

- MATTHEW DUNSTAN -

MONUMENTAL™

LOST KINGDOMS



LIVRET DE RÈGLES

L'extension Lost Kingdoms ajoute plusieurs modules à vos parties de Monumental, notamment quatre nouvelles civilisations, des cartes de Développement additionnelles, des tuiles terrain et des jetons pour des parties à 5 joueurs, ainsi que des cartes Automa complémentaires.

1. MATÉRIEL

CARTES

- 84 cartes Civilisation :
 - 15 cartes par civilisation (5 Chantiers, 3 Bibliothèques, 3 Forts, 1 Forum, 1 Mine, 1 Bâtiment spécial et 1 carte Connaissance)
 - 20 cartes Politique Culturelle (5 par civilisation)
 - 4 cartes Chef de guerre (1 par civilisation)
- 12 cartes Développement :
 - 4 cartes de l'Ère Classique (I)
 - 4 cartes de l'Ère Médiévale (II)
 - 4 cartes de l'Ère Moderne (III)
- 8 cartes Automa :
 - 4 cartes Civilisation
 - 4 cartes Action Avancées

TUILES

- 13 tuiles Terrain :
 - 1 tuile Capitale
 - 12 tuiles Province

JETONS

- 5 jetons Merveille
- 10 jetons Marché (1 jeton Marché additionnel pour chacun des 4 marchés existants et 6 nouveaux jetons Marché)
- 2 jetons Ville libre
- 13 jetons Production
- 9 jetons Cheval

JETONS ÉDITION CLASSIQUE

- 4 jetons Chefs de guerre (1 par civilisation)
- 36 jetons Soldats (9 par civilisation)
- 8 jetons Explorateurs (2 par civilisation)
- 2 jetons Avant-poste (2 par civilisation)



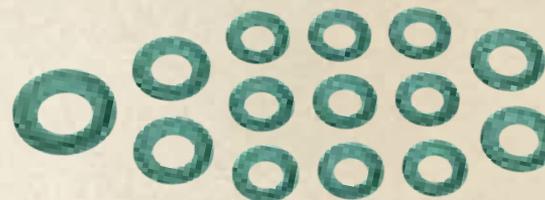
Les jetons d'une civilisation (édition Classique)

FIGURINES ÉDITION DELUXE

- 4 figurines Chefs de guerre (1 par civilisation)
- 36 figurines Soldat (9 par civilisation)
- 8 figurines Explorateur (2 par civilisation)
- 2 figurines Avant-poste (2 par civilisation)
- 14 bases colorées



Les figurines d'une civilisation (édition Deluxe)



Les bases colorées de figurines (édition Deluxe)

2. 5^E JOUEUR

Lost Kingdoms vous permet d'ajouter un 5^e joueur à vos parties de Monumental. Ajoutez les nouvelles cartes Développement à leur ère respective et utilisez un des plateaux pour 5 joueurs proposés dans le Livret de scénarios. Pour chaque carte que vous ajoutez, vous devez en retirer une du même type (Bâtiment, Merveille ou Connaissance) dans la période correspondante.

Vous pouvez également utiliser les nouvelles cartes Développement dans des parties à moins de joueurs.

Le tableau indique le nombre de cartes que doit contenir chaque Ère.

Ère	Bâtiments	Connaissances	Merveilles
I	5	5	5
II	4	4	4
III	0	4	4

3. TUILES ADDITIONNELLES

Lost Kingdoms contient 4 nouvelles tuiles terrain avec des caractéristiques spécifiques : les Îles, les Pyramides, le Désert et la Jungle.



Les Îles : chaque île est reliée par deux ponts à 2 ou 4 provinces adjacentes suivant la disposition des ponts. Le seul moyen d'entrer sur une île est de passer par un de ces deux ponts. Les provinces adjacentes à une île sont des provinces côtières.



Les Pyramides Aztèques : lorsque vous conquérez la Pyramide Aztèque, vous devez payer 1 Or en plus du coût normal de conquête.



Le Désert : lorsque vous conquérez un Désert, vous perdez un Soldat. Renvoyez-le dans votre Capitale.



La Jungle : lorsqu'un Explorateur entre sur une tuile Jungle, il doit payer 1 Militaire supplémentaire. Ce coût s'applique toujours, même si l'Explorateur se déplace gratuitement grâce à un effet de jeu.

