



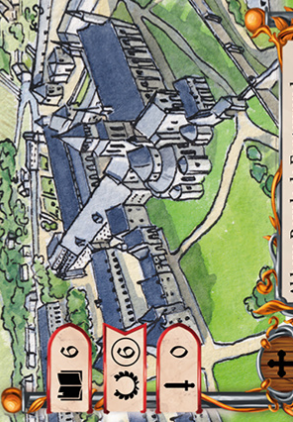


Abbaye du Mont Saint Michel (IX^e siècle)

L'abbaye du Mont Saint Michel est construite dès le X^e siècle par des moines bénédictins, alors que le site est déjà un lieu de pèlerinage depuis trois siècles, qui devient majeur pour tout l'Occident. L'abbaye devient rapidement une forteresse et durant la Guerre de Cent Ans, elle oppose une résistance farouche aux Anglais. Elle est surnommée la Cité des Livres pour l'abondance des manuscrits qui s'y trouvent, dont de nombreuses traductions d'auteurs grecs.

Si vous le souhaitez, cet Édifice est également de type **+**. Choisissez toujours son domaine de prédilection.

Abbaye - Moyen Âge



Abbaye Royale de Fontevraud (XII^e siècle)

Plus grande cité monastique d'Europe, établie sur 18 hectares, l'abbaye royale de Fontevraud, bénédictine, est fondée en 1101. Elle accueille à la fois des hommes et des femmes, fait exceptionnel, d'abord mélangés puis séparément, le tout dirigé par une abbesse. Elle doit en grande partie sa puissance à Aliénor d'Aquitaine, reine de France puis d'Angleterre, qui y est d'ailleurs enterrée, tout comme Richard Cœur de Lion.

Votre adversaire défause la carte du dessus de sa pioche.

Abbaye - Moyen Âge



Basilique Saint Denis (XII^e siècle)

Fondée sur la tombe de Saint Denis - patron de la France - en tant qu'abbaye, aujourd'hui devenue cathédrale, la basilique Saint Denis est la première église gothique au monde. Depuis Dagobert en 689, elle abrite la sépulture de 42 rois, 32 reines, 62 princes et princesses jusqu'à leur profanation à la Révolution. La basilique abrite l'orflamme de Saint Denis qui est récupéré et brandi par les souverains en temps de guerre.

Vous devez posséder au moins trois Rois sur votre Province pour jouer cette carte.

Cathédrale - Moyen Âge



Saint Vincent de Paul - (1581-1660)

Né dans une ferme, Saint Vincent de Paul, devenu prêtre, enseigne à l'Université de Toulouse. Il est alors capturé par des Barbaresques et réduit en esclavage. Il persuade son dernier maître de se repentir, regagne sa liberté et devient aumônier de la Reine. Nommé aumônier général des galères, il fonde la Compagnie des Filles de Charité, l'ordre des Lazaristes, l'œuvre des Enfants Trouvés, et crée un institut et un hôpital. Il accompagne Louis XIII dans ses derniers instants.

Si placé dans un emplacement vide de votre Province, votre adversaire perd un point d'Honneur.

Saint - Renaissance



Saint Louis-Marie Grignon de Montfort (1673-1763)

Deuxième d'une famille de 18 enfants, Saint Louis-Marie Grignon de Montfort voyage jusqu'à Paris à pied pour faire son séminaire. Il devient alors missionnaire infatigable dans son propre pays, sans distinction de rang ou d'extraction sociale. Il fonde une congrégation hospitalière qui s'occupe également d'instruire les enfants, et encore deux autres ordres masculins voués à la mission et à l'éducation. Ses écrits sur la dévotion mariale font le tour du monde.

Si posé sur votre Province, doit être adjacent à un Édifice **+**.

Saint - Moderne



Saint Jean-Baptiste de La Salle (1651-1733)

Finé de onze enfants et pionnier en matière de pédagogie, Saint Jean-Baptiste de La Salle est le fondateur de l'institut des Frères des Écoles Chrétiennes. Il consacre sa vie aux enfants pauvres en fondant des dizaines d'écoles mais aussi des maisons de formation des instituteurs, pour lesquels il écrit aussi beaucoup. Après sa mort, son œuvre se développe dans le monde entier.

Doit obligatoirement être placé devant (protéger) une carte **+** ou **+**.

Saint - Moderne



Sainte Marguerite-Marie Alacoque (1647-1690)

Paralysée à l'âge de neuf ans, Sainte Marguerite-Marie Alacoque guérit de façon inexplicable quatre ans plus tard avant de se consacrer à la vie religieuse. On lui doit largement la dévotion officielle de l'Église pour le Sacré Cœur de Jésus. Le 17 juin 1683, elle demande à Louis XIV de lui consacrer la France sans succès, 100 ans plus tard pour jouer avant la proclamation de l'Assemblée Nationale.

Si Louis XIV est sur votre Province, gagnez un point d'Honneur.

Saint - Moderne



Saint Benoît-Joseph Labre (1746-1783)

Paul Verlainne dira de Saint Benoît-Joseph Labre qu'il fut la seule gloire française du XVIII^e siècle. Ce pèlerin aura parcouru près de 30 000 kilomètres à pied à travers toute l'Europe, dominant le fruit de sa mendicité aux plus pauvres que lui. Sa mort à Rome cause de grandes manifestations de piété populaire. Il est le saint patron des mendiants.

Si ce Personnage est Errant, lorsqu'il est accueilli par l'adversaire, ne perdez pas de points d'Honneur mais gagnez-en 3. Votre adversaire n'en gagne aucun mais peut en perdre.

Saint - Moderne



Saint Pierre Fourier - (1565-1640)

Pionnier de la Réforme catholique, et fondateur de plusieurs congrégations, Saint Pierre Fourier reste curé de son village pendant 43 ans au cours desquels il rend la justice, insiste des soupes populaires, crée une caisse mutuelle pour les artisans et lutte contre la Grande Peste en diffusant des principes simples d'hygiène. Pédagogue de renom, il instruit les filles et invente le fameux tableau noir.

Si votre adversaire ne possède pas au moins deux Édifices **+** dans sa Province, il perd un point d'Honneur.

Saint - Renaissance



Sainte Marguerite Bourgeoys (1620-1700)

Marguerite Bourgeoys est la première enseignante de Montréal, pour les colons comme pour les Amérindiens, notamment les filles, de toutes conditions. Elle fonde sa propre congrégation et forme après elle toute une génération d'enseignantes. Elle remonte le moral de la colonie par toutes sortes d'attentions et Louis XIV en personne reconnaît la valeur de son travail. Elle fait construire par ses efforts sans doute la première église de Nouvelle-France.

Doit être adjacent à un Explorateur. +1
Erudition pour ce dernier.

Saint - Moderne



Saint François de Sales - (1567-1622)

Héritier d'une noble famille de Savoie, Saint François de Sales renonce à ses titres pour devenir prêtre. Il lutte contre la Réforme, parfois au péril de sa vie et emploie pour ce faire massivement l'imprimerie, ce qui lui vaut d'être aujourd'hui le saint patron des journalistes et des écrivains. Ses écrits en langue vernaculaire lui valent une grande influence en Occident. Il est Docteur de l'Eglise.

Si votre adversaire possède au moins deux Edifices de la Renaissance, il perd un point d'Honneur.

Saint - Renaissance



Saint Antoine Daniel - (1601-1648)

Saint Antoine Daniel est l'un des huit martyrs du Canada. Jésuite, il y est envoyé dès la fin de ses études et apprend rapidement la langue huronne. Il enseigne aux jeunes indiens jusqu'à ce que le village où il se trouve soit attaqué par une troupe d'Iroquois. Abandonné de son aide, il s'achève à sa dernière messe, le 24 novembre 1648. Son sacrifice permet aux habitants de la colonie de fuir.

Si un Explorateur devait être défusé de votre Province, vous pouvez défusser cette carte à la place.

Saint - Renaissance



Saint Mayeul de Cluny - (910-994)

Conseiller d'Henri Capet, abbé de Cluny pendant 40 ans, Saint Mayeul refuse non seulement l'archevêché mais également le siège pontifical. Sa influence sur l'Occident Chrétien est considérable. Sa capture par les Sarrasins entraîne une mobilisation générale pour sa libération qui provoque la reconquête de la Provence. Il est reconnu saint presque dès sa mort.

Si cette carte fait l'objet d'une Action, votre adversaire perd 2 points d'Honneur avant de résoudre l'Action.

Saint - Moyen Age

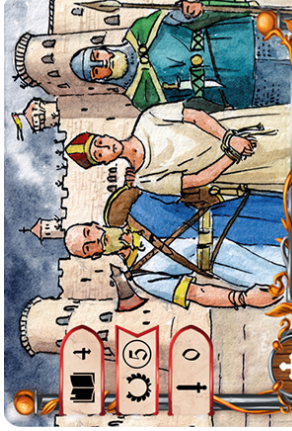


Saint Eloi - (588-660)

L'humanité légendaire de Saint Eloi - qui fabriqua non pas un mais deux trones avec l'or que lui confia Clovis II - lui vaut de devenir ministre de Dagobert Ier et un grand homme d'Etat. Il passe une grande partie de sa vie à convertir les populations druidiques des Flandres, et on lui attribue beaucoup de faits légendaires parmi lesquels la fondation de Dinquerque après avoir converti le géant Viking Allooyn. Il est le saint patron des forgerons et des orfèvres.

Si un Roi du Moyen Age est adjacent à cette carte au moment où elle arrive en jeu, vous pouvez jouer un Port depuis votre main.

Saint - Moyen Age



Saint Léger - (616-679)

Evêque d'Autun, qu'il fait fortifier, Saint Léger est un fervent partisan de l'autonomie de la Bourgogne. Cela lui vaut d'être assiégé par les troupes de Thierry III menées par Ebroin, maître du palais. Il choisit de se tuer à l'ennemi pour éviter la famine à la population d'Autun. Il a alors les yeux crevés et la langue arrachée. On lui attribue ensuite la parole, il est finalement assassiné. Des dizaines de villes portent son nom en France et ailleurs.

Défussez-vous de cette carte pour annuler une Action déclarée par votre adversaire. Ce dernier récupère sa carte et passe son tour.

Saint - Moyen Age



Arsenal de Brest - (XVIIe siècle)

Dès Louis XII au XVIe siècle, des navires de guerre sont construits à Brest. C'est cependant Richelieu qui fonde officiellement l'Arsenal de Brest, avant que Colbert ne le porte au premier plan par ses travaux. De grande importance, encore poursuivis par Louis XIV. A son âge d'or, plus de 10 000 ouvriers y travaillent à la production de 200 navires en l'espace de 80 ans, jouant un rôle clé dans le succès de la Guerre d'Indépendance Américaine.

Si vous possédez au moins deux Rois de l'époque Moderne, piochez un navire depuis votre pioche.

Port - Moderne



Port de Cherbourg - (XVIIe siècle)

L'occupation humaine de Cherbourg remonte à l'Antiquité, et l'activité maritime sans doute au Xe siècle avec l'implantation de Vikings séduits par les Côtés de la Guerre de Cent Ans. Vauban y entreprend ensuite des travaux de fortification, qui sont repris par Louis XV puis Louis XVI dans l'intention d'en faire un port militaire majeur sur la Manche. A son achèvement, Cherbourg dispose de la plus grande rade artificielle du monde.

