

MANUEL DES CIVILISATIONS

1. LES ÉGYPTIENS

• HISTORIQUE

L'Égypte est l'une des premières civilisations à avoir foulé la surface de la Terre. En 3 000 avant J.-C., le royaume était unifié sous la tutelle du roi Ménès, le premier roi d'une dynastie qui allait durer deux siècles. Elle-même n'était que la première d'un ensemble de dynasties qui allait régner sur l'Égypte pendant trois millénaires. Au fil des siècles, l'Égypte étendit ses frontières le long du Nil et de la Méditerranée. Ses gouverneurs et pharaons bâtirent de somptueuses merveilles telles que les Pyramides, le Sphinx, ou les villes de Memphis, Thèbes, ou Karnak.

Au cours de son histoire, l'Égypte rencontra de nombreux ennemis. Elle fut prise par la Perse en 525 avant J.-C., puis reprise par Alexandre le Grand en 332 avant J.-C. Ce furent ensuite les Ptolémées qui régnèrent efficacement jusqu'à la mort de Cléopâtre VII, en 30 avant J.-C. L'Égypte devint alors une simple province de l'Empire romain, puis de l'Empire byzantin... puis de l'empire islamique à partir de 640. Le Caire devint le siège du califat fatimide, au pouvoir pendant six siècles.

En 1517, les Ottomans prirent à leur tour le pouvoir.

L'Égypte fut brièvement occupée par les Français puis les Britanniques qui en firent un protectorat en 1882. Il fallut attendre la fin de la Première Guerre mondiale pour que l'Égypte gagne son indépendance, jusqu'à ce qu'une révolution menée par Nasser mette l'armée au pouvoir (Révolution du Mouvement des Officiers Libres).

La civilisation égyptienne est principalement connue pour ses arts et sa culture. Dans l'ombre des pyramides, d'innombrables musées, statues et reliques témoignent de son passé glorieux. À ce jour, cette civilisation vieille de 5 000 ans cache encore des mystères dans les profondeurs de ses tombeaux pharaoniques.



• CONSEIL DE JEU

L'Égypte commence la partie avec la *Barge du pharaon*. Cette carte militaire fournit 1 Militaire quand elle est activée et permet de compléter une section de Merveille lorsqu'elle est archivée, quel que soit son coût – de quoi prendre de vitesse vos adversaires ! Utilisez-la en début de partie pour les premières Merveilles, ou conservez-la jusqu'à la fin du jeu pour profiter de son pouvoir militaire jusqu'à l'utiliser sur une des Merveilles les plus chères.



Maçonnerie, la Connaissance de départ de l'Égypte, vous permet de convertir 2 ressources en Or. C'est un bon moyen de transformer des ressources inutiles, car l'Or vous permet de construire, de conquérir, ou d'acquérir des cartes Développement.



Ces deux cartes peuvent encourager l'Égypte à aller vers les merveilles, mais ce n'est pas leur seul chemin vers la victoire. Leurs Politiques Culturelles leur permettent de se spécialiser dans d'autres domaines tels que la puissance militaire (*Expansion*) ou la science (*Guildes*).

L'Égypte est menée par Ramsès et son pouvoir unique : dès qu'il conquiert une région, l'Égypte gagne 2 Production. Bien que ce pouvoir ne soit pas aussi flexible que celui d'Héraclès (gagner 1 Or), il permet de viser les Bâtiments les plus chers. L'Égypte fera tout pour laisser les autres civilisations dans l'ombre !



2. LES JAPONAIS

• HISTORIQUE

Le pays du soleil levant est un vaste archipel de plus de 6 000 îles. Les quatre plus grandes sont Hokkaido, Honshu, Shikoku et Kyushu. L'histoire du Japon est dominée par la haute silhouette des samouraïs, une classe de féroces guerriers qui a eu une influence considérable sur le pays pendant l'ère féodale.

