

- MATTHEW DUNSTAN -

MONUMENTAL™



LIVRET DE RÈGLES

1. BUT DU JEU

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

2. MISE EN PLACE

• PLATEAU DE JEU

1. Choisissez votre plateau de jeu parmi les mises en place proposées dans le **LIVRET DES PLATEAUX DE JEU** en fonction du nombre de joueurs. Assemblez les tuiles comme indiqué sur le schéma. Vous pouvez également créer votre propre plateau de jeu (voir *Créer son plateau de jeu* p. 4).
2. Placez les jetons Barbare/Monstre et les jetons Ville libre face cachée avec le numéro visible. Retirez au préalable les jetons Barbare/Monstre comportant les noms des Monstres si vous jouez sans le module Monstres (voir *Module Monstres* p.14)
3. Pour chaque Marché, prenez les 5 jetons du même nom, puis choisissez au hasard un nombre de jetons équivalant au nombre de joueurs. Placez les jetons Marché en une pile face cachée comme indiqué sur la mise en place.
4. Placez un jeton Production sur chaque tuile du plateau (sauf les tuiles Capitale, Eau et les tuiles ayant un Marché), comme indiqué sur la mise en place.
5. Rangez dans la boîte les jetons Barbare/Monstre, Ville libre, Production et Marché non utilisés. Vous n'en aurez pas besoin pour le reste de la partie.
6. Placez les jetons Or et Culture à côté du plateau de jeu. Ces éléments constituent la réserve générale.
7. Placez également les pions de ressources (Production, Militaire et Science) et Construction de Merveille dans la réserve générale.

• CARTES DÉVELOPPEMENT

Triez les cartes Développement par Ère (I, II, III) et mélangez séparément chaque paquet.

Formez la pioche de Développement face cachée en empilant ces 3 paquets : placez les cartes de l'Ère moderne en bas, celles de l'Ère médiévale au milieu, puis les cartes de l'Ère classique en haut.

Ajoutez la carte séparation correspondante (I, II, III) au-dessus de chaque pile. Les cartes de séparation seront retirées du jeu lorsqu'elles seront révélées.

Placez la pioche de Développement à proximité du plateau.

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



Colosse de Rhodes



Notre-Dame



I.S.S

Pour une partie plus longue, vous pouvez intégrer à vos parties une Ère supplémentaire : la Renaissance. Pour ce faire, mélangez les 12 cartes de la Renaissance et placez-les entre les Ères II et III, surmontées de la carte de séparation Renaissance.

Le jeu contient également deux Modules de jeu supplémentaires (les Héros et les Monstres) qui peuvent être joués séparément ou combinés pour apporter plus de variété à vos parties (voir *Module Héros* p. 13 et *Module Monstres* p. 14). Nous vous recommandons de ne pas les utiliser lors de vos premières parties.

• CARTES BÂTIMENTS DE BASE

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

• MISE EN PLACE DE LA CITÉ

Choisissez une civilisation parmi les cinq disponibles : les Chinois, les Danois, les Égyptiens, les Grecs et les Japonais. Chaque civilisation dispose d'un jeu de cartes communes à toutes les civilisations, ainsi que de plusieurs cartes qui lui sont propres : 1 Connaissance, 1 Chef de guerre, 1 Bâtiment spécial et 5 Politiques Culturelles (voir *Description des cartes* p. 16).



Cartes Renaissance (marquées d'un R)

Une carte Égyptienne



Les Civilisations :



Chine



Danemark



Égypte



Grèce



Japon

Prenez les éléments correspondant à votre Civilisation :

- 15 cartes Civilisation
- 5 cartes Politique Culturelle
- 1 carte Chef de guerre
- 10 Unités : 1 Chef de guerre et 9 Soldats
- 2 Explorateurs
- 2 Avant-postes



Les cartes d'une Civilisation



Les jetons d'une civilisation

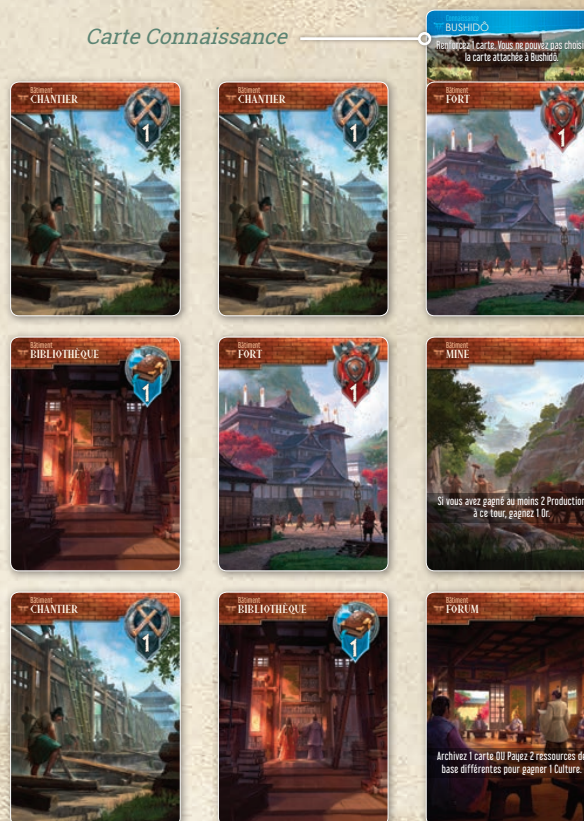
Rangez dans la boîte les composants des Civilisations non jouées.

Mélangez les 15 cartes Civilisation, puis tirez 9 cartes, une par une, pour former devant vous une grille de 3x3 cartes (3 lignes et 3 colonnes) : ces 9 cartes sont votre CITÉ.