Doit être adjacent à un autre Port.

Port - Moderne



Port Louis - (XVIIe siècle)

La fortification de Port-Louis, localité antique, est initiée par les Espagnols pendant la Guerre de la Ligue, avant d'être renforcée par Louis XIII, dont elle prend le nom. Elle acquiert le statut de ville royale navire de nombreux privilèges. Louis XIV en fait le siège de la Compagnie des Indes Orientales, enrichissant encore considérablement la ville. Louis XV y établit la première ligne de paquebots pour New-York.

Cherchez le Port de Lorient dans votre pioche et mettez-le dans votre main.

Port - Moderne

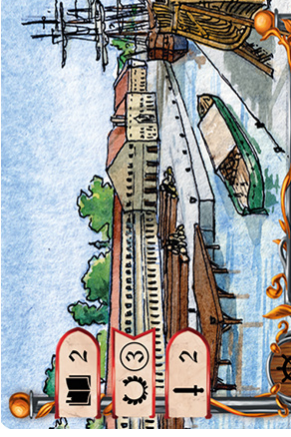


Port de Lorient - (XVII^e siècle)

Le port de Lorient est construit ex nihilo en 1666 par la Compagnie des Indes installée à Port Louis tout proche. Le premier navire à sortir des chantiers qui y sont établis, Le Soleil d'Orient, donne son nom à la ville. Le port est rapidement requisitionné par la Marine royale pour en faire un port militaire. En 1770 le Roi rachète définitivement les chantiers pour en faire un arsenal royal et la ville éclipse bientôt Port Louis.

Si Port-Louis est en jeu, défaites-le.

Navire - Moderne



Arsenal de Rochefort - (XVIII^e siècle)

Fondé dès 1666 par Colbert, l'Arsenal de Rochefort contribue largement au quadruplement des forces navales françaises en l'espace de 10 ans. Enfoncé de 25 kilomètres dans les terres par la Charente, il offre un tirant d'eau suffisant pour les plus gros navires de guerre. La beauté et les dimensions des édifices qui en surgissent sont à la mesure des ambitions du Roi pour sa marine de guerre. On lui doit notamment l'Hermione, qui conduira La Fayette aux Amériques.

Doit être placé dans votre arrière-pays. Piochez l'Hermione.

Port - Moderne



Le Soleil Royal - (XVII^e siècle)

Le Soleil Royal est un des tout premiers navires de premier rang construits en France. Issu de l'Arsenal de Brest, long de 55 mètres, il embarque 104 canons de bronze sur trois ponts et Louis XIV le veut muni d'un château à l'avant. La magnificence de ses ornements sculptés devaient témoigner de la puissance du Roi. Il joue un rôle précieux contre les Anglais jusqu'à son naufrage héroïque durant la Guerre de Hollande.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Moderne



Le Fleuron - (XVIII^e siècle)

Le Fleuron est un navire de deuxième rang armé de 64 canons, achevé en 1732 dans l'Arsenal de Brest. Il est le fruit du travail de Blaise Ollivier, véritable génie de l'architecture navale. Tous ceux qui ont vu le Fleuron le considèrent comme le navire parfait, sans doute le meilleur navire de la flotte de Louis XV et toujours le plus rapide de son escadre, ce qui lui vaut de laisser son nom à la postérité.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Moderne



La Boussole et l'Astrolabe - (XVIII^e siècle)

La Boussole et l'Astrolabe sont les deux indissociables navires sur lesquels embarquent les hommes de Jean-François de La Prouse lors de son expédition scientifique autour du monde voulue par Louis XVI. La qualité des hommes et du matériel embarqués et la grande prudence pour la France, qui tire les enseignements des voyages de James Cook. Après trois années d'exploration, les deux navires s'abîment au large des îles Salomon, sans survivant.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Moderne

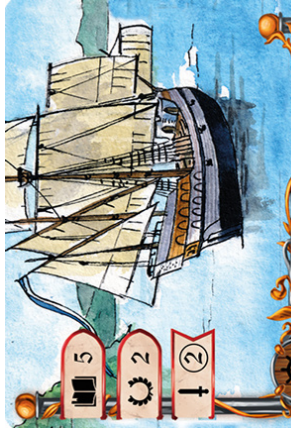


L'Hermione - (XVIII^e siècle)

L'Hermione est une frégate de 34 canons produite en seulement six mois par l'Arsenal de Rochefort en 1779. Dès sa mise en service, elle capture six navires anglais. Elle embarque ensuite La Fayette pour son voyage vers les Etats-Unis, puis, en 1793, elle participe à la Guerre d'Indépendance en capturant encore cinq navires anglais. Elle est finalement envoyée aux Indes où elle prend part à la victoire de Gondolour avant de couler pendant la Révolution.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Moderne

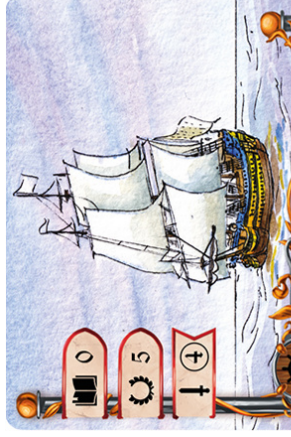


La Grande Hermine - (XVI^e siècle)

La Grande Hermine est le nom du navire principal de Jacques Cartier lors de l'expédition au cours de laquelle il remonte le Saint Laurent et baptise le Mont Royal (aujourd'hui Montréal). Il y découvre un remède contre le scorbut, mais aussi le tabac et la pratique de la scalpaup chez les Iroquois tandis que le goliath est emprisonné dans la glace. Il ramène à son bord dix Iroquois vers la France.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Renaissance

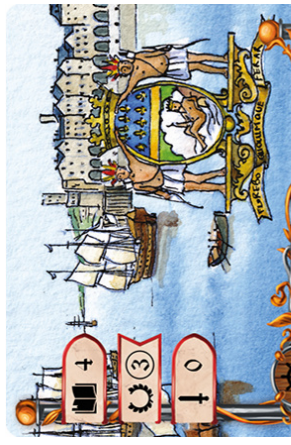


Le Royal Louis - (XVIII^e siècle)

L'oiseau amiral de la flotte du Levant, le Royal Louis est un navire de grand prestige construit pour Louis XIV sous l'impulsion de Colbert. Destiné à manifester la puissance du souverain, son apparence et ses caractéristiques grandioses cachent en réalité une conception héritière typique de cette époque de relance de la marine de guerre royale. Ses 116 canons restent capables de propulser 500 kilos de boulets de fonte à chaque bordée.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Moderne



Compagnie des Indes Orientales - (XVIII^e siècle)

Fondée par Colbert en 1664, la Compagnie des Indes Orientales doit concurrencer ses homologues anglaises et néerlandaises. Elle prend d'abord ses quartiers à Port Louis. Ses objectifs sont non seulement le commerce mais également la politique, la culture et la religion. Elle fonde plusieurs ports dans l'Océan Indien et en Afrique et ira jusqu'à battre monnaie en Inde. Après une période de large prospérité, elle périclète totalement face aux Anglais moins de cent ans après sa création.

Regardez les trois cartes du dessus de votre pioche. Reparez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

Compagnie - Moderne



Fort Carillon - (XVIII^e siècle)

Le Fort Carillon a été bâti en 1755 par le gouverneur du Canada pour protéger les possessions françaises outre-atlantique des attaques indiennes et anglaises. Le fort est entièrement entouré d'eau et de marécages. De nombreux régiments de soldats de métier envoyés depuis la métropole s'y succèdent. Il est le lieu de la plus grande bataille jamais vue alors sur le continent, où les Français l'emportent à 3600 contre 16000 Anglais.

Si la Province adverse compte au moins trois Navires, défaussez cette carte.

Fort - Moderne



Port de La Rochelle - (XVIII^e siècle)

Dès le Moyen Âge, le port de La Rochelle joue un rôle important dans le commerce du sel et du vin. Plusieurs fois remanié, ses fortifications ont beaucoup évolué jusqu'au XVIII^e siècle où le port joue un rôle prépondérant dans la conquête de l'Amérique, étant impliqué dans plus de la moitié du trafic vers la Nouvelle-France. Le commerce triangulaire y est également intense.

Si l'Invincible est en jeu, défaussez-le.

Port - Moyen Âge



Corderie Royale - (XVII^e siècle)

Construite en 1666 sous l'impulsion de Colbert, la Corderie Royale qui intègre l'Arsenal de Rochefort demeure le plus long bâtiment industriel du monde jusqu'au XX^e siècle avec ses 874 mètres pour seulement 8 mètres de largeur afin de réaliser les cordages de la Marine royale d'un seul tenant. Assis sur 80 mètres de vase, la construction de cet édifice grandiose a nécessité des trésors d'ingénierie.

Vous pouvez vous défausser d'une carte pour placer un Navire de votre pioche au-dessus de celle-ci.

Manufacture - Moderne



Canal Royal de Languedoc - (XVII^e siècle)

Aujourd'hui dénommé "Canal du Midi", le Canal Royal de Languedoc relie Toulouse à la mer Méditerranée. Édifié de main de maître sur 241 kilomètres par l'architecte Pierre-Paul Riquet, il est la propriété personnelle de ce dernier malgré le financement royal dont il bénéficie. Le chantier, qui réunit jusqu'à 12 000 ouvriers, est le lieu de nombre d'innovations techniques et sociales, en particulier les jours chômés payés.

Défaussez-vous d'une carte de votre main et piochez une carte.

Canal - Moderne

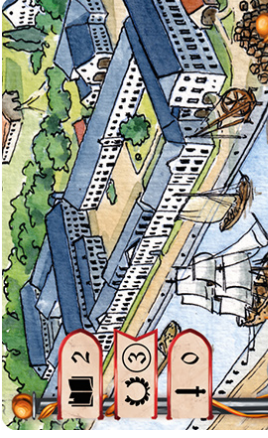


Fort Risban - (XVI^e siècle)

Initialement construit au XVI^e siècle par les troupes d'Edouard III pour assiéger la ville de Calais, le Fort Risban demeure propriété anglaise jusqu'en 1558 avant d'être repris, puis reconstruit et transformé en forteresse maritime après un rapide passage entre les mains des Espagnols. Il gardait l'entrée du port de Calais.

Les Navires adverses ne peuvent pas mener d'Action contre votre arrière-pays.

Fort - Renaissance



Manufacture des tabacs - (XVIII^e siècle)

L'État ayant acquis le lucratif monopole de la fabrication et de la vente de tabac sous Colbert, Louis XIV fait édifier à Morlaix l'une des premières manufactures des tabacs de France. Les plans sont conçus par Blondel, de l'Académie royale d'architecture. Les nombreuses opérations de transformation effectuées à la main permettent d'obtenir le tabac à fumer mais aussi la poudre à priser et le tabac à chiquer, rapportant à l'État de considérables revenus.

Votre adversaire se défausse d'une carte de sa main au hasard.

