

- MATTHEW DUNSTAN -

MONUMENTAL™

-Duel-



ESPIONNAGE



LIVRET DE RÈGLES

COMPOSANTS

CARTES CIVILISATION DE DÉPART

144 Cartes :

- 66 cartes Civilisation de départ (14 Bâtiments, 1 Connaissance, 5 Politiques Culturelles, 1 Chef de guerre et 1 Ambassadeur pour chacune des 3 civilisations)
- 12 cartes Développement Ère I
- 12 cartes Développement Ère II
- 6 cartes Développement Ère III
- 20 cartes Bâtiment de base (5 Ateliers, 5 Laboratoires, 5 Champs de Tir, 5 Barricades)
- 10 cartes Espionnage (2 de base et 8 avancées)
- 10 cartes Révolte
- 3 cartes de séparation d'Ère
- 4 cartes Aide (Rappel des PV / Liste des actions)
- 1 carte Avantage

70 jetons Ressource :

- 15 jetons Production
- 15 jetons Science
- 15 jetons Militaire
- 10 jetons Culture
- 15 jetons Or

13 jetons Action

28 jetons Points de Victoire (PV)

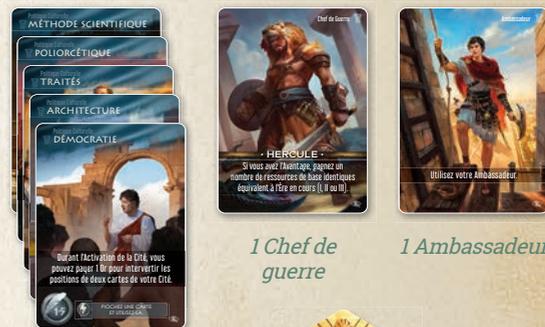
6 dés d'Agent (6 faces)

3 pions de Construction de Merveille

1 marqueur Premier joueur



14 cartes Bâtiment et 1 carte Connaissance



5 Politiques Culturelles



jeton Or



marqueur Premier joueur



jeton Point de Victoire (PV)

DESCRIPTION DES CARTES

Cartes Connaissance



Cartes Bâtiment



Cartes Merveille



Cartes Unité



Cartes Politique Culturelle



Cartes Province



Cartes Espionnage



- 1 Nom/Type – Ère/Civilisation →
- 2 Effet quand la carte est utilisée.
- 3 Effet bonus.
- 4 Coût d'acquisition.
- 5 Ressources gagnées lorsque la carte est activée.
- 6 Type de Province.
- 7 Bonus de défense Province
- 8 Symbole du module (Espionnage) →



JETONS, PIONS ET MARQUEUR



jeton Science



jeton Militaire



jeton Production



jeton Action



jeton Culture



pion Construction de Merveille

BUT DU JEU

Dans Monumental Duel, chaque joueur joue une civilisation. Développez-la en construisant des Bâtiments et des Merveilles, améliorez vos Connaissances et Politiques Culturelles, et conquérez de nouvelles Provinces.

Gérez votre Cité avec soin en développant ses capacités, en entretenant ses structures actuelles et en supprimant les éléments obsolètes.

À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points sera déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

• CARTES DÉVELOPPEMENT

Triez les cartes Développement par Ère (I, II et III) et mélangez-les séparément. Mettez la carte Séparation d'ère (I, II, III) sur chaque pile. Puis, formez la pioche de Développement, face cachée en empilant ces 3 piles.

Placez les cartes de l'Ère moderne (III) en bas, celles de l'Ère médiévale (II) au milieu, puis les cartes de l'Ère classique (I) en haut.

Placez la pioche de Développement à proximité du plateau. Révélez les 6 premières cartes de la pioche de Développement. Placez-les en ligne, face visible, à droite de cette pioche pour créer la piste de Développement 1.

Laissez une place à droite de la piste de Développement pour la défausse 2.

• CARTES BÂTIMENTS DE BASE

Triez les cartes Bâtiment de base par type (Ateliers, Champs de Tir, Laboratoires et Barricades). Faites une pile par type et alignez-les face visible en dessous de la pioche de Développement 3.

Placez les cartes Révolte en pile face visible 4.

• CARTES ESPIONNAGE

Donnez à chaque joueur le même jeu de 5 cartes Espionnage (1 basique et 4 avancées #1, #2, #3 et #4). Placez les cartes Espionnage face visible à côté de votre Cité dans n'importe quel ordre, avec la carte Espionnage basique sur le dessus. Vous pouvez consulter vos cartes Espionnage à tout moment, mais vous ne pouvez pas changer la carte qui se trouve sur le dessus 5.

• MISE EN PLACE DE LA CITÉ

Chaque joueur choisit une civilisation parmi celles disponibles. Remettez dans la boîte les civilisations non jouées.

IMPORTANT : chaque boîte de Monumental Duel contient des civilisations différentes. Toutes peuvent être jouées l'une contre l'autre (voir p.6).

