

Matthew Dunstan

MONUMENTAL

1–4 joueurs • 90–120 min • Age 14+

REGLES

Dans Monumental, chaque joueur mène une civilisation. Comment façonnerez-vous votre destinée et laisserez-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 ?

Le joueur avec la plus remarquable civilisation à la fin du jeu l'emportera.

MATERIEL

Cartes

105 cartes Civilisation :

- 15 cartes pour chacune des 5 civilisations : 5 Chantiers, 3 Librairies, 3 Forts, 1 Forum, 1 Mine, 1 Bâtiment spécial et 1 Connaissance
- 25 cartes Politiques Culturelles (5 par civilisation)
- 5 cartes Chef de Guerre (1 par civilisation)
- 20 cartes mode Solo

68 cartes Développement :

- 15 cartes Ère Classique (I)
- 12 cartes Ère Médiévale (II)
- 8 cartes Ère Moderne (III)
- 3 cartes de Séparations : I, II et III

30 cartes Bâtiments de base :

- 10 Ateliers
- 10 Laboratoires
- 10 Champs de Tir

Tuiles

- 40 Tuiles de terrain :
- 4 tuiles Capitale (1 par civilisation)
 - 36 tuiles Province

Armée

- 50 Unités :
- 5 Chefs de Guerre (1 par civilisation)
 - 45 Soldats (9 par civilisation)

10 Explorateurs (2 par civilisation)

10 Avant-Postes (2 par civilisation)

Jetons

- 13 jetons Merveilles
- 50 jetons Exploration (Barbare et Ville libre)
- 25 jetons Production
- 20 jetons Marché (5 par Marché)
- 40 jetons Or
- 20 jetons Culture

Pions

- 39 pions de Ressources : Production (12 noirs), Force Militaire (15 rouges) et Science (12 bleus)
- 5 pions de Construction de Merveille (vert)

BUT DU JEU

Développez votre civilisation en construisant de nouveaux bâtiments et des merveilles dans votre Cité, acquérez des connaissances culturelles et scientifiques et utilisez votre puissance militaire pour conquérir de nouvelles provinces.

Le joueur ayant le plus de point remporte la partie (voir Fin de partie).

MISE EN PLACE

Plateau de jeu

Choisissez votre plateau de jeu parmi les mises en place proposées 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, plus loin).

Placez les jetons Barbare et les jetons Ville libre comme indiqués sur la mise en place.

Pour chaque Marché, prenez au hasard un nombre de jetons égal au nombre de joueur. Placez les jetons Marché en une pile faces cachées comme indiqué sur la mise en place.

Placez un jeton Production sur chaque tuile du plateau (sauf les tuiles Capitale, Mer et les tuiles ayant un Marché) comme indiqué sur la mise en place.

Rangez dans la boîte les jetons Barbare, Ville libre, Production et Marché non utilisés. Vous n'en n'aurez pas besoin pour le reste de la partie.

Placez les jetons Or, Culture et Production à côté du plateau de jeu. Ces éléments constituent la Réserve générale de jetons, commune à tous les joueurs.

Placez les pions de Ressources (Production, Force Militaire et Science), de Construction et de Merveille à côté du plateau de jeu. Ces éléments constituent la Réserve générale de pions, commune à tous les joueurs.



CARTE POUR 3 JOUEURS

Pistes de Développement et Bâtiments de base

Triez les cartes Développement par période (I, II et III) et mélangez séparément chaque ère. Formez la Pioche Développement, faces cachées, en plaçant au sommet les cartes de l'ère Classique (I), puis celle de l'ère Médiévale (II), et en bas celles de l'ère Moderne (III), et en plaçant en tête de chaque ère la carte séparation (I, II, III) correspondante. Ces cartes de séparation seront retirées du jeu lorsqu'elles seront révélées. Ne mélangez pas la pioche ainsi constituée.

Placez cette pioche à côté du plateau de jeu.

Triez les cartes Bâtiments de base par catégorie (Ateliers, Champs de Tir et Laboratoires). Placez les 3 piles, faces visibles, en rangée au-dessus de la Pioche de Développement.

