

- MATTHEW DUNSTAN -

AFRICAN EMPIRES

MONUMENTAL™



LIVRET DE RÈGLES

L'extension African Empires introduit une toute nouvelle facette du pouvoir avec le Commerce, ainsi que des quêtes personnelles, des merveilles naturelles, trois nouvelles civilisations, des cartes Développement supplémentaires, de nouvelles tuiles Terrain, et le mode de jeu continu.

1. MATÉRIEL

CARTES

- 63 cartes Civilisation
 - 15 cartes par civilisation (5 Chantiers, 3 Bibliothèques, 3 Forts, 1 Forum, 1 Mine, 1 Bâtiment spécial et 1 Connaissance)
 - 15 cartes Politique Culturelle (5 par civilisation)
 - 3 cartes Chef de guerre (1 par civilisation)
- 32 cartes Développement
 - 13 cartes de l'Ère Classique (I)
 - 11 cartes de l'Ère Médiévale (II)
 - 4 cartes de l'Ère Moderne (III)
 - 4 cartes de l'Ère Future (IV)
- 16 cartes Automa :
 - 3 cartes Civilisation
 - 1 carte Multi-Automa
 - 8 cartes Action
 - 4 cartes Action Avancée
- 15 cartes Quête
- 10 cartes Merveille naturelle
- 20 cartes Révolte
- 5 cartes Rappel des actions uniques (mode de jeu continu)
- 1 carte Dernière manche
- 4 cartes Héros
- 4 cartes Monstre

TUILES

- 15 tuiles Province

PLATEAUX

- 1 plateau Piste commerciale
- 1 plateau Réserve

AUTRES ÉLÉMENTS

- 1 sac en tissu
- 1 dé Zoulou

PIONS

- 5 pions Piste commerciale (5 couleurs différentes)
- 36 pions de ressources : 12 Production, 12 Science, 12 Militaire
- 35 pions d'action (mode de jeu continu)



JETONS

- 11 jetons Merveille
- 10 jetons Merveille naturelle
- 5 jetons Marché (1 jeton additionnel pour chacun des 5 marchés existants)
- 3 jetons Ville libre
- 22 jetons Barbare/Monstre
- 12 jetons Science
- 3 jetons Forces cachées
- 40 jetons Gain commercial
- 20 jetons Échange
- 3 jetons Civilisation (pour le décompte des points)
- 3 jetons Chef de guerre (1 par civilisation)
- 27 jetons Soldat (9 par civilisation)
- 6 jetons Explorateur (2 par civilisation)
- 6 jetons Avant-poste (2 par civilisation)
- 24 jetons Comptoir commercial (2 par civilisation, dont celles de Lost Kingdoms)
- 4 jetons Héros
- 4 jetons Monstre



Les jetons d'une civilisation

CRÉDITS

AUTEUR : MATTHEW DUNSTAN.

DÉVELOPPEMENT : Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Jérémie Tordjman.

CONCEPTION GRAPHIQUE : Funforge studio.

RÉDACTION DES RÈGLES : Matthew Dunstan, Claude Amardeil, Jérémie Tordjman et Gersende Cheylan.

RELECTURE : Jérémie Tordjman et Gersende Cheylan.

MODÉLISATION 3D : Charles-Victorien Kaing, Lucile Fournié, Alfonso Gonso, Nicolas Pessina, Gregory Krasnoperov et Raul Garcia Latorre.

ILLUSTRATIONS : Federico Musetti, Matteo Spirito, Tomasz Jedruszek, Paul Mafayon, Georges 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, Grafit 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, Martin Mottet, Charles-Victorien Kaing, Alfonso Gonso, Nicolas Pessina, Gregory Krasnoperov, Raul Garcia Latorre et Théo Guillot.

TESTEURS : Chris Marling, Brett Gilbert, Chris Dunstan, Federico Garza, David Thompson, Rasmus Hervig, Bruno Cathala, Marc Paquien, et tous les membres du collectif Playtest UK de Cambridge.



www.funforge.fr
24 Rue Charlot
75003 Paris – France

© 2021 Funforge S.A.R.L.



Adresses sur quefairemesdechets.fr

2. COMMERCE

Le Commerce est un nouvel axe du pouvoir pour les Civilisations en quête de points. Faites progresser votre influence commerciale en investissant dans l'économie via la Piste commerciale et en bâtissant des Comptoirs commerciaux sur les tuiles du plateau.

2.1. MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

1. Placez la **PISTE COMMERCIALE** en bordure du plateau de jeu.
2. Chaque joueur choisit un **PION PISTE COMMERCIALE**, puis le place sur la case 0 de la Piste commerciale.
3. Mettez tous les **JETONS GAIN COMMERCIAL** dans le sac en tissu et placez-le près de la Piste commerciale.
4. Donnez 2 **COMPTOIRS COMMERCIAUX** à chaque joueur, que chacun conserve dans sa réserve personnelle.
5. Faites un tas face cachée avec les **JETONS ÉCHANGE**, à côté de la Piste commerciale.



La Piste commerciale permet de marquer l'avancée économique de chaque civilisation.

Il y a deux façons générales de progresser sur la Piste commerciale : **INVESTIR** et **CONSTRUIRE UN COMPTOIR COMMERCIAL**. Certaines cartes et effets permettent également de progresser sur la piste.

IMPORTANT : si jamais votre pion est censé dépasser le bout de la piste, il s'arrête sur la dernière case.

À chaque fois que votre pion atteint une case illustrée d'un Gain commercial, piochez un jeton Gain commercial dans le sac, consultez-le, et placez-le face cachée devant vous. Chaque jeton Gain commercial prodigue un puissant effet permettant parfois de retourner une situation à votre avantage. **VOUS POUVEZ UTILISER UN JETON GAIN COMMERCIAL À N'IMPORTE QUEL MOMENT DE VOTRE TOUR**, puis retournez-le après utilisation (vous ne pouvez bénéficier de son effet qu'une seule fois). Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Gain commercial que vous pouvez posséder. Si vous devez piocher un jeton Gain commercial alors que le sac est vide, vous ne piochez rien.

2.2. NOUVELLES ACTIONS

• INVESTIR

Investir est une nouvelle action que vous pouvez effectuer pendant votre tour. Pour Investir, **PAYEZ 1 OR** et avancez votre pion d'une case sur la Piste commerciale. **VOUS NE POUVEZ EFFECTUER CETTE ACTION QU'UNE FOIS PAR TOUR.**

• CONSTRUIRE UN COMPTOIR COMMERCIAL

Construire un Comptoir commercial est une nouvelle action que vous pouvez effectuer avec vos Explorateurs pendant votre tour. Pour effectuer cette action, **VOS DEUX EXPLORATEURS DOIVENT SE TROUVER SUR LA MÊME PROVINCE**. Cependant, l'action est effectuée par un seul des deux Explorateurs, ce qui signifie que l'autre peut déjà avoir effectué une action au préalable, ou qu'il pourra l'effectuer plus tard durant ce tour. Placez l'un de vos Comptoirs commerciaux sur la Province contenant vos Explorateurs et renvoyez les deux Explorateurs à votre Capitale. Puis, avancez votre pion Piste commerciale d'un nombre de cases équivalant à la distance en tuiles la plus courte séparant votre Capitale et le Comptoir commercial que vous venez de construire. **SI VOUS AVEZ CONSTRUIT VOTRE COMPTOIR COMMERCIAL SUR UNE PROVINCE QUI COMPORTE UN JETON VILLE LIBRE, PIOCHEZ IMMÉDIATEMENT UN JETON GAIN COMMERCIAL DANS LE SAC.**

Après avoir construit un Comptoir commercial, **PRENEZ UN JETON ÉCHANGE** au hasard dans le tas et placez-le face visible sur la Province, à côté du Comptoir commercial. La Province contient dès lors votre Comptoir commercial, où les Explorateurs des autres joueurs pourront venir commercer avec vous en effectuant l'action indiquée sur le jeton Échange.