Manufacture - Moderne



Port d'Aigues-Mortes - (XII^e siècle)

D'abord occupé pour la pêche et les marais salants, dont l'exploitation remonte au fond des âges, les premières fortifications à Aigues-Mortes sont le fait de Charlemagne. Mais c'est Saint Louis qui les complète et fait construire les remparts pour consolider son accès à la Méditerranée. Il se sert de ce port pour ses deux départs en croisade. Philippe Le Bel y fera enfermer les Templiers.

A la fin de ce tour, piochez Saint Louis depuis votre défausse. Sinon, ne piochez pas.

Port - Moyen Âge



Tour Royale de Toulon - (XVII^e siècle)

Bâtie au début du XVII^e siècle sur ordre de Louis XII, la "Tour Royale" ou "Grosse tour" a pour fonction de protéger de ses canons la rade de Toulon. Elle mesure pas moins de 60 mètres de diamètre pour 7 mètres d'épaisseur de muraille, sur trois étages agencés pour abriter une garnison. Elle résiste à la flotte de Charles Quint, puis à la Marine ottomane, et ne sera jamais conquise par la force. L'adon saluera la qualité de l'ouvrage.

Le Port placé à droite de cette carte ne peut pas faire l'objet d'une Action.

Fort - Renaissance



Port de la Lune - (XVIII^e siècle)

Le Port de la Lune est le nom donné au port de Bordeaux du fait du large croissant que décrit la Garonne à cet endroit. Présent depuis l'Antiquité, il est depuis le XII^e siècle un lieu d'échanges commerciaux et culturels majeur. Les exportations de vin, puis le commerce du sucre des Antilles et le commerce triangulaire assurent la fortune de la ville et permettent aux armements du XVIII^e siècle l'érection de ces splendides façades qui font la renommée architecturale du port.

Doit être placé dans votre arrière-pays. Lorsque vous déclenchez une Ferveur Populaire, piochez une carte.

Port - Moderne



Compagnies de Gardes-Marine •
(XVII^e siècle)

Créées par Richelieu et perfectionnées par Colbert, les Compagnies de Gardes-Marine ont pour vocation de former de futurs officiers pour la Marine royale. Réservées aux aristocrates, elles sont établies à Toulon puis Rochefort et Brest. Les officiers qui en sont issus portent un uniforme distinctif. Alternant formation théorique dispensée par des Jésuites et périodes de navigation, ce modèle français est rapidement adopté dans le monde entier.

+1 en Prestige pour tous vos Navires lors de leurs Actions.

École - Moderne



L'Invincible •
(XVIII^e siècle)

Lancé à l'arsenal de Rochefort en 1780, L'Invincible est un des plus puissants vaisseaux que la Marine Royale française ait connu. Ce navire de trois ponts mesurait soixante mètres de long et embarquait 110 canons et plus de 1000 hommes. Fidèle à son nom, il ne fut jamais vaincu, au cours des combats auxquels il participa, parmi lesquels le siège de Gibraltar pendant la Guerre d'Indépendance Américaine.

Peut réaliser une Action contre un Port ou un Navire adverse ou être placé dans un Port. Si cet Edifice est occupé, il ne rapporte que 2 points de victoire.

Navire - Moderne



Ecole de cartographie de Dieppe •
(XVII^e siècle)

L'Ecole de cartographie de Dieppe a été fondée au XVI^e siècle par l'abbé Pierre Desceliers, le père de l'hydrographie. Durant toute son existence elle produisit des cartes mêlant les dernières découvertes avec des représentations fantaisistes, qui furent demandées du Portugal à l'Angleterre et par les rois eux-mêmes. Elles font état de l'Australie deux siècles avant James Cook et détaillent l'Amérique seulement 50 ans après sa découverte.

+1 en Prestige pour tous vos Explorateurs lors de leurs Actions.

École - Renaissance



Jardin Royal des Plantes Médicinales •
(XVII^e siècle)

Fondé par Louis XIII avec l'aide de Richelieu et sous l'impulsion de Guy de La Brosse, le Jardin Royal des Plantes Médicinales est une des plus anciennes institutions scientifiques de France. On y enseignait la botanique, mais aussi la chimie et l'anatomie malgré les protestations de la faculté de médecine de Paris. Des centaines d'espèces animales et végétales exotiques y sont entretenues.

+1 en Érudition pour tous vos Explorateurs lors de leurs Actions.

École - Moderne



Académie Royale de Marine •
(XVIII^e siècle)

L'Académie Royale de Marine est initialement un cercle privé fondé à Brest par Sébastien de Morogues, capitaine de vaisseau, tacticien naval et expert en balistique. La qualité de ses travaux conduisit Louis XVI à officialiser en 1752 ce qui sera désormais une académie. Astronomes, hydrographes, médecins et mathématiciens participent ainsi à la modernisation de la Marine royale, réalisant un travail considérable jusqu'à sa dissolution pendant la Révolution.

+1 en Érudition et en Guerre pour tous vos Navires lors de leurs Actions.

Académie - Moderne

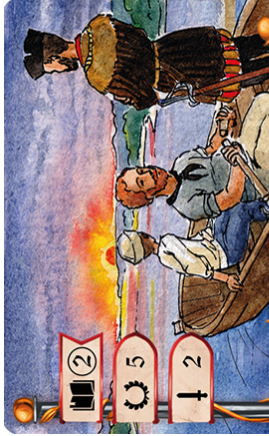


Jean-François de La Pérouse •
(1734-1788)

Jean-François de Galaup, comte de La Pérouse, officier de marine, s'illustre d'abord militairement aux Amériques contre les Anglais. Il est plus tard choisi par Louis XVI pour mener une expédition autour du monde afin de concurrencer les découvertes de James Cook, avec les concours de l'Académie des sciences. Cette expédition disparaît corps et biens. En dépit des recherches on ne retrouva l'épave de La Boussole, son navire, qu'en 1964.

Ne peut occuper que La Boussole et l'Astrolabe.

Explorateur - Moderne



Jacques Cartier •
(1491-1557)

Originaire de Saint Malo, Jacques Cartier est mandaté par François 1^{er} pour explorer l'Amérique du Nord à la recherche de richesses ou d'un passage vers l'Asie, puis en vue d'établir une colonie. Il mena au total trois voyages pour le Roi et participera largement à la découverte et à la cartographie du Canada et de ses tribus indiennes. Il fut le premier Occidental à y passer tout un hiver.

Si François 1^{er} est sur votre Province, cherchez La Grande Hermine dans votre pioche et placez-la dans un Port de votre Province.

Explorateur - Renaissance



Charles Marie de La Condamine •
(1703-1784)

Charles Marie de la Condamine est un scientifique et explorateur français. Après de nombreux voyages à travers le monde, il est envoyé par l'Académie des Sciences en Equateur, pour y calculer la forme exacte de la Terre, alors sujette à débats. Il est le premier Français à descendre le fleuve Amazone et en rapporte de nombreuses découvertes, dont le caoutchouc et le curare. C'est lui qui détermine la longueur du mètre, qui deviendra plus tard l'unité de mesure officielle.

Regardez la carte du dessus de votre pioche. Vous pouvez la placer sous votre pioche.

Explorateur - Moderne



Thomas Aubert •
(1474-1532)

Thomas Aubert est l'un des premiers explorateurs Français du Nouveau Monde. Il explore notamment une partie des côtes canadiennes, en espérant trouver un passage vers l'Asie. Au retour de son voyage, il embarque avec lui sept autochtones de la tribu des Micmacs, qui sont les tout premiers Indiens d'Amérique à fouler le sol français. Ils suscitent un grand intérêt.

Regardez la carte du dessus de la pioche de votre adversaire. Vous pouvez la placer sous sa pioche.

Explorateur - Renaissance



Louis-Antoine de Bougainville
(1732-1811)

Bougainville est connu pour avoir réalisé entre 1766 et 1769 le premier tour du monde français après avoir longtemps servi le Roi en combattant les Anglais au Canada puis en établissant la toute première colonie aux îles Malouines. Il participe à la Guerre d'Indépendance américaine, avec un succès très relatif. Il donne son nom au bougainvillier qui est découvert au Brésil à l'occasion de son tour du monde, ainsi qu'à la plus grande des îles Salomon.

Pérez un point d'Honneur et piochez une carte.

Explorateur - Moderne



François Caron - (1600-1678)

François Caron est un Français huguenot émigré aux Pays-Bas, où il travaille longtemps pour la Compagnie néerlandaise des Indes orientales. Il est ainsi le premier Français à explorer le Japon. Il est finalement rappelé par Colbert pour devenir le directeur général de la Compagnie française des Indes orientales. Il explore encore Madagascar, puis l'Inde, et aide les Français à s'installer sur l'île de Ceylan. Il trouve la mort dans un naufrage.

Neutralisez le pouvoir d'un Édifice adverse tant que cette carte est en jeu.

Explorateur - Moderne

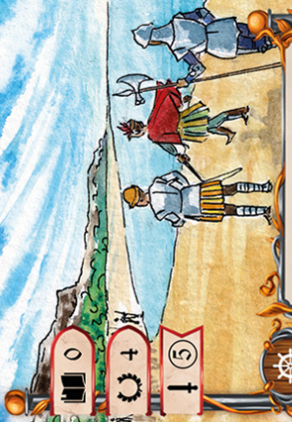


Bertrand de La Broquière
(1400-1459)

Bertrand de La Broquière est un conseiller de Philippe Le Bon, duc de Bourgogne. Il est envoyé sous couvert de pèlerinage en mission d'observation au Moyen-Orient en vue d'une éventuelle croisade. Arrivé par bateau en Terre Sainte, il décide de régner sur la Bourgogne par la terre ferme au prix de mille dangers et est accueilli en héros par son maître. Il met ses aventures par écrit dans son "Voyage d'Outre-mer".

A la fin de ce tour, piochez deux cartes au lieu d'une. Gardez-en une et défaussez l'autre.

Explorateur - Moyen Âge



Jean de Béthencourt - (1380-1425)

Jean de Béthencourt est un seigneur Normand qui, ruiné par la Guerre de Cent Ans, décide de faire la conquête des îles Canaries pour son compte personnel. Il devient ainsi seigneur et roi de ces îles, moyennant hommage à Henri III, roi de Castille, qui lui avait accordé son aide contrairement à Charles V. C'est ainsi qu'il vend finalement les îles Canaries au Royaume de Castille pour terminer sa vie dans sa Normandie natale.

Piochez deux cartes au lieu d'une à la fin de ce tour. Quand cette carte est défaussée, votre adversaire défausse un Édifice de votre Province.

Explorateur - Moyen Âge



Jean-Baptiste Bouvet de Lozier
(1706-1786)

Jean-Baptiste Charles Bouvet de Lozier est un explorateur qui mène la toute première expédition scientifique dans l'hémisphère sud. Il y découvre les icebergs tabulaires ou encore les manchots. Il poursuit plus tard une carrière militaire, puis de gouverneur d'un archipel de l'Océan Indien, avec succès dans les deux cas. Il donne son nom à l'île Bouvet, qu'il découvre.

Votre adversaire vous dévoile une carte de sa main, au hasard.

