



MONUMENTAL

LIVRE DE RÈGLES

LE LIVRET CI-PRÉSENT EST UNE ÉBAUCHE SUJET À DES MODIFICATIONS POSTÉRIEURES,
SERVANT D'APERÇU DANS L'ATTENTE DE SA VERSION FINALE.

L'extension African Empires ajoute à Monumental une toute nouvelle facette du pouvoir : le Commerce. Grâce à l'Or et aux Comptoirs Commerciaux, les joueurs pourront asseoir la supériorité économique de leur civilisation en raflant de puissants Gains Commerciaux tout en accumulant des Points de Victoire d'une nouvelle manière.

Cette extension introduit trois nouvelles Civilisations, chacune comprenant son lot de stratégies complètement neuves : le Royaume Zoulou, l'Empire du Mali, et le Royaume d'Aksoum.

African Empires contient également de nouvelles cartes de Développement, de nouvelles tuiles de Terrain, et une nouvelle façon de jouer : le mode de jeu continu.

1. COMMERCE

African Empires incorpore des composantes économiques et commerciales à vos parties de Monumental, un nouvel axe à explorer pour les Civilisations en quête de Points de Victoire : investissez de l'Or dans le Marché via la Piste Commerciale et bâtiez des Comptoirs Commerciaux sur les cases du plateau.

Mise en place

1. Placez la Piste Commerciale en bordure du plateau de jeu.
2. Placez le jeton de Score de chaque joueur sur la case 0.
3. Placez tous les jetons Gain Commercial dans leur sac en tissu – placez ensuite le sac près de la Piste Commerciale.
4. Chaque joueur reçoit 2 Comptoirs Commerciaux et les place dans sa réserve personnelle (à l'instar des Avant-Postes). Donnez à chaque joueur 3 Jetons Échange Commercial, qu'il place côté-à-côte, face visible (la face comprenant l'effet), près de leur Cité.

La Piste Commerciale permet de marquer l'avancée de l'influence Commerciale de chaque Civilisation. À la fin de la partie, chacun remporte 1 Point de Victoire toutes les 2 cases atteintes (affiché sur la Piste), tandis que 3 Points de Victoire additionnels sont attribués au(x) Civilisation(s) la(les) plus avancée(s) sur la Piste.

De plus, à chaque fois que votre marqueur de Score atteint une case marquée d'un Gain Commercial, piochez un jeton Gain Commercial aléatoire du sac, consultez-le, et placez-le face cachée près de votre Cité. Tout comme les Jetons de Marché ou de Production, vous pouvez utiliser un jeton de Gain Commercial à n'importe quel moment pendant votre tour. Une fois utilisé, le jeton est défaussé (ne le replacez pas dans le sac). Il n'y a pas de limite au nombre de Gains Commerciaux que vous pouvez posséder.

Il existe principalement deux façons d'avancer sur la Piste Commerciale : investir dans le cours du Marché, et bâti des Comptoirs Commerciaux. D'autres cartes et effets permettent également de progresser sur la Piste Commerciale (par exemple, grâce à l'effet de Musa Keita, le Chef de Guerre de l'Empire du Mali).

• INVESTIR

Investir est une nouvelle action que vous pouvez effectuer pendant votre tour. Pour Investir, payez 1 Or (remettez l'Or dans la réserve principale) pour déplacer votre Marqueur de Score d'un espace vers l'avant de la Piste Commerciale. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois par tour.

• CONSTRUIRE UN COMPTOIR COMMERCIAL

Vos Explorateurs ont maintenant une nouvelle compétence accessible pendant votre tour : Construire un Comptoir Commercial. Pour ce faire, vos deux Explorateurs doivent se trouver dans la même Province (que vous la contrôlez ou non). Cependant, un seul des deux Explorateurs effectue l'action (l'autre peut avoir agi dans le même tour ou agir une fois la construction terminée). Lorsque vous construisez un Comptoir Commercial, placez l'un de vos jetons Comptoir Commercial sur la tuile contenant vos deux Explorateurs, puis replacez les deux Explorateurs sur votre tuile Capitale. Puis, avancez votre Marqueur de Score sur la Piste Commerciale d'une case pour chaque tuile composant le chemin le plus court séparant le Comptoir de votre Capitale. De plus, si vous avez construit votre Comptoir Commercial dans une Province contenant un jeton Ville Libre, vous pouvez immédiatement piocher un jeton Gain Commercial dans le sac.

Chaque Civilisation peut bâtir jusqu'à deux Comptoirs Commerciaux par partie. Comme les Merveilles, les Comptoirs Commerciaux ne sont jamais retirés d'une Province, même si la Province est conquise par une autre Civilisation après sa construction.