Le joueur aksumite place un Comptoir commercial sur la Province où se trouvaient ses deux Explorateurs. Il compte la distance en tuiles la plus courte pour aller au Comptoir depuis sa Capitale : 2 tuiles. Puis, il renvoie ses Explorateurs à sa Capitale et avance son pion Piste commerciale de 2 cases.

CHACQUE JOUEUR NE PEUT CONSTRUIRE QUE 2 COMPTOIRS COMMERCIAUX PAR PARTIE. Ils ne sont jamais retirés d'une Province, même si la Province est conquise par un autre joueur après leur construction. **VOUS NE POUVEZ PAS CONSTRUIRE UN COMPTOIR COMMERCIAL DANS UNE PROVINCE QUI EN CONTIENT DÉJÀ UN.**

• COMMERCER AUX COMPTOIRS

Lorsque votre Explorateur se trouve sur une Province contenant un Comptoir commercial d'un autre joueur, vous pouvez utiliser l'action de votre Explorateur pour commercer avec lui. Pour cela, **PAYEZ 1 OR À L'AUTRE JOUEUR, EFFECTUEZ L'ACTION DU JETON ÉCHANGE RATTACHÉ AU COMPTOIR COMMERCIAL**, puis renvoyez immédiatement l'Explorateur à votre tuile Capitale.

À LA FIN DU JEU, chaque tranche de 2 cases atteintes sur la Piste commerciale rapporte **1 POINT**. Le joueur le plus avancé sur la piste remporte **3 POINTS**. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo gagnent tous ce bonus.

3. NOUVELLES CARTES : ÈRE FUTURE, RÉSERVE, ET RÉVOLIE

African Empires apporte de nouvelles cartes Développement que vous pouvez joindre à celles des autres boîtes de Monumental. Vous pouvez intégrer des cartes au hasard ou composer vos pioches personnalisées. Dans les deux cas, vous devrez respecter les quantités indiquées dans le tableau ci-dessous pour former la pioche de Développement.

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

Pour les parties à 5 joueurs (si vous jouez avec les deux extensions, Lost Kingdoms et African Empires), formez la pioche en vous référant au tableau ci-dessous.

Ère	Bâtiments	Connaissances	Merveilles
I	6	7	6
II	5	5	6
III	0	6	6

REMARQUE : si vous souhaitez jouer avec les cartes de la Renaissance, mélangez-les et ajoutez-les simplement entre les cartes de l'Ère II et de l'Ère III.

3.1. L'ÈRE FUTURE (IV)

L'Ère Future désigne 4 nouvelles cartes Développement qui représentent des objectifs de fin de partie.

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

- Placez la carte Dernière manche par-dessus les 4 cartes face visible de l'Ère Future (leur ordre n'a pas d'importance).
- Placez ces 5 cartes à la base de la pioche de Développement, sous les cartes de l'Ère III.



La carte Dernière manche apparaît quand la dernière carte de l'Ère III quitte la pioche de Développement. Lorsque cela arrive, défaussez-la immédiatement, puis **PRENEZ LES CARTES DE L'ÈRE FUTURE ET DISPOSEZ LES 4 CARTES FACE VISIBLE SOUS LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT**. Les joueurs ont dès lors accès à une nouvelle action pendant leur tour : Contribuer à un projet de l'Ère Future.

Chaque carte de l'Ère Future indique un type de ressource nécessaire à son acquisition, sans indiquer de montant. Pendant votre tour, vous pouvez acquérir l'une de ces cartes.

Si la carte désirée se trouve **SOUS LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT**, payez autant de ressources du type demandé que vous le souhaitez. Puis, placez la carte près de votre Cité en déposant dessus les ressources dépensées.

Vous pouvez également acquérir une carte de l'Ère Future **DÉJÀ OBTENUE PAR UN AUTRE JOUEUR** en payant une quantité de ressources supérieure à celle présente sur la carte. Dans ce cas, prenez la carte, renvoyez les ressources déposées dessus à la réserve générale, puis placez la carte à côté de votre Cité en ajoutant dessus les ressources que vous avez payées. Ainsi, la quantité de ressources sur la carte reflète toujours la plus grande contribution.

Pour acquérir ces cartes, **VOUS POUVEZ REMPLACER AUTANT DE RESSOURCES DE BASE QUE VOUS LE SOUHAITEZ PAR DE L'OR** (en convertissant 1 Or pour 1 ressource de base), sauf pour la carte *Projet des Nations unies*, qui ne peut être achetée qu'avec de la Culture. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Projet que vous pouvez avoir simultanément à côté de votre Cité.



JOUEUR AKSUMITE

Le joueur aksumite souhaite Contribuer au projet de Maintien de la Paix. La carte est accessible sous la piste de Développement, moyennant n'importe quelle quantité de Militaire. Le joueur prend la carte et la place près de sa Cité, en déposant dessus 3 pions Militaire de sa réserve personnelle.



JOUEUR MALIEN

C'est ensuite le tour du joueur malien. Il dispose de 6 Militaire et de 1 Or, et souhaite les dépenser pour Contribuer au même projet. Il commence par convertir sa pièce d'Or en 1 pion Militaire, puis s'empare de la carte. Il la vide de la mise du joueur aksumite et renvoie les 3 Militaire à la réserve commune. Puis, il met la carte près de sa Cité et dépose dessus ses 7 pions Militaire. Si un autre joueur souhaite s'en emparer à son tour, il devra payer 8 Militaire ou plus.

À LA FIN DE LA PARTIE, chaque projet de l'Ère Future que vous avez près de votre Cité vaut **1 POINT**.

3.2. LA RÉSERVE

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

1. Placez **LE PLATEAU RÉSERVE** au-dessus des Bâtiments de base.
2. Prenez **LES CARTES DÉVELOPPEMENT** non utilisées et mélangez chaque Ère séparément. Puis, placez les cartes en trois pioches face cachée sur les emplacements assignés du plateau Réserve.



Plusieurs cartes ont un nouvel effet : **RÉSERVER UNE CARTE**. Pour Réserver une carte, piochez la première carte de la pioche Réserve de l'Ère en cours ou d'une Ère passée, et placez-la face visible à côté de votre Chef de guerre. Cette carte est désormais considérée comme étant dans votre réserve. Si vous devez Réserver une carte, mais que la pioche Réserve de l'Ère en cours est vide, vous devez piocher une carte d'une Ère antérieure. S'il n'y a plus de cartes disponibles, vous ne pouvez pas Réserver de carte.

Pendant votre tour, vous pouvez Acquérir une carte de votre réserve comme si elle était dans la Piste de développement, selon les règles habituelles.