Explorateur - Moderne



Pierre Le Moyne d'Iberville
(1661-1706)

Né à Montréal (alors appelée Ville-Marie), Pierre Le Moyne d'Iberville s'engage dès l'âge 19 ans dans la Marine. Il combat par la suite de nombreuses fois les Anglais en Nouvelle-France, sur terre et sur mer, avec succès. En 1697, il reçoit du Roi mission de retrouver l'embouchure du Mississippi par voie de mer afin de coloniser la Louisiane. Il s'acquitte de cette mission avec succès, freinant ainsi l'expansion anglaise dans la région.

Sur votre Province, doit être adjacent à un Édifice I.

Explorateur - Moderne



Jean-Baptiste Tavernier
(1605-1689)

Jean-Baptiste Tavernier est un marchand et immense voyageur qui s'enrichit notamment grâce au commerce des diamants qu'il rapporte d'Inde. Il visite au cours de sa vie des dizaines de pays, de l'Angleterre jusqu'à l'Indonésie en passant par la Turquie ou la Russie, et parcourt en tout plus de 240 000 kilomètres tout au long de sa vie. Sur demande de Louis XIV, il rédige le récit de ses voyages, véritable mode d'emploi du commerce avec l'Orient.

Renvoyez un Personnage dans la main de son propriétaire depuis une Province.

Explorateur - Moderne



François Pyrard - (1578-1629)

Parti pour les Indes, François Pyrard fait d'abord naufrage aux Maldives où, prisonnier des autochtones, il apprend leur langue et s'attire l'amitié de leur roi, vivant comme un indigène pendant cinq ans. Libéré par des pirates du Bengale, il est à nouveau capturé en Inde où il sert de force comme soldat pour le Portugal, sillonnant le pays et les îles indiennes pendant deux ans au péril de sa vie. Finalement expulsé, il regagne la France par le Brésil après bien d'autres péripéties et fait le récit de ses aventures.

Chaque joueur défausse les trois cartes du dessus de sa pioche.

Explorateur - Renaissance

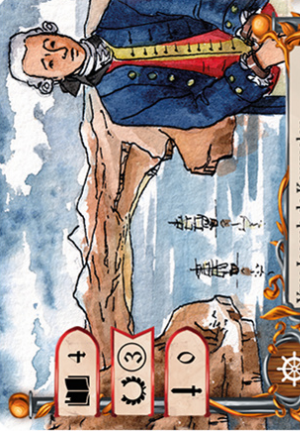


Marc Joseph Marion du Fresne
(1724-1772)

Marion du Fresne est un explorateur qui découvre, avec Cook, les îles du Prince-Edouard et les Crozet (du nom de son second). Il est le premier Français à explorer la Tasmanie. Il accoste ensuite en Nouvelle-Zélande où, après de bonnes relations avec les Maoris, il finit massacré et dévoré à l'âge de 48 ans pour avoir violé un tabou. C'est une des raisons de l'absence de colonisation française de cette grande île jugée ensuite trop hostile.

Si votre adversaire possède au moins trois Explorateurs sur sa Province, défaussez cette carte.

Explorateur - Moderne



Yves Joseph de Kerguelen - (1734-1797)

Naturellement curieux, Yves Joseph de Kerguelen découvre les îles auxquelles il donne son nom, abandonnant à son sort un des navires de son expédition au cours du voyage. Il fait au Roi une description mensongère de ce qu'il prétend être les fameuses Terres Australes, en réalité inhabitées, afin d'obtenir une seconde expédition. Il est emprisonné pour ces faits et pour traite illégale d'esclaves.

Piochez une carte. Lorsque cette carte est défaussée, perdez un point d'Honneur et défaussez une carte de votre main.

Explorateur - Moderne



André Brue - (1654-1738)

Directeur général de la Compagnie royale de France au Sénégal, puis membre de la Compagnie des Indes Orientales, André Brue est un pionnier de l'exploration et de la cartographie de ce pays. Il y installe et développe plusieurs comptoirs commerciaux, crée des forts et est le premier à concevoir le Sénégal comme une colonie française. Ses explorations le conduisent à être capturé par le daimel du Cayor puis libéré contre rançon.

Votre adversaire regarde deux cartes de votre main, au hasard.

Explorateur - Moderne



Michel Adanson - (1727-1806)

Naturaliste et explorateur Français, Michel Adanson parcourt notamment le Sénégal, pendant plusieurs années et découvre nombre d'insectes et de plantes, dont l'acacia et le baobab, dont il est le premier à donner une description. Il intègre l'Académie des Sciences mais publie son encyclopédie naturelle qui devait comporter 27 volumes. Malgré sa ruine, il refuse de s'abandonner à l'une des cours européennes qui lui offrent les bras.

Défaussez-vous d'une carte. Gagnez un point d'Honneur.

Explorateur - Moderne



François Bernier - (1620-1688)

Philosophe, médecin et explorateur, François Bernier part d'abord pour le Moyen-Orient, où il aurait à la poste qu'il contracte en Égypte. Il poursuit sa route aux confins de l'Empire moghol où il se fait admirer à la cour en tant que médecin. Il est ainsi le deuxième Européen à parcourir le Cachemire. Son voyage dure 12 ans au total.

Votre adversaire ne peut pas récupérer de carte depuis sa défausse.

Explorateur - Moderne



Nicolas Durand de Villegagnon - (1510-1571)

Après quelques exploits maritimes et militaires, comme l'expédition de Marie Stuart en vue de son mariage en France, Nicolas Durand de Villegagnon se voit confier l'installation de la première colonie française au Brésil en 1555. En l'espace de quelques années, cette "France Antiarctique" est réduite à néant par des dissensions internes sur fond de guerre de religion, puis par la destruction de la colonie par les Portugais. L'île d'implantation à Rio porte toujours son nom.

Si ce Personnage occupe un Édifice, défaussez ce dernier au début de votre troisième tour après celui-ci.

Explorateur - Renaissance

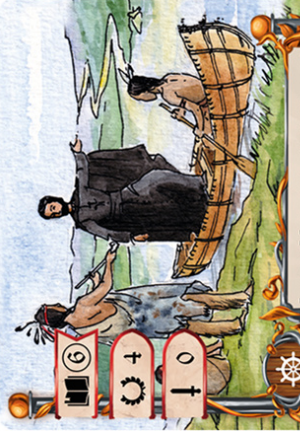


Charles Poncet de Brétigny - (1586-1644)

Fondateur de la Compagnie de Rouen, le Normand Charles Poncet de Brétigny, lieutenant général de Louis XIII, colonise la Guyane - alors appelée France équinoxiale - en fondant Cayenne. Après avoir exploré le Surinam, il meurt en 1644, tué par les indigènes au cours d'une insurrection.

Vous ne pouvez pas posséder plus de trois Explorateurs sur votre Province.

Explorateur - Renaissance

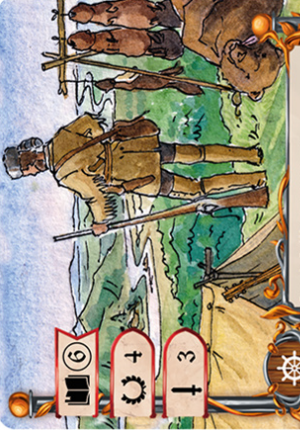


Jacques Marquette - (1637-1675)

Prêtre et missionnaire jésuite, Jacques Marquette est connu comme le découvreur des sources du Mississippi avec Louis Jolliet. Il parle de nombreuses langues indiennes et est un pionnier de l'évangélisation du Grand Nord américain, y fondant plusieurs missions. Il découvre également la tribu des Illinois. Après sa mort parmi eux, les Indiens - qui l'appréciaient - restituent son corps aux Français.

Si Louis Jolliet est présent sur votre Province, piochez une carte.

Explorateur - Moderne

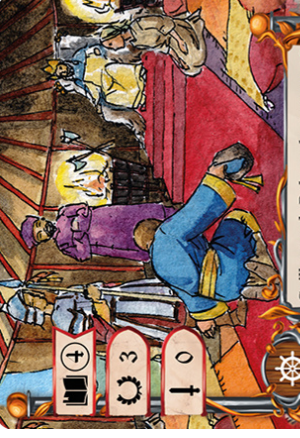


Louis Jolliet - (1645-1675)

Français né au Canada, Compagnon de voyage de Jacques Marquette, Louis Jolliet découvre avec lui le Mississippi qu'il descend partiellement jusqu'à obtenir la certitude qu'il se jette dans le Golfe du Mexique. Trappeur de renom, il est aussi un excellent musicien et cartographe. Il explore encore le Labrador avec une précision inédite et sa renommée est immense à la fin de sa vie.

Si Jacques Marquette est présent sur votre Province, piochez une carte.

Explorateur - Moderne



Guillaume de Rubrouck - (1210-1290)

Guillaume de Rubrouck est originaire des Flandres françaises. Il est envoyé par Saint Louis en ambassade auprès de l'empereur du peuple Mongol. Il est un des premiers Européens à entreprendre un tel voyage, avant même Marco Polo, et en rapporte un récit particulièrement complet, qu'il adresse au roi Louis IX qui envisage une alliance avec le Grand Khan contre les musulmans.

Peut mener une Action contre une carte protégée de l'arrière-pays adverse.

Explorateur - Moyen Âge



Binot Paulmier de Gonneville (14.-16.)

Jusqu'à preuve du contraire, le Normand Binot Paulmier de Gonneville est le premier Français à accoster au Brésil, et le premier Européen à explorer le sud de ce pays. Après mille péripéties et naufrages, il rentre en France par la terre ferme, son vaisseau brisé sur les rochers du Cotentin. Le carné de bord perdu, l'emplacement de la "Terre Australe" doit-il vraiment avoir un indigène à son bord, restera pendant des siècles objet de fantasmes et de nouvelles expéditions.

A la fin de ce tour, vous pouvez vous défausser d'une carte de votre main pour piocher deux cartes au lieu d'une.

Explorateur - Renaissance



René-Robert Cavalier de La Salle (1643-1687)

La Salle est un explorateur de l'Amérique du Nord qui, au prix de nombreux mensonges, et malgré sa relative inexpérience, obtient de Louis XIV plusieurs expéditions qui lui permettent de découvrir, et revendiquer d'immenses territoires pour le Roi en Nouvelle-France, dont l'embouchure du Mississippi et la Louisiane. Il meurt assassiné par ses propres hommes à l'âge de 43 ans dans l'actuel Texas, au cours d'une dernière expédition désastreuse dont presque personne ne réchappe.

Vous pouvez jouer une autre carte en perdant 3 points d'Honneur.

Explorateur - Moderne



Pierre Sonnerat (1748-1814)

Pierre Sonnerat est un explorateur, naturaliste et excellent dessinateur. Il explore en particulier les îles de l'Océan Indien mais surtout le sud-est de l'Asie, d'où il rapporte en France des centaines de plantes et animaux, dont beaucoup inconnus jusqu'alors. Il affecte une description complète de l'Inde, de sa culture, faune et flore, et l'écrit par s'y installer. Il y est fait prisonnier pendant 20 ans par les Anglais et ne rentre à Paris que pour y mourir.