Prenez les cartes de votre civilisation :

- 15 cartes Civilisation
- 5 cartes Politique Culturelle
- 1 carte Ambassadeur
- 1 carte Chef de guerre

Mélangez vos 15 cartes Civilisation et distribuez une grille de 9 cartes face visible en 3 rangées de 3 cartes : c'est votre Cité. Tirez les cartes une à une et placez-les en commençant en haut à gauche, puis en allant vers la droite, ligne par ligne, de haut en bas 6.

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

Placez vos cartes non distribuées face cachée à côté de votre Cité : c'est votre pioche de Cité. Prévoyez un espace pour la défausse 7.

Placez votre Chef de guerre et votre Ambassadeur face visible à côté de votre Cité 8.

Laissez libre un espace près de votre Ambassadeur pour votre pile des Provinces 9.



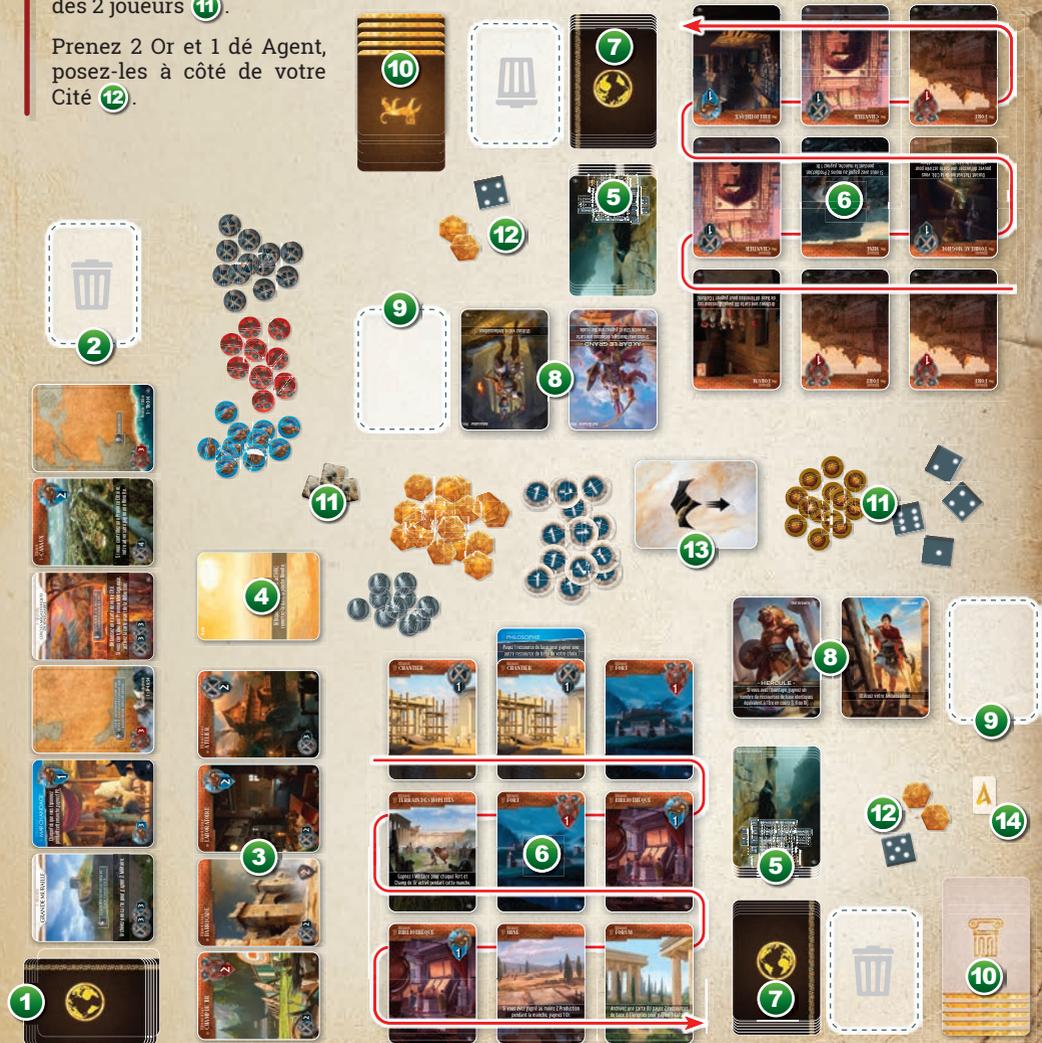
Placez vos cartes Politique Culturelle face cachée à côté de votre Cité : c'est votre deck de Culture. Vous pouvez consulter ces cartes aussi souvent que vous le désirez 10.

Placez les jetons ressources, Action, Point de Victoire et les dés Agent dans la réserve générale, à portée de main des 2 joueurs 11.

Prenez 2 Or et 1 dé Agent, posez-les à côté de votre Cité 12.

Placez la carte Avantage au milieu de la table, la flèche ne doit être orientée vers aucun des joueurs 13.

Le joueur qui a été à l'étranger le plus récemment devient le Premier joueur et prend le marqueur Premier joueur 14.



COMBINER LES MODULES

Le jeu Monumental Duel est composé de plusieurs boîtes de jeu, proposant de nouvelles civilisations et de nouveaux modules de jeu.

