAIRE QUE VOUS DÉPENSEZ VOUS PERMET DE DÉPLACER UNE UNITÉ** dans la province ciblée.

Pour conquérir la province visée, vous devez y amener autant d'Unités que la valeur de défense de la Province (qui dépend du terrain, des troupes qui l'occupent, etc.). Ces unités doivent provenir de votre Capitale ou de n'importe quelle Province sous votre contrôle, pourvu qu'elle soit reliée à la Province visée (soit en étant adjacente, soit en passant par une série de provinces sous votre contrôle).



*Le joueur Japonais (rouge) doit utiliser 3 unités militaires pour conquérir la province du joueur Grec (blanc) dont la valeur de défense est de 1 (terrain) + 2 (unités militaires) = 3 au total.*

Dans le cas où vos territoires sont séparés par une Province que vous ne contrôlez pas (par exemple, par une province contrôlée par un autre joueur), vous pouvez combiner les Unités des deux zones pour conquérir des Provinces qui leur sont adjacentes.



*Les Japonais utilisent des unités de 2 provinces différentes pour envahir la province Grecque les séparant.*

Vous pouvez utiliser les mêmes Unités pour mener plusieurs attaques dans le même tour, tant que vous payez 1 Militaire pour chaque Unité qui porte une attaque.

Vous ne pouvez **JAMAIS ABANDONNER UNE PROVINCE**, sauf votre Capitale.

Vous devez toujours laisser au moins une Unité ou un Avant-poste sur la tuile.

Vous ne pouvez pas attaquer les tuiles Eau ou les Capitales adverses.

Vous contrôlez une Province tant que vous avez au moins une Unité ou un Avant-poste sur la tuile.

## • CONQUÉRIR UNE PROVINCE BARBARE

La valeur de défense d'une province Barbare est égale à la valeur du terrain PLUS la valeur du jeton Barbare qui se trouve dessus.



*Ici la Province Barbare a une valeur de défense de 3 (1 de valeur de terrain + 2 du jeton Barbabre)*

**EXEMPLE :** si un jeton Barbare de valeur 2 est posé sur une Province de valeur 1, le coût de conquête de la province est de 3 ressources militaires.

Quand vous attaquez une Province avec un jeton Barbare :

- déplacez dans la Province à conquérir un nombre d'Unité égal à la valeur défensive de cette province ;
- prenez le jeton Barbare et choisissez immédiatement l'un des deux gains indiqués au verso du jeton. Conservez le jeton face recto visible à côté de votre Cité.

## • CONQUÉRIR UNE PROVINCE VILLE LIBRE

La valeur de défense d'une province Ville Libre est égale à la valeur du terrain.

Cependant, vous devez aussi dépenser les ressources indiquées sur le jeton Ville Libre.

**EXEMPLE :** si un jeton Ville libre de valeur 2 Science est posé sur une province de valeur 1, le coût de conquête de la province est de 1 Militaire et 2 Science.

Quand vous attaquez une Province avec un jeton Ville libre :

- déplacez dans la Province à conquérir un nombre d'Unité égal à la valeur du terrain ;
- défaissez les ressources requises dans la réserve générale ;
- prenez le jeton Ville libre et choisissez immédiatement l'un des deux gains indiqués au verso du jeton. Conservez ce jeton face recto visible à côté de votre Cité.

## • CONQUÉRIR UNE PROVINCE ENNEMIE

Vous pouvez également conquérir une Province contrôlée par un autre joueur.

La valeur de défense d'une Province ennemie est égale à la valeur du terrain PLUS la valeur des Unités et des éventuelles Structures présentes sur la tuile.

Valeur de défense :



**EXEMPLE :** une province de valeur 2 contenant 3 Soldats et 1 Chef de guerre a une valeur de défense totale de 7 (2 + 1 + 1 + 1 + 2).

Lorsque vous attaquez une Province ennemie :

- déplacez dans la Province à conquérir un nombre d'Unité égal à la valeur défensive de cette province ;
- renvoyez les Unités ennemies dans leur Capitale. Les avant-postes regagnent la réserve personnelle de leur propriétaire.

## • DÉPLACER VOTRE CHEF DE GUERRE

Lorsque vous attaquez une Province, vous pouvez déployer votre Chef de guerre parmi les Unités attaquantes (cela vous coûte 1 Militaire, comme toute autre Unité). Si vous le faites, vous gagnez immédiatement l'effet indiqué sur la carte de votre Chef de guerre (l'effet ne fonctionne qu'une fois par tour).

Le Chef de guerre ajoute 2 de valeur de défense à la Province.

## • EFFECTUER UNE MANŒUVRE MILITAIRE

La manœuvre militaire vous permet de déplacer une ou plusieurs Unités dans les Provinces que vous contrôlez.

**PAYER UNE RESSOURCE MILITAIRE (1 Militaire) POUR DÉPLACER UNE UNITÉ** d'une province à l'autre. Vous devez contrôler les deux provinces et qu'elles soient adjacentes ou reliées par une série de provinces sous votre contrôle.