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

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

Carte Connaissance



Exemple d'une Cité de départ

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

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

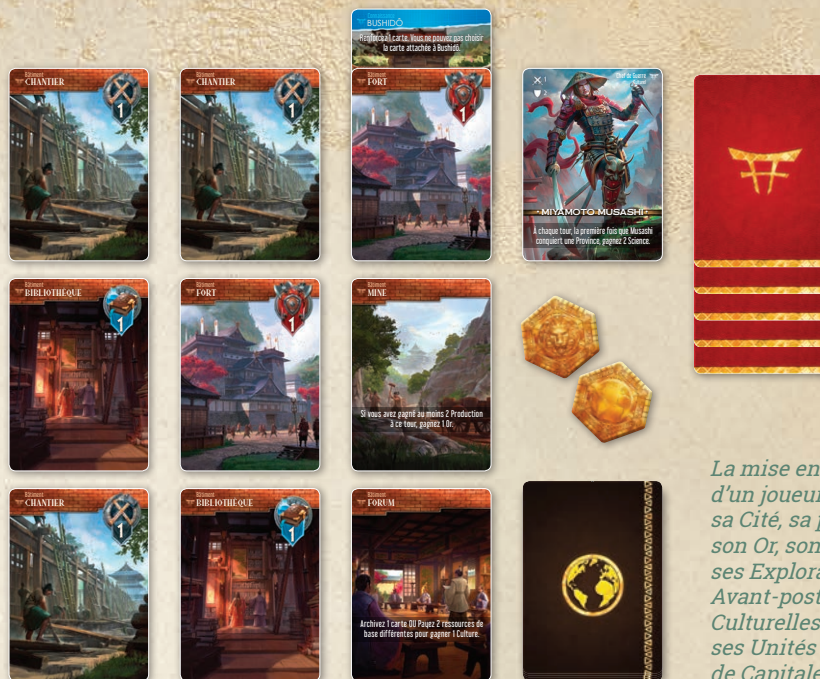
Placez vos cartes Politique Culturelle face cachée à côté de votre Cité. Vous pouvez les consulter aussi souvent que vous le désirez.

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

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

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

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



La mise en place complète d'un joueur comprenant sa Cité, sa pioche de Cité, son Or, son Chef de guerre, ses Explorateurs, ses Avant-postes, ses Politiques Culturelles ainsi que ses Unités sur sa tuile de Capitale.

• LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Révélez les 6 premières cartes de la pioche de Développement et placez-les en ligne à droite de la pioche pour créer la **PISTE DE DÉVELOPPEMENT**.



Une Piste de développement de départ

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



Une Piste de développement de départ pour une partie à 2 joueurs.

• CRÉER SON PROPRE PLATEAU DE JEU

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

Toutefois, vous devez respecter quelques consignes :

- Prenez 1 jeton Ville libre par joueur et placez-les aléatoirement sur les tuiles Province (hormis les tuiles Eau et Capitale). Il ne peut pas y avoir plus d'une Ville libre par Province.
- Placez aléatoirement 1 jeton Barbare/Monstre face numérotée visible sur chaque tuile Province restante (hormis les tuiles Eau et Capitale).
- La valeur des jetons Barbare/Monstre placés autour des tuiles Capitale doit être la même pour chaque joueur (de valeur 1 ou 2 uniquement).
- Placez aléatoirement 1 Marché par joueur sur les Provinces du plateau (hormis les tuiles Eau et Capitale). Pour chaque Marché, prenez autant de jetons que de joueurs et placez-les en une pile face cachée. Ainsi, pour une partie à 3 joueurs, vous aurez 3 Marchés de 3 jetons chacun. Il ne peut pas y avoir plus d'un Marché par Province.
- Placez 1 jeton Production sur chaque tuile Province, sauf pour les tuiles Eau et celle avec un Marché.

3. COMMENT JOUER

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

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

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

3.1. ACTIVER LA CITÉ

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

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



Une ligne et une colonne de cartes ont été activées dans cette Cité.

Ici, une carte Connaissance a été activée en même temps que le Bâtiment auquel elle est liée.

Vous gagnez immédiatement les ressources indiquées dans le coin supérieur droit des cartes activées.

Les effets des cartes activées interviennent lors de la deuxième phase de votre tour : Effectuer les actions.

• RESSOURCES DE BASE

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

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

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

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

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

CES RESSOURCES NE PEUVENT PAS ÊTRE CONSERVÉES D'UN TOUR SUR L'AUTRE. Vous devez les utiliser pendant ce tour. À la fin de votre tour, vous perdez toutes vos ressources de base non utilisées, en les remettant dans la réserve générale.

En revanche, les jetons Production ou Marché, que vous obtenez depuis le plateau de jeu, restent dans votre réserve jusqu'à ce que vous choisissiez de les utiliser. Vous pourrez les utiliser pendant ce tour ou les tours suivants.

• RESSOURCES ADDITIONNELLES

Le jeu comprend deux autres ressources : 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), excepté la Culture.

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

Ils ne sont pas défaussés à la fin de votre tour comme les ressources de base non utilisées. Vous pourrez les utiliser pendant ce tour ou les tours suivants.

3.2. EFFECTUER LES ACTIONS

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

Vous ne pouvez utiliser l'effet d'une carte qu'une fois pendant votre tour (sauf si la carte indique une action spécifique). Si vous déclenchez simultanément plusieurs effets, comme celui de votre Chef de guerre et d'un jeton Barbare/Monstre ou d'un jeton Ville libre, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel résoudre ces effets.

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

VOUS POUVEZ EFFECTUER LES ACTIONS SUIVANTES :

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

REMARQUE : l'Or peut remplacer n'importe quelle ressource de base (Production, Science ou Militaire), mais pas la Culture, 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, Merveille ou Connaissance, soit depuis la Piste de développement, soit parmi les Bâtiments de base.

Le coût d'acquisition est indiqué sur la carte, dans le coin inférieur gauche (voir *Description des cartes* p. 16).