• COMMERCER AU COMPTOIR COMMERCIAL

Lorsque votre Explorateur se trouve dans une Province contenant un Comptoir Commercial adverse, il vous est possible de Commercer avec la Civilisation qui le contrôle. Commercer consomme l'action de votre Explorateur pendant ce tour, et renvoie l'Explorateur concerné à sa capitale une fois l'échange réalisé.

Pour Commercer avec votre adversaire, donnez-lui 1 Or de votre réserve, puis sélectionnez un des Jetons d'Échange face visible à côté de sa Cité. L'effet du Jeton s'active immédiatement. Retournez ensuite le jeton d'Échange (votre adversaire ne peut pas refuser l'échange). Lorsque tous les jetons d'Échange d'une Civilisation sont retournés face cachée, remettez-les tous face visible (ils sont tous de nouveau disponibles). Enfin, replacez votre Explorateur immédiatement sur votre Capitale.

2. NOUVELLES CARTES DÉVELOPPEMENT, RÉSERVE, RÉVOLTE

African Empires ajoute de nouvelles cartes Développement à Monumental, que vous pouvez incorporer aux cartes Développement déjà présentes dans le jeu. Vous pouvez soit choisir les cartes à ajouter à la pioche de Développement, soit les y intégrer aléatoirement – dans les deux cas, nous vous conseillons de respecter le tableau ci-dessous pour chaque type de carte que vous souhaitez ajouter :

Nombre de joueurs	Ère I	Ère II	Ère III
2-4	5 Bâtiments	4 Bâtiments	4 Connaissances
	5 Connaissances	4 Connaissances	
	5 Merveilles	4 Merveilles	4 Merveilles
5	6 Bâtiments	5 Bâtiments	6 Connaissances
	7 Connaissances	5 Connaissances	
	6 Merveilles	6 Merveilles	6 Merveilles

African Empires introduit également trois nouveaux aspects de gameplay, l'Ère Future (IV), la Réserve et la Révolte.

2.1. L'ÈRE FUTURE (IV)

Mise en place

Placez les cartes de l'Ère Future à côté de la pioche de Développement. Lorsque la dernière carte de la pioche de Développement est tirée, prenez les cartes de l'Ère Future et placez-les face recto au-dessous de la Piste de Développement. Dès lors qu'elles sont révélées, les Civilisations gagnent l'accès à une nouvelle action pendant leur tour : Investir dans un Projet du Futur.

Tant qu'un Projet du Futur est présent sous la Piste de Développement, pendant votre tour, vous pouvez payer autant de ressources du type correspondant au Projet en question (en plaçant les marqueurs de ressource sur la carte Projet du Futur) : par exemple, pour le Projet de Maintien de la Paix dans le monde, il vous faudra payer du Militaire.

Ensuite, placez le Projet à côté de votre Cité. Vous pouvez également prendre une carte Projet du Futur lorsqu'elle est dans une Cité adverse, mais pour cela vous devez payer un nombre de ressources correspondantes supérieur au montant déjà présent sur la carte. Si vous le faites, retirez tous les marqueurs déjà présents sur le Projet avant d'y placer les vôtres, et placez à votre tour le Projet à côté de votre Cité.

Comme à chaque fois, vous pouvez choisir de remplacer ces ressources de base par leur montant en Or (convertissez l'Or en la ressource correspondante puis placez la ressource sur la carte) dans le cadre de cet investissement. Cependant, il est toujours interdit d'utiliser de l'Or pour investir dans le Projet des Nations Unies, qui nécessite exclusivement un investissement en Culture. Il n'y a pas de limite au nombre de Projets du Futur que vous pouvez avoir à côté de votre Cité simultanément, tant que vous investissez le nombre de ressources approprié pour les obtenir.

À la fin de la partie, chaque Projet du Futur présent à côté de votre Cité vous rapporte 2 Points de Victoire.

2.2. LA RÉSERVE

À ne pas confondre avec la réserve (stock général contenant le matériel de jeu).

Mise en place

Mélangez les cartes Développement non utilisées, avec chaque Ère séparée, et placez ces pioches séparément face cachée près de la Piste de Développement. Il s'agit de la Pioche Réservée.

Un certain nombre de cartes d'African Empires vous permettront de Réserver des cartes. Lorsque vous activez un effet stipulant de Réserver des cartes, piochez le nombre de cartes indiquées de la Pioche Réservée de l'Ère correspondante et placez la ou les cartes face visible près de votre carte Chef de Guerre. Cette carte est maintenant dans votre Réserve. Si vous devez piocher une carte provenant d'une Réserve vide, vous pouvez piocher une carte provenant d'un deck d'une Ère précédente de votre choix.