Si le Jardin Royal des Plantes Médicinales est sur votre Province, piochez une carte.

Explorateur - Moderne



Samuel de Champlain (1567-1635)

Samuel de Champlain, parfois appelé le "Père de la Nouvelle-France", est un soldat, cartographe et explorateur acheminé de l'Amérique du Nord. Il négocie la première alliance franco-américainne pour Henri IV puis Louis XIII, dont il obtient la protection, et mène une guerre sans merci aux ennemis Iroquoiis. Il fonde Québec et Trois-Rivières. Il effectue en tout depuis la France pas moins de 19 voyages en Nouvelle-France, dont il devient finalement gouverneur.

Tant que cette carte est en jeu, votre adversaire ne peut pas posséder plus de deux Explorateurs sur sa Province.

Explorateur - Renaissance

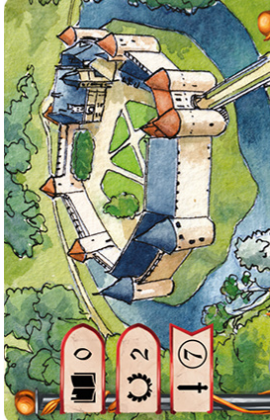


Philippe Avril (1654-1698)

Philippe Avril est un prêtre missionnaire et explorateur Jésuite envoyé par Louis XIV à la recherche d'une voie terrestre vers la Chine. Il tente pendant des années d'ouvrir une telle route, sillonnant le Moyen-Orient et l'Asie, mais le refus catégorique du tsar Pierre le Grand lui interdit tout passage par la Russie. Il meurt à 44 ans au cours d'une ultime tentative pour atteindre la Chine.

Si vous avez au moins quatre Explorateurs sur votre Province, vous pouvez toujours mener des Actions dans l'arrière-pays adverse, même contre des cartes protégées.

Explorateur - Moderne



Château d'Amay-le-Vieil - (XIV^e siècle)

Si les premières fortifications sur le site datent du XII^e siècle, c'est principalement aux XIV^e et XV^e siècles que le château d'Amay-le-Vieil est édifié. Un temps propriété de Jacques Coeur, le château demeure dans la même famille depuis plus de six siècles. Situé à la lisière des territoires anglais durant la Guerre de Cent Ans, il est le seul de la région à demeurer français après la défaite de Poitiers. Sa forte double enceinte lui vaut le surnom de "Petite Carcassonne".

Doit être placé sur votre frontière.

Château - Moyen Âge



Citadelle de Bitché - (XVII^e siècle)

C'est Louis XIV qui, après avoir conquis la place, charge Vauban d'ériger la citadelle de Bitché pour une somme faramineuse. La citadelle est une première fois démantelée, juste un an après son achèvement en exécution d'un traité, pour être réinvestie deux ans plus tard lorsqu'éclate la Guerre de Succession d'Espagne. Louis XIV fait plus tard reconstruire cette citadelle frontalière stratégique qui ne cédera jamais à aucun siège par la force.

Jouable uniquement si Louis XIV ou Louis XV sont en jeu.

Fort - Moderne

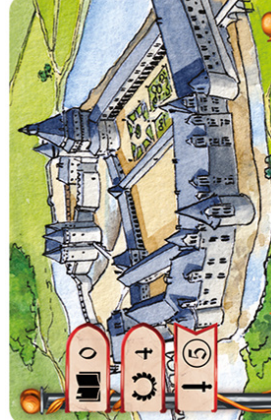


Palais Jacques Coeur - (XV^e siècle)

Chef-d'œuvre du style gothique flamboyant, le palais Jacques Coeur est édifié par le célèbre marchand éponyme au XV^e siècle. La somptuosité inédite pour l'époque d'un tel lieu civil explique à elle seule la palatésie dont Jacques Coeur est l'objet. Conquis par Charles VII, le palais passe plus tard entre les mains de Jean-Baptiste Colbert.

A tout moment, si votre adversaire a plus de cartes en main que vous, défaussez cette carte.

Palais - Renaissance



Château de Châteaubriant (XI^e siècle)

Le Château de Châteaubriant est édifié dès le XI^e siècle par le Comte de Rennes pour protéger la Bretagne du Royaume de France. Saint Louis s'en empare en 1284. Il succombe également au siège du roi Charles VIII en 1488 avant son mariage avec Anne de Bretagne. Par la suite il est largement réaménagé selon des critères de confort et d'esthétique à la faveur de la Renaissance, et demeure un haut lieu d'affrontement durant les Guerres de Religions.

Cet Edifice ne peut être attaqué que par des Personnages ayant au moins 3 en Prestige.

Château - Moyen Âge





Louis XII - (1498-1515)

Surnommé le « Père du peuple », par les États Généraux, Louis XII fut preuve d'intelligence et de justice dans l'administration du royaume. Il répondit cependant à Saint-Jeanne de France car laquelle il est d'abord marié, pour épouser Anne de Bretagne. Il reprend les guerres d'Italie avec succès dans un premier temps, avant d'être chassé par la Ligue Catholique formée par le Pape. Il meurt de la goutte sans héritier et laisse le trône à François 1er.

Perdez un point d'Honneur. Peut être placé dans n'importe quel Edifice, même sans respecter les conditions spéciales.

Roi - Renaissance



François 1er - (1515-1547)

L'avènement de François 1er marque l'épanouissement de la Renaissance en France, le développement des arts et des lettres d'ant, largement soutenu par le roi. Il tourne également la France vers les Amériques. Son règne reste marqué par sa rivalité avec Charles Quint auquel il résiste malgré le relatif échec du Camp du Drap d'Or sur le plan diplomatique. Sa politique a notamment, malgré ses succès, pour conséquences l'expansion de l'Empire Ottoman et le développement de la Réforme.

Jouable uniquement si vous avez au moins deux cartes de la Renaissance sur votre Province.

Roi - Renaissance



Charles VIII - (1470-1498)

Après de multiples tribulations matrimoniales, Charles VIII épouse finalement la duchesse Anne de Bretagne, ralliant ce grand territoire à la France. Par ses prétentions sur le Royaume de Naples, il déclenche les guerres d'Italie qui l'obligent à bien des concessions avec les autres voisins européens. Il meurt à 21 ans après que sa tête ait heurté un linéon de pierre alors qu'il pressait le pas pour se rendre au jeu de paume.

Lorsque vous accueillez un Personnage adverse dans votre Province, votre adversaire perd un point d'Honneur supplémentaire.

Roi - Renaissance



Louis XV - (1710-1774)

Seul roi à naître et mourir au Château de Versailles, Louis XV perd peu à peu la popularité de son début de règne du fait de dîners scandaleux et de sa relative incompétence dans le gouvernement du pays, largement tolérée de désintéressés. Malgré des succès militaires importants en Europe, c'est sous son règne que la Nouvelle-France est cédée aux Anglais, point d'orgue du déclin d'une grande partie de l'empire colonial français.

Vous ne pouvez pas posséder plus de deux Explorateurs sur votre Province.

Roi - Moderne

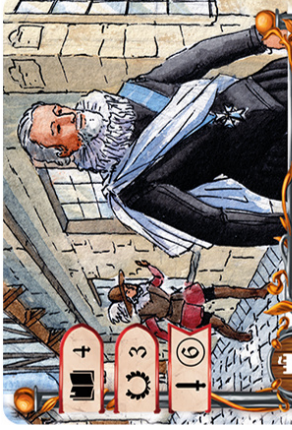


Henri II - (1549-1559)

Fils de François 1er, Henri II poursuit la politique de son père en tenant en échec Charles Quint et en poursuivant les Guerres d'Italie, qui se soldent par un échec définitif. L'essor pris par la Réforme sous son règne aboutira aux Guerres de Religion. Il meurt lors d'un tournoi au cours duquel une lance se brise et se fiche dans son œil.

Si vous perdez de l'Honneur en réalisant une Action, défaissez cette carte de votre Province.

Roi - Renaissance



Henri IV - (1589-1610)

Henri de son vivant après cinq changements de religion successifs en pléines Guerres de Religion, Henri IV fait l'objet d'une vingtaine de tentatives d'assassinat, dont celle qui lui ôte la vie. Il doit sa popularité posthume notamment à sa magnanimité envers ses ennemis. On lui doit l'Edit de Nantes, la fondation de Québec par Champlain, la guerre malheureuse contre l'Espagne, et une certaine relance économique du royaume.

S'il n'est pas placé dans l'arrière-pays, ce Personnage peut toujours être accueilli dans la Province adverse, même s'il occupe un Edifice.

Roi - Renaissance



Louis X le Hutin - (1289-1316)

Fils de Philippe le Bel, Louis X le Hutin (c'est-à-dire l'Entêté) ne règne qu'un an et demi, qui sont cependant marqués par l'autorisation du retour des Juifs en France, et par la possibilité offerte aux serfs d'acheter leur liberté. Ces deux mesures sont largement dictées par des nécessités économiques. Sa mort subite et celle de son fils rendent la succession incertaine. Son frère Philippe le Long monte alors sur le trône.

A la fin de ce tour, placez le Philippe le Long dans votre main depuis votre pioche au lieu de piocher normalement.

Roi - Moyen Age



Louis XI l'Aragone - (1423-1483)

Louis XI le Prudent est plus volontiers appelé « l'Universelle Aragne » (araignée) pour sa capacité à tisser de subtiles stratégies diplomatiques et politiques. Très critique sur le règne de son père Charles VIII, avec lequel il est en guerre froide jusqu'à sa mort, il se fait proche du peuple pour mieux gouverner. Son règne voit le rattachement au domaine royal de la Bourgogne, de l'Anjou, du Maine, de la Provence et d'une partie du duché de Bretagne.

Votre adversaire ne peut pas jouer de Personnages de la Renaissance.

Roi - Renaissance

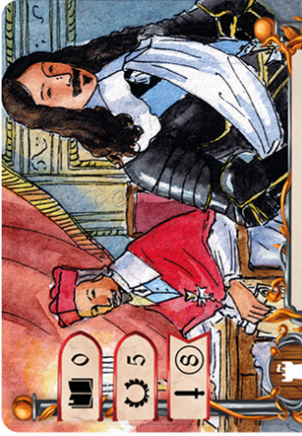


Henri III - (1574-1589)

Seul roi de France à avoir également été élu Roi de Pologne, Henri III abandonne ce premier royaume pour succéder à son frère en 1574. Catholique, il est néanmoins contraint de se rapprocher de son adversaire et futur successeur Henri IV, alors protestant, après avoir fait assassiner le Duc et le cardinal de Guise, provoquant la colère du peuple catholique. Il meurt lui-même assassiné, tout comme son successeur.

Défaisez un Personnage de la Province adverse. Perdez trois points d'Honneur.

Roi - Renaissance



0 5 1 3

Louis XIII - (1601-1643)

Fils d'Henri IV, Louis XIII accède au trône à l'âge de 8 ans. Richelieu, Mazarin ou encore Sully comptent parmi ses ministres, grâce auxquels il redresse une situation devenue difficile sous la régence de sa mère Marie de Médicis. Sous son règne les Protestants sont affaiblis et la France acquiert une certaine prééminence militaire en Europe. Il crée la Compagnie des Mousquetaires du Roi et consacre solennellement la France à la Vierge Marie.

