

• MATTHEW DUNSTAN •

MONUMENTAL™



szabálykönyv

1. A JÁTÉK CÉLJA

A Monumentalban minden játékos egy egyedi civilizációt vezet. Hogyan fogod alakítani a sorsod és miként fog a történelem emlékezni rád? Hadúrként törzs-e majd a győzelem felé, vagy egy tudományos és kulturális úttörő leszel, esetleg pompás városok és figyelemreméltó csodák építője?

A játék célja a civilizációd fejlesztése, a városodba kerülő új épületek és csodák építésével, tudományos áttörésekkel és kulturális fejlődéssel, valamint katonai erő használataival, új tartományokat meghódítva.

A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

2. ELŐKÉSZÜLETEK

• TÉRKÉP

1. Állítsátok össze a térképet a játékosok számának megfelelő elrendezésben a KÜLDETÉSFÜZET alapján. Megalkothatjátok a saját elrendezéseket is (lásd: „Készítsd el saját térképedet”, 4. oldal).
2. Helyezzétek le képpel lefelé, a számokat mutató oldalukkal a barbár – és szabadváros-jelzőket.
3. Minden piachoz válasszátok ki az azonos városnevéű, 5 jelzős készletet. Véletlenszerűen válasszátok ki ezen jelzők közül a játékoszámmal egyező számút, a többit pedig rakjátok vissza a dobozba. Tegyétek őket a térképre egy képpel lefele kialakított kupacba, a küldetés előkészítésénél ábrázoltak szerint.
4. Helyezzétek egy termelésjelzőt minden lapkára (kivéve a főváros-, víz- és piaclapkákat).
5. A fel nem használt barbár-, szabadváros-, termelés- és piacjelzőket rakjátok vissza a dobozba, a játék további részében nem lesz rájuk szükség.
6. Helyezzétek az összes arany- és kultúrajelzőt a játéktér közelébe egy közös kupacba.
7. Helyezzétek az összes erőforráskorongot (termelés, hadászat, tudomány) és csodaépítés- jelzőt a játéktér közelébe egy közös kupacba.

• FEJLESZTÉSLAPOK

Csoportosítsátok a fejlesztéslapokat korszak szerint (I, II, III) és keverjétek meg őket külön-külön. A lapok leírását a szabálykönyv végén találjátok (lásd: „Lapok szerkezete”, 14. oldal).

Ezután tegyétek ezt a 3 kupacot egymásra, kialakítva ezzel egy képpel lefelé fordított fejlesztéspaklit. Tegyétek a modern kori lapokat alulra, a középkoriakat középre, végül az ókori lapokat utóbbiak tetejére, a korszakelválasztó lapokat (I, II és III) a megfelelő korszak paklijának tetejére helyezve.

Ezek az elválasztólapok felfedésükkor eldobásra kerülnek majd.

Ezt a paklit ne keverjétek meg.

Tegyétek a fejlesztéspaklit a játéktér mellé.

A játék három alternatív csodát is tartalmaz az I., II. és III. korszakhoz (koronként egyet). Ezeket kedvetek szerint kicserélhetitek a korszak egy másik csodájával a fejlesztéspakli összeállításának során.



Rhodoszi kolosszus



Notre Dame



Nemzetközi űrállomás

Egy hosszabb játékhoz berakhatjátok a reneszánsz korszakot is. Ehhez keverjétek meg a 12 reneszánsz kori fejlesztéslapot, rakjátok a képpel lefelé fordított pakli tetejére a reneszánsz kor elválasztó lapját és szűrjétek be ezt a paklit a II. és III. kor lapjai közé.

A játéknak van két kiegészítőmodulja (hősök és szörnyek), amik külön-külön és együtt is játszhatók (lásd: Hősök – 12. oldal, Szörnyek – 13. oldal) ezzel növelve a játék változatosságát. Ezek használatát csak az első pár játék után javasoljuk.



Reneszánsz lapok (R)

• ALAPVETŐ ÉPÜLETLAPOK

Csoportosítsátok az alapvető épületlapokat típusuk szerint (műhelyek, laboratóriumok, íjász lőtér), majd tegyétek őket képpel felfelé a fejlesztéspakli fölé egy sorba, 3 külön kupacba.

• VÁROS ELŐKÉSZÍTÉSE

Öt civilizáció közül – dán, egyiptomi, görög, japán vagy kínai – választhatjátok ki azt, amellyel játszani fogtok. Minden civilizációnak van egy saját paklija, amiben vannak a többiekével azonos, illetve néhány csak rájuk jellemző lap is. (1 tudás-, 1 hadúr- 1 különleges épületlap, 5 kulturális rendelet). Ezen lapokról részletesen a szabálykönyv végén olvashattok (lásd: „Lapok szerkezete”, 14. oldal).

A civilizációk:



Kína



Dánia



Egyiptom



Görögország



Japán



Egy egyiptomi lap

Válasszatok egy civilizációt és vegyétek el a hozzájuk kapcsolódó tartozékokat:

- 15 civilizációlap
- 5 kulturálisrendelet-lap
- 1 hadúrlap
- 10 egység: 1 hadúr és 9 katona
- 2 felfedező
- 2 előrs
- 14 azonos színű alapgyűrű (Deluxe változat)



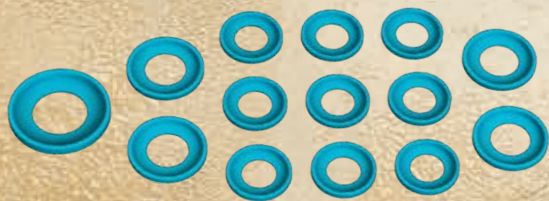
Civilizáció lapok



Civilizációjelzők
(klasszikus
változat)



Civilizációfigurák
(Deluxe változat)



Színés alapgyűrűk
(Deluxe változat)

Tegyétek vissza a nem használt civilizációk tartozékait a dobozba.