Si vous savez déjà jouer un module, vous pouvez ignorer les règles communes et vous concentrer sur les éléments spécifiques notés par la ligne verticale rouge dans les règles.

Les civilisations peuvent être jouées avec n'importe quelle boîte : Exploration, Négoce, Espionnage ou toute combinaison des trois.

Vous pouvez également mixer les cartes Développement des boîtes. Pour ce faire, séparez les cartes Développement de chaque boîte par époque et par type (Connaissance, Bâtiment, Merveille et Province). Pour que le jeu reste équilibré, nous recommandons d'utiliser un set de cartes spécifique. Scannez ce code QR pour voir les configurations proposées.



Vous pouvez également créer votre propre deck de Développement en utilisant le tableau suivant.

Type / Ère	Ère I	Ère II	Ère III
Connaissance	3	3	2
Merveille	3	3	2
Province	3	3	2
Bâtiment	3	3	0

Lorsque vous mélangez plusieurs boîtes, ajoutez les modules correspondants (Exploration, Négoce et Espionnage) à vos parties. Ainsi dans une partie avec 3 boîtes vous aurez 3 modules en jeu.

Chaque fois que vous jouerez votre Ambassadeur, vous pourrez choisir l'action qu'il effectuera (Explorer, Négocier ou Espionner). Votre Ambassadeur ne peut effectuer qu'une seule de ces actions à chaque manche.



RESSOURCES

• RESSOURCES DE BASE

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



La **PRODUCTION** est utilisée pour construire des Bâtiments et des Merveilles.



La **SCIENCE** est utilisée pour acquérir des cartes Connaissance et accomplir un Progrès Scientifique.



Le **MILITAIRE** est utilisé pour conquérir de nouvelles Provinces ou celles de votre adversaire.

Durant le jeu, pour chaque Ressource de base que vous générez, prenez le nombre de jetons dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle à proximité de votre Cité.

LES RESSOURCES DE BASE NE PEUVENT PAS ÊTRE CONSERVÉES D'UNE MANCHE À L'AUTRE. À la fin de la manche, les ressources de base non utilisées sont perdues et les jetons sont remis dans la réserve générale.

NOTE : les RESSOURCES DE BASE sont illimitées. Si vous en manquez, vous pouvez les remplacer par n'importe quoi (pièces, pions, etc.).

• 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 dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle.

Ces ressources additionnelles sont conservées à la fin d'une manche. Vous pourrez les utiliser pendant cette manche ou les suivantes.

COMMENT JOUER

• PHASES

Une partie se déroule en manches. Une manche se compose des phases suivantes :

- ACTIVATION DE LA CITÉ
- EFFECTUER LES ACTIONS
- FIN DE LA MANCHE

Finissez complètement une phase avant de commencer la suivante. Lorsque vous avez complété toutes les phases, commencez une nouvelle manche.

• ACTIVATION DE LA CITÉ

Le premier joueur active sa Cité, puis c'est au tour du joueur adverse.

Pour activer votre Cité, choisissez **UNE LIGNE ET UNE COLONNE** de cartes que vous souhaitez utiliser pendant la manche et inclinez ces cartes.

Si vous activez une carte attachée à une carte Connaissance, vous activez la carte Connaissance et celle qui lui est attachée.

Si vous activez une carte notée «**Quand cette carte est activée**», appliquez son effet puis placez dessus un jeton Action pour marquer son utilisation.



Si vous activez une carte ou si vous avez une Politique Culturelle active dont l'effet commence par «**Durant l'Activation de la Cité**», appliquez l'effet puis placez dessus un jeton Action.

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



Cartes Révolte

À chaque fois que vous activez ou utilisez une carte Révolte, elle est remplacée dans la pile Révolte. Chaque carte Révolte présente dans vos cartes à la fin de la partie vaut -1 point.



EXEMPLE : le joueur grec active la colonne centrale et la ligne supérieure de sa Cité. Il active 2 Chantiers, 1 Fort et 1 Bibliothèque, ce qui génère 2 Production, 2 Militaire et 1 Science qui vont directement dans sa réserve personnelle. Il active également une carte Révolte qui retourne immédiatement dans sa pile.

La carte Connaissance présente derrière le second Chantier ne fournit pas de ressource mais sera utilisable comme action lors de la phase suivante.

• EFFECTUER LES ACTIONS

Chaque manche est composée de plusieurs tours de joueurs. En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une action unique à effectuer pendant son tour.

Lorsqu'un joueur a effectué une action, son tour se termine puis c'est au joueur adverse d'effectuer une action. Les joueurs alternent leur tour jusqu'à ce qu'ils aient effectué toutes leurs actions.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes :

- **Acquérir une carte Développement ou un Bâtiment de base**
- **Compléter une Merveille**
- **Développer une Politique Culturelle**
- **Utiliser votre Politique Culturelle**
- **Conquérir une Province adverse**
- **Utiliser l'effet d'une carte activée**
- **Accomplir un Progrès Scientifique**
- **Prendre l'Avantage**
- **Utiliser votre Chef de guerre**
- **Utiliser votre Ambassadeur**
- **Passer votre tour**



Certaines cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche. Lorsque vous en jouez une, placez un jeton Action dessus pour indiquer que vous l'avez utilisée. Vous ne pouvez plus faire l'action de cette carte durant la manche en cours.