Gagnez un point d'Honneur lorsque vous placez un Personnage dans un Édifice +.

Roi - Moderne



0 5 1 3

Louis XIV - (1638-1715)

Immense mécène, Louis XIV connaît le plus long règne de l'histoire de France, en dépit de terribles problèmes de santé. Colbert, Mazarin, Louvois, Roquet ou encore Vauban sont à son service. Il constitue ex nihilo la Marine française. Sous son gouvernement, la France totalement pacifiée est le pays le plus peuplé d'Europe, les frontières s'étendent et l'économie est prospère, en dépit d'une fin de règne entachée de famines, de la révolte des Camisards, et de relations tendues avec le Pape.

Défaussez une carte de votre main.

Roi - Moderne



9 3 1 0

Observatoire de Paris - (XVII^e siècle)

Plus vieil observatoire au monde encore en activité, l'Observatoire de Paris est édifié en 1667 à la suite de la création de l'Académie des sciences. Il est placé exactement sur le méridien de Paris. On y calcule la première distance Terre-Soleil, on y observe le caractère fini de la vitesse de la lumière, on y découvre les satellites de Saturne, et cette institution réalise encore la cartographie complète du royaume. Le frère de Charles Perrault est l'architecte de l'édifice original.

Injouable si vous avez moins de quatre Savants sur votre Province. Votre adversaire défausse un Savant de sa Province.

Observatoire - Moderne



7 0 1 0

Université d'Orléans - (XII^e siècle)

Succédant à l'école cathédrale, l'Université d'Orléans est fondée en 1206 par le pape Clément V avec l'accord de Philippe le Bel. On y enseigne le droit civil, alors inconnu à Paris. Des étudiants de toutes les nations s'y pressent avant sa suppression à la Révolution. Charles Perrault, Rabelais, La Bruyère ou encore Molière y étudient.

Votre adversaire ne peut pas jouer plus de trois cartes sur sa Province.

Université - Moyen Age



7 3 1 0

Collège des Quatre Nations (XVII^e siècle)

À sa mort, le cardinal Mazarin consacre par testament sa fortune à la fondation du Collège des Quatre Nations, où sont éduqués gratuitement soixante gentilshommes venus de quatre régions récemment ralliées à la France. Le Roi érige ce magnifique édifice en face du Louvre pour presque trois millions de livres. Mazarin y fait établir son tombeau, qui est profané à la Révolution.

Jouable uniquement si votre frontière ne comporte aucun emplacement vide.

Ecole - Moderne



0 1 0

Fonderie Royale de Canons (XVII^e siècle)

Flouron de la métallurgie française de l'époque, la Fonderie royale de canons de Saint-Gervais est édifiée en 1679 pour fournir des pièces d'artillerie à la Marine royale de Louis XIV. C'est la première fonderie française à produire en masse des canons de fer moulés remplaçant le bronze trop cher et moins fiable. Elle approvisionne seule la flotte du Levant en canons pendant près d'un siècle.

-1 Guerre pour les Navires placés sur votre frontière.

Manufacture - Moderne



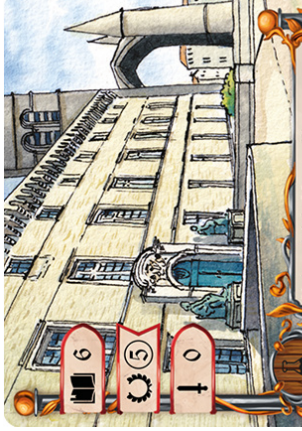
6 3 1 0

Académie Royale de Peinture (XVII^e siècle)

C'est un groupe d'artistes réunis par Charles Le Brun qui obtient sous la régence d'Anne d'Autriche la création de l'Académie royale de peinture et de sculpture. Cette académie garantit à ses membres un statut prestigieux, des privilèges et des commandes d'État. Elle a pour ambition d'extraire les peintres de leur statut d'artisan pour porter leur art au rang de science. Son enseignement est gratuit et financé par le Roi.

Si vous avez au moins deux Rois dans votre défausse, gagnez un point d'Honneur.

Académie - Moderne



6 5 1 0

Université de Montpellier (XVII^e siècle)

Reputée pour l'enseignement du droit et surtout de la médecine, dont elle est la plus ancienne école au monde, l'Université de Montpellier est officiellement fondée en 1289 par le pape Nicolas IV. Le titre recherché de docteur de Montpellier permet d'accéder dans l'ensemble du royaume. François Rabelais ou Nostradamus y étudient. Elle accueille le premier jardin botanique de France, avant sa suppression à la Révolution.

Jouable uniquement si vous possédez au moins deux Personnages sur votre Province.

Université - Moyen Age



0 1 0

Académie de France à Rome (XVII^e siècle)

Très sur le volet, les pensionnaires de l'Académie de France à Rome, protégés de Louis XIV, sont envoyés en Italie pour parfaire leur formation. Ses pensionnaires deviennent demeurés depuis sa création en 1666 par Colbert, elle se situe au Palais Mancini avant sa suppression à la Révolution. Le Directoire la réintègre à la Villa Médici.

Si le Personnage qui occupe cet Édifice intervient en Renforts, l'Action peut viser un Édifice protégé adverse.

Académie - Moderne



Collège d'Harcourt - (XVIII^e siècle)

Fondé en 1280 à l'emplacement de l'actuel Lycée Saint Louis, le Collège d'Harcourt est une émanation de l'Université de Paris. Il est créé par l'abbé Raoul d'Harcourt, conseiller de Philippe Le Bel, pour accueillir les élèves pauvres de ses anciens diocèses de Normandie. Supprime à la Révolution, puis détruit, il compte parmi ses anciens élèves Diderot, Montesquieu, Perrault, Racine ou encore Talleyrand.

Aucun joueur ne peut jouer plus d'une École sur sa Province.

Université - Moyen Âge



École des Jeunes de Langues (XVII^e siècle)

Successeur de l'École des Trois Langues fondée par François I^{er}, l'École des Jeunes de Langues établie par Colbert à Constantinople était destinée à former des leur prime jeunesse les interprètes en langues orientales (les "drogmans"). Les frais de scolarité étaient entièrement pris en charge par la Chambre de Commerce de Marseille. De véritables dynasties de drogmans s'y formèrent.

Neutralisez le pouvoir d'un personnage adverse tant que cette carte est en jeu.

École - Moderne



Bibliothèque Mazarine (XVII^e siècle)

Plus ancienne bibliothèque publique de France, la Bibliothèque Mazarine est originellement composée des collections personnelles du cardinal Mazarin. Administrée par Gabriel Naude, véritable théoricien de la bibliothéconomie, elle devient le plus riche fonds littéraire d'Europe avec près de 40 000 volumes avant sa dispersion partielle pendant la Fronde. Mazarin en fait don au Collège des Quatre Nations à sa mort.

Jouable uniquement si le Collège des Quatre Nations est en jeu ou dans une défausse.

Bibliothèque - Moderne



Petite Académie - (XVII^e siècle)

La Petite Académie ou Académie Royale des Inscriptions et Belles-Lettres a pour mission initiale d'établir les inscriptions et dates des monuments et médailles en l'honneur de Louis XIV. Très tôt, la Petite Académie se consacre plus généralement à l'histoire, la géographie et l'archéologie. Ses publications prestigieuses sont abondantes et fondatrices pour ces matières jusqu'à sa dissolution en 1793.

Votre adversaire ne peut pas jouer Louis XIV.

Académie - Moderne



École Royale Militaire - (XVIII^e siècle)

L'École royale militaire est fondée à Paris en 1751 par Louis XV. Avant sa création, les familles nobles dont les fils se destinaient à la carrière militaire devaient pourvoir elles-mêmes à leur coûteuse instruction. L'École fournit à ses 500 élèves un enseignement gratuit financé par une taxe sur les cartes à jouer. La maquette façonnée qui ferme le Champ de Mars est peu de choses, en comparaison, du somptueux projet de bâtiment prévu, finalement fauté de fonds. Napoléon y étudia.

Défaussez-vous d'une carte de votre main. -1 en Guerre pour tous vos Personnage de l'époque Moderne réalisant une Action.

École - Moderne



Manufacture Royale de Glaces (XVII^e siècle)

Créée par Colbert pour concurrencer les verriers vénitiens, la Manufacture Royale de Glaces et Miroirs ne tarde pas à surpasser toute concurrence grâce à l'invention de la coulee du verre sur table. Cette technique permet la création de miroirs immenses, si bien que Louis XIV commande à la Manufacture les 357 glaces de la Galerie des Glaces. Cette société perdure aujourd'hui encore sous le nom de Saint Gobain, éponyme du village picard où son usine fut installée.

-1 en Prestige pour le Château de Versailles s'il est sur votre Province.

Manufacture - Moderne



Manufacture Royale des Gobelines (XVII^e siècle)

La manufacture des Gobelines doit son nom au teinturier Jean Gobelin réputé pour ses écarlates dès le XVI^e siècle. En 1601, Henri IV établit officiellement la Manufacture, ayant concurrencé la production flamande et Louis XIV l'installe au sein de l'Hôtel des Gobelines. La qualité des tentures et tapisseries qu'y sont produites conserve une réputation mondiale pendant trois siècles.

-1 en Prestige pour les Édifices adjacents à celui-ci.

Manufacture - Renaissance



Manufacture d'armes de Charleville (XVIII^e siècle)

La Manufacture royale d'armes de Charleville créée en 1675 est la plus ancienne du royaume. Employant de nombreux ateliers à Charleville et dans les environs, elle fournit les armées royales selon des modèles précisément réglementés, dont la réputation se répand dans le monde entier. Ce sont ces armes qui équipèrent notamment les indépendantistes américains. Elle produisit jusqu'à 50 000 fusils par an.

Votre adversaire place les deux cartes du dessus de sa pioche dans sa défausse.

Manufacture - Moderne



Manufacture de porcelaine de Limoges - (XVIII^e siècle)

Fondée en 1737, la Manufacture de Limoges se consacre d'abord à la fabrication de la faïence. Ce n'est qu'en 1767 que l'on découvre l'existence d'un gisement de kaolins proche de Limoges. Ces argiles blanches sont essentielles à la fabrication de la porcelaine dont la recette a été rapportée de Chine par un père jésuite quelques dizaines d'années plus tôt. Le gisement est aussitôt acheté par Louis XVI, marquant le lancement de la porcelaine de Limoges qui s'exporte dans le monde entier.

Vous devez avoir au moins un Explorateur sur votre Province.

Manufacture - Moderne



5 3 0

Machine de Marly - (XVII^e siècle)

Érigée dès 1681 pour alimenter les fontaines du Château de Versailles depuis la Seine, la machine de Marly est un gigantesque dispositif de pompage. Sans doute la machine la plus complexe et impressionnante de son temps, elle fonctionne pendant plus de 180 ans en dépit de ses défauts. Outre un retrecissement artificiel de la Seine, la machine aura nécessité 100 000 tonnes de bois, 17 000 tonnes de fer et 1 600 tonnes de plomb et de fonte pour brasser six millions de litres d'eau par jour.