Ces nouvelles tuiles peuvent être mélangées avec les tuiles de la Core Box et utilisées dans n'importe quelle partie, quelles que soient les civilisations utilisées par les joueurs. Le Livret de scénarios de Lost Kingdoms contient plusieurs nouvelles cartes utilisant ces nouvelles tuiles. Comme dans la Core Box, vous pouvez également créer vos propres terrains.

4. NOUVELLES CARTES AUTOMA

Lost Kingdoms contient 8 nouvelles cartes pour l'Automa : 4 cartes Civilisation (1 par civilisation) et 4 cartes Actions Avancées. Pour les joueurs expérimentés, ces cartes peuvent être intégrées au jeu lors de la mise en place de l'Automa. Vous pouvez intégrer autant de cartes Action Avancées que vous le désirez au paquet de cartes de l'Automa. Plus vous utiliserez de cartes avancées, plus l'Automa sera difficile à battre.

5. NOUVELLES CIVILISATIONS

5.1. LES AZTÈQUES

Les Aztèques peuvent faire des Sacrifices. Vous pouvez sacrifier les Soldats que vous contrôlez contre divers avantages. Pour sacrifier un Soldat, vous devez le retirer de la Province qu'il occupe (ou de votre Capitale) et le placer sur votre carte Chef de guerre. Les Soldats sacrifiés ne peuvent plus être utilisés pour conquérir des Provinces.

Certaines cartes et effets vous permettent de récupérer les Soldats sacrifiés. Dans ce cas, reprenez-les de votre carte Chef de guerre et remettez-les dans votre Capitale.



5.2. LES AMAZONES

Les Amazones utilisent une nouvelle ressource : les Chevaux. Lorsque vous gagnez des chevaux, prenez le nombre de jetons Cheval correspondant et placez-les dans votre réserve personnelle. Comme l'Or et la Culture, les chevaux se conservent d'un tour sur l'autre.

Certains effets de jeu vous demandent de défausser des chevaux. Dans ce cas, remettez-les à la réserve générale.

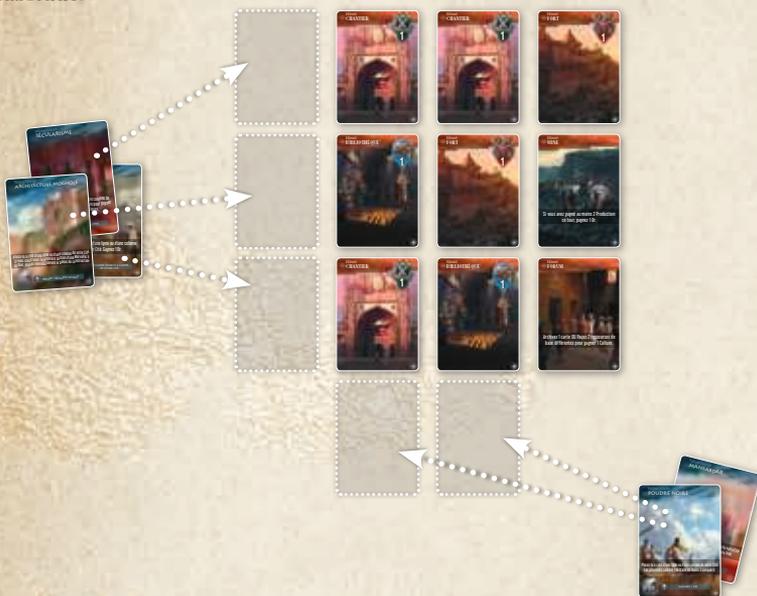
La carte Connaissance *Équitation* vous permet d'utiliser les chevaux sur le plateau. Vous pouvez équiper jusqu'à deux Soldats de chevaux pris dans votre réserve. Lorsque vous équipez un Soldat d'un cheval, placez le jeton Cheval sur le jeton Soldat, ou au-dessous de la base de la figurine du Soldat. Pour le reste de la partie, le Cheval et le Soldat sont considérés comme une seule Unité indivisible. Le Cheval ajoute une valeur défensive de 1, donc un Soldat monté compte à une valeur défensive de 2.