Mise en place de la Cité

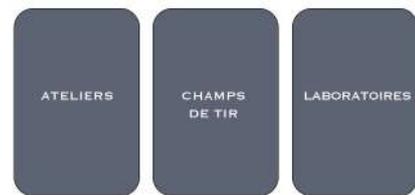
Chaque civilisation dispose d'un jeu de cartes commun à toutes les civilisations, ainsi que plusieurs cartes qui lui sont propres (1 carte Connaissance, 1 Chef de Guerre, 1 Bâtiment spécifique et 5 Politiques Culturelles).

Choisissez votre civilisation et prenez les éléments correspondants :

- 15 cartes Civilisation
- 5 cartes de Politiques Culturelles
- 1 carte Chef de Guerre
- 10 jetons Unités : 1 Chef de Guerre et 9 Soldats
- 2 Explorateurs

2 Avant-Postes

Rangez dans la boîte les cartes et jetons Civilisations non jouées ainsi que les Avant-Postes restants.



Gardez de côté les 5 cartes Politiques Culturelles et la carte Chef de Guerre.

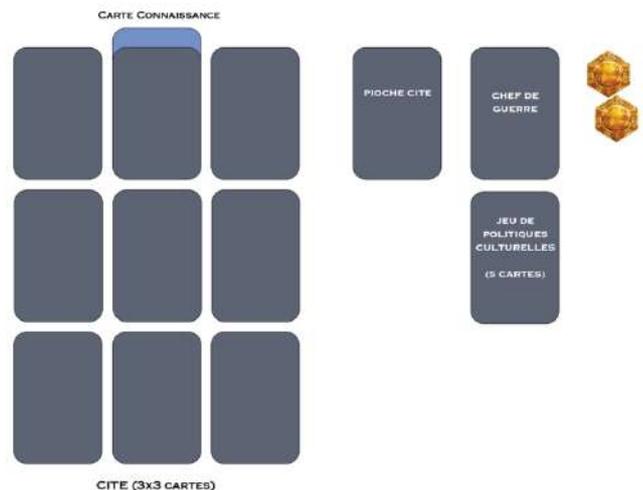
Mélangez les 15 cartes restantes de votre Civilisation. Tirez au fur et à mesure 9 cartes et formez devant vous une grille de 3x3 (3 lignes et 3 colonnes) : c'est votre Cité. Placez les cartes une-à-une en commençant en haut à gauche, puis en allant vers la droite, ligne par ligne, de haut en bas. Si vous tirez et placez une carte Connaissance, tirez immédiatement une seconde carte et placez-la dessus en laissant l'effet de la carte Connaissance visible.

Les cartes non distribuées constituent votre pioche de Cité. Placez cette pioche à côté de votre Cité et prévoyez un espace pour la défausse.

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

Placez vos cartes Politiques Culturelles face cachée à côté de votre Cité : c'est votre jeu de Culture. Vous pouvez consulter votre jeu de Culture aussi souvent que vous le désirez.

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



MISE EN PLACE CITE

Le joueur qui a été à l'étranger le plus récemment devient le premier joueur et prend le jeton Premier Joueur.

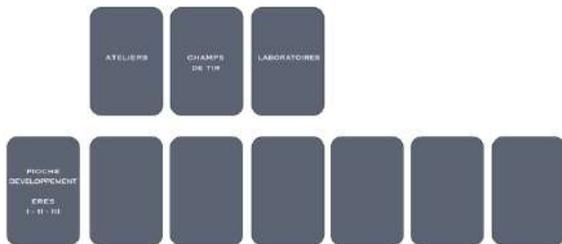
En commençant par le dernier joueur, puis dans le sens antihoraire, choisissez chacun une tuile Capitale.

Placez votre Chef de Guerre, vos Soldats et vos Explorateurs sur votre tuile Capitale. Placez vos 2 Avant-Postes en réserve à côté de votre Cité.

Révéler les cartes de la Pioche de Développement

Retournez les 6 premières cartes de la Pioche de Développement et placez-les en rangée pour créer la piste de Développement.

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



REVELEZ LA PISTE DE DEVELOPPEMENT

COMMENT JOUER

Le joueur qui a le jeton Premier Joueur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

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

ACTIVER LA CITE

EFFECTUER LES ACTIONS

COMPLETER LA CITE

COMPLETER LA PISTE DE DEVELOPPEMENT

ACTIVER LA CITE

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 Connaissance, vous activez également la carte posée par-dessus.

Les cartes activées indiquent les ressources disponibles et les effets utilisables durant votre tour. Vous êtes totalement libre de l'ordre dans lequel vous jouez ces cartes. L'effet d'une carte n'est activé qu'une fois, sauf précision contraire ou effet d'une autre carte qui réactiverait cette carte. Il n'est pas obligatoire de jouer l'effet d'une carte.