*En dépensant une ressource militaire, le joueur déplace une unité de la province de gauche à celle de droite qui lui appartient également.*

## • CONSTRUIRE UN AVANT-POSTE

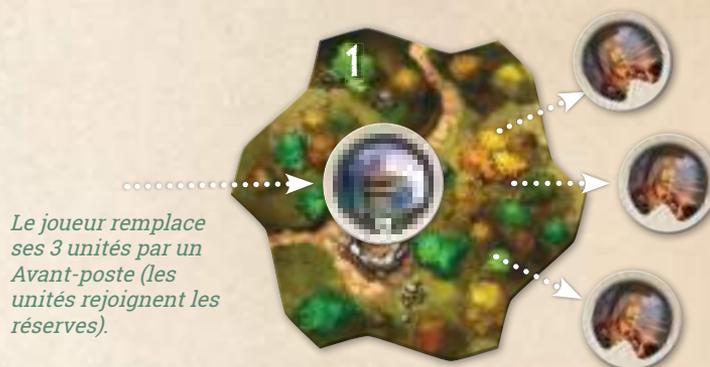
À n'importe quel moment de votre tour, si vous avez au moins 3 Unités (chef de guerre ou Soldats) dans une Province, vous pouvez construire gratuitement un Avant-poste. Pour le faire, **REMPLEZ 3 UNITÉS PAR L'UN DE VOS AVANT-POSTES**. Les Unités retournent dans votre Capitale.

Toutefois, vous devez respecter quelques consignes :

- vous ne pouvez avoir qu'un seul avant-poste par province ;
- vous ne pouvez avoir que 2 Avant-postes sur le plateau à la fois ;
- une fois construit, un Avant-poste ne peut pas être déplacé.

Un Avant-poste ajoute 3 de valeur de défense à la Province.

**IMPORTANT :** si vous perdez une Province contenant un Avant-poste, il retourne dans votre réserve à côté de votre Cité.



*Le joueur remplace ses 3 unités par un Avant-poste (les unités rejoignent les réserves).*

## • JOUER LES EXPLORATEURS

Les Explorateurs permettent de récupérer des ressources sur le plateau de jeu.

**PAYER UNE RESSOURCE MILITAIRE POUR DÉPLACER UN EXPLORATEUR** vers une province adjacente sans tenir compte de celui qui la contrôle. Vous pouvez déplacer votre Explorateur de plusieurs provinces durant votre tour, tant que vous payez 1 Militaire par tuile de déplacement.

À chaque tour, chacun de vos Explorateurs peut faire **UNE** des deux actions suivantes :

- s'il y a un marché sur la tuile de votre Explorateur : consultez les jetons Marché, prenez celui de votre choix et placez-le face visible dans votre réserve personnelle. Remettez le reste des jetons face cachée sur la tuile. Vous ne pouvez avoir qu'**UN SEUL JETON DE CHAQUE MARCHÉ** ;
- s'il y a un jeton Production sur la tuile de votre Explorateur : prenez-le et ajoutez-le à votre réserve personnelle.

Vous pouvez utiliser le jeton Marché ou Production à ce tour, ou le garder pour plus tard. Lorsque vous utilisez un jeton qui vous rapporte des ressources de base, souvenez-vous que vous ne pourrez pas garder ces ressources d'un tour sur l'autre.

Placez les jetons Marchés utilisés près de votre Cité pour vous souvenir que vous êtes allé dans ce Marché.

**IMPORTANT :** l'explorateur n'est pas une Unité, il ne peut ni conquérir ni contrôler de Province.

## • UTILISER L'EFFET D'UNE CARTE ACTIVÉE DANS VOTRE CITÉ OU LA POLITIQUE CULTURELLE ACTIVE

Certaines cartes ont des effets permanents ou qui se déclenchent lorsqu'un autre effet survient (précisé sur la carte). Ces effets sont considérés comme actifs dès que la carte est activée dans votre Cité (inclinaison à 45°) ou s'il s'agit de la Politique Culturelle active (non recouverte).

Choisissez une carte activée de votre Cité ou votre Politique Culturelle active et utilisez son effet. Sauf mention contraire, chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant votre tour.

**EXEMPLE :** la carte Culture guerrière (Danemark) indique « Dépense 2 Militaire pour gagner 1 Culture. L'Or ne peut pas être utilisé. » Si cette Politique Culturelle est active (non recouverte), vous pouvez utiliser son effet une fois par tour, à tout moment.

Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser l'effet d'une carte.

## • ACCOMPLIR UN PROGRÈS SCIENTIFIQUE

Payez 2 **SCIENCE** pour piocher et utiliser la carte du sommet de votre Pioche de cité. Une fois que vous avez résolu tous ses effets, défaussez-la.

## 4.3. COMPLÉTER LA CITÉ

### • AJOUTER DES CARTES

Une fois que vous avez effectué toutes vos actions, ramassez les cartes activées dans votre Cité et placez-les dans votre défausse.

Prenez de nouvelles cartes dans votre Pioche de cité pour remplir les espaces laissés par les cartes défaussées. Placez-les une par une en commençant en haut à gauche, puis en allant vers la droite, ligne par ligne, de haut en bas.



*Une fois les cartes précédemment utilisées défaussées, la Cité est complétée de haut en bas et de gauche à droite avec de nouvelles cartes issues de la pioche.*

Si vous tirez une carte Connaissance, placez-la dans votre Cité puis tirez immédiatement une seconde carte et placez-la dessus de telle sorte qu'elle la recouvre en laissant l'effet de la carte Connaissance visible (comme lors de la mise en place).