Le cheval n'accorde aucun bonus de mouvement ni d'attaque. Lorsqu'une Unité à cheval est vaincue, le cheval est remis dans la réserve générale.

5.3. LES MOGHOLS

Les Moghols n'utilisent pas leurs Politiques Culturelles de la même façon que les autres civilisations. Lorsque les Moghols développent une Politique Culturelle, ils la placent au bout d'une ligne ou d'une colonne de leur Cité au lieu de former une pile face visible à proximité de celle-ci. Les trois premières politiques doivent être placées **au bout d'une ligne** qui n'en contient pas encore. Les deux dernières politiques doivent être placées **au bout d'une colonne** qui n'en contient pas encore. Lorsque vous placez une politique, vous marquez immédiatement son effet d'acquisition ainsi que celui des autres politiques déjà placées, comme d'habitude.



Par la suite, lorsque vous activez une ligne ou colonne qui contient une politique, elle est considérée comme activée elle aussi. Ses effets permanents peuvent alors être utilisés. Ainsi, il peut y avoir jusqu'à deux politiques actives dans le même tour (une sur une ligne et l'autre sur une colonne). Les Politiques Culturelles activées ne sont pas défaussées à la fin du tour. Elles ne bougent pas de leur emplacement.

5.4. LES ATLANTES

Les Atlantes sont les maîtres de la technologie. Ils utilisent leurs cartes Connaissance et Bâtiment spécial d'une manière différente de toutes les autres civilisations. **Au lieu de mélanger ses cartes à leur pioche, ils les placent face visible au-dessus de la Cité dans une rangée appelée Nexus.**

Lors de la mise en place, formez le Nexus avec votre carte Connaissance *Exploitation maritime* et votre carte Bâtiment spécial *Port protégé*. À chaque tour, quand vous activez des cartes de votre Cité, vous activez automatiquement la carte la plus à gauche du Nexus (tournez-la de 45°). Cela vous permet ainsi de jouer 6 cartes à chaque tour. À la fin de votre tour, déplacez la carte activée à droite du Nexus et redressez-la. Si vous avez activé plusieurs cartes durant le tour, placez-les à droite dans le même ordre qu'auparavant. Lorsque vous gagnez une nouvelle carte Connaissance, placez-la à gauche du Nexus. Elle sera ainsi activée au prochain tour (ou avant selon certains effets de carte). Si le texte d'une carte Connaissance fait référence à la carte qui lui est attachée, choisissez n'importe quelle carte activée dans votre Cité comme carte attachée.



CRÉDITS

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, Nathan Morse, 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 Zalat, Uros Sljivic, Heng Tang, Tomislav Jagnjic, Alisher Mirzoev, Tuan Nguyen, Alexandre Mokhov, Goodname Studio, Martin Mottet.

TESTERS: 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.



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

6. LES AZTÈQUES

• HISTORIQUE

On ne sait quasiment rien du peuple aztèque avant le XII^e siècle. L'histoire nous dit qu'ils étaient avant tout une petite tribu de chasseurs-cueilleurs de la région du nord du Mexique, avant de migrer vers le Sud et de s'installer en Més-Amérique au début du XII^e siècle.

L'empire aztèque fut suffisamment puissant pour laisser derrière lui d'impressionnantes structures architecturales précolombiennes après sa chute. Il se développa principalement pendant les XV^e et XVI^e siècles avant de s'effondrer brutalement au contact des civilisations occidentales. Au XV^e siècle, les Aztèques formèrent une Triple Alliance à partir de trois cités-États : Tenochtitlan, Texcoco et Tlacopan. Ces trois cités prirent le contrôle d'un vaste territoire s'étendant du Pacifique à l'Atlantique, correspondant à peu près à l'actuel Mexique. L'alliance fut ensuite renforcée sous le règne de Moctezuma, qui unifia l'empire sous son contrôle.