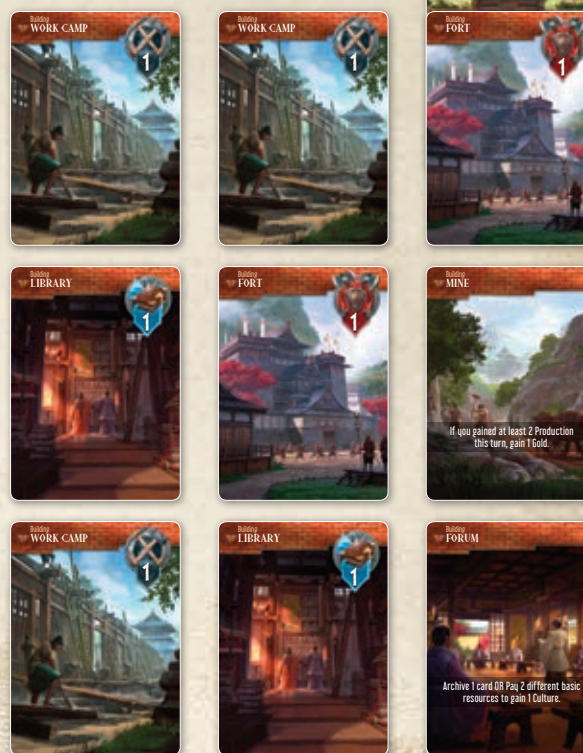
Keverd meg a 15 civilizációlapodat.

Csajj fel 9 lapot egy 3 x 3-as formációba: ez lesz a városod.

A lapokat egyesével tedd le, a bal felső sarokból a jobb alsó felé haladva: balról jobbra, fentről lefelé.

Ha egy tudáslapot tettél le, azonnal helyezz rá egy újabb lapot is (a lapok úgy takarják egymást, hogy a tudáslap hatása látható maradjon).

Tudáslap



A játékos kezdő városa

Helyezd a megmaradt civilizációlapokat képpel lefelé a városod mellé: ez lesz a várospaklid. Hagyj helyet a várospakli mellett a dobópaklinak is.

Helyezd a hadurad lapját képpel felfelé a városod mellé.

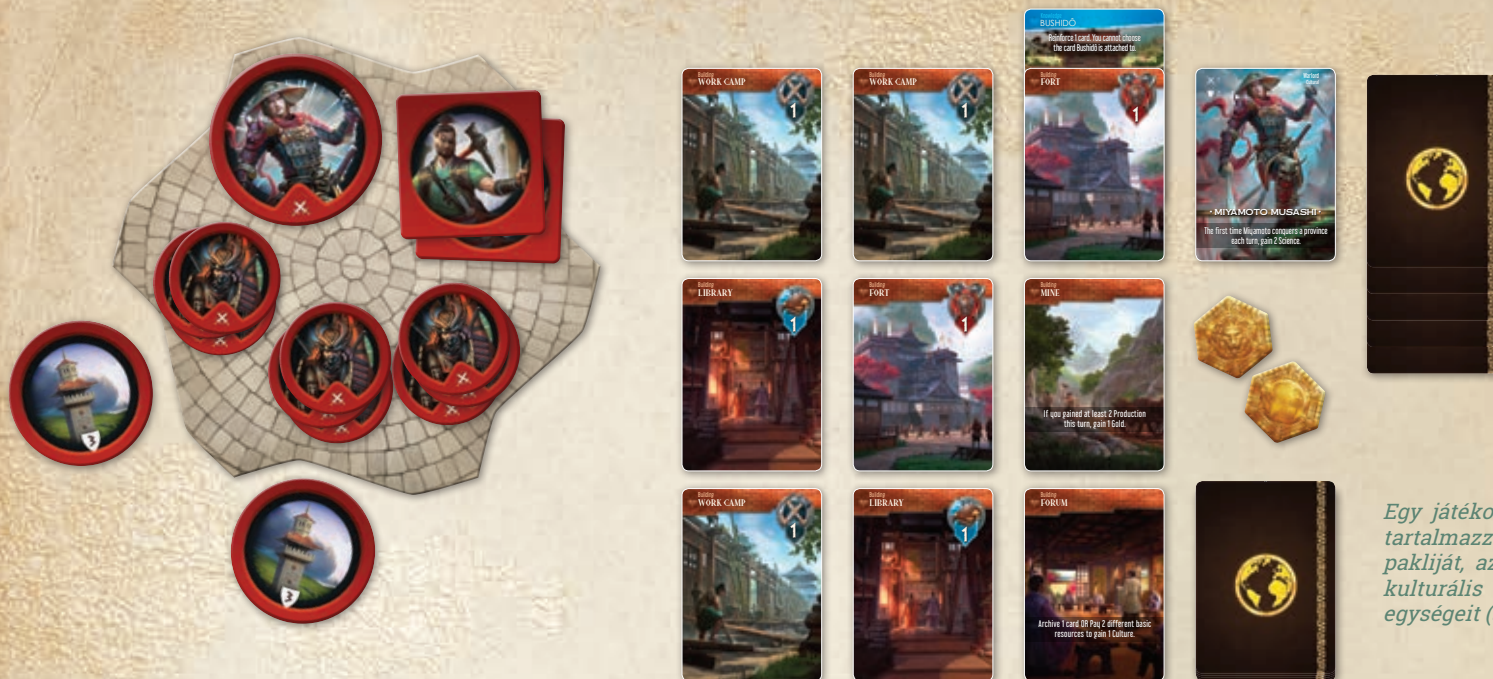
Helyezd a kulturálisrendelet-lapokat képpel lefelé a város mellé: ez lesz a kultúrapaklid. A kultúrapaklid lapjait bármikor megnézheted.