Certaines actions déclenchent des effets automatiques présents sur d'autres cartes (le texte sur la carte indique, par exemple, «**Chaque fois que**»). Ces effets ne sont pas considérés comme une action et ils doivent être exécutés en entier avant de terminer le tour du joueur.

Une fois que vous avez fait l'action **Passer**, vous ne pouvez plus faire d'autres actions durant la manche. Le joueur adverse peut alors effectuer autant d'actions qu'il le souhaite à la suite jusqu'à ce qu'il décide de Passer à son tour. Une fois cette phase terminée, vous pouvez passer à la phase Fin de la manche.

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

• ACQUÉRIR UNE CARTE DÉVELOPPEMENT OU UN BÂTIMENT DE BASE

Pour développer votre Cité, vous pouvez acquérir de nouvelles cartes Bâtiment, Connaissance, Provinces ou Merveille, 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. 3*)

CARTE BÂTIMENT

Pour acquérir une carte Bâtiment de base ou un Bâtiment de la piste de Développement, payez le coût en Production indiquée sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la face cachée au sommet de votre pioche de Cité.

Les cartes Barricades sont placées sur la pile de Provinces (voir carte *Province, ci-dessous*).

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 payez le coût en Science indiqué sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la face cachée au sommet de votre pioche de Cité.

CARTE PROVINCE

Pour acquérir une carte Province sur la piste de Développement, payez le coût en Militaire indiqué sur la carte pour la conquérir. Puis, prenez la carte et placez-la face visible au sommet de la pile des Provinces près de votre Cité. Vous gagnez immédiatement le bonus indiqué sur la carte.

Lorsque vous acquérez des Provinces ou des Barricades, placez-les sur votre pile de Provinces existante de manière à rendre visible la partie inférieure de chaque carte de la pile. L'ordre des cartes est important et il ne peut pas être modifié.



Il y a trois types de Provinces : Montagneuse, Côtière et Agricole. Certaines cartes vous donnent des bonus si vous contrôlez un type de Province spécifique. Cela concerne toujours toutes les Provinces de votre pile de Provinces, et pas seulement celle du sommet.

CARTE MERVEILLE

Une Merveille se construit en 2 étapes : il faut d'abord l'Acquérir, puis la Compléter.

Pour acquérir une carte Merveille, 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.

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 et retirer l'autre du jeu.

• COMPLÉTER UNE MERVEILLE

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

Lorsque vous complétez une Merveille, gagnez immédiatement le bonus de la carte. Si vous devez gagner des ressources, prenez-les dans la réserve générale. Puis, placez la carte Merveille face cachée au **SOMMET** de votre pioche de Cité et défaussez le pion de Construction.

Note : certaines cartes ont un effet qui commence par «**Construisez une section de Merveille**». Cela signifie que vous pouvez construire une section de la Merveille de votre choix en respectant les conditions indiquées sur la carte.



Agricole, Côtière et Montagneuse



EXEMPLE : le joueur moghol complète la Merveille des Jardins Suspendus. Il résout l'effet bonus et gagne immédiatement 1 Culture. Il place ensuite la carte Merveille sur le dessus de sa pioche de Cité.

• DÉVELOPPER UNE POLITIQUE CULTURELLE

Développer des Politiques Culturelles 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 **FACE VISIBLE PRÈS DE VOTRE CITÉ** et gagnez immédiatement le bonus indiqué sur la carte.

Certaines Politiques Culturelles confèrent un effet permanent qui reste actif jusqu'à ce que vous mettiez en place une nouvelle Politique Culturelle. D'autres n'ont qu'une action unique, que vous pouvez utiliser une fois par manche.

Lorsque vous développez une nouvelle Politique Culturelle, recouvrez la carte précédente en laissant son bonus visible. L'effet est remplacé par celui de la nouvelle carte. Gagnez immédiatement le bonus de la nouvelle Politique **PLUS** celui de toutes les précédentes.

EXEMPLE : le joueur aksumite développe sa deuxième Politique Culturelle. Il la place sur la Politique précédente et bénéficie de l'effet bonus des deux cartes en même temps.

Au lieu de les empiler à côté de leur Cité, les Moghols placent leurs Politiques Culturelles à côté d'une ligne ou d'une colonne. Les trois premières Politiques développées sont placées à côté de lignes différentes, tandis que les deux dernières sont placées sous des colonnes différentes.



L'activation d'une ligne ou d'une colonne active aussi la Politique Culturelle de cette ligne ou de cette colonne. Contrairement aux cartes de la Cité, les Politiques activées restent à côté de la ligne ou de la colonne et ne sont pas défaussées à la fin du tour.

Lorsqu'une nouvelle Politique est développée, son effet bonus, ainsi que les effets de toutes les Politiques précédemment développées, sont acquis comme d'habitude.

• UTILISER VOTRE POLITIQUE CULTURELLE

Si votre Politique Culturelle active a un effet unique, vous pouvez l'utiliser comme une action pendant votre tour. Placez un jeton d'action dessus.