En 1519, les explorateurs espagnols de Hernan Cortés débarquèrent sur la côte Atlantique. Les populations locales virent en Cortés l'incarnation du dieu serpent à plumes Quetzalcoatl, et se rallièrent à lui en nombre, d'autant plus qu'elles souffraient sous le joug aztèque et voyaient là le moyen de s'en libérer ; les Aztèques, de leur côté, hésitaient à porter le fer contre un dieu ! Moctezuma II, alors au pouvoir, accueillit les Espagnols dans sa ville. Erreur fatale – il fut aussitôt capturé par Cortés puis livré à son propre peuple, qui le lyncha quasiment sur place. Les Aztèques, comprenant les intentions belliqueuses des Espagnols, finirent par les chasser de la ville, mais Cortés ne tarda pas à revenir avec de nouvelles forces. Tenochtitlan fut prise et rasée, et la civilisation aztèque n'y survécut pas.

• CONSEIL DE JEU

Les sacrifices humains ont joué un grand rôle dans la culture aztèque. Dans Monumental, cela se manifeste par une capacité unique : le sacrifice. Sacrifier des unités permet de gagner des avantages uniques, au détriment de votre puissance militaire. Lorsque vous sacrifiez un soldat, vous le perdez définitivement, et il ne peut plus conquérir ni occuper des régions du plateau.

Par exemple, le Bâtiment spécial des Aztèques, *Ullamaliztli*, vous permet de sacrifier un soldat pour gagner 1 Or. Vous boostez ainsi votre économie au détriment de votre armée. Mais tout n'est pas perdu pour autant, car la connaissance *Herboristerie* vous permet de récupérer un soldat sacrifié.



Les Politiques Culturelles aztèques s'intègrent dans ce cycle subtil de sacrifice et de récupération. Le sacrifice aux dieux vous demande de perdre 2 soldats pour gagner 1 Culture, alors que le *Codex* et la *Culture du maïs* vous accordent respectivement de la Science et du Militaire en plus à chaque fois que vous sacrifiez des soldats.

Les Aztèques sont menés par *Moctezuma*. Lorsqu'il s'empare d'une région, il peut sacrifier l'un de ses soldats pour gagner 2 ressources de base identiques : de quoi faire rapidement prospérer sa civilisation... Mais attention de ne pas perdre trop de soldats, car il vous en faudra pour vous défendre face aux incursions de vos adversaires !



7. LES AMAZONES

• HISTORIQUE

Dans la mythologie grecque, les Amazones sont une tribu de femmes guerrières. On les situe sur les rives de la Mer Noire, en Anatolie, ou en Libye, selon les sources. Certains historiens relient le mythe des Amazones aux guerrières scythes ou sarmates.



D'après Aristote, les Amazones vivaient près du fleuve Therme, en Cappadoce. Une légende tenace veut que les Amazones se tranchent le sein pour combattre plus efficacement à l'arc. Pour autant, toutes les représentations graphiques qui nous sont parvenues les représentent avec leurs deux seins – cette légende serait donc entièrement construite sur une erreur d'étymologie. Les Amazones sont de farouches combattantes, capables de manier la lance comme la hache, ainsi que les arcs et les flèches. Les héros grecs de la mythologie tels que Bellérophon, Achille, Héraclès ou Thésée durent s'y mesurer, et elles ont inspiré nombre de fantasmes de la littérature moderne.

La légende veut aussi que les Amazones tuent leurs enfants mâles pour n'élever que des filles. Pour assurer leur survie et celle de la tribu, elles auraient donc recours à des hommes des cités voisines, ou ne garderaient auprès d'elles que des hommes blessés ou infirmes, afin d'éviter qu'ils ne cherchent à prendre le pouvoir par la force.

• CONSEIL DE JEU

Les Amazones étaient un peuple constamment à cheval, que ce soit au combat, ou pour mener les tâches quotidiennes. Dans Monumental, les chevaux sont une nouvelle ressource, comme l'Or ou la Culture, exclusive aux Amazones. Leur Bâtiment spécial, Les *Etables*, permet soit de gagner un cheval, soit de le dépenser contre 2 ressources de base.

Leur connaissance de départ, l'*Équitation*, leur permet d'utiliser les chevaux en combat. La carte vous permet de transformer 2 Soldats en cavalières, ce qui augmente leur valeur défensive et rend les régions qu'elles défendent plus difficiles à conquérir.

Les Politiques Culturelles des Amazones font également appel aux chevaux. Ces derniers peuvent permettre de compléter une Merveille, d'augmenter votre capacité défensive... et si vous craignez de manquer de ressources, il existe même une Politique Culturelle qui vous assure un apport constant de chevaux !