• CARTE BÂTIMENT

Pour Acquérir une carte Bâtiment (un Bâtiment de base ou un Bâtiment de la Piste de développement), payez le coût en Production indiqué sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la face cachée au sommet de votre pioche de Cité.

Si l'une des piles de Bâtiments de base est vide, vous ne pouvez plus faire l'acquisition de ce type de Bâtiment.

• CARTE CONNAISSANCE

Pour Acquérir une carte Connaissance de la Piste de développement, 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 MERVEILLE

Les Merveilles ont deux étapes de construction. Pour Acquérir une carte Merveille de la Piste de développement, payez le premier coût en Production indiqué sur la carte (le cercle le plus à gauche). Prenez ensuite la carte et placez-la à côté de votre Cité, en déposant un pion Construction de Merveille sur le cercle de gauche. Vous avez accompli la première étape de construction de votre Merveille.

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

• COMPLÉTER UNE MERVEILLE

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

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

Lorsque vous Complétez une Merveille, bénéficiez immédiatement de bonus de construction, précédé d'une icône d'éclair (en prenant les ressources gagnées dans la réserve générale, si applicable). Placez la carte Merveille face cachée au **SOMMET** de votre pioche de Cité et remettez le pion Construction de Merveille dans la réserve générale.

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

Si vous ne pouvez pas placer votre jeton Merveille (si vos tuiles contiennent toutes déjà une Merveille), vous ne pouvez pas Compléter de Merveille.

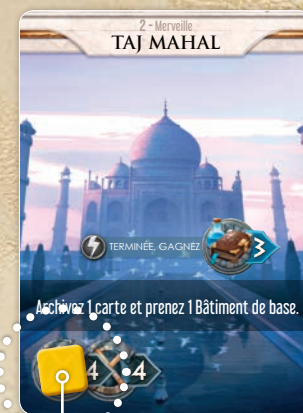
• DÉVELOPPER UNE POLITIQUE CULTURELLE

Développer des Politiques Culturelles vous permet de bénéficier de capacités supplémentaires.

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 Culture, la deuxième coûte 2 Culture, etc.

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

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



Pion de construction



Lorsque vous développez une nouvelle Politique Culturelle, recouvrez la carte précédente en laissant son effet d'acquisition visible. L'effet permanent est maintenant remplacé par celui de la nouvelle Politique Culturelle. Marquez immédiatement l'effet d'acquisition de la nouvelle Politique Culturelle **PLUS** celui de toutes les politiques précédemment développées.

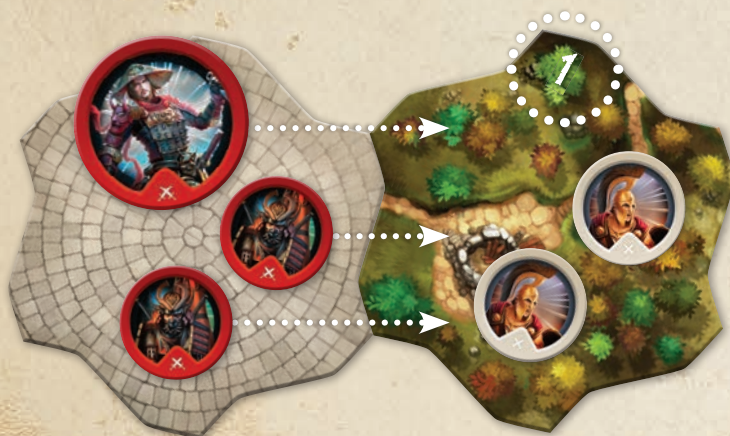


• CONQUÉRIR UNE PROVINCE

Au début de la partie, vous disposez de 10 Unités (1 Chef de guerre et 9 Soldats) présents dans votre Capitale. **VOS EXPLORATEURS NE SONT PAS DES UNITÉS.**

Vous pouvez attaquer n'importe quelle Province **ADJACENTE À UNE TUILE QUE VOUS CONTRÔLEZ** (Capitale ou Province) en dépensant du Militaire. **CHACQUE MILITAIRE QUE VOUS DÉPENSEZ VOUS PERMET DE DÉPLACER UNE UNITÉ** dans la Province ciblée.

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



Le joueur Japonais (rouge) doit utiliser 3 Unités pour Conquérir la Province du joueur Grec (blanc) dont la valeur de défense est de 1 (terrain) + 2 (Unités) = 3 au total.

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



Les Japonais utilisent des Unités de 2 Provinces différentes pour envahir la Province Grecque les séparant.

Vous pouvez utiliser les mêmes Unités pour mener plusieurs conquêtes dans le même tour, tant que vous payez 1 Militaire pour chaque Unité qui participe à la conquête.

Vous ne pouvez **JAMAIS ABANDONNER UNE TUILE QUE VOUS CONTRÔLEZ**, sauf votre Capitale. Vous devez toujours laisser au moins une Unité ou un Avant-poste sur une Province que vous contrôlez.

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

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

• CONQUÉRIR UNE PROVINCE BARBARE

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



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

Quand vous attaquez une Province contenant un jeton Barbare/Monstre :

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

• CONQUÉRIR UNE PROVINCE VILLE LIBRE

La valeur de défense d'une Province Ville libre est égale à la valeur du terrain.

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

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

Quand vous attaquez une Province contenant un jeton Ville libre :

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

• CONQUÉRIR UNE PROVINCE ENNEMIE

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

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



EXEMPLE : une Province de valeur 2 contenant 1 Soldat, 1 Chef de guerre, 1 Avant-poste et Stonehenge a une valeur de défense totale de 10 (2 + 1 + 2 + 3 + 2).

Lorsque vous attaquez une Province ennemie :

- déplacez dans la Province à conquérir un nombre d'Unités égal à la valeur de défense de cette Province ;
- renvoyez les Unités ennemies dans leur Capitale. Les Avant-postes qui se trouvaient sur la Province conquise regagnent la réserve de leur propriétaire.