EXEMPLE : la carte *Alphabet Ge'ez* (Politique aksumite) indique « Payez 1 PV pour gagner 1 Culture ». Vous pouvez utiliser son effet comme action une fois pendant la manche. Si vous le faites, placez un jeton Action dessus.



• CONQUÉRIR UNE PROVINCE ADVERSE

Vous pouvez conquérir la carte au sommet de la pile de Provinces de votre adversaire en payant (à la réserve générale) le coût en Militaire indiqué sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la face visible au sommet de votre pile des Provinces près de votre Cité. **VOUS NE GAGNEZ PAS LE BONUS INDIQUÉ SUR LA CARTE.**

Si votre adversaire a une ou plusieurs Barricades sur sa carte Province, cela augmente le coût de la Province de 2 Militaire par Barricade. Vous devez pouvoir payer l'intégralité du coût, incluant les Barricades, pour conquérir la Province. Une fois payé, remettez les cartes Barricade dans leur pile.



EXEMPLE : le joueur grec veut conquérir la Province du Troie contrôlée par son adversaire. Il doit payer 3 Militaire pour la Province et 2 de plus pour la Barricade présente.

Après avoir payé les 5 (3+2) Militaire demandés, il en prend le contrôle et la place sur sa Province précédente, sans bénéficier de l'effet bonus.

• UTILISER L'EFFET D'UNE CARTE ACTIVÉE DANS VOTRE CITÉ



Choisissez une carte activée de votre Cité et utilisez son effet. Chaque fois que vous utilisez l'effet d'une carte comme action, placez un jeton Action dessus pour indiquer son utilisation.

Il n'est jamais obligatoire d'utiliser l'effet d'une carte, active ou non.

Certaines cartes ont des effets permanents ou qui se déclenchent lorsqu'un autre effet survient. Ces effets sont considérés comme actifs dès que la carte est activée dans votre Cité (inclivée) ou s'il s'agit de la Politique Culturelle active. Elles n'ont pas besoin d'une action pour être jouées.

EXEMPLE : la Mine du joueur grec est associée à la Connaissance Philosophie. Comme les deux ont été activées pendant l'activation de la Cité, il peut utiliser l'effet de l'une ou l'autre comme action pour le tour.

• ACCOMPLIR UN PROGRÈS SCIENTIFIQUE

Payez 2 SCIENCE pour PIOCHER ET UTILISER la carte au sommet de votre pioche de Cité.

Une fois que vous avez résolu tous ses effets, défaussez-la dans votre défausse de Cité.



EXEMPLE : le joueur moghol paie 2 Science pour piocher la première carte de sa pioche de Cité. Il gagne 2 Militaire et place la carte dans sa défausse de Cité.

• PRENDRE L'AVANTAGE

Au début de la partie, aucun joueur n'a l'Avantage. Avoir l'Avantage permet d'utiliser votre Chef de guerre et peut accroître l'effet de vos cartes.



Pour prendre l'Avantage, vous devez payer en une fois, une quantité d'UNE ressource de base de votre choix (vous pouvez utiliser l'Or comme substitut) et placer les jetons de ressources correspondants sur la carte. Ensuite, orientez la flèche sur la carte de votre côté pour indiquer que vous avez l'Avantage. Tant que la flèche est orientée vers vous, vous avez l'Avantage.

Si votre adversaire a l'Avantage, vous devez payer un montant de ressources supérieur à celui présent sur la carte. Vous devez utiliser les mêmes ressources que lui. Placez dans la réserve générale les jetons présents sur la carte.

Placez les vôtres sur la carte, puis tournez la flèche de votre côté. Vous avez l'Avantage.



EXEMPLE : le joueur grec a l'Avantage avec 2 Militaire. Le joueur moghol paie 3 Militaire comme action pour le tour afin de prendre l'Avantage.

Les 2 Militaire présents sur la carte sont remplacés par les 3 Militaire payés par le joueur moghol, puis la carte est tournée vers celui-ci.

• UTILISER VOTRE CHEF DE GUERRE

Chaque Chef de guerre est unique à sa civilisation.

Si vous avez l'Avantage, vous pouvez utiliser votre Chef de guerre une fois par manche. Lorsque vous utilisez l'action de votre Chef de guerre, placez un jeton Action sur la carte pour indiquer que vous l'avez utilisé.



• UTILISER VOTRE AMBASSADEUR

Une fois par manche, vous pouvez faire l'action d'utiliser votre Ambassadeur. Lorsque vous utilisez cette action, placez un jeton Action sur la carte pour indiquer son utilisation.

L'action de votre Ambassadeur dépend du module joué durant la partie.



Action d'Ambassadeur : Espionner

Cette boîte vous permet d'envoyer votre Ambassadeur espionner votre adversaire.

Chaque joueur peut utiliser l'action de son Ambassadeur une fois par manche. Placez un jeton Action sur votre Ambassadeur, puis au choix, faites l'action Entraîner ou Déployer.

Si vous choisissez **Entraîner**, prenez 1 dé Agent de la réserve générale et placez-le dans votre réserve. Vous pouvez avoir au maximum 3 dés Agent.