Les samouraïs arrivèrent au pouvoir autour des X^e et XI^e siècles. Guerriers, gardes du corps ou généraux, ils avaient parfaitement leur place dans un Japon déchiré par d'innombrables guerres intestines. À la fin du XI^e, Minamoto Yoritomo fonda le shogunat, un gouvernement militaire basé sur la suprématie des samouraïs. Les shoguns allaient régner sur le Japon jusqu'en 1868, allant jusqu'à dépasser le pouvoir de l'empereur lui-même. Pendant tout ce temps, des périodes de paix allaient alterner avec des périodes de guerre menées par les daimyos, les seigneurs locaux, qui disposaient d'un pouvoir considérable et n'avaient de cesse de se battre. Le XVI^e siècle est connu sous le nom de Sengoku Jidai (« époque des provinces en guerre »), car de nombreuses batailles ravageaient villes et campagnes.

En 1868, le shogunat s'effondra et l'ère Meiji commença. L'empereur Meiji reprit le pouvoir et établit un état centralisé uni sous son règne. Le Japon se battit du côté des Alliés pendant la Première Guerre mondiale et du côté de l'Axe pendant la Seconde.

Le mythe du samouraï s'est perpétué jusqu'à nos jours et fait partie intégrante de la légende. Il a laissé une marque indélébile sur l'histoire du pays, mais cette marque n'est pas toujours authentique — le XX^e siècle empreint d'élangs de romantisme a considérablement idéalisé l'image du samouraï.



• CONSEIL DE JEU

Fierté du Japon, le *Dojo des samouraïs* est le Bâtiment spécial de cette civilisation. Pour 1 Or, il fournit 2 Militaire contre les barbares. C'est une carte puissante en début de partie, car elle vous permet de conquérir de nombreuses régions avant que vos adversaires ne puissent réagir.



La Connaissance de départ du Japon est le *Bushidō*, le fameux code d'honneur des guerriers japonais. Il permet de renforcer une carte, donc de la garder d'un tour sur l'autre au lieu de la défausser. Pouvoir garder une carte plus d'un tour est une capacité très puissante, et ce tout au long du jeu : vous pourrez l'utiliser aussi bien en début de partie que dans les derniers âges.



Les Politiques Culturelles du Japon sont tournées vers les relations avec les autres joueurs et les Villes libres. Par exemple, la politique *Diplomatie* permet de conquérir les Villes libres avec 2 ressources de moins. Si vous préférez étendre rapidement votre empire, l'*Expansion rapide* permet de conquérir des régions ennemis plus facilement. D'autres politiques culturelles vous permettent de copier les cartes des autres joueurs.



Le Japon est mené par Miyamoto Musashi, un guerrier à la lame aussi fine que sa plume — il est autant connu pour ses faits d'armes que pour ses écrits. Lorsqu'il conquiert une Province, vous gagnez 2 Science. Cette compétence unique vous permet de développer rapidement vos Connaissances, surtout si vous gagnez de la Science en plus grâce aux jetons Barbares/Monstres que vous obtenez !

3. LES DANOSIS

• HISTORIQUE

Le Danemark est un royaume très ancien. Il se compose d'une petite péninsule, le Jutland, et de plus de 400 îles dispersées dans la mer du Nord et la mer Baltique. Le Danemark fait partie de la Scandinavie, avec la Suède et la Norvège – deux pays qui ont joué un rôle dans l'histoire du Danemark.

L'ère des Vikings a débuté à la fin du VIII^e siècle. Les hommes du Nord commencèrent à explorer l'Europe, en se servant de la mer et des voies fluviales pour le commerce, les raids, la colonisation et la conquête. Nombre de documents historiques attestent que ce type d'exploration ne se passait pas sans heurts – les Vikings étaient des combattants brutaux capables de piller et détruire tout ce qui se trouvait sur leur passage. Bientôt, leur réputation seule suffit à effrayer les populations, dont certaines préféraient offrir une rançon plutôt que de voir leur village incendié et rasé. Au fil des siècles, les Vikings s'installèrent en plusieurs endroits d'Europe, notamment en Angleterre ou en France, où ils fondèrent la Normandie. À la fin du X^e siècle, le peuple danois fut uni par le roi Harald Blåtand, « à la dent bleue ».



Au Moyen-Âge, le Danemark forma une confédération avec la Suède et la Norvège : l'Union de Kalmar. Les trois pays étaient placés sous le règne de Marguerite I^e de Danemark, qui fut la première et unique femme au pouvoir dans ce pays, jusqu'à Marguerite II qui règne à l'heure actuelle. Aujourd'hui, le Danemark forme une monarchie parlementaire, membre de l'Union européenne.