Vegyél el 2 aranyat és helyezd a városod mellé egy készletbe.

Az lesz a kezdő játékos, aki a legutóbb járt külföldön. Ez a játékos veszi magához (és tartja meg) az I. kor elválasztó lapját.

A körsorrend szerinti utolsó játékosal kezdve és az óramutató járásával ellentétesen haladva, minden játékos választ egy fővároslapkát.

Helyezd a hadurad, a katonáidat és a felfedezőidet a fővároslapkára. Helyezd az előőrsoket a fővároslapka mellé egy készletbe.



Egy játékos előkészülete, mely tartalmazza a városát, a pakliját, az aranyát, a hadurát, kulturális rendeleteit és egységeit (a fővároslapkán)

• A FEJLESZTÉSSÁV

Csapjátok fel a fejlesztéspakli legfelső 6 lapját. Tegyétek őket képpel felfelé egy sort alkotva a pakli mellé, létrehozva a fejlesztéssávot.



Kiinduló fejlesztéssáv

Egy kétfős játékban pedig alkossatok két, egyenként 3 lapból álló sort.



*Kiinduló fejlesztéssáv
- 2 játékos esetén*

• ALKOSD MEG SAJÁT TÉRKÉPEDEI

Megalkothatod a saját térképedet is a dobozban levő lapkákkal, a következő szabályokat követve:

1. Vegyél 1 szabadvárost játékosként, és helyezd le véletlenszerűen a térképre (kivéve főváros- és vizlapkákra).
2. Helyezz le véletlenszerűen 1-1 barbárjelzőt számozott oldalával felfelé a többi lapkára (kivéve a főváros- és vizlapkákat).
3. Minden fővárost ugyanannyi értékű barbárlapka kell határoljon (csak 1-es vagy 2-es értékű).
4. Játékosként 1 piacot helyezz el véletlenszerűen a játéktéren. Minden piacért vegyél el a játékosok számának megfelelő jelzőt és képpel lefelé halmozd azokat a játéktérre. Például: 3 játékos esetén 3-3 piacjelző lesz a 3 piacon.
5. Helyezz 1 termelésjelzőt minden lapkára, kivéve a víz- és piactapokkára.

3. JÁTÉKMENET

A kezdő játékos cselekszik először. A játékosok az óramutató járásával megegyezően hajtják végre a fordulójukat.

A fordulóban, sorrendben hajtsd végre az alábbi négy fázist:

1. VÁROS AKTIVÁLÁSA
2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA
3. VÁROS FRISSÍTÉSE
4. FEJLESZTÉSSÁV FRISSÍTÉSE

3.1. VÁROS AKTIVÁLÁSA

Amikor aktiválsz a városod, válaszd EGY TELJES SORNYI és EGY TELJES OSZLOPNYI lapot, amit majd ebben a fordulóban használni fogsz. Jelentsd be az általad aktivált lapokat a többi játékosnak és fordítsd el azokat kb. 45 fokos szögben.

Ha egy tudáslaphoz csatolt lapot aktiváltál, aktiválódik mindkét lap.

Egy aktivált város (egy aktivált sorral és oszloppal - látható, hogy egy tudáslap és a hozzá csatolt épület együtt aktiválódik).



Azonnal megkapod az összes aktivált lap jobb felső sarkában látható erőforrásokat.

Az aktivált lapokon lévő hatásokat majd a forduló 2. fázisában az akciók végrehajtása során használhatod.

• ALAPVETŐ ERŐFORRÁSOK

Három alapvető erőforrás van: termelés, tudomány és hadászat. A **TERMELÉST** épületek és csodák építésére használhatod. Megszerezhető lapokról, a térképen levő termelésjelzőkből, piacjelzők által, vagy szabadváros-jelzőkből.

A **TUDOMÁNY** új tudáslapok megszerzésére jó. Megszerezhető lapokról, piac- vagy szabadváros-jelzőkből.

A **HADÁSZAT** segítségével mozgathatsz az egységeidet (a saját tartományaidban, vagy hódítás során) és a felfedezőidet. Megszerezhető lapokból, piac- és szabadváros-jelzőkből van lehetőség.

A fordulód során, amikor termelés, tudomány és hadászat erőforrásokat kapsz, vedd el a megfelelő korongokat a közös készletből és helyezd a saját készletedbe a városod mellé. A megszerzett termelés-, tudomány- és hadászat-erőforrásokat a megszerzés fordulójába fel kell használnod: **AZ ALAPVETŐ ERŐFORRÁSOKAT NEM LEHET ÁTVINNI KÉSŐBBI FORDULÓKRA**, és a fel nem használt alapvető erőforrások elvesznek, korongjaikat a fordulód végén vissza kell tenned a közös készletbe.

Amikor termelés- vagy piacjelzőket szerzel a térképről, helyezd őket a saját készletedbe a városod mellé. Ezeket használhatod a fordulóban, de későbbi fordulóokban is.

• TÖVÁBBI ERŐFORRÁSOK

Két további (nem alapvető) erőforrás van: kultúra és arany.

A **KULTÚRÁRA** a kulturális rendeletekhez van szükség.

Az **ARANY** bármelyik alapvető erőforrás (termelés, tudomány vagy hadászat) helyett használható, de a kultúra helyett már nem.

Amikor aranyat vagy kultúrát szerzel, vedd el a megfelelő jelzőt a készletből és tedd a saját készletedbe. Bármikor felhasználhatod őket az aktuális vagy akár egy későbbi fordulóban is.

3.2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Az alábbi akciók közül tetszőleges számút és bármilyen kombinációban végrehajthatsz mindaddig, amíg elegendő erőforrással rendelkezel hozzájuk.

Hacsak a lap szövege máshogy nem rendelkezik, a lap hatása **CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ**, az aktiválásának fordulójában.