Hippolyta est la chef légendaire des Amazones. Lorsqu'elle conquiert une région, elle vous permet de récupérer un cheval, lequel vous permettra de développer vos constructions, vos connaissances ou votre force militaire – à vous de choisir.



8. LES MOGHOLS

• HISTORIQUE

L'Empire moghol fut créé en Inde par Babur, l'un des descendants du chef timouride Tamerlan, en 1526. Le nom Moghol vient des steppes d'Asie centrale, autrefois conquises par Genghis Khan et connues sous le nom de Mughalistan. De là partit également l'empire timouride, qui se maintint jusqu'au XV^e siècle.



L'Empire moghol est l'apogée de l'expansion musulmane en Inde. L'architecte principale de cette prospérité est Akbar I, le troisième empereur moghol, surnommé Akbar le Grand. Akbar I conquiert de nombreuses régions en Inde, dont le Gujarat, le Bengale, le Sind, l'Orissa et le Baloutchistan. Il se lança ensuite à la conquête du sud du pays. Il se montra aussi un administrateur compétent, divisant son empire en plusieurs provinces et établissant un système d'imposition basé sur les revenus de la terre.

Le déclin de l'empire commença au début du XVIII^e siècle; il passa alors sous contrôle persan, puis européen. Les Britanniques exilèrent le dernier empereur moghol en 1858, mettant de fait un terme à l'existence de l'empire.

• CONSEIL DE JEU

Le point fort des Moghols est le contrôle de leur Cité. Ils peuvent défausser des cartes inutiles pour accéder rapidement à des bâtiments plus puissants. Le *Tombeau moghol*, leur Bâtiment spécial, permet de transformer l'effet d'une carte activée pour gagner 1 Or – de quoi transformer un choix par défaut en alternative intéressante.



Leur connaissance *Administration d'état* leur permet de défausser 2 cartes non utilisées de votre Cité pour faire tourner plus rapidement votre deck et utiliser les Merveilles et Connaissances que vous aviez acquis auparavant.



Les Politiques Culturelles mogholes revêtent aussi un aspect particulier. À la différence des autres civilisations, lorsque les Moghols développent une nouvelle politique culturelle, ils la placent dans le prolongement d'une ligne ou d'une colonne de leur Cité. Pour le restant de la partie, lorsque cette ligne ou cette colonne est activée, elle active aussi cette Politique Culturelle. En conséquence, vous pouvez activer jusqu'à deux Politiques Culturelles par tour, en choisissant parmi cinq ! L'*Architecture moghole* vous permet de gagner immédiatement le bonus de construction d'une merveille, et la *Poudre* permet de réduire le coût des régions ennemies de 1 Militaire. Jouer les Moghols, c'est faire preuve d'optimisation et de patience pour obtenir le bon combo de cartes !

Akbar le Grand mène la civilisation moghole. Une fois par tour, après avoir conquis une région, vous pouvez activer une carte de votre ville pour déclencher ses effets. De quoi surprendre vos adversaires et les prendre de vitesse...



9. LES ATLANTES

• HISTORIQUE

D'après la légende, l'Atlantide était une gigantesque île au beau milieu de l'océan Atlantique. Platon la décrit dans ses Dialogues, sans donner d'emplacement précis. Il est dit que Poséidon reçut cette île en cadeau lorsque les dieux se partagèrent la Terre.

Atlas, fils de Poséidon, fut le premier gouverneur de l'île. Les Atlantes, habitants de l'Atlantide, avaient une vie calme et heureuse. Ils disposaient de nombreuses ressources, ne manquaient pas de nourriture, et développèrent une cité idéale, s'apparentant à un paradis sur terre. Malheureusement, leurs descendants devinrent de plus en plus cupides, et commencèrent à vouloir s'emparer de nouveaux territoires

par la force, «de la Libye à l'Égypte, et de l'Europe à la Tyrrhénie».

C'est Athènes qui parvint à stopper leur frénésie de conquête – la cité libre de Grèce les repoussa et libéra tous les peuples que les Atlantes opprimaient. Ensuite, d'après la légende, Zeus punit les Atlantes en déclenchant un terrible cataclysme qui engloutit leur île... et leur civilisation.