• DÉPLACER VOTRE CHEF DE GUERRE

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

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

• EFFECTUER UNE MANŒUVRE MILITAIRE

Vous pouvez Effectuer une manœuvre militaire pour déplacer une ou plusieurs Unités dans les Provinces que vous contrôlez.

PAYEZ 1 MILITAIRE PAR UNITÉ QUE VOUS DÉPLACEZ d'une Province à une autre. Vous devez contrôler les deux Provinces, et elles doivent être soit adjacentes, soit reliées par une série ininterrompue de Provinces sous votre contrôle.



En dépensant une ressource militaire, le joueur déplace une Unité de la Province de gauche vers celle de droite, qu'il contrôle également.

• CONSTRUIRE UN AVANT-POSTE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez construire gratuitement un Avant-poste. Pour ce faire, **RENOYEZ 3 UNITÉS** (Chef de guerre ou Soldats) **PARTAGEANT LA MÊME PROVINCE À VOTRE CAPITALE**. Puis, placez un Avant-poste sur la Province.

Toutefois, vous devez respecter quelques consignes :

- vous ne pouvez avoir qu'un seul Avant-poste par Province ;
- vous ne pouvez avoir que 2 Avant-postes sur le plateau en même temps ;
- une fois construit, un Avant-poste ne peut pas être déplacé.

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

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

Le joueur remplace ses 3 Unités par un Avant-poste (les Unités retournent dans sa Capitale).



• JEUER LES EXPLORATEURS

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

PAYEZ UNE RESSOURCE MILITAIRE POUR DÉPLACER UN EXPLORATEUR vers une Province adjacente, sans tenir compte du joueur qui la contrôle. Vous pouvez déplacer votre Explorateur de plusieurs Provinces à la fois, tant que vous payez 1 Militaire par tuile de déplacement.

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

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

Vous pouvez utiliser le jeton Marché ou Production dès son obtention, ou le garder pour plus tard. Lorsque vous choisissez d'utiliser un jeton Production, défaussez-vous en et gagnez 1 Production (qui sera perdu à la fin du tour si inutilisé).

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

IMPORTANT : l'Explorateur n'est pas une Unité, et ne peut donc ni Conquérir ni contrôler de Provinces.

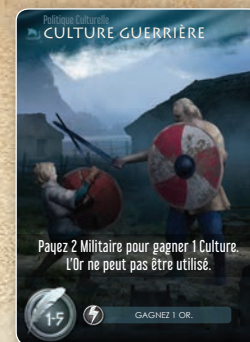
• UTILISER L'EFFET D'UNE CARTE ACTIVÉE DANS VOTRE CITÉ OU LA POLITIQUE CULTURELLE ACTIVE

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

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

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

Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser l'effet d'une carte, qu'elle soit activée ou non.



• ACCOMPLIR UN PROGRÈS SCIENTIFIQUE

Payez 2 **SCIENCE** pour **PIOCHER ET UTILISER** la carte du sommet de votre pioche de Cité. Une fois que vous avez résolu tous ses effets, défaussez-la.

3.3. COMPLÉTER LA CITÉ

• AJOUTER DES CARTES

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

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



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

SI VOUS TIREZ UNE CONNAISSANCE, placez-la dans votre Cité, puis tirez une seconde carte et placez-la par-dessus de telle sorte qu'elle la recouvre en laissant l'effet de la carte Connaissance visible (comme lors de la mise en place).

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

• MÉLANGER LA DÉFAUSSE

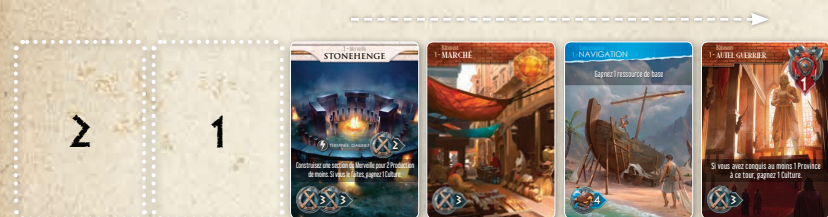
Si vous devez piocher une carte et que votre pioche de Cité est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

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

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

3.4. COMPLÉTER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

SI VOUS AVEZ ACQUIS AU MOINS UNE CARTE DANS LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT durant votre tour, décalez les cartes restantes vers la droite. Puis, comblez les espaces vides de droite à gauche avec des cartes de la pioche de Développement, jusqu'à avoir à nouveau 6 cartes.

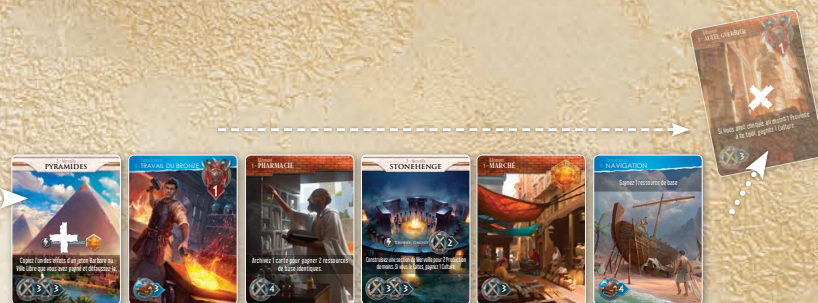


Les cartes restantes dans la Piste de développement sont décalées vers la droite tandis que de nouvelles cartes sont piochées pour la compléter de nouveau.

Ne tenez pas compte de l'Ère des cartes piochées ; en revanche, retirez de la partie toute carte de séparation piochée.

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

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



La carte la plus à droite est défaussée. La Piste est décalée vers la droite, tandis qu'une nouvelle carte vient la compléter.

• PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, il y a 2 Pistes de développement de 3 cartes chacune. Appliquez les règles normales en considérant chaque piste indépendamment :

SI VOUS AVEZ PRIS UNE OU PLUSIEURS CARTES DANS UNE SEULE PISTE : décalez les cartes restantes dans cette Piste vers la droite, puis installez autant de cartes que nécessaire pour que cette piste contienne de nouveau 3 cartes. Dans la piste où vous n'avez rien pris, défaussez la carte la plus à droite, décalez les deux cartes restantes vers la droite, et installez une carte pour combler l'espace vacant à gauche.



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

La piste du bas n'ayant pas été utilisée ce tour, la carte de droite est défaussée. Les cartes restantes sont décalées vers la droite, et une nouvelle carte est ajoutée.

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

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



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

4. FIN DU JEU

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

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

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

Chaque joueur marque des points comme suit :

- Pour chaque **PROVINCE CONTRÔLÉE** : 1 POINT.
- Pour chaque **CONNAISSANCE POSSÉDÉE** : 1 POINT.
- Pour chaque **MERVEILLE COMPLÉTÉE** : 2 POINTS.
- Pour chaque **POLITIQUE CULTURELLE DÉVELOPPÉE** : 2 POINTS

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

• DOMINATION

Les joueurs remportent aussi un bonus de domination s'ils atteignent la suprématie dans les domaines suivants :

- Le plus grand nombre de **PROVINCES CONTRÔLÉES** : 3 POINTS
- Le plus grand nombre de **CONNAISSANCES POSSÉDÉES** : 3 POINTS
- Le plus grand nombre de **MERVEILLES COMPLÉTÉES** : 3 POINTS
- Le plus grand nombre de **POLITIQUES CULTURELLES DÉVELOPPÉES** : 3 POINTS

En cas d'égalité pour le bonus de domination, les joueurs concernés marquent chacun 3 points. Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a **LE PLUS D'OR QUI L'EMPORTE**. Si l'égalité persiste, ce sont les jetons Culture qui départagent les joueurs ex aequo. S'il y a encore égalité après ces deux étapes, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Le jeu comporte également un plateau de score numéroté pour faciliter le décompte des points en fin de partie à l'aide des jetons Civilisation. Vous pouvez également l'utiliser en cours de partie.



Le plateau de score et les jetons Civilisation.

5. MODULE AUTOMA

Le module Automa est composé de 20 cartes (15 cartes Action et 5 cartes Civilisation) qui vous permettent de jouer contre un adversaire sans contrôleur humain. Vous pouvez par exemple jouer en solo contre l'Automa, en le mettant aux commandes de la civilisation de votre choix.

5.1. MISE EN PLACE

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

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



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

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



L'Automa joue toujours en dernier, après les joueurs humains.

5.2. COMMENT JOUER

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

Au tour de l'Automa, tirez puis révélez, l'une après l'autre, les deux premières cartes de sa pioche. Pour chaque carte, effectuez les actions indiquées dans l'ordre de tirage. Prenez soin de terminer une action avant de commencer l'autre. Si un effet indique que l'Automa doit piocher une autre carte, tirez-la et ajoutez-la aux cartes déjà révélées. Son effet s'activera après ceux déjà révélés au préalable.

Certaines actions sont spécifiques. Elles commencent par « Si... » suivi d'un adjectif : Architectural, Culturel, Économique, Agressif ou Technologique. Ces effets ne s'activent que si la spécialisation correspond à celle de la carte Chef de guerre de l'Automa. Si ce n'est pas le cas, ignorez l'action.



La seconde carte action (à droite) voit son action spécifique activée, car Miyamoto Musashi est de type Culturel, comme spécifié sur sa carte.

Si l'Automa ne peut pas faire une action (par exemple, Acquérir une Connaissance alors qu'il n'y en a aucune dans la Piste de développement), il gagne 2 Or en échange.

À la fin du tour de l'Automa, complétez la Piste de développement comme d'habitude.

5.3. LES ACTIONS

• GAGNER UNE CARTE DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Si l'Automa gagne une carte de la Piste de développement, placez la carte face visible dans sa zone de jeu. N'appliquez pas les effets de ces cartes pour l'Automa. Les cartes sont seulement prises en compte pour le décompte des points.

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



L'Automa doit prendre une carte Bâtiment. Il prend par défaut le Bâtiment le plus éloigné de la pioche (donc la plus à droite) ; ici, le Marché.

• CONSTRUIRE UNE MERVEILLE

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

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

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



L'Automa possède un jeton Merveille par Province. Il place donc ses nouvelles Merveilles sur sa Capitale.

• DÉVELOPPER UNE POLITIQUE CULTURELLE

Si l'Automa développe une Politique Culturelle, révéléz la première carte de sa pile de Politiques Culturelles. N'appliquez pas les effets de ces cartes pour l'Automa.

• CONQUÉRIR UNE PROVINCE

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



Pour Conquérir une Province, l'Automa n'a besoin que d'un Soldat (pris dans sa Capitale) et de son Chef de guerre (où qu'il se trouve).

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

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

• DÉPLACER LES EXPLORATEURS

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

Si la Province contient un jeton Production, l'Automa obtient celui-ci. Dès que l'Automa obtient 2 jetons Production, il s'en défait et obtient 1 Or en échange. Si la Province contient un Marché, prenez le jeton Marché au sommet de la pile et faites gagner autant d'Or à l'Automa que la valeur indiquée par le jeton. Par exemple, si le jeton indique 4 Militaire, l'Automa gagne 4 Or. Si l'Automa a récupéré un jeton de chacun des Marchés, défaites-les immédiatement et renvoyez ses deux Explorateurs à sa Capitale. Ces derniers peuvent à nouveau aller chercher des jetons Marché sur le plateau.