A la fin de ce tour, placez le Château de Versailles dans votre main depuis votre pioche au lieu de piocher normalement.

Manufacture - Moderne



6 0 0

École Royale des Ponts et Chaussées - (XVIII^e siècle)

L'École Royale des Ponts et Chaussées est créée par Louis XV pour fournir des ingénieurs au Bureau des Ponts et Chaussées, le service des ponts et routes de France. La mission est de créer un réseau routier cohérent pour la France ; cette mission étant auparavant dévolue aux notables locaux. L'enseignement des élèves y est mutuel et réciproque, sans intervention d'un professeur, et les exercices pratiques très poussés.

Ignorez le pouvoir de la ou des cartes posées immédiatement devant cette carte, sur votre frontière.

École - Moderne



3 0 0

Manufacture Royale de voiles - (XVII^e siècle)

C'est sous Louis XV que le Conseil d'Etat autorise sur demande d'un notable local l'ouverture d'une manufacture royale de toiles à voiles à Aigues. La Manufacture profite énormément de la Guerre d'Indépendance américaine qui donne du travail à des milliers de flâneurs dans toute la ville, l'édifice comptant à lui seul plus de 200 métiers à tisser. Il utilise le chanvre d'excellente qualité cultivé dans la campagne environnante.

-1 Point de Victoire par Navire sur votre Province.

Manufacture - Moderne



5 0 0

Collège de Sorbonne - (XIII^e siècle)

Le collège de Sorbonne, émanation de l'Université de Paris - plus vieille université de France - est fondé en 1257 par Robert de Sorbon avec le soutien de Saint Louis. Destiné aux étudiants de toutes conditions sociales, cet établissement dispense des enseignements gratuits et finance les élèves les plus pauvres. Reputé pour sa bibliothèque, le collège de Sorbonne accueille Richelieu qui plus tard fait reconstruire les locaux, mais aussi le pape Clément VII.

Jouable uniquement si Saint Louis est sur votre Province. Si Robert de Sorbon est défaussé, défaussez cette carte.

Université - Moyen Age



7 0 0

École Royale du Génie - (XVIII^e siècle)

Fondée en 1748 par le secrétaire d'Etat à la Guerre de l'époque, le comte d'Argenson, l'École royale du Génie doit former les ingénieurs militaires des armées de Louis XV. Les élèves, au nombre de vingt par an à sa création, y sont sélectionnés, notamment pour leur excellence en mathématiques. Le programme comporte également du dessin et nombre d'épreuves pratiques. Elle inspire l'École Polytechnique.

Votre adversaire ne peut pas jouer plus de trois Châteaux sur sa Province.

École - Moderne



6 0 0

École des Ingénieurs-Constructeurs de Vaisseaux - (XVIII^e siècle)

Créée en 1741 par Henri Louis Duhamel de Monceau, agronome, président de l'Académie des sciences et inspecteur général de la Marine, l'École des ingénieurs-constructeurs des Vaisseaux royaux a vocation à faire connaître plus largement les secrets de fabrication des navires de guerre, jusqu'alors jalousement gardés par les constructeurs déjà en place. L'ouvrage publié par son fondateur constitue pour les élèves de l'École une véritable bible et sera traduit dans toute l'Europe.

Si vous possédez quatre navires sur votre Province, la partie s'arrête.

École - Moderne



5 5 0

Hospices de Beaune - (XV^e siècle)

Fondés par Nicolas Rolin au crépuscule de la Guerre de Cent ans, période de troubles et d'épidémies pour la Bourgogne, les Hospices de Beaune accueillent et soignent gratuitement les malheureux durant 500 ans. Véritable palais pour les pauvres, placé directement sous l'auvent spirituelle du Saint-Siège, l'institution est dotée de vignes et de terres qui doivent permettre sa survie à perpétuité.

Votre adversaire place les cartes de sa défausse sous sa pioche.

Hospices - Moyen Age



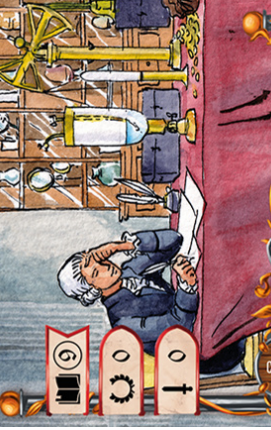
7 3 0

Jean Picard - (1620-1682)

Père de l'astronomie de précision, l'abbé Jean Picard calcule avec une précision inédite le rayon terrestre grâce à ses travaux sur la mesure des angles, qui lui permettent également de travailler aux nivellements nécessaires à la circulation de l'eau dans les fontaines du Château de Versailles, ou à la détermination des coordonnées précises des villes ou des étoiles. Il est le premier à mesurer un degré de méridien. Il intègre l'Académie des sciences dès sa création.

Défaussez-vous d'une carte. Cherchez dans votre pioche le Château de Versailles ou l'Académie des Sciences.

Savant - Moderne



9 0 0

Antoine Laurent Lavoisier - (1743-1794)

Premier général brillant, économiste, membre de l'Académie des Sciences, véritable inventeur de la chimie moderne et père de la nomenclature des éléments, Lavoisier découvre et baptise l'oxygène, l'hydrogène et l'acide. Il formule la loi de conservation de la matière : "Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme", qui sert de base à toutes les équations chimiques. Rallié à la Révolution, il finit guillotiné par celle-ci.

Si un Roi est défaussé depuis votre Province, défaussez cette carte.

Savant - Moderne



5 4 0

Frères Montgolfier - (1740-1810)

Les frères Joseph-Michel et Jacques-Étienne de Montgolfier sont les héritiers de la papeterie familiale. Après avoir été les premiers Français à fabriquer du papier «vêlin», les deux frères mettent à profit ces ressources pour concevoir la montgolfière après les nombreux échecs tentés. En 1783 ils sont ainsi les premiers à faire voler un homme, et leur invention trouva rapidement des applications militaires.

Vous pouvez jouer deux exemplaires de cette carte.

Inventeur - Moderne



7 0 0

Vincent de Beauvais - (1184-1264)

Ce moine cistercien reçoit commande du roi Saint Louis d'une encyclopédie regroupant l'ensemble du savoir de son temps. Après treize années de labeur, Vincent de Beauvais achève enfin son ouvrage monumental en 80 volumes, principalement connu pour son «Speculum Historiale» (miroir historique), qui restera la plus grosse encyclopédie au monde pendant 500 ans.

Si Saint Louis est en jeu, piochez une carte.

Savant - Moyen Âge



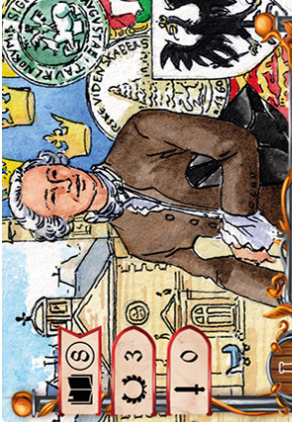
7 0 0

Louis de Jaucourt - (1704-1780)

Le chevalier de Jaucourt rédige en réalité 17 895 des articles que comporte l'Encyclopédie dite «de Diderot et d'Alembert», contre seulement 2 600 pour ces deux derniers réunis. Ce qui lui vaut d'ailleurs le surnom «l'escalier de l'Encyclopédie», et une certaine condescendance de la part de ses plus illustres contemporains. Il avait déjà consacré 20 années de sa vie à la rédaction d'une encyclopédie de médecine dont le manuscrit se perdit en route vers l'imprimerie.

Perdez un point d'Honneur. Si Denis Diderot ou Jean Le Rond d'Alembert sont en jeu, défaussez-les.

Savant - Moderne



5 3 0

Jean le Rond d'Alembert (1717-1783)

Jean Le Rond d'Alembert doit son nom à l'égglise devant laquelle il fut abandonné à la naissance. Homme de lettres et mathématicien talentueux, auteur du théorème qui porte son nom, il se voit confier avec Diderot la direction de l'Encyclopédie. À sa mort il est membre de pas moins de dix académies littéraires et scientifiques à travers le monde. Un cratère lunaire porte aujourd'hui son nom.

A chaque fois que l'adversaire réalise une Action contre votre Province, perdez un point d'Honneur avant sa résolution.

Savant - Moderne



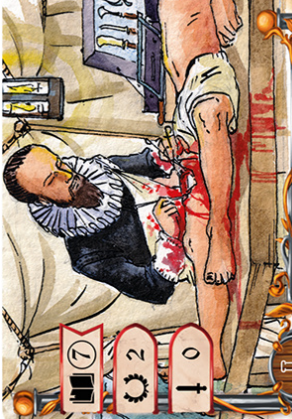
2 0 10

Antoine Dupré - (1723-1779)

Antoine Dupré est connu pour avoir redécouvert en 1759 le secret du terrible feu grégeois. Le découvert fut présentée à Louis XV qui, étonné par ses effets dévastateurs, estima que son emploi convenait aux codes d'honneur de la guerre et refusa d'en faire usage par l'humanité. Jasant promoteur, d'Alembert chercha à conserver le secret. Il est probable que les technologues de l'époque auraient rendu son exploitation délicate.

Perdez 3 points d'Honneur.

Inventeur - Moderne



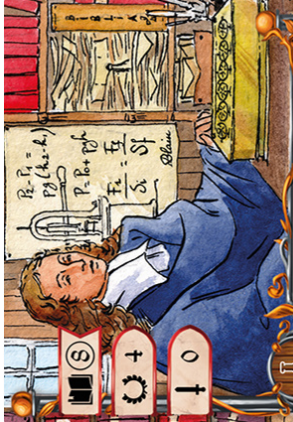
7 2 0

Ambroise Paré - (1510-1590)

Véritable père de la chirurgie moderne, Ambroise Paré pratique principalement son art sur les champs de bataille. Il invente de nouvelles méthodes d'ampulation moins traumatisantes et fait de nombreuses découvertes, dont «l'asticholopie», notamment sur les blessures par armes à feu, nouvelles à l'époque. Il sert successivement quatre rois de France. Ses ouvrages écrits en français sont traduits jusqu'au Japon, une première.

A la fin de ce tour, au lieu de piocher normalement, piochez un Personnage de votre défausse, sauf celui-ci.

Savant & Inventeur - Renaissance



5 0 0

Blaise Pascal - (1623-1662)

Génie des mathématiques extrêmement précoce, père des probabilités, Blaise Pascal est l'inventeur de la première calculatrice, la pascaline, mais également du principe de la presse hydraulique. Il démontre l'existence d'une pression atmosphérique. Il est également philosophe et apologiste du catholicisme, auteur des «Pensées» et des «Provinciales», jugé par Voltaire «meilleur livre qui ait jamais paru en France». Il meurt à 39 ans d'une maladie génétique qui le fit souffrir toute sa vie.

Si René Descartes est en jeu, défaussez-le.