Si vous choisissez **Déployer**, lancez tous vos dés Agent. Après chaque lancer, vous pouvez choisir de relancer n'importe quel dé en payant 1 ressource de base ou 1 Or. Vous pouvez relancer tant que vous avez les ressources nécessaires pour le faire.



EXEMPLE : le joueur grec déploie ses 2 Agents, qui obtiennent 5 et 1. Il paie 1 Militaire pour relancer le dé 1 et obtient un 3. Il paie ensuite 1 Or pour relancer ce dé et obtient un 6.

Lorsque vous arrêtez de lancer, pour chaque dé, effectuez l'effet correspondant à son numéro sur votre carte Espionnage active. Vous êtes obligé de réaliser l'effet d'un dé, mais vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous résolvez vos dés.

Note : les ressources acquises par les dés, le sont uniquement lorsque vous arrêtez de lancer. Vous ne pouvez pas les utiliser pour relancer un autre dé dans la même action.

Si le dé indique **1** : remettez le dé dans la réserve générale.

Si le dé indique **2 ou 3** : choisissez une nouvelle carte Espionnage de votre pile et placez-la au-dessus. Elle devient la nouvelle carte active. Vous pouvez le faire avec un dé, puis utiliser vos dés restants avec la nouvelle carte, si vous le souhaitez. L'ancienne carte active est replacée dans la pile. Vous pourrez la choisir de nouveau avec un 2 ou 3.

Si vous obtenez **4, 5 ou 6** : vous bénéficiez d'un effet selon la carte Espionnage active.

Note : en combinant plusieurs modules, vous choisissez de faire l'action Ambassadeur du module de votre choix (voir p.6).

• PASSER VOTRE TOUR

À votre tour, au lieu de faire une action, vous pouvez décider de Passer.

Si vous le faites, vous ne pourrez plus faire d'action durant cette manche. Défaussez les cartes activées de votre Cité, les jetons Action ainsi que les ressources de base dans votre réserve (gardez l'Or et les jetons de Culture).

Lorsque les deux joueurs ont passé, vous pouvez démarrer la phase Fin de la manche.

• FIN DE LA MANCHE

À la fin de la manche, vous effectuez les étapes suivantes avant de commencer une nouvelle manche :

- Compléter la Cité
- Compléter la piste de Développement
- Ajuster l'Avantage
- Passer le marqueur Premier joueur

• COMPLÉTER LA CITÉ

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.



SI VOUS TIREZ UNE CARTE CONNAISSANCE, placez-la dans votre Cité puis tirez immédiatement une seconde carte et placez-la dessus 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 que vous tiriez une carte qui ne soit pas une carte Connaissance.

Les cartes Révolte sont distribuées comme n'importe quelle autre carte de votre Cité. Placez-les comme vous le feriez normalement. Vous pouvez les placer au-dessus d'une carte Connaissance comme d'habitude.

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 ni Merveille. Dans ce cas précis, elle peut être activée comme une carte normale.

Si votre défausse ne contient que des cartes Connaissance, ne la mélangez pas et laissez vides les espaces que vous ne pouvez pas remplir.

IMPORTANT : vous ne pouvez mélanger la défausse de Cité qu'à la Fin de la manche lorsque vous complétez votre Cité. Si une action nécessite de piocher une carte de votre Cité alors que vous n'en avez plus, vous ne piochez pas de cartes.

• COMPLÉTER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

SI'IL RESTE 3 CARTES OU MOINS sur la piste de Développement, décalez les cartes restantes vers la droite pour combler les espaces. Puis, complétez la piste, de droite à gauche jusqu'à avoir 6 cartes.



SI'IL RESTE PLUS DE 3 CARTES sur la piste de Développement, défaussez les cartes, face visible perpendiculairement, en partant de la droite, pour qu'il n'en reste plus que 3, puis décalez les cartes restantes vers la droite. Prenez de nouvelles cartes dans la pioche de Développement et complétez la piste, de droite à gauche jusqu'à avoir 6 cartes.



Les Ères ne comptent pas lorsque vous complétez la piste de Développement. Lorsque vous révélez une carte de séparation d'Ère, rangez-la dans la boîte.

IMPORTANT : ne complétez la piste de Développement qu'à la fin de la manche et non au fur et à mesure que vous acquérez des cartes.

• AJUSTER L'AVANTAGE

Si un joueur détient l'Avantage, remettez dans la réserve un jeton Ressource de la carte Avantage.



Si'il reste des ressources sur la carte, le joueur détient toujours l'avantage au début de la manche.

Si vous avez retiré le dernier jeton Ressource, faites pivoter la carte Avantage pour que la flèche ne soit plus en direction d'un joueur. Dans ce cas, aucun des joueurs ne détient l'Avantage.

• PASSER LE MARQUEUR PREMIER JOUEUR

Le joueur qui détient le marqueur Premier joueur le donne à son adversaire qui sera Premier joueur pour la prochaine manche.



Puis, commencez une nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

Si après l'étape Compléter la Piste de Développement il reste 4 cartes ou moins sur la Piste de Développement, la fin de la partie est déclenchée et vous jouez la dernière manche.