5.4. CALCUL DU SCORE

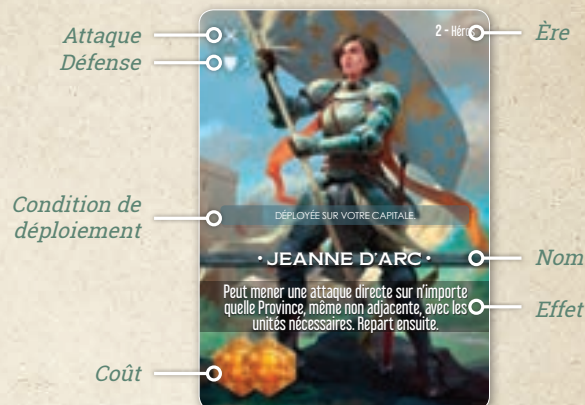
L'Automa marque des points dans chaque catégorie comme un joueur humain. Il peut également gagner les bonus de Domination, et remporte également 1 POINT PAR TRANCHE DE 3 OR en sa possession.

L'Automa gagne la partie s'il possède le score le plus élevé à la fin de la partie.

6. MODULE HÉROS

Ce module vous permet d'ajouter à vos parties de grandes figures de l'Histoire, qui vous offriront de puissants effets en échange de quelques pièces d'Or.

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

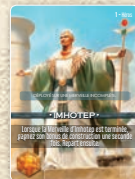


6.1. MISE EN PLACE

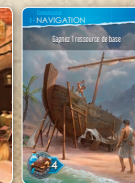
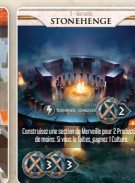
Prenez au hasard une carte Héros (deux pour 4 joueurs) par Ère et ajoutez-les à la pioche de Développement, mélangées parmi les cartes de leur Ère correspondante.

6.2. RÉVÉLER UNE CARTE HÉROS

Lorsqu'un Héros apparaît sur la Piste de développement, placez-le face visible au-dessus de la Piste (sous les piles de Bâtiments de base). Prenez le jeton correspondant et posez-le sur la carte. Piochez immédiatement une nouvelle carte de remplacement pour la Piste de développement.

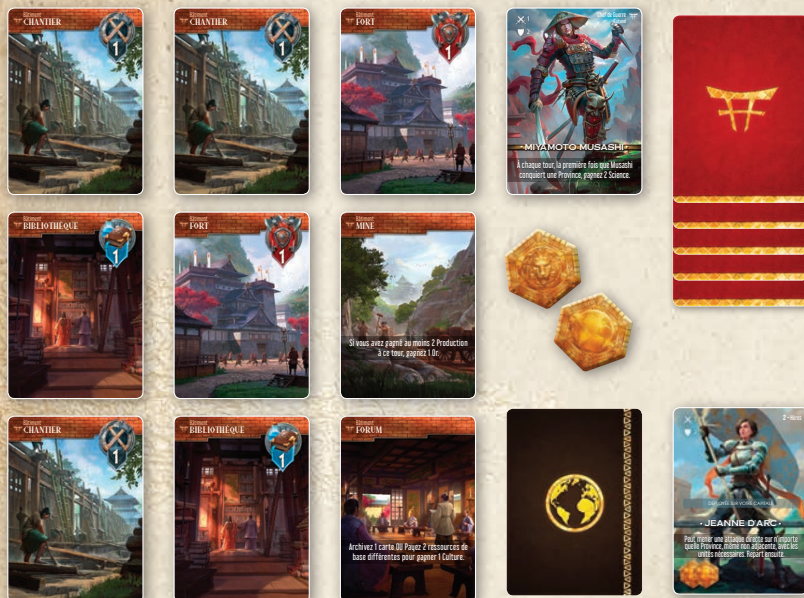


Placez la carte Héros au-dessus de la Piste de développement avec son jeton Héros. Complétez la piste avec une nouvelle carte.



6.3. ACQUÉRIR UNE CARTE HÉROS

UNE FOIS PAR TOUR, pendant votre tour, vous pouvez Acquérir une carte Héros révélée en payant son coût en Or (indiqué en bas à gauche de la carte). Si vous le faites, placez la carte Héros face visible à côté de votre Cité, puis récupérez le jeton correspondant et déployez-le à l'endroit indiqué sur la carte.



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

Si un Héros possède une valeur d'attaque, il compte comme une Unité et peut être utilisé pour Conquérir une Province.



6.4. RENDRE UNE CARTE HÉROS

Lorsque sa condition de renvoi est remplie, renvoyez immédiatement la carte, accompagnée de son jeton, au-dessus de la Piste de développement.

IMPORTANT : vous ne pouvez contrôler qu'**UN SEUL HÉROS À LA FOIS**. Si vous en obtenez un nouveau, vous devez remettre celui déjà en votre possession au-dessus de la Piste de développement.

7. MODULE MONSTRES

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



7.1. MISE EN PLACE

Définissez le nombre de Monstres vous souhaitez utiliser (nous vous déconseillons de dépasser 3). Prenez au hasard le nombre correspondant de jetons Barbare/Monstre comportant des noms de Monstre à leur verso et mélangez-les aux autres jetons Barbare/Monstre que vous placerez sur le plateau de jeu, puis placez l'ensemble des jetons sur le plateau comme d'habitude.



Exemple : ce jeton Barbare/Monstre déclenche l'apparition du Mogwai une fois révélé.

7.2. RÉVÉLER UN MONSTRE

Si vous révélez un jeton Barbare/Monstre comportant un nom de Monstre (suite à la conquête d'une Province), recevez immédiatement 1 Culture. Puis, prenez le jeton Monstre correspondant et placez-le dans la Province où était placé le jeton (sauf le Kraken, qui apparaît sur la tuile Eau la plus proche).



Suite à une conquête, le jeton Barbare/Monstre présent sur la Province déclenche l'apparition du Mogwai.

Placez le jeton Monstre correspondant sur la Province.

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

Prenez le jeton Barbare/Monstre et placez-le sous la carte de la Piste de développement qui correspond au nombre de joueurs +1 en partant de la pioche. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, placez le jeton sous la 5^e carte.