• CONSEIL DE JEU

Le Danemark commence la partie avec une carte spéciale, le Dolmen. Cette carte permet un accès plus facile aux politiques culturelles, au détriment de la puissance militaire... mais certaines cartes valent le sacrifice !



Sa Connaissance de départ est l'Exploration, qui permet de déplacer gratuitement un explorateur. Idéal pour savoir ce qui attend vos fiers Vikings ! Cet effet permet aux Danois d'accéder plus rapidement aux bénéfices de chaque région, ainsi qu'à leurs jetons Production et aux Marchés – pour les piller avant que l'adversaire n'ait le temps de le faire !

Les Politiques Culturelles du Danemark sont d'aspect militaire. Les raids vous donnent 1 Or lorsque vous prenez une région côtière – les Vikings savent exploiter la mer ! Le Pillage a un effet similaire en vous offrant 1 Production lorsque vous prenez une région. La Culture guerrière, en revanche, vous permet de dépenser 2 Militaire pour gagner 1 Culture. Encore une fois, le sacrifice vaut le coup si vous vissez des avantages permanents ou la domination culturelle à la fin de la partie.



4. LES CHINOIS

• HISTORIQUE

Tout comme l'Égypte, la Chine est une ancienne civilisation, si ce n'est la plus ancienne. La civilisation chinoise est née sur les rives du fleuve Jaune, dans la grande plaine du Nord. La première dynastie connue, celle des Xia, a commencé à régner autour de 2000 avant J.-C. Puis vinrent les Shang, les Zhou, et de nombreuses guerres civiles, jusqu'à l'apparition de l'État de Qin, issue de la dynastie des Zhou, et qui donna son nom au pays. Le roi de Qin établit le premier état unifié, autour de 3 siècles avant J.-C.



Il s'agissait là du premier empire chinois, et le roi de Qin, Zheng, ne tarda pas à se proclamer empereur de la dynastie Qin, qui n'allait cependant régner qu'une quinzaine d'années. Elle fut remplacée par les Han, qui étendirent le territoire de la Chine à la force de leurs armées. L'économie, la technologie et la culture chinoises allaient connaître des progrès considérables dans les siècles qui suivirent, sous le règne des Tang et des Song. Au X^e siècle, il y avait déjà plus de 100 millions de sujets dans l'empire. En 1271, les Mongols de Kubilai Khan envahirent le pays et y fondèrent leur propre dynastie. Puis vinrent les Ming, qui conservèrent le pouvoir jusqu'à la création de la République de Chine en 1912.

La technologie chinoise eut une influence considérable sur le reste du monde, particulièrement ses Quatre Grandes Inventions : le papier, la poudre, la boussole, et l'imprimerie à caractères amovibles. La civilisation chinoise fut aussi l'artisan de merveilles telles que la Grande Muraille (qui n'est pas visible depuis l'espace, contrairement à une légende tenace), l'Armée de Terre cuite, ou la Tour de Porcelaine de Nankin qui a aujourd'hui disparu.

• CONSEIL DE JEU

Le Bâtiment spécial des Chinois est le *Fabricant de papier*. Il permet d'échanger de l'Or contre deux ressources différentes. En le combinant avec une *Mine*, vous pouvez obtenir 1 Militaire et 1 Production grâce à l'Or, et récupérer aussitôt votre Or grâce à la *Mine*! Un tel bâtiment vous permet aussi de gagner en flexibilité en fonction de vos plans et des cartes qui apparaissent en cours de jeu.



La Connaissance de départ de la Chine est la *Pyrotechnie*, qui permet d'affiner votre deck en archivant des cartes. Bien entendu, vous ne devriez pas archiver trop de cartes – si vous retirez toutes vos cartes militaires, vous ne pourrez plus conquérir le plateau, sauf en allant chercher des *Champs de tir* ou d'autres cartes militaires. Les autres civilisations peuvent aussi archiver des cartes, mais la *Pyrotechnie* permet de le faire très facilement.