À la fin de la dernière manche, chaque joueur compte les points comme suit :

Chaque **PROVINCE** contrôlée : 1 point.

Chaque **CONNAISSANCE** acquise : 1 point.

Chaque **MERVEILLE** complétée : 2 points.

Chaque **POLITIQUE CULTURELLE** développée : 2 points

Chaque **POINT DE VICTOIRE** dans votre réserve : 1 point

Chaque **RÉVOLTE** dans votre deck : -1 point.

Les cartes archivées, les Barricades, les Merveille incomplètes ainsi que les jetons Culture et Or **ne rapportent pas de point.**

• DOMINATION

Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes dans chaque catégorie gagne un bonus.

Le plus de **PROVINCES** contrôlées : 3 points

Le plus de **CONNAISSANCES** acquises : 3 points

Le plus de **MERVEILLES** complétées : 3 points

Le plus de **POLITIQUES CULTURELLES** développées : 3 points

IMPORTANT : les cartes archivées et les Merveilles inachevées ne comptent pas pour la Domination.

En cas d'égalité dans une catégorie, les deux joueurs marquent chacun 3 points.

Le joueur qui a le score le plus élevé gagne.

En cas d'égalité, le joueur **QUI A L'AVANTAGE GAGNE**. Si aucun des joueurs n'a l'Avantage, le joueur qui a le plus d'Or restant gagne. S'il y a toujours égalité, celui avec le plus de Culture restante gagne. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils partagent la victoire.

TERMINOLOGIE

ACQUÉRIR : prenez une carte en payant son coût, et placez-la sur le dessus de votre pioche de Cité s'il s'agit d'une carte Développement.

Les Barricades et les Provinces sont placées sur votre pile de Province.

ARCHIVER : lorsque vous archivez une carte, vous retirez du jeu une carte inactive de votre Cité. Si vous archivez une carte à laquelle est attachée une Connaissance, défaussez la carte Connaissance. Rangez vos cartes archivées sous votre Chef de guerre.

BÂTIMENTS DE BASE : ateliers, Laboratoires, Champs de tir et Barricades.

CHAQUE FOIS QUE : les effets suivants se déclenchent automatiquement pendant les tours des joueurs et peuvent être répétés.

COPIER : utiliser les effets d'une autre carte, même si cette carte a déjà été activée lors de cette manche. Les ressources générées par l'activation de la carte (coin supérieur droit) sont générées à nouveau. Vous ne pouvez copier que les effets des cartes de votre Cité, ou d'une de vos Politiques Culturelles que vous avez déjà développée, sauf spécifié autrement.

CONSTRUIRE UNE SECTION DE MERVEILLE : soit vous acquérez une Merveille de la piste de Développement et construisez la première section, soit vous complétez une Merveille et construisez la seconde section. Vous ne pouvez pas faire les deux au cours de la même action.

DÉFAUSSER : lorsqu'une carte de la piste de Développement est défaussée, placez-la dans la défausse de développement à côté de la piste, face visible et perpendiculairement.

Lorsqu'une carte de votre Cité est défaussée, choisissez n'importe quelle carte inactive dans votre Cité et mettez-la dans votre pile de défausse. Ne confondez pas cette pile de défausse avec la pile de défausse de la piste de Développement.

Vous pouvez regarder les cartes de votre défausse à tout moment.

EFFET BONUS : effet au bas d'une Politique Culturelle qui est immédiatement gagné lorsque cette Politique est développée, et à chaque fois que d'autres Politiques sont développées.

GAGNER UNE CARTE : acquérir une carte sans en payer le coût.

GAGNER UNE RÉVOLTE : certains effets font gagner, à vous ou à votre adversaire, des cartes Révolte. Lorsque cela se produit, le joueur affecté prend des cartes Révolte au milieu de la table et les place dans la défausse de sa Cité.

LA PREMIÈRE FOIS : les effets suivants sont automatiquement appliqués lorsque la condition spécifiée se produit. Ceci ne compte pas comme votre action pour le tour. Une fois cette action résolue, placez un jeton Action sur la carte.

PAYER : certains effets nécessitent que vous payiez avec des ressources. Celles-ci doivent être prises dans votre réserve personnelle et remises dans la réserve générale.

PENDANT L'ACTIVATION DE LA CITÉ : les effets qui suivent cette mention doivent être appliqués pendant l'activation de la Cité dans l'ordre de votre choix. Une fois cette action résolue, placez un jeton Action sur la carte.

PIOCHER X CARTE(S) : tirez le nombre de cartes spécifié du dessus de votre pioche de Cité. Si une action nécessite de piocher une carte dans votre pioche de Cité alors que vous n'en avez plus, vous ne piochez pas de cartes.

POLITIQUE CULTURELLE ACTIVE : la Politique Culturelle du sommet, c'est-à-dire celle que vous avez développée le plus récemment.

PRENEZ L'AVANTAGE : prenez l'avantage sans payer le coût de cette action. Retirez tous les jetons de ressources présents sur la carte.

PROVINCE CONTRÔLÉE : vous contrôlez une Province tant qu'elle se trouve dans votre pile de Provinces à côté de votre Cité.