Le mythe de l'Atlantide, longtemps oublié, ressurgit à la Renaissance. De nombreux écrivains déclarèrent que l'Atlantide était réelle et cherchèrent à la localiser. Au début du XXI^e siècle, la tendance reste de considérer l'Atlantide comme pure fiction, même si des esprits tenaces avancent que Platon n'a pas pu créer ce mythe à partir de rien, et pensent qu'il doit bien exister certains éléments historiques authentiques qui forment la base de son récit.

• CONSEIL DE JEU

Les Atlantes ont un niveau scientifique bien plus élevé que celui des autres civilisations de leur temps. En conséquence, ils utilisent leurs cartes Connaissances et leur Bâtiment spécial différemment. Au lieu de les intégrer à leur Cité, ils les conservent au dessus dans une rangée appelée Nexus. A chaque tour de jeu, vous activez 5 cartes de votre Cité plus la carte la plus à gauche du Nexus. Ce qui multiplie les actions de jeu.

Leur connaissance de départ *Exploitation maritime* vous permet de réduire d'une ressource le coût des bâtiments que vous voulez construire.

Les Atlantes utilisent également leur Bâtiment spécial comme une carte Connaissance. Ainsi, *Port protégé* vous permet de conserver une ressource de base d'un tour sur l'autre.



Les Politiques Culturelles des Atlantes sont également liées à la mer, présageant leur inévitable chute. La *Culture navale* vous permet de piocher une carte de votre deck et de la jouer pour 1 Science au lieu de 2. La *Machine de guerre d'orichalque* vous offre la possibilité d'utiliser n'importe quelle carte connaissance du Nexus au lieu de vous contenter de celle qui est la plus à gauche. Enfin, vos adversaires apprendront à craindre l'eau : le *Tsunami* vous permet d'ignorer la valeur du terrain de toute région côtière une fois par tour, ce qui rend vos Atlantes redoutables.

Atlas, roi des Atlantes et fils de Poséidon, mène votre peuple à la guerre. Lorsqu'il conquiert une région, il peut activer une autre carte du Nexus, ce qui lui permet de lancer de redoutables combos.



CHACUN CHEZ SOI

• 2 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Chacun pourra développer harmonieusement sa civilisation jusqu'à ce qu'un des deux prenne le risque d'agresser son voisin.



LE GRAND DÉSERT

• 2 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

Le contrôle du désert vous donnera un avantage certain sur votre adversaire. Soyez rapide.



PRISE DE FLANC

• 2 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

Cette carte pauvre en ressources vous demandera de faire des choix difficiles et une vigilance sur les accès à votre territoire.



LA PAIX FORCÉE

• 3 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Vous pourrez facilement garder votre territoire. Veiller toutefois à bien vous accrocher à votre montagne !



LA TERRE DES ARIDES

• 3 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

Il sera difficile de s'étendre, mais vous aurez de quoi vous constituer un socle défensif et développer votre civilisation.



LA TRIBU DES AMAZONES

• 3 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

Vos explorateurs et vos unités auront la plus grande peine à progresser. Utilisez à bon escient vos maigres ressources.



TERRE DE CONQUÊTES

• 4 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Soyez rapide et prenez l'ascendant sur vos adversaires en vous étendant sur des territoires faciles à dominer.



DE GRANDES RICHESSES

• 4 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

Que de richesses à disposition! Profitez de la manne pour vous étendre rapidement et faire de votre civilisation la plus extraordinaire de toutes.



LA VILLE SUR LE VOLCAN

• 4 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

Il sera difficile de progresser sur cette carte et vous ne serez pas seul à traverser les déserts pour partir à la conquête de richesse. A moins que vous ne préfériez passer par le volcan.



LE VOLCAN SOLITAIRE

• 5 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Aux pieds du volcan se nichent les villes libres et leurs nombreuses ressources. Vos explorateurs feront la différence.



LES TEMPLES PERDUS

• 5 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

Vous pourrez choisir d'ignorer le centre de la carte, mais son contrôle vous donnera un ascendant à ne pas négliger.



LES MIRAGES

• 5 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

Vous devez choisir entre la course vers le centre de la carte pour saisir les meilleures positions et richesses, ou bien sécuriser vos territoires et vous développer plus tranquillement. Un choix qui pourra être lourd de conséquences.