REMARQUE : l'Ère de la Renaissance n'a pas d'emplacement désigné sur le plateau Réserve. Si vous devez Réserver une carte durant cette Ère, piochez une carte de l'Ère I ou de l'Ère II.

3.3. RÉVOLTE

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Placez les cartes Révolte en une pioche Révolte face visible à côté des Bâtiments de base.

La Révolte représente l'agitation de votre peuple au sein de votre Cité, qui empêche cette dernière de fonctionner à plein régime. Lorsqu'un effet de carte vous demande de gagner une carte Révolte, **PRENEZ LA CARTE AU SOMMET DE LA PIOCHE RÉVOLTE ET PLACEZ-LA SUR VOTRE PILE DE DÉFAUSSE**.

Activer (ou archiver) une carte Révolte de votre Cité n'a aucun effet, sinon le renvoi de la carte Révolte à la pioche Révolte. Si vous activez une carte Révolte qui recouvre une carte Connaissance, vous bénéficiez des effets de la carte Connaissance activée, même après que la carte Révolte ait été renvoyée à la pioche.



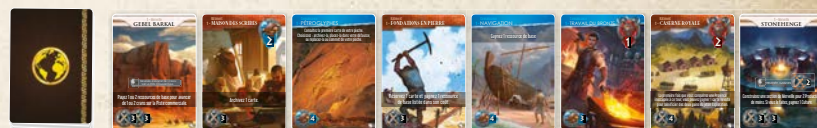
4. MODE DE JEU CONTINU

Le mode de jeu continu vise à réduire les périodes de temps mort dans vos parties, surtout pour celles à effectif élevé. En mode continu, les joueurs activent tous leur Cité consécutivement, puis jouent leurs actions à tour de rôle. Ce mode de jeu est bien plus tactique et apporte une nouvelle manière d'aborder Monumental pour les joueurs expérimentés.

4.1. MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

1. Augmentez le nombre de cartes formant la Piste de développement en fonction du nombre de joueurs :
 - 2 joueurs : une seule rangée de 6 cartes
 - 3 joueurs : une seule rangée de 7 cartes
 - 4 joueurs : une seule rangée de 8 cartes
 - 5 joueurs : une seule rangée de 9 cartes (avec l'extension Lost Kingdoms).
2. Lorsque vous préparez la pioche de Développement, prenez les 3 dernières cartes de l'Ère III et placez la carte Dernière manche dessus. Assemblez le reste de la pioche par-dessus comme d'habitude. N'ajoutez pas les cartes de l'Ère Future à la pioche.
3. Rassemblez les pions d'action en un tas accessible pour tous les joueurs et donnez la carte de séparation Ère I au joueur qui débute la partie.

EN MODE DE JEU CONTINU, LA PARTIE SE DÉROULE EN MANCHES. Chaque manche suit les mêmes étapes qu'une partie normale : activer la Cité, effectuer des actions, compléter la Cité et compléter la Piste de développement.



Mise en place de la Piste de développement pour une partie à 4 joueurs.

4.2. ACTIVER LA CITÉ

En commençant par le joueur qui détient la carte Ère I (premier joueur) et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur active une rangée et une colonne de cartes dans sa Cité et gagne immédiatement toutes les ressources générées par ses cartes activées. Cependant, aucun effet indiqué par du texte sur les cartes activées ne se déclenche pour l'instant.

4.3. EFFECTUER DES ACTIONS

• LES ACTIONS UNIQUES ET LES PIONS D'ACTION

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, CHAQUE JOUEUR EFFECTUE UNE SEULE ACTION UNIQUE À SON TOUR. Ces actions sont les mêmes que dans une partie normale : Acquérir une carte Développement, Bâtiment de base ou Héros, 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 ou la Politique Culturelle active, et Accomplir un progrès scientifique.

De plus, l'extension African Empires ajoute trois nouvelles actions : Investir, Acquérir une carte Développement de votre réserve, et Contribuer à un projet de l'Ère Future.

LORSQUE VOUS UTILISEZ L'EFFET D'UNE CARTE OU L'ACTION D'UN EXPLORATEUR, PLACEZ UN PION D'ACTION DESSUS pour indiquer que son action a été utilisée durant cette manche. Vous devrez attendre la manche suivante pour utiliser à nouveau l'effet de cette carte ou l'action de cet Explorateur.



Placez un pion d'action pour marquer l'utilisation d'une carte ou d'un Explorateur.

Vous pouvez effectuer **L'ACTION D'UN EXPLORATEUR** (Ramasser un jeton Ressource ou Marché, Construire un Comptoir commercial ou Commercer au Comptoir) **EN PLUS DE SON DÉPLACEMENT**, qu'il soit provoqué par l'action Jouer les Explorateurs ou par tout autre effet qui permette de déplacer l'Explorateur. En somme, utiliser l'action d'un Explorateur ne l'empêche pas de se déplacer au cours d'un même tour de jeu.

REMARQUE : un Explorateur peut être déplacé même s'il a déjà utilisé son action durant cette manche.

En ce qui concerne le plateau Piste commerciale, lors d'une action Investir, placez l'Or que vous dépensez en dessous de votre pion Piste commerciale (comme s'il s'agissait d'un pion d'action), pour rappeler que vous ne pouvez pas Investir à nouveau avant la manche suivante.

Les pions d'action sont censés exister en quantités illimitées. Si vous arrivez à court de pions, improvisez.

• LES ACTIONS GRATUITES

Il existe un certain nombre **D'ACTIONS GRATUITES**, que vous pouvez effectuer pendant votre tour en plus de votre action unique.

Vous bénéficiez immédiatement de tout bonus **RÉSULTANT DIRECTEMENT DE L'ACTION** que vous effectuez, ce qui comprend :

- les gains d'un jeton Exploration obtenu lors d'une conquête ;
- les effets immédiats octroyés par la complétion d'une Merveille ou l'activation d'une Politique Culturelle ;
- les gains provenant d'un effet de Chef de guerre suite à une conquête ;
- piocher et utiliser une carte de votre pioche de Cité dû à l'Accomplissement d'un progrès scientifique ou à un autre effet.

Vous pouvez également **UTILISER L'EFFET D'UN JETON QUE VOUS AVEZ GAGNÉ AU PRÉALABLE** (par exemple, un jeton Marché ou Gain commercial).

CES ACTIONS GRATUITES PEUVENT ELLES-MÊMES DÉCLENCHER D'AUTRES EFFETS OU GAINS, QUI COMPTENT EUX AUSSI COMME DES ACTIONS GRATUITES.

Si un effet de carte dépend d'une condition à remplir au sein d'un même tour, vous pouvez l'activer si la condition a déjà été remplie plus tôt à cette manche. Attention cependant : l'activation de l'effet est une action unique, sauf si son déclenchement est stipulé dans son texte.



Le joueur égyptien commence la manche. Il Conquiert une Province avec son Chef de guerre, ce qui active immédiatement l'effet de Ramsès II : il gagne 2 Production. Puis, il place un pion d'action sur la carte Ramsès II pour indiquer que son effet a été utilisé.

Sa conquête lui rapporte un jeton Barbare/Monstre qu'il révèle immédiatement : il choisit de gagner 1 Or.