RENFORCER : redressez une carte activée de votre Cité et ne la défaussez pas à la fin de la manche. Ainsi, cette carte sera toujours dans votre Cité à la prochaine manche. Si vous renforcez une carte à laquelle est attachée une Connaissance, défaussez

la carte Connaissance.

RÉSERVER : prenez la carte choisie et placez-la à côté de votre Cité. Vous êtes le seul à pouvoir l'acquérir plus tard en payant le coût. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 cartes réservées en même temps.

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

SI VOUS AVEZ GAGNÉ : certains effets (comme celui de la Mine) ne peuvent être résolus que si vous avez gagné une quantité spécifique de ressources cette manche-ci, soit pendant l'activation de la Cité, soit plus tard dans la manche. Ces ressources ne sont pas dépensées pour remplir la condition – vous pouvez toujours les utiliser après avoir résolu l'effet. Si vous avez déjà dépensé les ressources spécifiées sur la carte, vous pouvez toujours activer l'effet car vous les avez effectivement gagnées avant d'activer cet effet.

UTILISER UNE CARTE : lorsque vous utilisez une carte, vous gagnez immédiatement les ressources qu'elle génère (coin supérieur droit). Vous pouvez également utiliser son effet (s'il y en a un). Défaussez ensuite la carte dans la zone de défausse correspondante.

VOUS POUVEZ : ce sont des effets optionnels que vous pouvez choisir d'ignorer. Ces effets sont permanents et ne comptent pas comme une action pour le tour. Vous pouvez utiliser ces cartes plusieurs fois au cours d'une manche.

CRÉDITS

AUTEUR : MATTHEW DUNSTAN.

CONCEPTION GRAPHIQUE : Funforge studio.

RÉDACTION DES RÈGLES : Matthew Dunstan, Thomas Baggi-Sani, Claude Amardeil et Gersende Cheylan.

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 Slijvic, Heng Tang, Tomislav Jagnjic, Alisher Mirzoev, Tuan Nguyen, Alexandre Mokhov, Goodname Studio, Martin Mottet.



www.funforge.fr
24 Rue Charlot
75003 Paris – France
© 2024 Funforge S.A.R.L.
MODUEL-ES-FR01

Un livret de règles peut évoluer, vous trouverez toujours la dernière version sur le site www.funforge.fr.



Adresses sur quefaire.demeslechts.fr



AKSUMITES



Aksoum, un ancien royaume situé dans le nord de l'Éthiopie et de l'Érythrée, a prospéré au cours des premiers siècles de notre ère, profitant de sa position stratégique pour commercer avec l'Afrique orientale et l'Inde via la mer Rouge et l'océan Indien. Il a atteint son apogée au cours du I^{er} siècle de notre ère, rivalisant avec des puissances majeures telles que l'Empire romain, la Perse et la Chine. Réputée pour ses techniques agricoles et ses prouesses économiques,

Aksoum s'enorgueillit de récoltes abondantes, d'une irrigation avancée, de la frappe de monnaie et de la promotion de la langue ge'ez. Cependant, les conflits avec les commerçants perses et arabes au sujet des routes commerciales, aggravés par des pratiques agricoles non durables, ont entraîné le déclin d'Aksoum au VII^e siècle.

• RÈGLE DE JEU PARTICULIÈRE

Aksoum peut réserver des cartes, avec des jetons de Points de Victoire, en utilisant sa Politique Culturelle des Routes Commerciales Maritimes, voir *Réserve p.15*.

MOGHOLS



L'Empire moghol, fondé en 1526 en Inde par Babur, descendant de Tamerlan, tire son nom des steppes d'Asie centrale, autrefois connues sous le nom de Mughalistan. À son apogée, l'Empire moghol représentait l'apogée de l'expansion musulmane en Inde, notamment sous Akbar le Grand, le troisième empereur moghol.

Cependant, l'empire a commencé à décliner au début du XVIII^e siècle, succombant d'abord à l'influence perse, puis à la domination européenne, avec pour point culminant l'exil britannique du dernier empereur moghol.

• RÈGLE DE JEU PARTICULIÈRE

Les Moghols utilisent leurs Politiques Culturelles en les plaçant autour de leur Cité et en activant jusqu'à deux d'entre elles en même temps, voir *Politiques Culturelles p.10*.



GRECS



La Grèce, considérée comme le berceau de la civilisation occidentale, a vu naître la démocratie, la philosophie et la littérature. Au IV^e siècle avant notre ère, l'unification des cités-États grecques par Philippe de Macédoine a ouvert la voie aux conquêtes d'Alexandre le Grand, marquant la période classique avec des personnages comme Socrate, Platon et Aristote et des avancées dans divers domaines au milieu de guerres incessantes.

Après Alexandre, la Grèce est tombée sous la domination romaine, puis est devenue l'Empire byzantin, préservant ainsi la culture grecque. La domination ottomane a suivi jusqu'à la guerre d'indépendance grecque de 1830, consolidant son héritage avec des contributions à la démocratie et à l'architecture, et de nombreux sites classés au patrimoine mondial de l'UNESCO.