Savant & Inventeur - Moderne



6 2 0

Pierre Gassendi - (1592-1655)

Prêtre, philosophe et astronome, Pierre Gassendi est un remarquable observateur d'éclipses. Ses travaux permettent notamment de corriger la carte de la Méditerranée. Admirateur de Copernic et ami de Galilée, Gassendi s'oppose à la philosophie de Descartes et à l'astrologie. Il s'attache à concilier les sciences nouvelles, la philosophie classique et le Christianisme auxquels il adhère sans contradiction. Il découvre et nomme les aurores boréales. Un cratère lunaire porte aujourd'hui son nom.

Si Blaise Pascal est en jeu, défaussez René Descartes.

Savant - Moderne



5 0 0

Marin Mersenne - (1588-1648)

Le savoir encyclopédique de Marin Mersenne, religieux de l'ordre des Minimes, le fait connaître dans toute l'Europe comme un des plus grands érudits de son époque. Auteur d'une encyclopédie musicale monumentale, il est à l'origine des lois de l'acoustique qui portent son nom et de travaux fondateurs sur les nombres premiers. Épistémologue prolifique, il met en relation les savants de toutes les nations, n'hésitant pas à provoquer entre eux des disputes propres à faire progresser la science.

A la fin de ce tour, chaque joueur défausse un Savant de sa Province. Si un joueur ne peut pas il perd un point d'Honneur.

Savant - Moderne

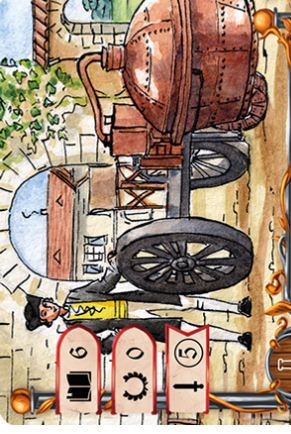


Guillaume Amontons - (1668-1703)

Guillaume Amontons est très jeune atteint de surdité, ce qui le force à mettre fin à ses études. Il se lance alors dans des travaux sur les machines à la recherche du mouvement perpétuel, fabriquant au passage de nouveaux hygromètres, thermomètres et baromètres. Il est l'inventeur du zéro absolu, du télégraphe optique, et du moteur à air chaud - d'une puissance qui ne sera égale qu'au XIX^e siècle.

Vous pouvez déplacer une carte  sur votre Province.

Inventeur - Moderne



Nicolas Joseph Cugnot - (1724-1804)

Ingénieur militaire, Nicolas Joseph Cugnot invente d'abord un jasi à chargement par la cascade qui équipera les fameux cavalliers Uhlans. Puis il cherche un moyen alternatif aux chevaux pour déplacer les lourdes pièces d'artillerie. C'est ainsi qu'il invente en 1770 le premier véhicule automobile de l'Histoire : un lourd jardié à vapeur baptisé "chariot de feu". Il perd malheureusement ses soutiens à la Cour et son invention est oubliée.

+1 Guerre pour vos  adjacents à cette carte.

Inventeur - Moderne



Dominique François Bourgeois (1697-1781)

Dominique-François Bourgeois, qui n'a pas fait d'études, travaille d'abord comme apprenti chez un horloger, puis dans la serrurerie. Versé dans la mécanique, il répond à un concours lancé par le lieutenant général de police de Paris pour améliorer l'éclairage des rues, alors très dangereuses. C'est ainsi qu'il invente le réverbère, qui change durablement la vie des parisiens et lui vaut l'immortalité par Louis XVI.

+1 Prestige pour l'Édifice de l'époque Moderne occupé par ce Personnage.

Inventeur - Moderne



Marthe La Perrière - (1605-1677)

Marthe La Perrière invente le point d'Alengon, alors appelé point de France, en perfectionnant le point de France, qui n'avait jusqu'ici pas de concurrence. Le succès de cette nouvelle dentelle est tel que Colbert institue un monopole sur sa fabrication en installant une manufacture royale à Alengon. Fa la difficulté de l'ouvrage, Marthe La Perrière met en place dans son atelier des premiers exemples de travail à la chaîne, plus de 200 ans avant le taylorisme.

+1 Prestige pour la Manufacture occupée par ce Personnage.

Inventeur - Moderne

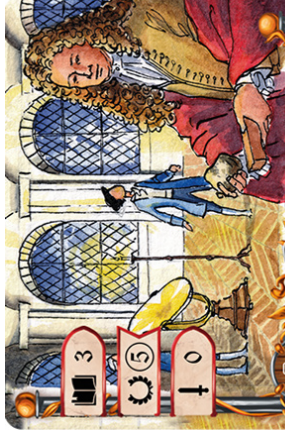


Pierre Franco - (1500-1578)

Pierre Franco ne reçoit aucune éducation académique. Il apprend la médecine de façon empirique. Cela ne l'empêche pas de devenir l'un des plus grands chirurgiens de la Renaissance. Il révolutionne l'opération de la hernie en supprimant la mutilation qui en résultait jusqu'alors. Il effectue aussi volontiers des opérations de la cataracte ou de la vessie qui étaient pourtant redoutées de ses pairs et pour lesquelles il crée des instruments.

Si posé sur votre Province : à la fin de ce tour, défaussez un Personnage de votre main pour piocher un Personnage de votre défausse.

Savant - Renaissance

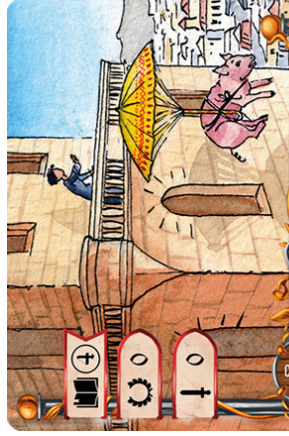


François Vilette - (1621-1638)

François Vilette est un ingénieur qui conçoit un miroir concave en bronze de près d'un mètre de diamètre, une prouesse technique pour l'époque. Ce miroir est capable, en concentrant les rayons du soleil, de faire fondre du métal, de la brique ou même de la roche. Une simple bougie placée devant suffit à éclairer la Petite Galerie du Château de Versailles. Louis XIV en fait l'acquisition à grand prix et le miroir devient célèbre dans toute l'Europe.

Si Louis XIV est sur votre Province, votre adversaire perd un point d'Honneur. Défaussez une carte de votre main.

Inventeur - Moderne



Louis-Sébastien Le Normand (1757-1837)

Louis-Sébastien Lenormand est l'inventeur du parachute. En 1783, il inaugure son invention en jetant divers animaux du haut de la tour de l'Observatoire de Montpelier (tour de la Babotte) qui atterriront 26 mètres plus bas parfaitement indemnes. Son parachute rigide initialement conçu comme une issue en cas d'incendie est par la suite perfectionné jusqu'aux applications qu'on lui connaît aujourd'hui.

Peut mener une Action contre une carte  protégée de l'arrière-pays adverse.

Inventeur - Moderne



Denis Papin - (1647-1718)

Denis Papin invente d'abord l'ancêtre de la cocotte minutes (le "Digesteur"), qui permettra bien des avancées dans la cuisson et la conservation des aliments. Par la suite, il invente rien de moins que le piston à vapeur, qui permettra le développement de la machine à vapeur véritable révolution pour l'humanité. Il est en outre l'inventeur du premier sous-marin, qu'il inaugure lui-même des 1692, mais aussi du premier bateau à roue à aube.

Si votre Province comporte au moins trois Manufactures, piochez deux cartes.

Inventeur - Moderne



René Descartes - (1596-1650)

Père de la philosophie moderne et auteur du fameux "Je pense, donc je suis", René Descartes est le fondateur du cartésianisme rationaliste et l'auteur d'une méthode scientifique et philosophique simple se voulant universelle. Physicien, ses travaux sur l'optique sont également d'une importance considérable, même s'il renonce à revendiquer sa conviction de l'héliocentrisme.

A la fin de chacun de vos tours, au lieu de piocher, regardez les deux cartes du dessus de votre pioche. Piochez-en une et défaussez l'autre.

Savant - Moderne



Marin Bourgeois - (1550-1634)

Peintre et sculpteur, Marin Bourgeois est cependant principalement connu comme inventeur dans le domaine de l'armurerie. Après avoir conçu et fabriqué le premier fusil à air comprimé moderne, qu'il offre à Henri IV, il met au point un fusil à platine à silex qui restera le standard dans toute l'Europe pendant 200 ans.

Vous adversaire ne peut pas jouer plus d'un personnage sur sa frontière.

Inventeur - Renaissance



Pierre Le Roy - (1717-1785)

Horloger de Louis XV, les innovations de Pierre Le Roy lui permettent d'atteindre une précision jusqu'alors inégalée dans la mesure du temps. Il est ainsi l'inventeur du chronomètre moderne. Il est également un fin théoricien, plusieurs fois récompensé par l'Académie des Sciences pour son expertise sur les montres marines et leur emploi pour la navigation. Par ses nombreux écrits, il pose les fondements de l'horlogerie de précision.

Si votre Province ne comporte que des cartes, vous pouvez jouer une autre carte.

Savant & Inventeur - Moderne



Melchisédech Thévenot (1620-1692)

Bibliothécaire de Louis XIV, membre de l'Académie des sciences, mais aussi écrivain, physicien et cartographe, Melchisédech Thévenot est l'initiateur du voyage de découverte. Il rédige également un vaste ouvrage sur l'art de naviger, qui popularise la navigation dans toute l'Europe et démontre largement la nation en France. Rien de ses récits de voyages, il en possède 2301 manuscrits qui seront achetés par la Bibliothèque royale.

Injouable en Action ou en Renforts. Gagnez un point d'Honneur pour chaque sur votre Province.

Savant & Inventeur - Moderne



Robert de Sorbon - (1201-1274)

Fils de paysans pauvres, Robert de Sorbon, à force d'études difficiles menées dans l'indigence la plus complète, est finalement reçu docteur. Il se place au service du roi Saint Louis grâce à l'aide duquel il fonde en 1258 La Sorbonne, où il instruit gratuitement les pauvres maritimes. La réputation de La Sorbonne s'étend rapidement dans toute l'Europe et les consultations de toutes nature ne tardent pas à affluer.

Ne peut pas faire l'objet d'une Action s'il occupe le Collège de Sorbonne.

Savant - Moyen Âge



Emilie du Châtelet - (1706-1749)

Musicienne mais aussi mathématicienne et physicienne, c'est à Emilie du Châtelet que nous devons la traduction en français l'œuvre maîtresse d'Isaac Newton. Elle démontre plusieurs principes mathématiques et physiques et c'est la première femme à être publiée par l'Académie royale des sciences.

Lorsque vous placez une carte sur une carte, piochez une carte.

Savant - Moderne



Robert de Sorbon - (1201-1274)

Fils de paysans pauvres, Robert de Sorbon, à force d'études difficiles menées dans l'indigence la plus complète, est finalement reçu docteur. Il se place au service du roi Saint Louis grâce à l'aide duquel il fonde en 1258 La Sorbonne, où il instruit gratuitement les pauvres maritimes. La réputation de La Sorbonne s'étend rapidement dans toute l'Europe et les consultations de toutes nature ne tardent pas à affluer.

Ne peut pas faire l'objet d'une Action s'il occupe le Collège de Sorbonne.

Savant - Moyen Âge