Puisqu'il a conquis une Province, il pourra désormais utiliser l'effet de sa carte Autel guerrier activée au début de la manche. Cependant, l'effet n'indique pas une condition de déclenchement : pour utiliser l'Autel guerrier, le joueur devra attendre son prochain tour.

• PASSER SON TOUR

Une fois que vous avez effectué votre action pour ce tour, le joueur à votre gauche effectue la sienne, et ainsi de suite. À votre tour, au lieu d'effectuer votre action, vous pouvez choisir de passer votre tour. **SI VOUS LE FAITES, VOUS NE POURREZ PLUS EFFECTUER D'ACTIONS AU COURS DE CETTE MANCHE.** Défaussez-vous immédiatement de tous les pions de ressource restants en votre possession (vous conservez les pièces d'Or et les jetons Culture, Production et Science dans votre réserve).

UNE FOIS QUE TOUS LES JOUEURS ONT PASSÉ LEUR TOUR, CETTE ÉTAPE PREND FIN.

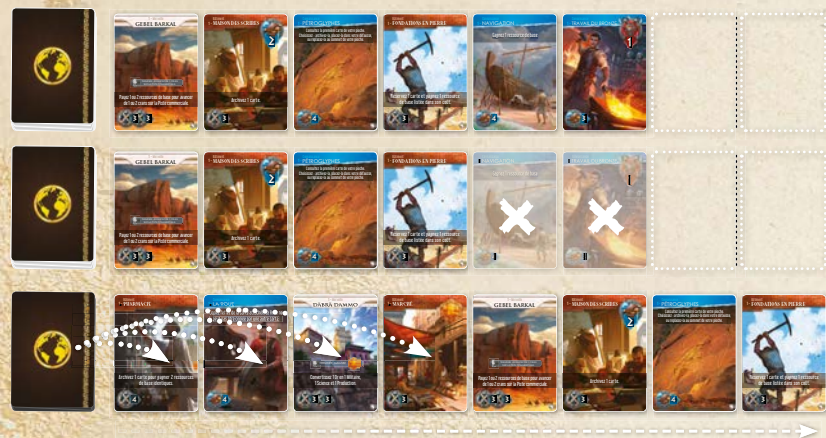
4.4. COMPLÉTER LA CITÉ

Tous les joueurs, simultanément, se défaussent de toutes les cartes activées de leur Cité comme d'habitude, et retirent tous les pions d'action placés sur leurs cartes et Explorateurs. Renvoyez également les pièces d'Or placées sous les pions Piste commerciale à la réserve générale. Puis, chaque joueur complète sa Cité simultanément, en suivant les règles habituelles.

4.5. COMPLÉTER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

SI LE NOMBRE DE CARTES RETIRÉES DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT DURANT LA MANCHE EST INFÉRIEUR AU NOMBRE DE JOUEURS, défaussez des cartes jusqu'à ce que le nombre de cartes manquantes soit égal au nombre de joueurs. Procédez en partant de la carte la plus éloignée de la pioche.

Glissez les cartes restantes vers la droite, puis réapprovisionnez la Piste de développement, de droite à gauche, jusqu'à ce qu'elle retrouve sa taille initiale. Faites passer la carte Ère I au joueur situé à gauche du premier et lancez une nouvelle manche.



EXEMPLE : au cours d'une partie à 4 joueurs, 2 cartes ont été retirées de la Piste de développement au cours de la manche. Les joueurs défaussent les 2 cartes les plus à droite de la Piste (pour avoir 4 espaces vides), font glisser les cartes vers la droite, puis complètent la Piste de droite à gauche.

4.6. DERNIÈRE MANCHE ET FIN DE LA PARTIE

Si la carte Dernière manche est révélée alors que vous complétez la Piste de développement, défaussez-la et continuez de compléter la piste. Cela signifie que la prochaine manche sera la dernière. À la fin de cette manche, la partie se termine et les joueurs calculent leurs points comme d'habitude. Si vous jouez avec les cartes de l'Ère IV, prenez les 4 cartes de l'Ère Future et disposez-les face visible sous la Piste de développement.

4.7. MODULES HÉROS ET MONSTRE

• MODULE HÉROS

Si vous jouez avec le Module Héros, vous avez accès à l'action Acquérir une carte Héros. Comme dans le mode de jeu normal, un joueur peut utiliser son action unique pour faire l'acquisition d'un Héros au-dessus de la Piste de développement, en payant le montant en Or illustré sur la carte.

Cependant, en mode de jeu continu, pour renvoyer un Héros, retirez son jeton du jeu et placez un pion d'action sur sa carte. Conservez celle-ci près de votre Cité. Le Héros est toujours considéré comme étant sous votre contrôle. Vous ne pouvez pas Acquérir d'autres Héros avant la manche suivante.

Au moment de compléter la Piste de développement, tous les Héros marqués d'un pion d'action sont renvoyés au-dessus de la piste, et pourront donc être acquis dès la manche suivante.

• MODULE MONSTRES

Si vous jouez avec le Module Monstres, appliquez les modifications ci-dessous à la règle de base.

Désormais, lorsqu'un jeton Barbare/Monstre révèle un Monstre, retirez le jeton Barbare/Monstre du jeu, puis placez simplement la carte correspondante en dessous de la Piste de développement. En mode de jeu continu, les jetons Monstre ne se déplacent pas le long de la piste. Tous les Monstres révélés attaquent à la fin d'une manche (après avoir complété les Cités et la Piste de développement). S'il y a plusieurs Monstres, ils attaquent dans l'ordre où ils ont été révélés.

5. NOUVELLES TILES ET JETONS SCIENCE

5.1. LES NOUVELLES TILES

African Empires contient 5 nouveaux types de tuiles Terrain avec des caractéristiques spécifiques : les Mines, les Collines, les Savanes, les Oasis et les Ports.

Ces nouvelles tuiles peuvent être mélangées avec les tuiles de la Core Box et de Lost Kingdoms et utilisées dans n'importe quelle partie, quelles que soient les civilisations utilisées.



LES MINES : lorsque vous conquérez une Mine, vous pouvez immédiatement convertir une quantité de votre Production de votre choix en Or.



LES COLLINES : lorsqu'un joueur tente de Conquérir une tuile Collines sous votre contrôle, il paye le coût en Militaire requis. Puis, vous pouvez payer autant d'Or que vous le souhaitez depuis votre réserve. Le joueur attaquant doit ensuite payer autant d'Or que vous, autrement sa tentative de conquête échoue. Que la conquête réussisse ou échoue, aucun joueur ne récupère l'Or qu'il a payé.



LES SAVANES : lorsque vous construisez une Merveille sur une Savane, vous gagnez 2 Or.



LES OASIS : lorsque vous conquérez une Oasis inoccupée, vous pouvez Réserver une carte.



LES PORTS : lors de la mise en place du plateau de jeu, placez un jeton Gain commercial face cachée sur chaque Port (en plus des autres jetons présents sur le plateau). Lorsque vous conquérez un Port inoccupé, vous gagnez le jeton Gain commercial de ce Port en plus des autres gains présents sur la tuile. Les Ports sont considérés comme étant des Provinces côtières.