Pour une partie à 4 joueurs, le jeton Barbares/Monstre est placé sous la 5^e carte de la Piste de développement.

La présence d'un Monstre dans une Province ne prive pas son occupant du contrôle de la Province, et les Explorateurs peuvent toujours s'y déplacer. Si une Province devient vide suite à l'apparition du Monstre, elle peut de nouveau être conquise. La valeur de défense de la tuile correspond alors à sa valeur de terrain. Si la valeur de terrain de la tuile est 0, considérez qu'elle est de 1.

7.3. ATTAQUE D'UN MONSTRE

À la fin de chaque tour, déplacez chaque jeton Barbare/Monstre révélé d'un cran vers la droite sous la Piste de développement. Ce déplacement est indépendant du nombre de cartes prises dans la Piste durant le tour. Lorsque le jeton est censé se déplacer au-delà de la dernière carte de la Piste, le Monstre attaque : résolvez l'effet de l'attaque indiqué sur la carte. Si l'effet d'une attaque nécessite de choisir entre plusieurs issues possibles, le joueur qui contrôle la Province où se trouve le Monstre choisit l'issue.

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

À la fin de l'attaque, remplacez le jeton au-dessous de la 4^e carte de la Piste de développement. Tant que le Monstre n'est pas vaincu, il attaque donc tous les trois tours de jeu.



Le jeton Barbare/Monstre revient sous la 4^e carte après avoir attaqué et recommence un nouveau cycle de déplacement vers la droite de la piste.

• PARTIE À 2 JOUEURS

Lorsque le jeton Barbare/Monstre est révélé, placez-le sous la 3^e carte de la première piste, puis décalez-le sous les cartes de la seconde piste. Le Monstre attaque lorsque le jeton quitte la dernière carte de la seconde piste. Après la première attaque, remplacez le jeton sous la 1^{re} carte de la seconde Piste.

7.4. VAINCRE UN MONSTRE

Vaincre un Monstre est une nouvelle action que vous pouvez effectuer avec vos Explorateurs pendant votre tour. Pour ce faire, l'Explorateur qui effectue l'action doit se trouver dans la Province où se trouve le Monstre (ou dans une Province adjacente pour le Kraken), puis remplir la condition indiquée sur la carte, sous l'intitulé « Pour le Vaincre : ».

Lorsque vous Vainquez un Monstre, gagnez immédiatement les bénéfices inscrits sur la carte, puis récupérez la carte Monstre et placez-la à côté de votre Cité. Retirez ensuite le jeton Monstre du jeu, ainsi que le jeton Barbare/Monstre correspondant.

7.5. CALCUL DU SCORE

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

MODE DE JEU CONTINU

Ce mode de jeu optionnel 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.

Téléchargez la règle complète pour ce mode de jeu sur :
www.funforge.fr/kickstarter/monumental/Continuous_Mode/



8. DESCRIPTION DES CARTES

CARTE BÂTIMENT DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Ère - Nom
du Bâtiment



Ressources
gagnées lorsque
la carte est activée

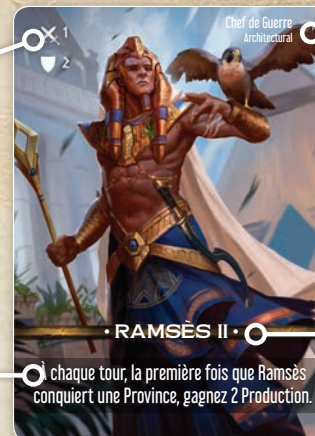
Effet utilisable
après que la carte
est activée.

Coût

CARTE CHEF DE GUERRE

Attaque
Défense

Icône de la
civilisation
Spécialisation

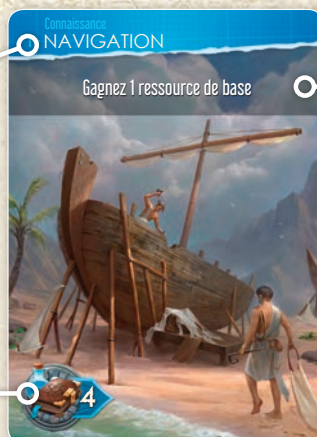


Nom du Chef
de guerre

Effet
déclenché
lors d'une
conquête

CARTE CONNAISSANCE DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Ère - Nom de la
Connaissance



Effet utilisable
après que la carte
est activée.

Coût

CARTE MERVEILLE

Ère - Nom de
la Merveille

Effet utilisable
après que la
carte est activée

Coût de la
1^{re} étape de
construction



Bonus de
construction

Coût de la
2^e étape de
construction

CARTE POLITIQUE CULTURELLE

Icône de la
civilisation

Nom de la
Politique
Culturelle



Effet permanent

Effet d'acquisition

Coût

9. 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 !



10. 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 samourais, une classe de féroces guerriers qui a eu une influence considérable sur le pays pendant l'ère féodale.

Les samourais 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 samourais. 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 samourai 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'élans de romantisme a considérablement idéalisé l'image du samourai.

• CONSEIL DE JEU

Fierté du Japon, le *Dojo des samourais* 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 *Bushidô*, 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 ennemies 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 !



II. LES DANOIS

• 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^{re} 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 visez des avantages permanents ou la domination culturelle à la fin de la partie.

Le Danemark est mené par *Siegfried*. Aimé de ses hommes, craint de ses ennemis, il déchaînera la furie des Vikings contre ses ennemis. Lorsque Siegfried conquiert une région, il gagne 2 Militaire, ce qui le rend redoutable si vous ne parvenez pas à l'arrêter. La force seule n'est pas suffisante pour remporter la partie... mais c'est toujours utile.



12. 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.



13. 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 conquiert 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.