Pendant votre tour, vous pouvez choisir d'acquérir une carte de votre Réserve comme si vous l'achetiez depuis la Piste de Développement – en payant son coût indiqué et en la plaçant au-dessus de votre pioche de Cité (s'il s'agit d'une carte Bâtiment ou Connaissance) ou près de votre Cité s'il s'agit d'une Merveille dont vous complétez la première étape de construction (en plaçant le marqueur de construction de Merveille dans le coin inférieur gauche de la carte).

Si vous devez Réserver une carte pendant la Renaissance, piochez au choix une carte de l'Ère Classique (I) ou Médiévale (II).

2.3. RÉVOLTE

Mise en place

Placez le paquet de cartes Révolte face visible à côté de la rangée de bâtiments de base.

Les cartes Révolte représentent l'agitation de votre peuple et servent à empêcher votre Cité de fonctionner au maximum de ses capacités. Lorsqu'un effet de carte vous indique de gagner une carte Révolte, piochez une carte Révolte et placez-la au-dessus de votre Pioche de Cité.

L'activation d'une carte Révolte n'entraîne aucun effet – une fois activée (ou archivée), une carte Révolte est renvoyée à la pioche Révolte.

3. MODE DE JEU CONTINU

Le mode de jeu continu est un mode de jeu alternatif qui vise à effacer les moments de temps mort dans vos parties de Monumental, qui peut s'avérer important en fonction du nombre de joueurs présents.

Au début d'un tour, tous les joueurs activent leur Cité simultanément, puis effectuent leurs actions chacun leur tour. Ce mode de jeu demande plus d'esprit tactique et d'engagement et apporte une variante pour les fans de Monumental intéressés par des parties plus dynamiques.

• MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

1. Le nombre de cartes présentes dans la Piste de Développement change en fonction du nombre de joueurs :
 - 2 joueurs : une seule piste de 6 cartes
 - 3 joueurs : une seule piste de 7 cartes
 - 4 joueurs : une seule piste de 8 cartes
 - 5 joueurs : une seule piste de 9 cartes
2. Au moment de la mise en place de la pioche de Développement, retirez les 6 dernières cartes de la pioche d'Ère Moderne (III) et placez les cartes Projets du Futur mélangées à leur place. Placez ensuite de nouveau les 6 cartes retirées sous le deck.
3. Donnez à chaque joueur 5 marqueurs d'Action, et donnez le jeton Premier Joueur au joueur ayant voyagé le plus récemment.

En mode de jeu continu, la partie se joue en manches, chaque manche suivant les mêmes étapes qu'une partie normale : activer la Cité, effectuer ses actions, réapprovisionner la Cité et la Piste de Développement. Cependant, dans ce mode, ces étapes sont suivies par les joueurs une à une, chacun son tour.

• ACTIVER LA CITÉ

En commençant par la Civilisation possédant le jeton Premier Joueur puis en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur active sa Cité (une colonne et une rangée de cartes). Ils obtiennent immédiatement les ressources générées par les cartes et les placent dans leur stock personnel – cependant, aucun texte ou effet de carte ne s'active à ce moment.

• EFFECTUER DES ACTIONS

Une fois arrivé de nouveau au Premier Joueur, toujours en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une seule Action à effectuer. Ces actions sont les mêmes que dans une partie habituelle (acquérir une carte Développement ou un Bâtiment de Base, compléter une Merveille, développer une Politique Culturelle, effectuer une manœuvre militaire, construire un Avant-

Poste, jouer les Explorateurs, utilisé l'effet d'une carte activée ou d'une Politique Culturelle active, ou accomplir un progrès scientifique). African Empires ajoute à cette liste deux nouvelles actions : Investir et Acquérir une carte Développement Réservée.

À chaque fois que vous utilisez l'effet d'une carte ou que vous effectuez une action (autre que se déplacer) avec un Explorateur, placez un marqueur d'Action sur l'élément concerné (la carte ou l'Explorateur) pour rappeler que son effet a déjà été utilisé pendant cette manche, et qu'il sera inutilisable jusqu'à la fin de la manche. De la même manière, placez l'Or dépensé sous votre marqueur de Score sur la Piste Commerciale après avoir utilisé votre action Investir, pour vous rappeler que vous ne pouvez pas Investir de nouveau avant la prochaine manche.

Note : les marqueurs d'Action peuvent être placés sous la figurine d'un Explorateur – le socle est modifié pour accueillir le marqueur.

Il existe un certain nombre d'actions secondaires que vous pouvez effectuer sans consommer l'action disponible pendant son tour de jeu : utiliser l'effet d'un jeton gagné précédemment (Jetons Marché, Production, Gain Commercial ou d'Échange). De plus, vous gagnez immédiatement tous les bonus résultant d'une action effectuée, par exemple les gains provenant d'une conquête (jetons Barbares, Ville Libre), de la complétion d'une Merveille, ou du développement d'une Politique Culturelle. L'obtention de ces bonus ne consomme pas un tour.