5.2. LES JETONS SCIENCE

African Empires apporte également des jetons **SCIENCE**. Il s'agit de nouveaux jetons qui fonctionnent comme les jetons Production : **UTILISEZ L'ACTION DE VOTRE EXPLORATEUR POUR RAMASSER UN JETON SCIENCE PRÉSENT SUR LA MÊME TUILE QUE LUI** et conservez-le en réserve jusqu'à ce que vous choisissiez de le dépenser. Lorsque vous dépensez un jeton Science, défaussez-vous-en et gagnez 1 Science.



REMARQUE : si vous utilisez les cartes de la Core box ou de Lost Kingdoms avec cette extension, vous pouvez substituer autant de jetons Production que vous le souhaitez par des jetons Science.

6. MODULE MERVEILLES NATURELLES

Les Merveilles naturelles représentent des phénomènes naturels remarquables. Elles sont placées sur la carte lors de la mise en place et prodiguent de puissants effets à la civilisation qui les contrôle. Mais contrairement aux Merveilles construites, vous pouvez perdre leurs bénéfices. Il vous faudra bien les défendre !

Plusieurs cartes de cette extension comportent une ou plusieurs Merveilles naturelles. Lorsque c'est le cas, lors de la mise en place, placez un jeton Merveille naturelle au hasard face cachée sur chaque Province concernée.

Une Merveille naturelle face visible, tout comme une Merveille construite, **APPORTE 2 POINTS DE DÉFENSE SUPPLÉMENTAIRES À LA PROVINCE** sur laquelle elle se trouve. Elle ne peut jamais être détruite et aucune autre structure (Avant-poste, Merveille ou Comptoir commercial) ne peut être placée sur la même Province qu'elle.

Lorsque vous conquérez une Province non occupée contenant une Merveille naturelle, retournez le jeton Merveille naturelle face visible. Puis, prenez la carte Merveille naturelle correspondante et placez-la près de vos Politiques Culturelles.

Chaque carte Merveille naturelle prodigue un effet unique que vous pouvez utiliser dès lors que vous en gagnez le contrôle et jusqu'à ce qu'elle vous soit prise. Si un autre joueur conquiert la Province, il contrôle désormais la Merveille naturelle. Il prend alors la carte, la place près de ses propres cartes Politique Culturelle, et bénéficie dès lors de son effet à votre place.



À LA FIN DE LA PARTIE, chaque Merveille naturelle que vous contrôlez vaut **1 POINT**.

IMPORTANT : les Merveilles naturelles ne comptent pas pour le calcul de majorité des Merveilles.

7. MODULE QUÊTES

Les Quêtes apportent une nouvelle façon de gagner des points en complétant des objectifs spécifiques au cours de la partie.

Au début de la partie, mélangez les cartes Quête et distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée. Consultez chacun vos 3 Quêtes, choisissez-en 2 à conserver, et remettez la troisième dans la boîte. Gardez vos Quêtes secrètes des autres joueurs jusqu'à leur complétion. Vous pouvez consulter vos Quêtes à tout moment.

Chaque carte Quête comporte une condition que son détenteur doit remplir au cours de la partie. Lorsque vous remplissez la condition d'une de vos Quêtes, révélez la carte aux autres joueurs et placez-la face visible à côté de votre Chef de guerre. **À LA FIN DE LA PARTIE**, vous gagnez **2 POINTS** pour chacune de vos Quêtes révélées.

8. NOUVEAUTÉS AUTOMA

African Empires apporte un certain nombre de nouveautés pour l'Automa. La mise en place reste toutefois la même que pour une partie normale, y compris la mise en place de la Piste commerciale, de la Réserve et de la pioche Révolte.

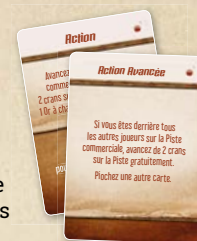
8.1. NOUVELLES CARTES AUTOMA

Cette extension contient 16 nouvelles cartes pour l'Automa : 3 cartes Civilisation (correspondant aux trois nouvelles civilisations), 1 carte Multi-Automa (pour jouer contre plusieurs Automa en même temps), 8 cartes Action et 4 cartes Action Avancée. Pour les joueurs expérimentés, les cartes Action Avancée peuvent être intégrées au jeu lors de la mise en place de l'Automa, pour augmenter sa difficulté.

Parmi les nouvelles cartes Action, 7 cartes permettent à l'Automa d'avancer sur la Piste commerciale. **SI L'AUTOMA DOIT REMPORTER UN JETON GAIN COMMERCIAL, IL REÇOIT 2 OR À LA PLACE.**

8.2. MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

1. Ajoutez les nouvelles cartes Automa à la pioche Automa (sauf *Multi-Automa*). Si vous jouez sans le module Héros, retirez la carte faisant mention aux Héros.
2. Intégrez autant de cartes Action Avancée que vous le désirez à la pioche Automa. Plus vous en utiliserez, plus l'Automa sera difficile à vaincre.



REMARQUE : nous vous conseillons de ne pas dépasser 3 cartes Action Avancée par partie. Si vous désirez jouer sans ces cartes supplémentaires, laissez-les dans la boîte.

8.3. PARTIES AVEC PLUSIEURS AUTOMAS

Vous pouvez désormais jouer contre plusieurs Automas au cours d'une même partie. Pendant la mise en place, plutôt que de mélanger les cartes Civilisation des Automas dans la pioche Automa, placez-les à côté de leur Chef de guerre respectif. Puis, placez la carte *Multi-Automa* (qui comporte l'effet « Activez la carte Civilisation de l'Automa actif ») dans la pioche Automa avant de mélanger celle-ci.

Lorsque vous révélez la carte *Multi-Automa*, activez la carte Civilisation de l'Automa dont c'est le tour. Si une carte Automa fait référence aux autres joueurs, cela ne concerne que **LES AUTRES JOUEURS HUMAINS** systématiquement ; les autres Automas ne comptent pas.

8.4. NOUVELLES RÈGLES POUR LES EXPLORATEURS : JETONS ÉCHANGE ET MODULE MONSTRES

Certaines révisions ont été apportées au comportement des Explorateurs de l'Automa qui vous permettent, entre autres, de jouer avec le module Monstres.

Lorsque l'Automa déplace un de ses Explorateurs, déplacez-le de manière à vous diriger vers le plus proche Marché, Monstre ou Comptoir commercial contrôlé par un autre joueur. S'il y a égalité, le choix revient au(x) joueur(s) humain(s). S'il n'y a ni Monstre, ni Marché, ni Comptoir commercial à exploiter, alors l'Automa se déplace de manière à maximiser son gain de jetons de Production ou de Science.

LORSQU'UN EXPLORATEUR DE L'AUTOMA ATTEINT UN MONSTRE, il le vainc instantanément. Retirez alors le Monstre de la partie et donnez sa carte à l'Automa. Elle lui rapportera **1 POINT EN FIN DE PARTIE**.

LORSQU'UN EXPLORATEUR DE L'AUTOMA VISITE UN COMPTOIR COMMERCIAL CONTRÔLÉ PAR UN AUTRE JOUEUR, l'Automa gagne 3 Or, puis il donne 1 Or au joueur qui contrôle le Comptoir. L'Explorateur est ensuite renvoyé à sa Capitale.

8.5. COMBINAISON AVEC LE MODULE HÉROS

Vous pouvez désormais conjuguer l'Automa avec le module Héros. Suivez simplement la mise en place du module Héros. Attention, n'oubliez pas d'intégrer à la pioche Automa la carte Action Automa dédiée aux Héros.