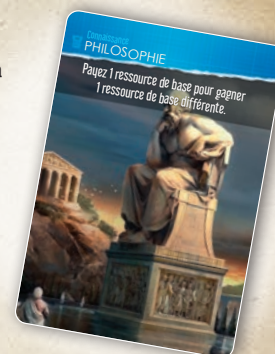
• CONSEIL DE JEU

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 *Poliorcétique* 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...



14. LEXIQUE

ACTIVER : pivotez une carte à 45° et gagnez immédiatement les ressources qu'elle génère (indiquées dans son coin supérieur droit). La carte est considérée comme activée ce tour. Vous pouvez utiliser son effet ce tour. Une carte déjà activée ne peut pas être réactivée dans le même tour.

ACTIVE (POLITIQUE CULTURELLE) : votre Politique Culturelle active est celle qui est entièrement visible devant vous, et non couverte par d'autres Politiques Culturelles.

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

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

BONUS : l'effet d'acquisition imprimé sur vos cartes Politique Culturelle ou Merveilles, marqué d'un symbole d'éclair. Il est immédiatement gagné lorsque cette Politique est développée, et gagné à nouveau lorsque vous en développez une autre.

COMPLÉTER UNE SECTION DE MERVEILLE : payer le coût de la 2^e étape de construction d'une Merveille Acquisée au préalable, ou obtenir une Merveille de la Piste de développement en posant un pion Construction de Merveille dans son coin inférieur gauche (placez alors la carte Merveille à proximité de votre Cité).

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

COPIER : utiliser les effets d'une autre carte même si celle-ci a déjà été activée à ce tour. Les ressources de cette carte sont gagnées de nouveau. Sauf instruction contraire, vous ne pouvez copier que les cartes de votre propre Cité ou les Politiques Culturelles que vous avez déjà développées.

DÉFAUSSER : pour défausser une carte, choisissez une carte de votre Cité et placez-la dans votre pile de défausse. Cette défausse ne doit pas être confondue avec la défausse de la Piste de développement.

DÉPENSER : voir **PAYER**.

DÉPLACER : bouger une Unité ou un Explorateur d'une Province à l'autre. Vous ne pouvez pas les déplacer sur une tuile Eau ou dans une Capitale ennemie.

DÉTRUIRE : les Unités détruites regagnent leur capitale.

GAGNER : lorsque vous gagnez des ressources, prenez-les dans la réserve générale et mettez-les dans votre réserve personnelle. Vous pouvez gagner des ressources grâce à l'activation de vos cartes, ou bien grâce à des effets de carte ou de jeton. Certains effets (comme celui de la *Mine*) ne peuvent s'activer que si vous gagnez un certain nombre de ressources spécifiques. Les ressources « gagnées » sont celles qui se sont trouvées dans votre réserve personnelle ce tour. Les ressources requises pour de tels effets ne sont pas consommées et peuvent être utilisées à d'autres fins.

PAYER : certains effets vous demandent de payer des ressources. Ces dernières doivent être prises dans votre réserve personnelle et remises à la réserve générale. Si vous n'avez pas assez de la ressource demandée dans votre réserve personnelle, vous ne pouvez pas bénéficier de l'effet.

PIOCHER X CARTE(S) : tirez le nombre de cartes indiqué depuis le sommet de votre pioche de Cité. Si vous devez piocher une carte alors que votre pioche de Cité est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche de Cité. Si votre défausse est vide, vous ne pouvez plus approvisionner votre Cité.

PRENDRE : gagnez gratuitement la carte indiquée et posez-la au sommet de votre pioche de Cité.

PROVINCE CÔTIÈRE : Province adjacente à une tuile Eau.

RENFORCER : au moment de Compléter votre Cité à la fin de votre tour, conservez une carte activée ce tour dans votre Cité (redressez-la). Si vous renforcez une carte avec une Connaissance attachée, la Connaissance est défaussée.

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

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

15. MATÉRIEL

CARTES

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

TUILES

- 40 tuiles Terrain :
 - 4 tuiles Capitale
 - 36 tuiles Province
- 1 plateau de score

JETONS

- 20 jetons Merveille
- 50 jetons Exploration (Barbare/Monstre et Ville libre)
- 25 jetons Production
- 20 jetons Marché (5 pour chacun des 4 Marchés)
- 50 jetons Or
- 20 jetons Culture
- 12 jetons Barbare/Monstre (module Monstres)
- 5 jetons Civilisation
- 5 jetons Chef de guerre (1 par civilisation)
- 45 jetons Soldat (9 par civilisation)
- 10 jetons Explorateur (2 par civilisation)
- 10 jetons Avant-poste (2 par civilisation)
- 12 jetons Héros
- 12 jetons Monstre

AUTRES

- 39 pions de ressources : 12 Production (noir), 15 Militaire (rouge) et 12 Science (bleu)
- 5 pions Construction de merveille (jaune)
- 1 livret des plateaux de jeu



Adresses sur queliremedesdechets.fr

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

UN MOT DE L'AUTEUR :

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

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



www.funforge.fr

24 Rue Charlot - 75003 Paris - France

© 2019 Funforge S.A.R.L. Tous droits réservés.



Dans Tokaido, les joueurs sont des voyageurs arpentant le prestigieux Tokaido, la route de la Mer de l'Est.

Durant leur balade zen et dépaysante, ils vont être amenés à contempler de magnifiques paysages, à déguster de délicieuses spécialités culinaires, à acquérir des souvenirs, à profiter des vertus des sources chaudes mais aussi à faire des rencontres inoubliables. Les joueurs profitent d'une partie où le but n'est ni d'attaquer les autres ni d'être le plus fort. Ici, seul compte le voyage.

Déjà plus de 700.000 exemplaires vendus de ce classique d'Antoine Bauza illustré par Naïade.
Disponible maintenant en version physique et digitale !



AVAILABLE ON
STEAM

Available on
amazon appstore



Download on the
App Store



GET IT ON
Google Play