Ha egy időben teszel szert a hadurad és egy barbár- vagy szabadváros-jelző hatására is, eldöntheted, hogy milyen sorrendben kerüljenek a hatások végrehajtásra.

A saját dobópaklidat átnézheted, egy másik játékosét viszont nem.

AZ ALÁBBI AKCIÓKAT HAJTHATOD VÉGRE:

- Fejlesztéslap vagy alapvető épületlap megszerzése
- Egy csoda befejezése
- Kulturális rendelet bevezetése
- Tartomány meghódítása
- Haderő mozgatása
- Előőrs építése
- Felfedező használata
- A városodban lévő aktivált lap, vagy az aktív kulturális rendelet hatásának végrehajtása
- Tudományos haladás elérése

NE FELEDD! Felhasználhatod az aranyat az alapvető erőforrások helyett (termelés, tudomány vagy hadászat), de kultúra kiváltására már nem.

NE FELEDD! A fel nem használt alapvető erőforrások korongjait a fordulód végén vissza kell tenned a közös készletbe.

• FEJLESZTÉSLAP VAGY ALAPVETŐ ÉPÜLETLAP MEGSZERZÉSE

A városod továbbfejlesztése érdekében új épületeket, tudás- vagy csodalapokat szerezhetsz. Ezekhez vagy a fejlesztéssávról vagy az alapvető épületek paklijaiból juthatsz hozzá.

A lap megszerzésének költsége a lap bal alsó sarkában látható (lásd: „Lapok szerkezete”, 14. oldal).

• ÉPÜLETLAP

Amikor szert teszel egy épületlapra (alapvető épületre vagy egy épületre a fejlesztéssávról), fizess ki annak költségét a lapon látható termelésben. Ezután vedd el a lapot és helyezd **A PAKLID TETEJÉRE, KÉPPEL LEFELÉ.**

Alapvető épületeket csak addig szerezhetsz, amíg az adott típusú lapból van még készleten.



• TUDÁS LAP

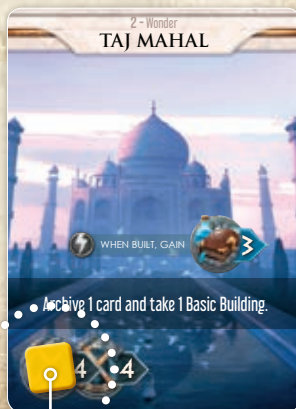
Amikor tudáslapot szerzel a fejlesztéssávról, fizess be az árát tudományban a lapon látható összegben. Ezután vedd el a lapot és helyezd **A PAKLID TETEJÉRE, KÉPPEL LEFELÉ.**



• CSODALAP

Amikor egy csodalapra teszel szert a fejlesztéssávról, fizess ki az árát termelésben az első bal oldali körben jelzett összegben. Ezután tedd a lapot **A VÁROSOD MELLÉ** és helyezz az első körre egy csodaépítés-jelzőt. Ezzel megépítetted a csodád első fázisát.

FONTOS! Egyszerre csak 1 csoda építésén munkálkodhatsz. Ha szert teszel egy másikra, el kell döntened, hogy melyiket tartod meg. A másik csodalap kikerül a játékból, a rajta lévő csodaépítés-jelző pedig visszakerül a közös készletbe.



Csodaépítés-jelző

• EGY CSODA BEFEJZÉSE

Befejezheted egy előzőleg elkezdett csodád építését, a csodalap alján lévő jobbszélső körben szereplő költség megfizetésével.

Megszerezhetsz és be is fejezhetsz egy csodát ugyanabban a körben.

Amikor befejezed a csodád építését, azonnal szert teszel a felépítésért járó bónuszokra (vegyél el erőforrásokat a leirtak szerint). Tedd a csodalapot **A PAKLID TETEJÉRE, KÉPPEL LEFELÉ.** Tedd vissza a csodaépítés-jelzőt a közös készletbe.

Ezután vedd el a megfelelő csodalapját és tedd egy általad irányított tartományra, ideértve a fővárosodat is. Csak 1 csodád állhat 1-1 adott tartományban / fővároslapján. A csodák 2 védelmi értéket adnak az adott tartományhoz.

Ha nem tudsz lehelyezni egy csodajelzőt (például, mert minden tartományod és a fővárosod is tartalmaz már csodát), nem választhatod a csoda befejezése akciót.

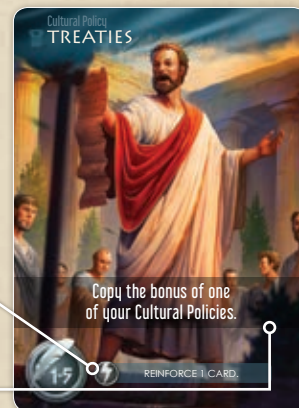
• KULTURÁLIS RENDELET BEVEZETÉSE

A kulturális rendeletek bevezetése új akciókhoz vagy képességekhez juttat téged.

Egy általad választott kulturális rendelet bevezetéséhez a kultúrapakliból, fizess ki annak költségét egy kultúrajelzővel a készletedből. A lapok költsége minden újabb rendelet bevezetésével emelkedik. Az első rendelet ára 1 kultúra, a másodiké már 2 kultúra és így tovább.

Amikor bevezetsz egy kulturális rendeletet, helyezd a választott lapot **KÉPPEL FELFELÉ A VÁROSOD MELLÉ.** Azonnal megkapod a bevezetésért járó egyszeri hatást (a lap alján látható).

A kulturális rendeletek folyamatos hatást is biztosítanak, amik addig maradnak aktívak, amíg egy újabb rendeletet be nem vezetsz.



Amikor bevezetsz egy újabb rendeletet, tedd azt a régi fölé úgy, hogy csak az előző rendelet egyszeri bónusza maradjon látható.