Une fois l'action d'un joueur effectuée, c'est au joueur suivant d'effectuer son action, et ainsi de suite. Votre tour venu, plutôt que d'effectuer toute action, vous pouvez choisir de Passer votre tour. Si vous le faites, vous ne pouvez plus agir durant cette manche ; défaussez vos compteurs de Ressources éphémères restant (conservez votre Or, votre Culture et vos Jetons).

Une fois que tous les joueurs ont passé leur tour, cette étape se termine.

• RÉAPPROVISIONNER LA CITÉ

Défaussez toutes les cartes activées dans votre Cité comme d'habitude, et retirez tous les marqueurs d'Action de leurs éléments de jeu. Tout l'Or présent sur la Piste Commerciale est renvoyé à la réserve.

• RÉAPPROVISIONNER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

Tout d'abord, si le nombre de cartes de la Piste de Développement acquises est inférieur au nombre de Civilisations en lice, défaussez autant de cartes de la Piste que nécessaire pour atteindre ce nombre, en commençant par la carte la plus éloignée de la pioche de Développement. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, si seulement 2 cartes ont été prises de la Piste pendant cette manche, vous défauserez les 2 cartes les plus à droite de la Piste.

Ensuite, déplacez toutes les cartes présentes sur la Piste vers la droite côté à côté, laissant à gauche les espaces disponibles, puis réapprovisionnez la Piste avec les cartes piochées au-dessus de la Pioche de Développement, comme dans le mode de jeu normal, jusqu'à atteindre le nombre de cartes Développement initial. Puis, passez le marqueur Premier Joueur à la Civilisation à gauche de celle qui le possérait, et lancez une nouvelle Manche.

Si la dernière carte de la Piste de Développement est révélée pendant ce réapprovisionnement, la prochaine manche sera la manche finale – une fois la manche terminée, chaque Civilisation décomptera ses points pour déterminer à qui attribuer la victoire.

4. NOUVELLES PROVINCES

African Empires ajoute 5 types de tuiles de Terrain, chacune avec ses effets spéciaux, à utiliser pour vos plateaux de jeux, dont les Mines, Contreforts, Savanes, Oasis, et les Ports.

5. MODULE QUÊTE

Les Quêtes ajoutent une nouvelle façon d'atteindre la Victoire dans Monumental, en complétant des objectifs secrets pendant vos parties.

Au début de la partie, mélangez les cartes Quête et distribuez-en 2 à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur peut consulter ses Quêtes à tout moment.

Chaque carte Quête contient un objectif que les joueurs peuvent choisir d'accomplir ou non pendant la partie, par exemple, « Posséder 10 Or à n'importe quel moment de jeu ». Dès lors que la condition d'une de vos Quêtes est remplie, révélez la carte aux autres joueurs et placez-la face visible près de votre carte Chef de Guerre. À la fin de la partie, gagnez 2 Points de Victoire additionnels pour chacune des vos Quêtes accomplies.

6. NOUVEAUTÉS AUTOMA

African Empires apporte plusieurs changements au module Automa. La mise en place pour l'Automa reste la même que pour une partie normale (ajoutez bien la Piste de Développement, la Réserve et la Pioche Révolte). L'Automa obtient également ses trois Jetons d'Échange à l'instar d'un joueur humain (placez-les face visible près de sa Cité).

• NOUVELLES CARTES ACTION AUTOMA

Mélangez les 5 nouvelles cartes Action de l'Automa (chacune lui permettant de progresser sur la Piste Commerciale) et mélangez-les à la pioche Automa. Si l'Automa doit recevoir un jeton Gain Commercial, il gagne 2 Or à la place.

Il existe aussi 4 nouvelles Actions Avancées pour l'Automa, que vous pouvez insérer dans la pioche Automa si vous le souhaitez. Chaque carte Action Avancée ajoutée ainsi augmente le niveau de difficulté de l'Automa.

Enfin, trois nouvelles cartes Automa sont disponibles pour chacune des 3 nouvelles civilisations d'African Empires.

• NOUVELLES RÈGLES POUR LES EXPLORATEURS ET JETONS D'ÉCHANGE DE L'AUTOMA

Lorsqu'un Explorateur de l'Automa passe par une case contenant un Comptoir Commercial contrôlé par un autre joueur, l'Automa gagne 3 Or immédiatement, puis paye 1 Or au joueur possédant le Comptoir Commercial. Puis, l'Automa choisit aléatoirement un des Jetons d'Échange disponibles près de la Cité du joueur, le retourne, et gagne la récompense indiquée sur le Jeton. L'Explorateur de l'Automa est ensuite renvoyé à sa Capitale.