Si un effet de carte vous demande de tirer une carte de la Pioche alors qu'elle est vide, mélangez votre défausse pour reformer une nouvelle pioche (voir Mélangez votre défausse).



ACTIVATION DE LA CITE

CREER 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 nombre de joueur et placez-les aléatoirement sur les tuiles Province (excepté sur les tuiles mer et Capitale) ;

- placez aléatoirement un jeton Barbare face numérotée visible sur le reste des tuiles Province du plateau (sauf sur les tuiles d'eau et les tuiles Capitale) ;

- la valeur des jetons Barbares placés autour des tuiles Capitale doit être la même pour chaque joueur (de valeur 1 ou 2 uniquement) ;

- placez aléatoirement sur le plateau 1 Marché par nombre de joueur. Prenez autant de jetons par marché que de joueurs et placez-les en une pile faces cachées. Pour une partie à 3 joueurs, vous aurez 3 marchés de 3 jetons chacun ;

- placez un pion Production sur chaque tuile Province, sauf pour les tuiles d'eau et les tuiles sur lesquelles se trouve un Marché.

Ressources

- Le jeu comprend trois ressources de base :
 - la **Production** : pour acquérir les Bâtiments et les Merveilles.
 - la **Science** : pour acquérir des cartes Connaissance.
 - la **Force Militaire** : pour déplacer les Unités (dans vos provinces ou pour attaquer) et pour bouger les Explorateurs.

La **Production** peut être générée par les cartes (représenté par les pions), les jetons Production placés sur les tuiles Provinces, les jetons Marché, ou les jetons Villes libres.

La **Science** et la **Force Militaire** peuvent être générées par les cartes, les jetons Marché, ou les jetons Ville libre.

Durant votre tour, pour chaque Ressource de base (Production, Science ou Force Militaire) que vous générez, prenez le nombre de pions correspondants dans la réserve générale. Vous devez utiliser ces ressources pendant ce tour, elles ne peuvent pas être conservées d'un tour sur l'autre. Les ressources de bases non utilisées sont perdues et les pions sont remis dans la réserve à la fin de votre tour.

Lorsque vous gagnez des jetons de Production ou des jetons Marché sur le Plateau de jeu, placez-les dans votre réserve. Vous pourrez les utiliser pendant ce tour ou les tours suivants.

- Le jeu comprend également deux ressources additionnelles qui ne sont pas défaussées à la fin de votre tour :
 - La **Culture** : pour acquérir les Politiques Culturelles.
 - L'**Or** : qui peut remplacer n'importe quelle Ressource de base (Production, Science ou Force Militaire), mais **pas** la Culture.

Quand vous générez de l'Or ou de la Culture, prenez les jetons correspondants dans la réserve et placez-les dans votre réserve. Vous pourrez les utiliser pendant ce tour ou les tours suivants.

Terminologie

Archiver : choisissez une carte **non activée** durant ce tour et retirez-la du jeu. Si vous archivez une carte avec une carte Connaissance attachée, la carte Connaissance est défaussée. Placez les cartes archivées sous la carte de votre Chef de Guerre. Si vous archivez une carte de votre Cité durant le tour d'un adversaire en raison d'un effet de jeu, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte de votre pioche.

Bâtiments de base : Ateliers, Laboratoires et Champs de tir.

Défausser : choisissez une carte de votre Cité et placez-la dans votre défausse. Cette défausse ne doit pas être confondue avec la défausse de la piste de développement.

Dépenser : certaines cartes (telle que Forum) requièrent que vous dépensiez des ressources pour générer d'autres ressources ou certains effets.

Gain : prenez une carte Développement ou une carte Bâtiment de base (comme indiqué), puis placez-la sur le dessus de votre pioche Cité en ignorant son coût.

Générer : certaines cartes (telle que la Mine) requièrent que vous génériez certaines ressources spécifiques pendant votre tour afin de bénéficier de l'effet de la carte. Peu importe la manière dont ces ressources sont générées (jetons Barbares, cartes Chefs de Guerre, cartes activées, etc.). Si vous disposez de ces ressources, l'effet de la carte est disponible. Ces ressources ne sont pas consommées, vous pouvez donc les utiliser pour d'autres objectifs.