Egy újabb rendelet bevezetésével azonnal újra szert teszel a korábban bevezetett rendeleteid egyszeri bónuszaira is.



• TARTOMÁNY MEGHÓDÍTÁSA

A játék kezdetén 10 egységgel rendelkezel (1 hadúr és 9 katona) a fővároslapkádön. A felfedezőid nem számítanak egységnek.

Megtámadhatsz bármilyen olyan tartományt, ami vagy a fővárosoddal, vagy egy már általad irányított tartománnyal szomszédos, hadászat erőforrások kifizetésével. **EGY-EGY** egységet mozgathatsz a megtámadni kívánt tartományba minden kifizetett hadászat erőforrásért.

A megtámadott tartományba a tartomány védelmi értékével megegyező számú egységet kell mozgatnod, ami a tartománylapkára nyomtatott terep értéke (lásd az ábrát lentebb) plusz még egyet-egyet, minden, a tartományt védő egység után.

Ezek az egységek érkehetnek bármilyen tartományból, mindaddig, míg a megtámadott tartományt el tudják érni az általad irányított tartományokon (beleértve a fővárosodat is) keresztül mozogva.



A japán játékosnak (piros) 3 katonai egységet kell használnia, hogy meghódítsa a görögök (fehér) tartományát, mert annak védelmi értéke 3-as (terepérték = 1, egységek száma = 2).

Mivel az egységeid bárholnan érkehetnek a tartományaidból, a célpont tartományát egyszerre akár több irányból is támadhatod.



A japán játékos 2 különböző tartományból használ egységeket a közepén lévő görög tartomány inváziójához.

A fordulód során a támadásaidhoz használhatod az egységeidet több alkalommal is, amíg ki tudod fizetni az 1 hadászat erőforrást egységenként, valahányszor az egységgel támadásba kezdesz.

SOHASEM mozgathatod úgy az egységeidet, hogy ne maradjon legalább 1 egység vagy előőrs egy általad irányított tartományban (a fővároslapka kivételével).

Nem támadhatod meg a vízlapkákat vagy más játékosok fővárosát.

Az adott tartomány mindaddig az irányításod alatt áll, amíg legalább 1 egységed, vagy előőrsöd van rajta.

• BARBÁR TARTOMÁNY MEGHÓDÍTÁSA

Egy barbár tartomány védelmi értéke megegyezik a terep értékének és a rajta levő barbárjelző értékének összegével.



Ennek a barbár tartománynak 3-as a védelmi értéke (terepérték = 1, barbárjelző-érték = 2)

PÉLDA: Ha egy 2-es védelmi értékű barbárjelző egy 1-es terepértékű tartományon van, a meghódítás költsége 3 hadászat erőforrás.

Amikor meghódítasz egy barbárjelzős tartományt:

- Mozgass oda a tartomány összes védelmi értékével egyező számú egységet.
- Vedd el a barbárjelzőt és azonnal válassz egyet a hátoldalán található 2 előny közül. Tartsd ezt a jelzőt képpel felfelé a városod mellett.

• SZABADVÁROSI TARTALMAZÓ TARTOMÁNY MEGHÓDÍTÁSA

Egy szabadvárosos tartomány védelmi értéke megegyezik az adott tartomány terepértékével. Meg kell tudnod továbbá fizetni a szabadváros-jelzőn látható erőforrások költségeit is.

PÉLDA: Ha egy 2-es tudományértékű szabadváros-jelző egy olyan tartományon van, aminek a terepértéke 1, akkor a meghódítás költsége 2 tudomány és 1 hadászat.

Amikor egy szabadváros-jelzős tartományt hódítasz meg:

- Mozgass oda a tartomány terepértékével megegyező számú egységet.
- Fizesd ki a szükséges erőforrásokat.
- Vedd el a szabadváros-jelzőt és azonnal válassz egyet a hátoldalán található 2 előny közül. Tartsd ezt a jelzőt képpel felfelé a városod mellett.

• ELLENFÉL TARTOMÁNYÁNAK MEGHÓDÍTÁSA

Meghódíthatsz egy ellenfeled által irányított tartományt is.

Az ilyen tartományok védelmi értéke megegyezik a terep értékével, plusz a tartományban tartózkodó összes egység és épület védelmi értékének összegével.



PÉLDA: Egy 2-es terepértékű tartomány, ami tartalmaz 1 katonát, 1 hadurat, egy előőrsöt és a Stonehenge-et, összesen 10-es védelmi értékű (2 + 1 + 2 + 3 + 2).

Amikor meghódítod egy ellenfél tartományát:

- Mozgass oda a tartomány összes védelmi értékével megegyező számú egységet.
- Az ellenfél visszahívja az összes egységét a fővárosába, továbbá a saját készletébe teszi a meghódított tartományon levő előőrsöt is.

• A HADURAD MOZGATÁSA

Amikor meg akarsz hódítani egy tartományt, választhatod a haduradat is a tartományt megtámadó egységek egyikének. Ekkor, fordulónként egyszer, azonnal megszerzed a hadurad lapján levő előnyt.

A hadurad 2 védelmi értéket ad egy tartománynak, amiben tartózkodik.

• HADERŐ MOZGATÁSA

Ez lehetővé teszi annyi egység mozgatását az általad irányított tartományok között, amennyit csak meg tudsz fizetni. **EGY** hadászat erőforrás elköltésével **EGY** egységet (katonát vagy hadurat) mozgathatsz egyik tartományból a másikba, feltéve, hogy mindkét tartományt irányításod alatt tartod és általad irányított tartományokon keresztül kapcsolódnak egymáshoz.



Ez a játékos elköltheti 1 hadászatot, hogy egyik egységét a bal oldali tartományból a jobb oldaliba mozgassa, mivel mindkét tartományt irányítja.