Si la seconde carte tirée est également une carte Connaissance, choisissez l'une des deux cartes et défaussez l'autre. Continuez ainsi jusqu'à ce vous tiriez une carte qui ne soit pas une carte Connaissance.

## • MÉLANGER LA DÉFAUSSE

Si vous devez piocher une carte et que votre Pioche de cité est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

Si votre défausse est vide, vous devez laisser des espaces vides dans votre Cité. Il peut arriver qu'une carte Connaissance se retrouve seule, sans Bâtiment ou Merveille. Dans ce cas précis, la carte Connaissance peut être activée comme une carte normale.

Si votre défausse ne contient que des cartes Connaissance, ne la mélangez pas. Laissez les espaces que vous auriez dû remplir vides de toute carte.

## 4.4. COMPLÉTER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

SI VOUS AVEZ ACQUIS AU MOINS UNE CARTE DANS LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT durant votre tour, décalez les cartes restantes vers la droite pour combler les espaces. Puis, installez de nouvelles cartes pour avoir à nouveau 6 cartes, quelle que soit l'ère.



*Les cartes n'ayant pas été prises dans la Piste de Développement sont décalées vers la droite tandis que de nouvelles cartes sont piochées pour la compléter de nouveau (jusqu'à 6 cartes).*

SI VOUS N'AVEZ PAS PRIS DE CARTE DANS LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT, défaussez la carte la plus à droite de la ligne. Décalez les cartes restantes vers la droite et placez une nouvelle carte à gauche pour combler l'espace vide.

**IMPORTANT :** vous ne devez compléter la piste qu'à la fin de votre tour de jeu, et non au fur et à mesure que vous prenez des cartes.



*La carte la plus à droite est défaussée, la Piste de Développement est décalée sur la droite tandis qu'une nouvelle carte vient la compléter.*

## • PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, il y a deux pistes de Développement de 3 cartes chacune. Appliquez les règles classiques en considérant chaque piste indépendamment :

**SI VOUS AVEZ PRIS UNE OU PLUSIEURS CARTES DANS UNE SEULE PISTE :** décalez les cartes restantes vers la droite puis installez autant de cartes que nécessaire pour que cette piste contienne de nouveau 3 cartes.

Dans la piste où vous n'avez rien pris, défaussez la carte la plus à droite, décalez les deux cartes restantes vers la droite, et installez une carte pour combler l'espace vacant à gauche.



*Le joueur a pris deux cartes dans la piste du haut, la carte restante est décalée vers la droite et 2 nouvelles cartes sont ajoutées.*

*La piste du bas n'ayant pas été touchée, la carte de droite est défaussée, les cartes restantes décalées vers la droite et une nouvelle carte est ajoutée.*

**SI VOUS AVEZ PRIS DES CARTES DANS LES DEUX PISTES,** décalez les cartes restantes vers la droite des deux pistes et installez autant de cartes que nécessaire pour que chaque piste contienne de nouveau 3 cartes.

**SI VOUS N'AVEZ PRIS AUCUNE CARTE,** défaussez les deux cartes le plus à droite de chaque piste et installez deux cartes (une pour chaque piste) pour que chacune contienne de nouveau 3 cartes.



*Aucune carte n'ayant été prise dans aucune des pistes, les cartes de droite sont défaussées, les cartes restantes décalées vers la droite et une nouvelle carte est ajoutée dans chacune des pistes.*

## 5. FIN DU JEU

La fin du jeu se déclenche lorsque la dernière carte de la pioche de Développement est révélée à la fin du tour d'un joueur.

Continuez la partie jusqu'à la fin du tour du joueur assis à la droite du Premier joueur. Puis, chaque joueur effectue un dernier tour de jeu. Ainsi, tous les joueurs ont joué le même nombre de tours.

Si la dernière carte de la pioche est tirée à la fin du tour du joueur assis à droite du Premier joueur, alors chaque joueur joue un dernier tour.

Chaque joueur marque des points comme suit :

Chaque **PROVINCE CONTRÔLÉE** : 1 POINT.

Chaque **CARTE CONNAISSANCE** : 1 POINT.

Chaque **CARTE MERVEILLE** : 2 POINTS.

Chaque **CARTE POLITIQUE CULTURELLE DÉVELOPPÉE** : 2 POINTS

Les cartes archivées et la carte Connaissance de départ de chaque civilisation ne rapportent rien.

## • DOMINATION

Les joueurs remportent aussi un bonus de domination s'ils atteignent la suprématie dans chacun des domaines du jeu :

Le plus grand nombre de **PROVINCES** : 3 POINTS

Le plus grand nombre de **CARTES CONNAISSANCE** : 3 POINTS

Le plus grand nombre de **MERVEILLES (TERMINÉES)** : 3 POINTS

Le plus grand nombre de **POLITIQUES CULTURELLES DÉVELOPPÉES** : 3 POINTS

En cas d'égalité, les joueurs concernés marquent chacun 3 points.

Le joueur qui a le score le plus élevé emporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a **LE PLUS DE JETONS OR QUI L'EMPORTE**.