Renforcer : à la fin de votre tour, conservez une carte activée durant ce tour. Si vous renforcez une carte avec une carte Connaissance attachée, la carte Connaissance est défaussée.

Ressources de base : la Production, la Science et la Force Militaire sont les ressources de base. L'Or et la Culture ne sont **pas** des ressources de base.

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 disposez des ressources pour le faire.

Vous ne pouvez utiliser l'effet d'une carte qu'une fois pendant votre tour (sauf en cas indication sur la carte ou effet de carte spécifique).

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

Les différentes actions possibles sont les suivantes :

1. Acquérir une carte de Développement ou un Bâtiment de base
2. Développer une Politique Culturelle
3. Conquérir une Province
4. Faire des manœuvres militaires
5. Construire un Avant-Poste
6. Bouger et utiliser les Explorateurs
7. Accomplir un progrès Scientifique

Rappel : l'Or peut être utilisé à la place d'une ressource de base (Production, Science ou Force Militaire), mais **PAS** à la place de la Culture.

1. Acquérir une carte de Développement ou un Bâtiment de base

Pour développer les compétences de votre Cité, vous pouvez acquérir de nouvelles cartes Bâtiment, Merveille ou Connaissance.

Le coût d'acquisition est indiqué sur la carte.

CARTE BATIMENT

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

Si l'une des pioches bâtiments de base est vide, vous ne pouvez plus acquérir ce type de bâtiments.

CARTE CONNAISSANCE

Pour acquérir une carte **Connaissance** sur la piste de Développement, payez le coût en Science indiquée sur la carte. Puis, prenez la carte et placez-la au **sommet** de votre pioche de Cité.

CARTE MERVEILLE

Pour construire une Merveille, vous devez effectuer 2 étapes de construction en payant à chaque étape le coût de production correspondant.

Pour acquérir une carte **Merveille** sur la piste de Développement, payez le coût en Production indiqué sur la carte (le cercle le plus à gauche). Puis, posez la carte à côté de votre Cité et placez un pion Construction sur le cercle de gauche. Vous avez accompli la première étape de construction de votre Merveille.

Lorsque vous complétez la seconde étape de construction, déplacez le pion de Construction sur le cercle de droite.

Vous pouvez effectuer les 2 étapes de construction lors du même tour de jeu.

Une fois la Merveille construite, gagnez immédiatement l'effet d'acquisition indiqué sur la carte (en prenant les pions de ressources indiqués). Placez la carte Merveille au **sommet** de votre pioche de Cité et remettez le pion Construction dans la réserve générale.

Puis, placez le jeton Merveille correspondant sur une tuile Province que vous contrôlez (cela peut être votre Capitale). Vous ne pouvez avoir qu'une seule Merveille par Province/Capitale.

Si vous gagnez une Merveille du fait d'une autre carte, gagnez l'effet également d'acquisition de cette 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.

2. Développer une Politique Culturelle

Développer des Politiques Culturelles permet d'obtenir des actions ou des compétences complémentaires.

Vous pouvez acquérir une carte Politique Culturelle de votre choix dans votre jeu de Culture en payant avec les jetons Culture de votre réserve. Le prix des cartes est croissant au fur et à mesure que vous développez vos politiques culturelles. La première Politique Culturelle coûte 1 jeton Culture, la deuxième coûte 2 jetons Culture, et ainsi de suite.

Quand vous développez une Politique Culturelle, placez la carte face visible à côté de votre Cité. Vous jouez immédiatement l'effet d'acquisition indiqué de la carte.

La carte confère également un effet permanent qui reste actif jusqu'à ce que vous mettiez en place une nouvelle Politique Culturelle. Lorsque cela sera le cas, placez la nouvelle carte acquise sur la précédente en laissant visible l'effet d'acquisition.

Pour chaque nouvelle Politique Culturelle développée, vous jouez également à **nouveau** l'effet d'acquisition des Politiques Culturelles précédemment acquises.

3. Conquérir une Province

Au début de la partie, vous disposez de 10 Unités (1 Chef de Guerre et 9 Soldats) présents dans votre Capitale.

Vous pouvez conquérir n'importe quelle Province **adjacente à une tuile que vous contrôlez** (Capitale ou Province). Pour cela, vous devez utiliser les ressources Forces Militaires. Une Force Militaire permet de déplacer **une** Unité vers la Province adjacente que vous souhaitez attaquer.