Lorsque cette carte est révélée, l'Automa acquiert un Héros disponible de l'Ère en cours, ou, à défaut, un Héros de l'Ère antérieure la plus proche. S'il y a plusieurs Héros disponibles qui remplissent ces critères, l'Automa choisit le plus éloigné de la pioche de Développement.

L'Automa ne peut pas posséder 2 Héros en même temps. S'il en possède déjà un autre, il obtient son nouveau Héros, puis renvoie immédiatement son Héros précédent au-dessus de la Piste de développement.

8.6. COMBINAISON AVEC LE MODULE QUÊTES

Si vous jouez avec le module Quêtes, distribuez 1 Quête face visible à l'Automa. **À LA FIN DE LA PARTIE**, considérez que l'Automa a accompli sa Quête. Il gagne **2 POINTS** supplémentaires.

9. CLARIFICATIONS

Au vu des effets ajoutés par l'extension African Empires, certains points méritent d'être mis en lumière.

• MINIMUMS DE CONQUÊTE ET DE DÉPLACEMENT

Lorsque vous conquérez une Province, la valeur de défense minimum équivaut toujours à 1, et le joueur attaquant doit déplacer au moins 1 Unité (Soldat ou Chef de guerre) sur la Province conquise. Certains effets permettent de réduire la défense d'une Province ou permettent à un joueur de déplacer moins d'Unités dans une Province qu'à la normale. Toutefois, **VOUS DEVEZ TOUJOURS AU MINIMUM DÉPLACER 1 UNITÉ**, quels que soient les autres effets ou capacités utilisés.

• PIOCHER ET UTILISER DES CARTES PENDANT VOTRE TOUR

Il existe plusieurs actions et effets qui vous permettent de piocher des cartes supplémentaires pendant votre tour et de les utiliser immédiatement. Lorsque cela arrive, les cartes piochées et utilisées sont placées à côté de votre Cité (mais ne sont pas considérées comme en faisant partie). Ces cartes sont défaussées en même temps que les autres cartes activées de votre Cité **À LA FIN DE VOTRE TOUR (OU À LA FIN DE LA MANCHE POUR LE MODE DE JEU CONTINU)**.



Le joueur chinois active sa Grande bibliothèque qui lui permet de Piocher 1 carte et de la jouer. Il pioche un Chantier qui lui permet de gagner 1 Production. Il avait aussi activé son Forum, qui lui permet d'archiver une carte de sa Cité. Il ne peut toutefois pas archiver le Chantier qu'il a pioché, puisque celui-ci ne fait pas partie de sa Cité.

10. NOUVELLES CIVILISATIONS

10.1. LES ZOULOUS

De nombreuses cartes zouloues octroient de puissants effets en échange de l'obtention de cartes Révolte dans votre Cité. De plus, certaines cartes zouloues peuvent également forcer vos adversaires à gagner de la Révolte.

Les Zoulous commencent la partie avec **3 JETONS FORCES CACHÉES DANS LEUR RÉSERVE**.

LORSQUE VOUS CONQUÉREZ UNE PROVINCE, VOUS POUVEZ Y PLACER UN JETON FORCES CACHÉES AVEC VOS UNITÉS. Si vous n'en avez plus dans votre réserve, vous pouvez choisir un jeton Forces cachées placé sur une autre Province que vous contrôlez et le déplacer vers la Province nouvellement conquise. Chaque Province ne peut contenir qu'un seul jeton Forces cachées. Un jeton Forces cachées seul ne suffit pas à maintenir le contrôle d'une Province.

Lorsqu'un joueur tente de Conquérir une Province contenant un jeton Forces cachées, il paie le coût en Militaire requis, puis il doit lancer le dé Zoulou. Le joueur adverse doit immédiatement payer une quantité de Militaire égale à la valeur du dé (0, 1 ou 2 Militaire), en plus du coût initial de la conquête. Si le joueur ne paie pas (par choix ou par contrainte), la conquête échoue et ses Unités n'envahissent pas la Province. Que la conquête réussisse ou non, le jeton Forces cachées est ensuite renvoyé à la réserve du joueur zoulou.



Le joueur malien souhaite conquérir une Province zouloue contenant un jeton Forces cachées. Il paie 3 Militaire, puis lance le dé Zoulou : il devra rajouter 2 Militaire supplémentaires pour valider sa conquête.

10.2. LES MALIENS

Les Maliens disposent de nombreuses cartes qui leur permettront de progresser sur la Piste commerciale. Un puissant atout, surtout lorsqu'il est couplé aux actions Investir et Construire un Comptoir commercial. De plus, **À CHAQUE FOIS QUE VOUS CONQUÉREZ UNE PROVINCE AVEC LES MALIENS, VOUS OBTENEZ 1 OR** en plus des autres gains !

Cependant, la richesse du Mali a un coût : **VOUS DEVREZ PAYER DE L'OR POUR CONQUÉRIR LES PROVINCES, EN LIEU ET PLACE DE MILITAIRE.** Vous serez donc contraint de vous séparer de votre trésor pour étendre votre territoire ou pour le protéger face à des adversaires agressifs.

10.3. LES AKSUMITES

Les Aksumites sont les maîtres de la planification : ils disposent de plusieurs façons de Réserver des cartes, ce qui étend leurs possibilités de développement. De plus, leurs cartes Civilisation permettent de manipuler leurs cartes Réservées en fonction de leurs besoins : en les acquérant à prix réduit, en les transformant en ressources, et même en les transférant à une réserve adverse !

AU LANCEMENT DE LA PARTIE, LE JOUEUR AKSUMITE RÉSERVE 3 CARTES DE LA PIOCHE DE RÉSERVE DE L'ÈRE I.

II. LES MALIENS

• HISTORIQUE

L'Empire du Mali était un État médiéval d'Afrique de l'Ouest. Situé entre les forêts tropicales au Sud et les califats musulmans d'Afrique du Nord, l'Empire suivait le fleuve Niger et bénéficiait donc d'une place privilégiée pour contrôler les routes commerciales de la région. Grâce à son accès étendu, à des ressources naturelles précieuses, ainsi qu'à une habile maîtrise des taxes de passage des marchandises, le Mali connut très rapidement une richesse incommensurable. Sa réputation commerciale se répandit au-delà des territoires qu'atteignaient ses marchands, résonnant jusqu'en Inde et en Europe. Cette dernière s'avérait particulièrement friande d'or, surtout en Espagne et en Italie.

C'est Mansa Moussa qui apporta au Mali sa plus grande période de prospérité. Pendant son règne, le territoire du Mali doubla en superficie, grâce à une influence commerciale colossale, d'une armée composée de 100 000 hommes, et d'une cavalerie en armure de 10 000 chevaux. De par son extension et ses échanges avec les territoires extérieurs, le Mali connut un essor culturel phénoménal. Les griots (conteurs) transmettent encore aujourd'hui des contes millénaires, souvent accompagnés de musique et de danse.