• ELŐŐRS ÉPÍTÉSE

A fordulód során bármikor ingyen felépíthetsz egy előőrsöt. Ehhez legalább 3 egységnek (katonáknak vagy hadúrnak) kell lennie a tartományban. Vonulj vissza 3 egységgel a fővárosodba és a készletedből helyezz 1 előőrsöt a tartományra.

Követned kell bizonyos megkötéseket:

- Tartományonként csak 1 előőrsöd lehet.
- Összesen 2 előőrsöd lehet.
- Ha megépült, az előőrs már nem mozgatható.

Egy előőrs 3 védelmi értéket ad a tartománynak.

FONTOS! Ha egy általad irányított, előőrsöt tartalmazó tartományt meghódít egy másik játékos, az előőrsöd visszakerül a saját készletedbe.



3 egység felváltása egy előőrsre (az egységek visszavonulnak a fővároslapkára)

• FELFEDEZŐK KIVÁLTÁSA

A felfedezők a térképen levő erőforrások összegyűjtésére használhatók.

Fizess **EGY HADÁSZAT ERŐFORRÁST EGY FELFEDEZŐD MOZGATÁSÁHOZ** egy szomszédos tartományba, függetlenül attól, ki irányítja azt. A felfedező többször is mozoghat egy fordulóban, feltéve, hogy ki tudsz fizetni 1 hadászat erőforrást ezért.

A felfedezőid minden körben végrehajthatják az alábbi két akció **EGYIKÉT**:

- Ha a felfedeződ egy tartományban van egy piaccal, elveheted és megnézheted a piacjelzőket. Egyet megtartasz közülük, képpel felfelé a saját készletedbe helyezve azt. A többi jelzőt rakd vissza a tartományra képpel lefelé. Az egész játék során **MINDEN** piacról **CSAK EGY-EGY** jelződ lehet.
- Vedd fel a termelésjelzőt arról a tartományról, ahol a felfedeződ áll és helyezd azt a saját készletedbe.

Az így szerzett piac- és termelésjelzők felhasználhatók ebben a fordulóban, vagy későbbi fordulókban is, de ne feledd, hogy bármilyen alapvető erőforrást, amit jelzőből szerezted, a fordulóban fel kell használnod vagy elvesz.

Fordítsd a felhasznált piacjelzőket képpel lefelé, de ne dobd el, hogy emlékeztessenek arra, melyik piacról szerezted őket.

FONTOS! Mivel a felfedező nem számít egységnek, nem hódíthat meg, és nem is irányíthat egy tartományt.

• A VÁROSODBAN LÉVŐ AKTIVÁLT LAP, VAGY AZ AKTÍV KULTURÁLIS RENDELET VÉGREHAJTÁSA

Bizonyos lapoknak folyamatos hatásuk van, vagy egy másik hatás aktiválja őket (a lap szövegében leírtak szerint). Ezek statikus hatások és mindaddig aktívnak számítanak, amíg vagy a városodban aktiválva vannak ebben a fordulóban, vagy pedig az aktív (legfelső) kulturális rendelet lapod épp.

Válassz a városodból egy ebben a fordulóban aktivált lapot vagy aktív kulturális rendeletet és használd a hatását. Hacsak a lap máshogy nem rendelkezik, mindegyiket csak egyszer használhatod a fordulóban.

PÉLDA: A „Harcos kultúra” („Warrior Culture”, dán rendelet) lap hatása: „Költs el 2 hadászatot, hogy 1 kultúrát szerezz. Aranyat nem használhatsz hozzá.” Ha ez a rendelet az aktív (legfelső) rendeleted, egyszer használhatod a hatását, a fordulód során bármikor.

Egy hatás használata soha nem kötelező.

• TUDOMÁNYOS HALADÁS ELÉRÉSE

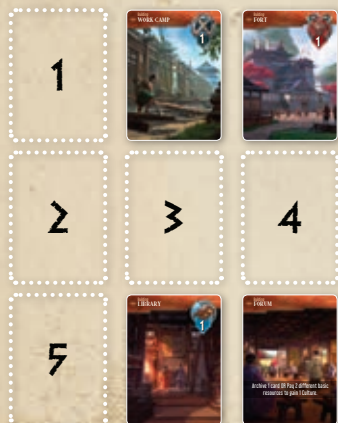
Fizess **2 TUDOMÁNYT**, hogy felhúzd és felhasználj a paklid legfelső lapját. Miután végrehajtottad minden hatását, dobd el a lapot.

3.3 A VÁROS FRISSÍTÉSE

• ÚJ LAPOK HOZZÁADÁSA

Miután minden akciót végrehajtottad, szedd össze a városodban aktivált lapokat és helyezd őket a dobópaklidba.

Ossz ki új lapokat a várospaklidból a városodba, hogy feltöltsék a keletkezett hézagokat. Mindig egyesével oszd ki a lapokat, balról-jobbra és fentről-lefelé töltve fel a hiányzó helyeket.



Miután minden aktivált lap eldobásra került, a játékos felhúzza a szükséges lapokat a paklijából és a városába helyezi őket (balról-jobbra, fentről-lefelé).

Ha tudáslapot osztottál, azonnal rakj rá egy új lapot (az új lapot picit lejjebb csúsztatva, hogy a tudáslap hatása látható maradjon).

Ha több tudáslap is kerülne ugyanarra a helyre, válassz közülük egyet és dobd el a többi.

• A DOBÓPAKLID KEVERÉSE

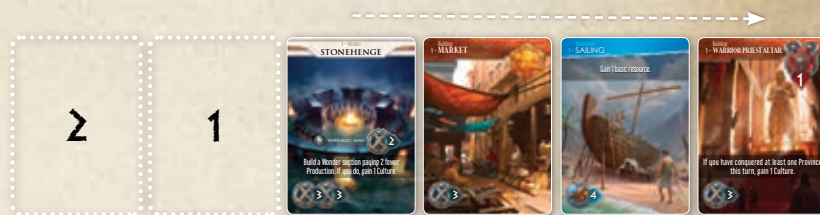
Ha lapot kellene húznod vagy osztanod a paklidból, de az üres, keverd meg a dobópaklit és alkoss belőle képpel lefelé egy új húzópaklit.