Vous devez déplacer dans la Province à conquérir un nombre d'Unité égale à la valeur du coût de conquête de la Province que vous souhaitez attaquer. Ces unités peuvent provenir de votre Capitale ou de vos Provinces connectées à la province à conquérir, directement ou au travers d'autres Provinces que vous contrôlez.

Tant que vous payez le coût d'une Force Militaire par Unité déplacée, vous pouvez bouger à nouveau des Unités déjà utilisées pendant votre tour.

Vous ne pouvez **pas** déplacer toutes les Unités d'une Province et laisser la tuile vide (à l'exception de votre Capitale). Vous devez au moins laisser une Unité ou un Avant-Poste sur chacune de vos Provinces. Seule votre Capitale peut être laissée vide d'Unités.

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

Vous ne pouvez pas attaquer la Capitale d'un autre joueur.

Cas spécial : si l'une de vos Provinces est isolée, elle ne peut pas fournir d'Unité pour attaquer, sauf si la province attaquée lui est adjacente également, ou si elle combine ses forces avec des Unités d'une de vos provinces également adjacentes à la province attaquée.

CONQUERIR UNE PROVINCE BARBARE

Le coût de conquête d'une province Barbare est égal à l'addition de la valeur de la Province plus la valeur du jeton Barbare qui se situe sur la tuile.

Exemple: si un jeton Barbare de valeur 2 est posé sur une Province de valeur 1, le coût de conquête de la Province est de 3.

Quand vous attaquez une Province avec un jeton Barbare :

– vous devez déplacer dans la Province à conquérir un nombre d'unité égal à la valeur du coût de conquête de cette Province ;

– prenez ensuite le jeton Barbare et choisissez l'un des deux gains indiqués au verso du jeton. Ce choix doit être fait immédiatement. Toute Ressource de base non utilisée est perdue si elle n'est pas dépensée durant le tour. Les ressources Culture ou Or peuvent quant à elles être conservés dans votre Réserve. Conservez le jeton face recto visible à côté de votre Cité.

CONQUERIR UNE PROVINCE VILLE LIBRE

Le coût de conquête d'une province Ville Libre est égal à la valeur de la Province augmentée des ressources indiquées sur le jeton situé sur la tuile.

Exemple: si une ville libre de valeur 2 Sciences est posée sur une Province de valeur 1, le coût de conquête de la Province est de 1 Force militaire et 2 Sciences.

Quand vous attaquez une Province avec un jeton ville libre :

– vous devez déplacer dans la Province à conquérir un nombre d'Unité égal à la valeur de la tuile de Province et au moins une unité si la valeur de la tuile est 0 ;

- défaissez les ressources requises dans la réserve générale ;
- prenez ensuite le jeton Ville libre et choisissez l'un des deux gains indiqués au verso du jeton. Ce choix doit être fait immédiatement. Toute Ressource de base non utilisée est perdue si elle n'est pas dépensée durant le tour. Les ressources Culture ou Or peuvent quant à elles être conservés dans votre Réserve. Conservez ce jeton face recto visible à côté de votre Cité.

CONQUERIR UNE PROVINCE ENNEMIE

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

Le coût de conquête est égale à la valeur de défense des Unités ennemies dans la Province plus la valeur de la Province elle-même et d'éventuels Avant-Poste et Merveille.

Valeur de défense :

Soldat = 1

Chef de Guerre = 2 (contre 1 pour l'attaque),

Avant-poste = 3

Merveille = 2

Exemple: une Province de valeur 2 comprenant 3 Soldats et 1 Chef de Guerre a une valeur de défense de 7 (2+3+2).

Après une conquête d'une province ennemie, votre adversaire retire ses Unités et les place dans sa Capitale. Les Avant-Postes sont remis dans sa réserve.

DEPLACER VOTRE CHEF DE GUERRE

Vous pouvez décider d'attaquer avec votre Chef de Guerre (seul ou avec des Soldats). Si vous le faites, une fois par tour, vous gagnez immédiatement l'effet indiqué sur la carte de votre Chef de Guerre. Si vous gagnez des ressources de base, vous devez les utiliser durant ce tour, sinon elles sont perdues.

4. Manœuvre Militaire

La manœuvre militaire vous permet de déplacer une ou plusieurs Unités d'une province que vous contrôlez vers une autre province que vous contrôlez également.