Si l'égalité persiste, ce sont les jetons Culture qui les départagent. S'il y a encore égalité après ces deux étapes, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

## 6. MODULE AUTOMA

Le module Automa est composé de 20 cartes (15 cartes Action et 5 cartes Civilisation) qui vous permet de jouer une civilisation supplémentaire qui n'est pas contrôlée par un joueur. Vous pouvez par exemple jouer en solo contre l'automa aux commandes de la civilisation de votre choix.

### 6.1. MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour une partie classique avec les modifications suivantes.

Choisissez une civilisation pour l'Automa et prenez les cartes Chef de Guerre et Politique Culturelle de cette civilisation (le reste des cartes de la civilisation ne sont pas utilisées). Placez la carte Chef de guerre face visible et les cartes Politique Culturelle en une pile face cachée dans la zone de jeu de l'Automa. Placez les Unités de l'Automa dans sa Capitale. L'Automa commence la partie avec 2 Or.



*La mise en place initiale d'une civilisation gérée par l'Automa*

Préparez la Pioche de l'Automa : prenez la carte Civilisation qui correspond à la civilisation de l'Automa et mélangez-la avec les 15 cartes Action (les autres cartes civilisation ne sont pas utilisées). Placez la pioche, face cachée dans sa zone de jeu.



L'Automa joue toujours en dernier.

## 6.2. COMMENT JOUER

Les règles sont les mêmes que pour une partie normale, mais les actions de l'Automa sont déterminées par sa pioche.

Au tour de l'Automa, tirez puis révélez, l'une après l'autre, les deux premières cartes de sa pioche. Pour chaque carte, dans l'ordre de tirage, effectuez les actions indiquées. Prenez soin de terminer une action avant de commencer l'autre. Certaines actions vous permettent de piocher une carte, celle-ci est tirée en plus des deux déjà révélées.

Certaines actions sont spécifiques. Elles commencent par Si... suivi d'un adjectif : Architectural, Culturel, Économique, Agressif ou Technologique. Ces actions sont effectuées uniquement si leur spécialisation correspond à celle de la carte Chef de guerre de la civilisation de l'Automa. Sinon, ignorez l'action.



La seconde carte action (à droite) permet d'activer l'action spécifique car Musashi est de type Culturel comme spécifié sur la carte.

Si l'Automa ne peut pas faire une action (par exemple, il doit piocher des cartes Connaissance, mais il n'y en a pas dans la piste de Développement), il gagne 2 Or en échange.

À la fin du tour de l'Automa, complétez la piste de Développement comme d'habitude.

## 6.3. LES ACTIONS

### • GAGNER UNE CARTE DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Si l'Automa gagne une carte de la piste de Développement, elle est placée face visible dans sa zone de jeu. N'appliquez pas les effets de ces cartes pour l'Automa. Les cartes sont seulement prises en compte pour le décompte final.

**IMPORTANT :** s'il faut choisir parmi plusieurs cartes, l'Automa choisit toujours la carte la plus éloignée de la pioche de Développement. Si deux cartes sont à la même distance de la pioche, l'Automa prend la première dans l'ordre alphabétique.



L'Automa doit prendre une carte Bâtiment, il prend automatiquement le bâtiment le plus éloigné de la pioche (donc la plus à droite), ici, le Marché.

### • CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

Si l'Automa fait l'action « Complétez une Merveille ou prenez une Merveille », il doit toujours compléter une Merveille en cours de construction avant d'en acquérir une nouvelle. Lorsque l'Automa prend une Merveille, il choisit la moins chère (s'il y a plusieurs choix possible, suivez la règle indiquée dans le paragraphe au-dessus).

Prenez la carte de la Merveille et placez un pion de Construction de merveille sur la première étape. Lorsque la Merveille est construite, le jeton Merveille est placé sur une Province contrôlée par l'Automa. S'il y a plusieurs Provinces disponibles, le joueur à droite de l'Automa choisit la Province où placer le jeton.

Si l'Automa ne contrôle aucune Province ou s'il y a déjà un jeton Merveille sur chacune de ses Provinces, placez le jeton sur sa Capitale.



L'Automa possède un jeton merveille par province, il place donc ses nouveaux jetons sur sa capitale.

## • GAGNER UNE POLITIQUE CULTURELLE

Si l'Automa gagne une Politique Culturelle, révélez la première de sa pile de cartes Politique Culturelle. N'appliquez pas les effets de ces cartes pour l'Automa.

## • CONQUÉRIR UNE PROVINCE

Lorsque l'Automa conquiert une Province, prenez son Chef de guerre (qu'importe où il se trouve) ET un Soldat de sa Capitale, et placez-les sur la Province attaquée. Si l'Automa n'a plus de Soldats dans sa Capitale, placez un Avant-poste à la place. S'il ne lui reste plus aucun Soldat ni Avant-poste en réserve, il ne peut plus conquérir de Provinces.



*L'Automa n'a jamais besoin de plus que d'un soldat (de sa Capitale) et de son Chef de guerre (où qu'il se trouve) pour conquérir une province.*

Si l'Automa a le choix entre plusieurs Provinces, prenez celle avec la valeur de terrain la plus basse. Si le choix persiste, le joueur à droite de l'Automa choisit la Province à attaquer.