Ha a dobópaklid is üres, egyszerűen hagyj üresen minden megmaradt helyet a városodban. Emiatt előfordulhat, hogy egy tudáslap nincs épülethez vagy csodához kapcsolva. Ilyenkor a tudáslap a városodban marad és önmagában is aktiválható.

Nagyon ritka esetben előfordulhat az is, hogy csak tudáslapjaid vannak a dobópaklidban. Ilyenkor ne keverd meg azokat és hagyd a városod megmaradt helyeit is üresen.

3.4. FEJLESZTÉSSÁV FRISSÍTÉSE

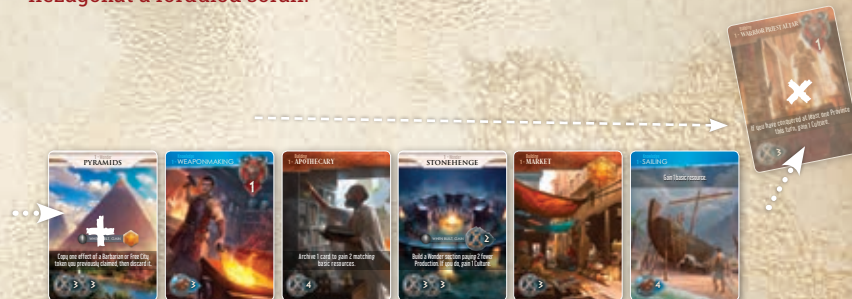
HA LEGALÁBB 1 LAPRA SZERT TETTÉL A FEJLESZTÉSSÁVRÓL a fordulód során, csúsztasd a megmaradt lapokat jobbra, hogy feltöltsék a hézag(ka)t. Ezután töltsd fel a pakliból a kínálatot újra 6 lapra, függetlenül a korszaktól.



Minden megmaradt lap a fejlesztéssávon jobbra csúszik. Új lapok húzásával feltöltésre kerülnek a hiányzók (6 lapig).

HA NEM SZEREZTÉL LAPOT A FEJLESZTÉSSÁVRÓL, dobd el a fejlesztéspaklitól legtávolabbi lapot. A megmaradt lapokat csúsztasd jobbra és csapj fel egy lapot a pakliból, hogy feltöltsd a bal oldali hézagot.

FONTOS! A frissítés csak a fordulód végén történik meg. Ne töltsd fel a hézagokat a fordulód során!



A jobb oldali lap eldobásra kerül. A többi lap jobbra csúszik. Egy új lap felcsapásával pótlásra kerül az eldobott lap.

• KÉTFŐS JÁTÉK

Egy kétfős játékban tekintsd különállónak mindkét fejlesztéssávort.

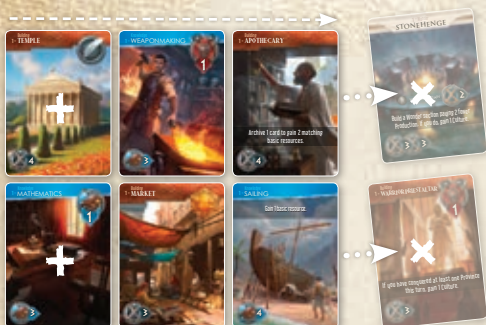
HA LEGALÁBB 1 LAPOT SZERZTÉL a fejlesztéssáv **EGYIK SORÁBÓL** a fordulód során, csúsztasd jobbra a megmaradt lapokat abban a sorban (a paklitól távolabb), hogy kitöltsd a hézag(ka)t. Ezután ossz új lapokat, újból 3 lapra kiegészítve az adott sort.



A játékos 2 lapot vett el a felső sorból. A megmaradt lapok jobbra csúsznak és 2 új lap kerül felhúzásra. Az alsó sorból viszont nem vett el lapot, így a jobbszélső lap eldobásra kerül és a megmaradt lapok jobbra csúsznak. Egy új lapot kell húzni az eldobott helyett.

HA NEM SZEREZTÉL EGY LAPOT SEM a fejlesztéssáv **EGYIK SORÁBÓL**, dobd el a jobbszélső lapot (a paklitól legtávolabbit) abból a sorból. A többi lapot csúsztasd jobbra és a bal oldali hézagot töltsd fel egy új lappal.

HA NEM SZEREZTÉL LAPOKAT a fordulód során, dobd el mindkét sor jobbszélső lapjait (a paklitól legtávolabbiakat). Csúsztasd jobbra a többi lapot és a sorok balszélső hézagjait töltsd fel 1-1 új lap kiosztásával.



Mivel nem lett lap elvéve, a sorok jobbszélső lapjai eldobásra kerülnek és a megmaradt lapok jobbra csúsznak. Minden sorba felhúzásra kerül 1-1 új lap a pakliból.

4. A JÁTÉK VÉGE

A játék végét a játékos fordulójának végén az utolsó fejlesztéslap fejlesztéssávra való kiosztása váltja ki.

A játék folytatódik, amíg a kezdő játékostól jobbra ülő játékos is lejátszik egy fordulót. Ezután minden játékos lejátszik egy utolsó fordulót. Ily módon minden játékos egyenlő számú fordulót játszik le.

Ha a játék vége a kezdő játékostól jobbra ülő játékosnál következik be, akkor egyszerűen minden játékos játszik még egy utolsó fordulót.