Avec **une** Force Militaire, vous pouvez bouger **une** Unité (Soldat ou Chef de Guerre) dans n'importe laquelle des provinces que vous contrôlez, connectée à vos Provinces ou à votre Capitale. Vous ne pouvez pas bouger une Unité vers une Province isolée.

Quand par l'effet d'un jeton ou d'une carte, vous disposez de la possibilité de déplacer 1 ou 2 Unités, vous pouvez **uniquement** les bouger dans les Provinces que vous contrôlez déjà.

5. Construire un Avant-Poste

A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez construire gratuitement un Avant-Poste. La seule contrainte est d'avoir au moins 3 Unités (Soldats ou Chef de Guerre) dans cette Province. Pour ce faire, remplacez 3 Unités par l'un de vos Avant-postes. Les Unités retournent dans votre Capitale.

Toutefois, vous devez respecter quelques consignes :

- vous ne pouvez construire que 2 Avant-Postes durant la partie ;
- une fois construit, un Avant-Poste ne peut pas être déplacé ;
- vous ne pouvez avoir qu'un seul Avant-Poste par Province. Vous pouvez construire un Avant-Poste dans une Province isolée ;
- si vous perdez une Province contenant un Avant-Poste, il retourne dans votre réserve à côté de votre Cité.

6. Bouger et utiliser les Explorateurs

Les Explorateurs permettent de récupérer des ressources complémentaires sur le Plateau de jeu.

Payez **une** Force Militaire pour bouger **un** Explorateur vers une Province adjacente sans tenir compte de celui qui la contrôle. Vous pouvez déplacer votre Explorateur d'autant de Provinces que de Forces Militaires utilisées tant que vous payez 1 Force Militaire par déplacement d'une tuile.

Avec votre explorateur vous pouvez effectuer **une action par tour** parmi les deux suivantes, que vous soyez déjà présent dans une Province ou que vous y pénétriez :

- prendre un jeton Marché de votre choix après les avoir consultés, parmi ceux présents sur la tuile et le placer face verso à côté de votre Cité et remettre les jetons restant, face cachée sur la Province ;
- prendre le jeton Production présent sur la Province et ajouter-le à votre réserve.

Un explorateur ne peut prendre qu'un jeton Marché **OU** un jeton Production **une fois par tour**. Vous ne pouvez gagner **qu'un seul** jeton de chaque Marché.

Vous pouvez effectuer cette action gratuitement en arrivant sur une Province où se trouve un jeton de Production ou un Marché. Si au début de votre Tour, votre explorateur se trouve sur une tuile contenant un Marché ou un jeton de Production, vous pouvez le prendre gratuitement. Vous ne payez 1 Force Militaire que pour déplacer un Explorateur.

Placez le pion Marché ou Production dans votre réserve. Vous pourrez l'utiliser quand vous le souhaitez.

Quand vous utilisez un jeton de Marché et qu'il vous donne une Ressource de base, prenez les pions correspondants. Comme tous les pions, s'ils ne sont pas utilisés, défaissez-les à la fin de votre tour.

Placez les jetons Marchés utilisés face recto près de votre Cité pour vous souvenir que vous êtes allés dans ce Marché

Les jetons Marchés déjà ramassés qu'ils soient utilisés ou non, ne peuvent être consultés que par le joueur qui les possèdent.

L'Explorateur n'est pas une Unité, il ne peut pas conquérir ni contrôler de Province.

7. Accomplir un progrès scientifique

Payez 2 **Science** et piochez la carte au sommet de votre pioche de Cité. Cette carte est dorénavant disponible comme si vous l'aviez activée dans votre Cité. A la fin de votre tour, défaissez la carte avec les autres cartes de votre Cité activées durant ce tour. Les cartes tirées (ainsi que celles tirées du fait d'effets de cartes) ne sont pas considérées comme faisant partie de votre Cité pour l'effet d'autres cartes.

COMPLETER LA CITE

Ajouter des cartes

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

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

CARTES CONNAISSANCES

Si vous tirez une carte Connaissance, placez-la puis tirez immédiatement une seconde carte et placez-la sur la carte Connaissance de telle sorte qu'elle la recouvre en laissant l'effet de la carte Connaissance visible. Si la seconde carte tirée est également une carte Connaissance, choisissez l'une des deux cartes et défaussez l'autre. Continuez ainsi (en choisissant une des Connaissances) jusqu'à ce vous tiriez une carte qui ne soit pas une carte Connaissance.