Comme les autres civilisations, la Chine peut développer diverses Politiques Culturelles qui récompensent la diversité de vos actions. *Recherche et développement* vous fait gagner de l'Or si vous activez une Merveille et une Connaissance dans le même tour ; *Taxation* a le même effet si vous récupérez une ressource basique de chaque type dans le même tour. D'autres politiques récompensent des situations spéciales, comme les *Visites guidées* qui vous donnent de la Culture lorsque vous terminez une Merveille.

L'héroïne légendaire *Hua Mulan* est à la tête de la Chine. Lorsqu'elle conquiert une région, vous pouvez piocher deux cartes de votre deck et en utiliser une, ce qui renforce encore la flexibilité de votre civilisation. En anticipant bien, vous saurez quelles cartes seront au sommet de votre deck, et pourrez déclencher de puissants combos.



5. LES GRECS

• HISTORIQUE

Au sud de la péninsule des Balkans, la Grèce repose au carrefour de l'Europe, de l'Asie et de l'Afrique, et est considérée comme le berceau de la civilisation occidentale. C'est en Grèce que sont nées la démocratie, la philosophie et la littérature occidentales, de même que l'historiographie, la politologie, et bien d'autres disciplines.



La Grèce fut unifiée par Philippe de Macédoine au IV^e siècle avant J.-C. Jusqu'alors, les Grecs étaient organisés en plusieurs cités-États (ou « polis ») indépendantes réparties dans la région méditerranéenne. Bien que Philippe de Macédoine fût un chef tout à fait compétent, il fut éclipsé par son fils qui conquit la moitié du monde connu – le fameux Alexandre le Grand. Cette période de l'histoire, que l'on nomme l'ère classique, est l'âge d'or de la Grèce. C'est l'âge du roi Léonidas, de Socrate, de Platon ou encore d'Aristote, et un progrès phénoménal pour les arts, l'architecture, la littérature et la science. Mais, la guerre y fut aussi omniprésente, car Alexandre emmenait ses hommes dans de terribles batailles qui ne cessèrent qu'à sa mort.

La Grèce tomba ensuite sous le contrôle de l'Empire romain, au II^e siècle après J.-C. Elle forma les bases de l'Empire byzantin, dominé par la culture et la langue grecque. Ce même empire fut ensuite pris par les Ottomans, jusqu'à la guerre d'indépendance de la Grèce en 1830.

La civilisation grecque a laissé une empreinte durable sur le monde moderne. De nombreuses démocraties sont construites sur le modèle grec. L'architecture grecque fait toujours école et sert de référence pour bien des bâtiments modernes. Et la Grèce elle-même abrite encore dix-huit sites classés au patrimoine mondial de l'UNESCO, témoins de la grandeur de sa civilisation.

• CONSEIL DE JEU

Les Grecs commencent la partie avec la Caserne des hoplites. Lorsqu'il est activé, ce Bâtiment vous offre 1 Militaire pour chaque Bâtiment Militaire commun activé à ce tour. Au début de la partie, cela vous permet de conquérir rapidement les régions du plateau et de profiter de leurs ressources.



La connaissance de départ de la Grèce est la Philosophie. Elle vous permet de transformer une ressource de base en une autre ressource. Par exemple, 1 Production contre 1 Militaire, ou 1 Militaire contre 1 Science, etc. Cela peut vous donner la ressource manquante pour compléter une Merveille, conquérir une Province, ou développer une Connaissance.

Tout comme les autres civilisations, la Grèce peut rapidement se tourner vers ses Politiques Culturelles pour accélérer son développement. La Poliorcétaire est une valeur sûre pour une stratégie militaire, permettant d'échanger 1 Science contre 2 Militaire une fois par tour. D'autres Politiques Culturelles sont accessibles en cours de jeu, à vous de les agencer savamment pour en tirer le meilleur parti !

La Grèce est menée par Hercule. Lorsqu'il conquiert une région, il gagne 1 Or. Cette précieuse ressource peut vous permettre de vous développer dans de nombreuses directions... à vous de choisir ! Sans vous tromper...



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, Phil Pettifer, Gersende Cheylan & Jérémie Tordjman.

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, 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, Goodname Studio & Martin Mottet.

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

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

UN MOT DE L'AUTEUR :

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

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