L'Islam s'introduit au Mali à cette époque. Mansa Moussa, impressionné par un pèlerinage à La Mecque, emporta avec lui une multitude de savants, d'architectes et de livres musulmans. Grâce à eux, il entreprit la conversion du Mali à l'Islam, en bâtissant des écoles coraniques et d'opulentes mosquées (comme celle de Sankoré à Tombouctou). L'architecture au Mali comprenait des défis particuliers : la pierre était rare dans la région (et donc privilégiée par les classes aisées), et les architectes adoptèrent donc des techniques de construction en terre battue (banco) renforcée de poutres de bois ou de boue cuite. Ces efforts de conversion, cependant, ne noyèrent pas les anciennes croyances animistes locales, qui continuaient d'être pratiquées, surtout dans les communautés rurales de l'Empire. Malgré la conversion du Mali à l'Islam, ses traditions ancestrales persistaient, faisant du Mali un paysage de fusion et de cohésion des cultures.

À la mort de Moussa, l'Empire déchu rapidement, déchiré par les guerres civiles et l'influence de ses voisins. D'autres routes commerciales étaient apparues au-delà des frontières du Mali, ce qui fit décliner son trésor jusqu'à son extinction.

• CONSEIL DE JEU

Pour représenter la richesse de cette civilisation, les Maliens disposent de nombreuses cartes permettant de générer de l'Or. En échange, cependant, le joueur malien doit faire face à une contrainte unique : utiliser de l'Or à la place de Militaire pour Conquérir des Provinces. Jouer les Maliens implique donc un dilemme permanent : préférez-vous utiliser votre Or pour acquérir des cartes Développement, ou le conserver pour étendre votre territoire, en comptant sur vos gains de conquête pour remplir vos caisses ?

Même si vous ne pouvez pas utiliser de Militaire pour Conquérir, ne négligez pas cette ressource. Au contraire, servez-vous du Militaire exclusivement pour Jouer vos Explorateurs, afin d'obtenir les bénéfices de jetons Marché, Science et Production, et Construire des Comptoirs commerciaux pour faire des pas de géant sur la Piste commerciale !

Par ailleurs, les Maliens bénéficient aussi de plusieurs façons d'obtenir les jetons Gain commercial : d'une part, en avançant sur la Piste commerciale et en Investissant l'Or que leurs cartes génèrent, de l'autre, grâce à leurs cartes Civilisation.

Par exemple, la carte Bâtiment spécial des Maliens permet de gagner 1 jeton Gain commercial en échange de 3 ressources de base. Un coût qui peut s'avérer élevé, d'autant qu'il n'est pas garanti que l'effet du Gain commercial servira votre situation immédiate. Mais si vous avez activé au préalable la Politique Culturelle *Relais*, vous obtenez immédiatement 1 ressource de base de votre choix, ce qui permet de couvrir une partie de votre dépense.



La majorité des Politiques Culturelles maliennes sont axées sur la génération d'Or et l'optimisation de l'Or en réserve. Un joueur malien peut très bien les négliger et chercher d'autres moyens d'obtenir cette ressource cruciale pour son expansion et son développement, mais la Culture est une voie qui pourra parfois le sortir de l'impasse s'il se retrouve démuné.

Mansa Moussa est le Chef de guerre des Maliens. À chaque tour, lorsqu'il conquiert une Province pour la première fois, son effet permet d'avancer d'une case sur la Piste commerciale. Utilisez ce pouvoir en plus de votre action Investir et vous atteindrez la suprématie commerciale à une vitesse fulgurante... Mais choisissez bien comment dépenser votre Or !



12. LES ZOULOUS

• HISTORIQUE

Le royaume zoulou est un territoire d'Afrique australe du XIX^e siècle et l'une des occurrences d'unification les plus notoires de l'Afrique moderne. Le Sud du continent africain était parsemé de clans et de tribus qui s'étaient développés à partir de racines communes. Les descendants du peuple Nguni foisonnaient chacun de leur côté, au fur et à mesure des siècles, à force de migrations, de sédentarisation et de nouvelles expansions.

L'un d'eux était le peuple zoulou, dont la présence en Afrique du Sud remontait au XIV^e siècle. Sous le règne de l'ambitieux Chaka Zoulou, le peuple zoulou étendit son influence jusqu'à contrôler toute la tranche australe de l'Afrique du Sud actuelle, de la pointe Sud aux côtes de l'océan Indien.

L'approche de Chaka était des plus efficaces : d'une part, il divisait sa société en classes d'âge, puis enrôlait chaque groupe d'hommes dans des régiments séparés de son armée (les impi). Les hommes étaient équipés de sagaies, de casse-têtes et de boucliers en peau de bœuf, un arsenal spécialement conçu qui devint la base des tactiques zouloues. D'autre part, Chaka intégrait les peuples qu'il conquérirait à son royaume sur un pied d'égalité total, afin de faire valoir le mérite avant toute autre qualité.

Cette intégration fit naître un véritable sentiment national, que Chaka transforma en arme puissante. Face à la ferveur colonialiste des Européens de son époque, Chaka comprit l'urgence d'un territoire et d'une armée unis. L'armée zouloue tint tête aux colons Boers, et même à l'armée britannique, lui infligeant une défaite cuisante à la bataille d'Isandhlwana en 1879, sans la moindre arme à feu. Chaka fut tué en 1828 par ses deux demi-frères et supplanté par l'un d'eux, Dingane. En 10 ans de règne, son nom était entré dans la légende, et, encore aujourd'hui, la langue zouloue est la première langue d'Afrique du Sud.

• CONSEIL DE JEU

Les Zoulous sont capables d'essor fulgurants, mais doivent vite faire face à l'instabilité dans leur Cité. Le joueur zoulou a deux options : soit viser l'équilibre en trouvant autant de moyens de gagner de la Révolte que de s'en débarrasser, soit accumuler la Révolte en profitant des puissants effets qui la génèrent, et en remettant à plus tard la gestion des cartes Révolte dans sa Cité. Votre stratégie, plus que jamais, devra dépendre de vos ambitions et du comportement de vos adversaires...

Les jetons Forces cachées zoulous permettent d'immiscer de l'incertitude chez vos adversaires. Ils seront réticents à conquérir vos terres face à la perspective de devoir dépenser plus de Militaire que prévu... et de dévoiler leurs intentions si jamais leurs forces sont insuffisantes.

Les Zoulous disposent donc d'un avantage militaire notoire. Par exemple, leur Bâtiment spécial, le *Campement Ibutho*, génère 3 Militaire contre 1 carte Révolte placée dans votre défausse. Avec assez de planification, vous pourrez pallier à cet inconvénient en utilisant *Classes d'Âge*, votre Connaissance de départ, qui vous permet d'archiver 1 carte de votre pile de défausse.

La plupart des Politiques Culturelles zouloues vous permettent de bénéficier de votre expansion territoriale. À mesure que vous vous étendez, vous aurez accès à différentes méthodes pour manœuvrer vos armées et gagner des ressources supplémentaires.

Chaka Zoulou est le Chef de guerre zoulou. À chaque tour, lorsqu'il conquiert une Province pour la première fois, il peut bénéficier des deux effets du jeton Exploration, s'il gagne 1 carte Révolte en échange. Cependant, si la Province était déjà occupée par un joueur, celui-ci gagne 1 carte Révolte en plus de perdre sa Province... Un autre moyen de pression dans votre arsenal pour déjouer les stratégies d'expansion adverses !