Mélangez votre défausse

Deux conditions sont nécessaires pour pouvoir mélanger votre défausse : votre Pioche Cité est vide **ET** vous devez piocher une carte.

Vous pouvez mélanger votre défausse pour créer une nouvelle pioche à tout moment y compris durant la phase Effectuer vos actions, **si** ces 2 conditions sont réunies.

Tant que vous n'avez pas besoin de piocher de carte, vous êtes encore susceptible de défausser des cartes et donc de les voir réapparaître dans votre Cité au prochain tour.

Si vous n'avez plus de cartes dans votre pioche ni dans votre défausse, vous devrez laisser vides certaines cases de votre Cité.

COMPLETER LA PISTE DE DEVELOPPEMENT

Parties à 3-4 joueurs

Si vous avez acquis **au moins une carte de Développement** durant votre tour, décalez les cartes restantes vers la droite pour combler les espaces. Puis, installez de nouvelles cartes pour avoir à nouveau 6 cartes, quelle que soit l'ère.

Si vous n'avez **pas pris de carte de Développement**, défaussez la carte la plus à droite de la piste de Développement. Décalez les cartes restantes vers la droite et placez une nouvelle carte à gauche pour combler le trou.

Important : ces actions s'effectuent à la fin de votre tour de jeu. Ne complétez **pas** la piste au fur et à mesure.

Parties à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, considérez chacune des deux pistes de Développement séparément.

Si vous avez acquis **au moins une carte dans une des 2 pistes de Développement** durant votre tour, décalez les cartes restantes vers la droite pour combler les espaces. Puis, installez de nouvelles cartes pour avoir à nouveau 3 cartes dans la rangée.

Si vous n'avez **pas pris de carte dans une des 2 pistes de Développement**, défaussez la carte la plus droite de cette rangée. Décalez les cartes restantes et remplissez l'espace créé à gauche avec une nouvelle carte de la pioche.

Si vous n'avez acquis **aucune carte**, défaussez la carte de droite de chaque rangée. Décalez les cartes restantes, puis remplissez les espaces créés à gauche avec de nouvelles cartes de la pioche.

Important : ces actions s'effectuent à la fin de votre tour de jeu. Ne complétez **pas** la piste au fur et à mesure.

FIN DU JEU

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

Le jeu se poursuit jusqu'à la fin du tour du joueur assis à la droite du Premier joueur. Puis, chaque joueur effectue un dernier tour de jeu. Ainsi, tous les joueurs ont joué le même nombre de tours.

Calcul du Score

Chaque joueur marque des points pour les réalisations suivantes dans sa Cité :

Chaque carte **Connaissance** : 1 point.

Chaque carte **Merveille** : 2 points.

Chaque carte **Politique Culturelle** développée : 2 points

Chaque **Province** contrôlée : 1 point.

Les cartes archivées ne rapportent rien.

DOMINATION

Pour chacune de ces quatre catégories (Connaissances, Merveille, Province et Politique Culturelle), le joueur qui a réalisé le plus grand score gagne **3 points** supplémentaires.

En cas d'égalité, les joueurs concernés marquent chacun 3 points.

Le Gagnant

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'or gagne. S'il y a toujours une égalité, le joueur avec le plus de jetons Culture gagne. Et en cas d'égalité à nouveau, les joueurs concernés partagent la victoire.

MODE SOLO

Utilisez un Plateau de jeu pour 2 joueurs, choisissez une civilisation pour l'Automate et choisissez la vôtre.

Installez la Pioche de développement et la piste de développement comme pour le jeu à 2 joueurs.

L'Automate joue en premier et chaque joueur joue ensuite l'un après l'autre

Au tour de l'Automate, révéléz la première carte de la Pioche Solo et effectuez les actions, si elles sont possibles, dans l'ordre de la liste figurant sur la carte et continuez ainsi pour toutes les actions figurant

sur la carte. Certaines actions sont spécifiques à certaines civilisations.

Toutes les cartes prise par l'Automate sont placées face visible sur l'aire de jeu de l'Automate. Si l'Automate acquiert des jetons Exploration ou Marché, défaussez-les.

A la fin du jeu, calculez les points de victoire de l'Automate comme pour tous joueurs, en additionnant les points liés aux Cartes et celle des Provinces qu'il aura gagné pendant la partie.