S'il y a un jeton Barbare dans la Province, prenez-le et donnez à l'Automa la valeur en Or indiqué dessus. Puis, placez le jeton dans la zone de jeu de l'Automa. Faites de même pour les jetons Ville Libre, à cette exception près que l'Automa gagne 2 Or au lieu de 1 Culture.

## • DÉPLACER LES EXPLORATEURS

Si l'Automa doit déplacer chacun de ses Explorateurs, le premier Explorateur se déplace en direction du Marché le plus proche pour lequel l'Automa n'a pas encore de jeton. Le second Explorateur fait de même vers un autre marché. Si deux chemins sont possibles, l'Explorateur se déplace dans une Province contenant un jeton Production. Si le choix persiste, le joueur situé à la droite de l'Automa choisit la Province où déplacer l'Explorateur.

Si la Province contient un jeton Production : prenez le jeton. Dès que l'Automa obtient deux jetons Production, il les défasse et obtient 1 Or en échange.

Si la Province contient un Marché : prenez le jeton au sommet de la pile et gagnez autant d'Or que la valeur du jeton. Par exemple, si le jeton indique 4 Militaire, prenez 4 Or. Si l'Automa a récupéré un jeton de chacun des Marchés, défassez-les immédiatement et déplacez les 2 Explorateurs dans sa Capitale. Ils peuvent de nouveau aller chercher des jetons Marché sur le plateau.

## 6.4. CALCUL DU SCORE

L'Automa marque des points dans chaque catégorie, comme d'habitude. Il peut également gagner les bonus de Domination. L'Automa marque également 1 point par tranche de 3 Or en sa possession.

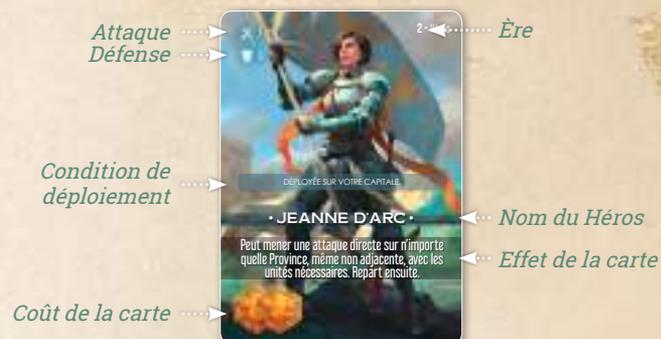
Le score le plus élevé (joueur ou Automa) remporte la partie

## 7. MODULE HÉROS

Ce module vous permet d'ajouter des Héros et de grandes figures de l'histoire qui vous offriront de puissants effets en échange de quelques pièces d'Or.

Le module Héros est compatible avec tous les autres composants de la Core Box et de Lost Kingdoms.

Chaque Héros a un effet différent. La carte décrit où placer le Héros, son effet, s'il possède une valeur d'attaque ou de défense, ainsi que ses conditions de renvoi.



### 7.1. MISE EN PLACE

Prenez au hasard une (1-3 joueurs) ou deux (4-5 joueurs) cartes Héros dans chaque Ère et ajoutez-les à la pioche de Développement dans leur ère correspondante.

### 7.2. RÉVÉLER UNE CARTE HÉROS

Lorsqu'un Héros apparaît sur la piste de Développement, placez-le face visible au-dessus de la piste (en dessous des piles de Bâtiments de base). Prenez le jeton (ou la figurine) correspondant et posez-le sur la carte. Piochez immédiatement une nouvelle carte de remplacement pour la piste de Développement.

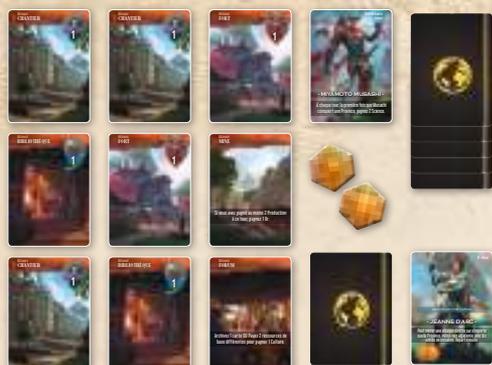


*La carte de Héros est placée au dessus de la piste de développement (le plus à gauche possible). Les cartes Héros avancent en même temps que les cartes de la piste de développement. Le jeton (ou la figurine) est placé dessus.*



### 7.3. ACQUÉRIR UNE CARTE HÉROS

Une fois par tour, pendant votre tour, vous pouvez acquérir une carte Héros révélée en payant son coût en Or (indiqué en bas à gauche de la carte). Placez la carte Héros face visible à côté de votre Cité. Puis, récupérez le jeton (ou la figurine) correspondant et placez-le à l'endroit indiqué sur la carte.



Si un Héros est déployé sur une Province, il agit comme un Chef de guerre et ajoute 2 de valeur de défense à la Province.

Si un Héros a une valeur d'attaque, il compte comme une Unité et peut être utilisé pour conquérir une Province,

#### 7.4. RENDRE UNE CARTE HÉROS

Lorsque les conditions sont remplies, remplacez la carte avec son jeton (ou sa figurine) au-dessus de la piste de Développement.