13. LES AKSUMITES

• HISTORIQUE

Aksoum est un royaume dont l'histoire est aussi ancienne que sporadique. Situé au Nord de l'Éthiopie actuelle et recouvrant l'Érythrée, cet Empire commercial prospéra au début de notre ère. Son placement idéal lui permettait de commercer de l'Afrique orientale à l'Inde, en passant par la Mer Rouge et l'océan Indien. Aksoum était la capitale, une Cité implantée au nord de l'Éthiopie actuelle, protégée par un relief de hautes collines. Le peuple d'Aksoum descendait du D'mt, un peuple centralisé qui avait maîtrisé l'irrigation, la charrue et la fabrication d'armes et d'outils en fer. Le Royaume d'Aksoum vit son apogée au I^{er} siècle, période durant laquelle il bénéficiait d'échanges commerciaux avec Rome (qui venait d'annexer l'Égypte) et de relations étroites avec les territoires environnants. Si bien qu'il était perçu comme étant l'une des quatre plus grandes puissances du monde, avec l'Empire romain, la Perse et la Chine.

Aksoum avait une maîtrise avancée des techniques de production agricole, et utilisait des systèmes sophistiqués d'irrigation comme le terrassement de pierres à flanc de coteau, adaptés aux particularités géographiques de la région et qui permettait une rétention d'eau plus efficace. Le savoir-faire du royaume s'étendait aussi aux méthodes de production et d'extraction des ressources, qui lui permettaient de jouir d'un commerce de produits primaires précieux : ivoire, or, émeraudes, soie, épices... Pour favoriser le commerce au sein de son territoire comme au-delà,

la monnaie d'Aksoum était frappée, et ses marchands parlaient le Ge'ez, une langue antique commune encore décelable aujourd'hui sur des stèles en Érythrée.

La civilisation a d'ailleurs laissé derrière elle d'imposants vestiges architecturaux, parmi lesquels on compte des vestiges de travaux de terrassement colossaux, des pierres tombales élaborées, et de gigantesques stèles. Ces dernières figurent parmi les plus grands monolithes façonnés par l'Homme. Certaines sont encore intactes aujourd'hui, elles marquent supposément l'emplacement des tombeaux des rois d'Aksoum.

Le déclin de la civilisation survint au VII^e siècle, sous la pression des Perses et Arabes qui contestaient ses routes commerciales de la Mer Rouge. Le royaume souffrait déjà d'un appauvrissement de ses sols, dû à la surexploitation agricole.

• CONSEIL DE JEU

Les Aksumites exploitent les cartes de leur réserve de manière unique : pour eux une carte Réserve est rarement inutile. Plusieurs de leurs cartes Civilisation leur permettent d'archiver, voire de transférer leurs cartes en réserve, moyennant un précieux bonus de ressources. Toutefois, si vous envisagez d'acquérir l'une de vos cartes Réservees, vous bénéficiez aussi de plusieurs moyens de l'obtenir à prix réduit, voire de gagner des avantages supplémentaires suite à son obtention !

Lorsque vous jouez les Aksumites, les ressources de base sont un besoin vital. Faites rapidement l'acquisition de cartes génératrices de Science et de Production, afin d'acquérir vos cartes Réservees avant que leurs effets ne soient supplantés par ceux des cartes de l'Ère suivante. Gardez aussi un œil sur la pioche de Développement : en effet, dès que la partie bascule vers une nouvelle Ère, Réserver les cartes plus puissantes de cette Ère peut vous apporter un avantage décisif !

Aksoum dispose de Politiques Culturelles très versatiles. Leurs effets peuvent sembler génériques de prime abord ; mais, conjugués à vos possibilités avancées de Réserver des cartes, elles peuvent se révéler d'une puissance non négligeable. Par exemple, *Construction de Stèles* vous permet d'activer immédiatement le premier Bâtiment que vous acquérez chaque tour, qu'il provienne de votre réserve, de la piste de Développement, ou des pioches de Bâtiments de base.

D'autre part, votre Politique Culturelle *Alphabet Ge'ez* vous permet d'archiver une carte Réservee pour gagner 1 Culture, et ce une fois par tour ! Certes, pour n'importe quelle autre civilisation, cet effet serait peut-être peu utile, mais pour vous qui Réservez nombre de cartes, il s'agira d'une source de Culture essentielle !

Makéda est la Chef de guerre des Aksumites. Grâce à son effet, elle peut Réserver une carte chaque tour, lorsqu'elle conquiert une Province. Cela vous permettra de lancer de puissants combos.



14. CARTES

Ces cartes permettent de tirer parti de tous les éléments présentés dans African Empires, module Merveille naturelle inclus. Bien entendu, l'utilisation de ce dernier est optionnel. Nous vous encourageons à créer et à jouer avec vos propres cartes, voire à modifier les cartes proposées dans d'autres livrets de Monumental pour accommoder les nouvelles règles. Bonne conquête !

UN JOUR, TOUT CECI SERA À TOI

• 2 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Dominez les Montagnes, et les terres de votre adversaire seront à votre merci. Une carte où il faudra arbitrer entre le désir de conquérir le Port et la Mine alentour, et l'envie de tenir les Montagnes. Il s'agira de ne pas se tromper !



L'OMBRE DU DÉSASTRE

• 2 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

Restez-vous tranquillement à l'ombre du Volcan en profitant des richesses à proximité ? Ou bien songerez-vous qu'au final, la victoire réside ailleurs ? Quel que soit votre choix, vous risquerez vite de manquer de ressources de production et d'espace de construction ; ne négligez rien.



AUTOUR DE L'OASIS

• 2 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

Il n'y aura qu'un faible barrage à faire sauter pour se ruer sur l'Oasis centrale et conquérir la Merveille naturelle.



L'APPEL DU LARGE

• 3 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Une carte qui vous incite à rester chez vous... mais la proximité de vos voisins et la menace des Montagnes environnantes pourraient fort bien vous coûter la victoire si vous ne vous étendez pas. Soyez vigilants.



LES GRANDS LACS

• 3 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

La vaste plaine centrale au milieu des Montagnes et la richesse de la carte devraient attiser les rivalités. Les Montagnes peuvent toutefois constituer de bons remparts pour vous permettre une victoire dans votre territoire. La Merveille naturelle et ses avantages déterminants seront certainement un argument de choix dans votre arbitrage !



DANS LA CHALEUR DES BATAILLES

• 3 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

La progression sera lente et difficile pour vous dégager de votre étroit territoire. Pourtant, la richesse est au centre, et il vous faudra bien y parvenir avant vos adversaires.



LE DILEMME

• 4 JOUEURS - DIFFICULTÉ 1

Courir vers le centre où se situent toutes les richesses ou se protéger avant tout de son voisin immédiat ? La fourberie sera la clef de la victoire... ou de votre défaite !



LE VERRON

• 4 JOUEURS - DIFFICULTÉ 2

Vous ne disposez ni d'assez d'espace ni de ressources dans vos territoires, surtout face à un voisin agressif. Ne tardez pas à vous jeter sur le centre pour prendre un solide avantage, surtout si le Port vous échappe.



LA CORNE D'ABONDANCE

• 4 JOUEURS - DIFFICULTÉ 3

De l'espace et des richesses à profusion. Vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même si vous ne l'emportez pas sur vos adversaires !