**IMPORTANT :** vous ne pouvez avoir qu'UN SEUL HÉROS À LA FOIS. Si vous souhaitez en obtenir un nouveau, vous devez remettre celui en votre possession au-dessus de la piste de Développement.

### 8. MODULE MONSTRES

Ce module vous permet d'ajouter des monstres terrifiants venus de mythes et de légendes de tous horizons. Les Monstres déchaînent de terribles attaques sur les joueurs, éradiquent des Unités et détruisent des cartes. Seules les civilisations les plus puissantes arriveront à les vaincre et obtenir de formidables avantages en retour de leurs efforts.

Le module Monstres est compatible avec tous les autres composants de la Core Box et de Lost Kingdoms.



• *Effet de l'attaque.*

*Condition de victoire et effet lorsque le monstre est vaincu.*

#### 8.1. MISE EN PLACE

Définissez le nombre de monstres vous souhaitez utiliser (nous vous déconseillons de dépasser 3). Prenez au hasard le nombre de jetons Barbares/Monstre (jetons Barbare de valeur 2 avec un nom de monstre au verso) correspondant et mélangez-les aux autres jetons Barbares que vous allez jouer. Placez l'ensemble des jetons sur le terrain comme d'habitude.



*Exemple : le jeton de barbare déclenchant l'apparition du Mogwai.*

#### 8.2. RÉVÉLER UN JETON MONSTRE

Si vous révélez un jeton Barbare/monstre (suite à la conquête d'une province), recevez immédiatement 1 Culture. Puis, prenez le jeton (ou la figurine) correspondant et placez-le dans cette province (sauf le Kraken qui apparaît dans la tuile Eau la plus proche).



*Le jeton Barbare présent sur la province a déclenché le Mogwai. On place donc le jeton (ou la figurine) Monstre correspondant sur la Province.*

L'arrivée du Monstre détruit immédiatement la moitié des Unités présentes dans la province (arrondie au supérieur) et les renvoie dans leur Capitale.

Prenez le jeton Barbare/Monstre et placez-le au-dessous de la carte de la piste de Développement qui correspond au nombre de joueurs +1. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, mettez-le sous la 5e carte.



*Le jeton monstre placé au dessous de la 5e carte lors d'une partie à 4 joueurs.*

La présence d'un Monstre dans une province ne prive pas son occupant du contrôle de la Province, et les Explorateurs peuvent toujours s'y déplacer.

Si une Province devient vide suite à l'apparition du Monstre, elle peut de nouveau être conquise. La valeur du terrain équivaut à celle de la tuile.

### 8.3. ATTAQUE D'UN MONSTRE

À la fin de chaque tour, déplacez chaque jeton Barbares/Monstre d'un cran vers la droite au-dessous de la piste de Développement. Ce déplacement est indépendant du nombre de carte prise dans la piste de Développement durant le tour. Lorsque le jeton sort de la piste de Développement, le Monstre attaque. Résolez l'effet de l'attaque indiquée sur la carte. Si l'effet d'une attaque nécessite de choisir entre plusieurs issues possibles, le joueur qui contrôle la province où se trouve le monstre choisit l'issue.

**REMARQUE :** certains monstres disposent d'une règle spéciale qui les affecte en permanence. Elle est indiquée en haut de la carte, avant l'effet de l'attaque.

À la fin de l'attaque, remplacez le jeton au-dessous de la 3e carte de la piste de Développement. Tant que le Monstre n'est pas vaincu, il attaque donc tous les trois tours de jeu.



Le jeton Barbare/Monstre revient sous la 3e carte après avoir attaqué et recommence un nouveau cycle de déplacement vers la droite de la piste.

### • PARTIE À 2 JOUEURS

Lorsque le jeton Barbares/Monstre est révélé, posez-le au-dessous de la 3e carte de la première piste, puis décalez-le sous les cartes de la seconde piste. Le Monstre attaque lorsque le jeton quitte la dernière carte de la seconde piste. Après l'attaque, remplacez le jeton sous la 3e carte de la première piste de Développement. schéma – à 2 joueurs. jeton monstre sous 3e carte 1re ligne

### 8.4. VAINCRE UN MONSTRE

Pour vaincre un Monstre, à son tour de jeu, le joueur doit avoir l'un de ses Explorateurs dans la Province où se trouve le Monstre (ou dans une province adjacente pour le Kraken), puis faire l'action pour le vaincre et payer le coût indiqué sur la carte.

Lorsque le Monstre est vaincu, le joueur gagne immédiatement l'avantage inscrit sur la carte, puis récupère cette carte et la place à côté de sa Cité. Il retire le jeton (ou la figurine) Monstre du jeu ainsi que le jeton Barbares/Monstre correspondant.

### 8.5. CALCUL DU SCORE

À la fin de la partie, chaque carte Monstre rapporte 1 point.

## 9. DESCRIPTION DES CARTES

### CARTE BÂTIMENT DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT



### CARTE CONNAISSANCE DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT



### CARTE POLITIQUE CULTURELLE



### CARTE CHEF DE GUERRE



### CARTE MERVEILLE



## 10. LEXIQUE

**ACTIVER** : tournez une carte de 45° et gagnez immédiatement les ressources qu'elle rapporte (en haut à droite). Vous pouvez aussi utiliser ses effets lors de ce tour. Une carte déjà activée ne peut pas être réactivée lors du même tour.

**ACTIVE (POLITIQUE)** : votre politique culturelle active est celle qui est posée devant vous, visible, et non couverte par d'autres politiques culturelles.

**ARCHIVER** : choisissez une carte non activée durant ce tour et retirez-la du jeu. Si vous archivez une carte avec une carte Connaissance attachée, la carte Connaissance est défaussée. Placez les cartes archivées sous la carte de votre chef de guerre.

**BÂTIMENTS DE BASE** : Ateliers, Laboratoires et Champs de tir.

**BONUS** : l'effet d'acquisition unique imprimé sur vos cartes Politique Culturelle, associé à un petit éclair. Il est immédiatement gagné lorsque cette Politique est développée, et gagné de nouveau lorsque vous en développerez une autre.

**COMPLÉTER UNE SECTION DE MERVEILLE** : terminer une section de merveille dont vous aviez commencé la construction, ou terminer la première section d'une merveille de la piste de Développement (posez alors cette merveille à proximité de votre cité).

**CONTRÔLER UNE PROVINCE** : l'occuper avec des Unités (Chef de guerre ou Soldat) ou un Avant-poste.

**COPIER** : utiliser les effets d'une autre carte même si celle-ci a déjà été activée à ce tour. Les ressources de cette carte sont gagnées de nouveau. Vous ne pouvez copier que les cartes de votre cité ou les politiques culturelles que vous avez déjà développées.

**DÉFAUSSER** : quand vous défaussez une carte, vous choisissez une carte de votre cité et vous la placez dans votre défausse. Cette défausse ne doit pas être confondue avec la défausse de la piste de Développement.

**DÉPENSER** : certaines cartes (telle que le Forum) requièrent que vous dépensiez des ressources pour générer d'autres ressources ou certains effets.

**DÉPLACER** : bouger une Unité ou un Explorateur d'une Province à l'autre. Les unités ne peuvent pas se déplacer dans la mer, ou dans une Capitale ennemie.

**DÉTRUIRE** : les unités détruites regagnent leur capitale.

**GAGNER** : lorsque vous gagnez des ressources, prenez-les dans la réserve générale et mettez-les dans votre réserve personnelle. Vous pouvez gagner des ressources grâce à des cartes ou des jetons comme les jetons Production, les jetons Ville Libre ou les Marchés, par exemple. Certaines cartes (telles que la Mine) ne sont utiles que si vous gagnez certaines ressources spécifiques. Les ressources « gagnées » sont celles qui se trouvent dans votre réserve personnelle. Les ressources requises pour de tels effets ne sont pas consommées et peuvent être utilisées à d'autres fins.

**PAYER** : certains effets vous demandent de payer des ressources. Elles doivent être prises dans votre réserve personnelle et remises à la réserve générale.

**PIOCHER UNE CARTE/PIOCHER X CARTES** : tirez le nombre de cartes indiqué depuis votre pioche. Si vous devez piocher une carte, mais que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si votre défausse est vide, vous ne pouvez plus piocher de cartes pour votre cité.

**PRENDRE** : prenez gratuitement une carte de la piste de Développement ou un bâtiment de base et placez-le au sommet de votre pioche.

**PROVINCE CÔTIÈRE** : province adjacente à une tuile de mer.

**RENFORCER** : à la fin de votre tour, conservez une carte activée durant ce tour. Si vous renforcez une carte avec une carte Connaissance attachée, la carte Connaissance est défaussée.

**RESSOURCES DE BASE** : la Production, la Science et le Militaire sont les ressources de base. L'Or et la Culture ne sont pas des ressources de base.

**TERRAIN** : la valeur imprimée sur chaque tuile (0-4).

## 11. MATÉRIEL

### CARTES

- 105 cartes Civilisation
- 75 cartes Civilisation (15 cartes par civilisation : 5 Chantiers, 3 Bibliothèques, 3 Forts, 1 Forum, 1 Mine, 1 Bâtiment spécial et 1 Connaissance)
- 25 cartes Politique Culturelle (5 par civilisation)
- 5 cartes Chef de guerre (1 par civilisation)
- 54 cartes Développement
- 16 cartes Ère Classique (I)
- 13 cartes Ère Médiévale (II)
- 9 cartes Ère Moderne (III)
- 12 cartes Ère de la Renaissance (R)
- 4 cartes de Séparation (I, II, III et Renaissance)
- 30 cartes Bâtiment de base
- 10 Ateliers
- 10 Laboratoires
- 10 Champs de Tir
- 20 cartes Automa
- 15 cartes Action
- 5 cartes Civilisation
- 24 cartes Héros & Monstre
- 12 cartes Héros
- 12 cartes Monstre

### TUILES

- 40 Tuiles de terrain
- 4 tuiles Capitale
- 36 tuiles Province

### JETONS

- 20 jetons Merveille
- 50 jetons Exploration (Barbares et Ville libre)
- 25 jetons Production
- 20 jetons Marché (5 pour chacun des 4 Marchés)
- 50 jetons Or
- 20 jetons Culture
- 12 jetons Barbares/Monstre

### PIONS

- 39 pions de ressources : 12 Production (noir), 15 Militaire (rouge) et 12 Science (bleu)
- 5 pions de Construction de merveille (orange)

### JETONS ÉDITION CLASSIQUE

- 5 jetons Chefs de guerre (1 par civilisation)
- 45 jetons Soldats (9 par civilisation)
- 10 jetons Explorateurs (2 par civilisation)
- 10 jetons Avant-poste (2 par civilisation)
- 12 jetons Héros
- 12 jetons Monstres

### FIGURINES ÉDITION DELUXE

- 5 figurines Chefs de guerre (1 par civilisation)
- 45 figurines Soldats (9 par civilisation)
- 10 figurines Explorateurs (2 par civilisation)
- 10 figurines Avant-poste (2 par civilisation)
- 12 figurines Héros
- 12 figurines Monstres
- 56 bases colorées (14 par civilisation)

## CREDITS

**AUTEUR :** MATTHEW DUNSTAN

**DÉVELOPPEMENT :** Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Antoine Prono

**CONCEPTION GRAPHIQUE :** Funforge studio

**RÉDACTION DES RÈGLES :** Matthew Dunstan, Paul Grogan, Phil Pettifer, Claude Amardeil, Antoine Prono & Gersende Cheylan

**RELECTEUR :** Paul Grogan, Phil Pettifer & Gersende Cheylan

**MODÉLISATION 3D :** Charles-Victorien Kaing, Alfonso Gonso, Nicolas Pessina, Gregory Krasnoperov, Raul Garcia Latorre

**ILLUSTRATIONS :** Paul Mafayon, Georges «Gorg» Bouchelaghem, Fajareka Setiawan, Agri Karuniawan, Asep Ariyanto, Maerel Hibadita, Tey Bartolome, Justine Cruz, Wyn Lacabra, Raph Lomotan, Brian Valeza, Chang-Wei Chen, Andreas Rocha, Marco Gorlei, Hendry Iwanaga, Philippe Nouhra, Charles-Victorien Kaing, Graft Studio, Ivan Sevic, Roman Tishenin, Piotr Dura, Eugenia Firs, Jordan Albro, Orion Vang, Esmail Zalal, Uros Sljivic, Heng Tang, Tomislav Jagnjic, Alisher Mirzoev, Tuan Nguyen, Alexandre Mokhov, Goodname Studio, Martin Mottet

**TESTEURS :** Chris Marling, Brett Gilbert, Chris Dunstan, Federico Garza, David Thompson, Rasmus Hervig, Bruno Cathala, Marc Paquien, and all the members of the Cambridge Playtest UK group

**REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR :** je voudrais remercier Terezie Křížkovská pour son amour et son soutien. Sans elle, ce jeu (et tous les autres!) n'aurait pas pu être possible. Je tiens également à remercier la Professeure Clare Grey de m'avoir permis de suivre ce passe-temps tout en faisant partie de son laboratoire. Sa générosité et sa confiance sont grandement appréciées! Je voudrais également remercier Sukrit Silas pour son enthousiasme dans tous les aspects de la culture moghole et en tant que source d'inspiration pour leur inclusion dans Lost Kingdoms. Je voudrais remercier ma famille : Catherine, Paul, Damien et Chris pour leur perpétuel soutien et leur enthousiasme. Merci également à tous les membres de Funforge qui ont eu une vision pour ce jeu et qui l'ont si joliment exécutée : Philippe, Claude, Charlotte, Thomas, Gersende, Charles et Antoine. Enfin, merci à tous les backers du Kickstarter qui ont fait de ce projet une réalité, ainsi que pour leur confiance concernant la production de ce jeu, que j'espère ils apprécieront et qu'ils aimeront!

### UN MOT DE L'AUTEUR :

Ce n'est pas exagéré de dire que Monumental porte bien son nom. En effet, 6 ans entre le concept initial et le produit final, cela aura été un vrai voyage! Depuis ses humbles débuts comme un hommage à *Innovation* de Carl Chudyk (un de mes jeux préférés), le jeu a connu de nombreuses versions différentes, notamment un jeu de cartes inspiré des jeux de cartes à collectionner et les jeux de gestion de cités. Cependant, sa structure est restée toujours intacte : la grille de 3x3 représentant votre cité et le choix des lignes et des colonnes à activer. J'aime à penser que sa structure est le cœur battant de Monumental et qu'il représente le plaisir de gérer votre propre cité et nation, comme le reconnaîtront les fans de jeux de Civilisation.

Mais, la mécanique n'est que la première moitié de l'histoire de Monumental. La seconde moitié étant la vision que Funforge a donnée au jeu, en s'assurant que ses composants, ses illustrations et ses personnages soient à la hauteur de ce nom. J'ai été extrêmement chanceux de travailler avec une équipe si talentueuse et le magnifique produit que vous voyez devant vous en témoigne. J'espère que vous apprécierez le jeu autant que nous, que vous soyez un conquérant, un scientifique visionnaire ou un architecte de merveilles incroyables. Et ceci n'est que le début du voyage, puisqu'un jeu comme Monumental ne sera jamais vraiment terminé...



www.funforge.fr  
24 Rue Charlot – 75003 Paris - France  
© 2019 Funforge S.A.R.L.