Minden játékos pontokat szerez az eredményei után az alábbiak szerint:

- Minden **TUDÁSLAP**: 1 PONT
- Minden **CSODALAP**: 2 PONT
- Minden **KIFEJLESZETT KULTURÁLIS RENDELET**: 2 PONT
- Minden **IRÁNYÍTOTT TARTOMÁNY**: 1 PONT

Az archivált lapok nem számítanak bele a játékos pontszámába, ahogy a civilizációk kezdő tudáslapjai sem.

• FŐLÉNY

A fentiekén túl, további pontok járnak annak a játékosnak, aki az alábbi 4 kategóriából a legjobb eredményt érte el:

- Legtöbb **TUDÁS**: 3 PONT
- Legtöbb **TARTOMÁNY**: 3 PONT
- Legtöbb **CSODA**: 3 PONT
- Legtöbb **KULTURÁLIS RENDELET**: 3 PONT

Ha két vagy több játékos döntetlenre áll bármelyik 'legjobb eredmény' kategóriában, mindegyikük megkapja a 3-3 pontot.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

Döntetlen esetén a legtöbb megmaradt arannyal rendelkező játékos nyer. Ha még mindig döntetlen, akkor a legtöbb megmaradt kultúra dönt a győzelemről. Ha még így is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.

5. AUTOMA MODUL

Az automapakli 20 lapos (15 akció és 5 civilizáció) és arra való, hogy egy automatizált civilizációt adjon a játékhoz. Például, egy kétfős játék lejátszató egy ember által irányított civilizáció és egy automata-vezérelt civilizáció között is.

5.1. ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot a megszokott módon, az alábbi módosításokat követve.

Válaszd ki az automa-civilizációt, és vedd el a hozzá tartozó hadurat és kulturálisrendelet-lapokat (visszarakva a többi civilizációlapot a dobozba). Helyezd a hadúrlapot képpel felfelé a saját játékterületére, a kulturálisrendelet-lapokat pedig egy képpel lefelé fordított oszlopba. Helyezd el az egységeit a fővárosba a megszokott módon. A gép is 2 arannyal kezdi a játékot.



Az automa-civilizáció előkészítése

Készítsd elő az automapaklit is: vedd ki a gépi játékosnak megfelelő automa civilizációlapját és keverd össze a 15 automa akciólappal egy képpel lefele lévő paklit alkotva, majd helyezd az automa játékosreére.



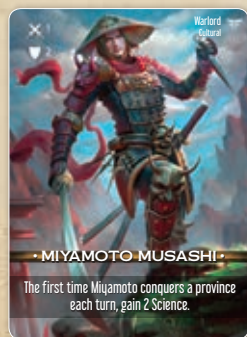
Az automata-civilizáció mindig utolsóként kerül sorra.

5.2 JÁTÉKMELET

A játék ugyanazokkal a szabályokkal zajlik, mint egy normál, kivéve, hogy az automapakli határozza meg az automa akciót.

Az automa fordulójában csapd fel egyesével az automatapakli két felső lapját. Minden húzott lapon, hajtsd végre a húzás sorrendjében egymás után teljesen a leírt akciókat. Néhány akció arra kér, hogy húzz lapot, ami a szokásos módon húzott 2 lapot felül kerül végrehajtásra.

Bizonyos különleges akciók, amik a „Ha” („If”) kulcsszóval kezdődnek, amit az „Architectural”, „Cultural”, „Economic”, „Aggressive” vagy „Technological” követ. Ezeket az akciókat csak akkor kell végrehajtani, ha a különleges akció megegyezik az automa-civilizáció hadúrlapján levővel. Ha nem egyezik, akkor az akciót egyszerűen hagyd figyelmen kívül.



Musashi kulturális típusú. Az első akciólappal (balra) a „Ha agresszív” akciót írja le, amit az automa figyelmen kívül hagy. A második akciólapon (jobbra) viszont a „Ha kulturális” szerepel, amit az automa végre fog hajtani.

Ha az automa nem tud végrehajtani egy akciót (például, ha egy tudáslapra kéne szert tennie, de nincs olyan a fejlesztéssávon), 2 aranyat kap helyette.

Az automa fordulójának végén frissítsd a szokásos módon a fejlesztéssávot.

5.3 AKCIÓK

• FEJLESZTÉSLAP MEGSZERZÉSE

Ha az automa lapot szerez a fejlesztéssávról, az képpel felfelé a saját játékkerébe kerül. Ezen lapok hatásai sosem aktívak, csak a pontozásba számítanak bele.

FONTOS! Ha bármikor is választani kell a megszerzendő lapról, mindig a fejlesztéslapokról legtovábbit kell választani. Ha mindkét lap egyforma távolságra van a paklitól, akkor azt kell választani, amelyiknek a nevének kezdőbetűje előrébb van az ábécében.



Az automának el kell vennie egy épületlapot. Automatikusan a jobbszélsőt veszi el, ebben az esetben egy piacot („Market”).

• CSODA ÉPÍTÉSE

Ha az automa befejezi vagy megszerzi egy új csodát, előbb mindig az építés alatt levő csodát fejezi be. Amikor egy új csodát szerez meg, mindig a legkisebb költségűt választja (ha választani kell közülük, alkalmazzátok a fenti, „Fejlesztéslap megszerzése” részben leírtakat). Vedd el a csodalapot és helyezd az első fázisra egy csodaépítés-jelzőt.

Amikor megépül, a csoda jelzője az automa által elérhető tartományok egyikére kerül. Ha választani kell a tartományok közül, a legalacsonyabb terepértékűt kell választani. Ha még így sem dől el a kérdés, az automatától jobbra ülő játékos választja ki, hogy az automa melyik tartományára kerüljön a jelző.

Ha az automa nem irányít egy tartományt sem, vagy már minden tartományán található 1-1 csoda, helyezd a csodajelzőt az automa fővárosába.



Az automának van minden tartományában 1 csodája. Az új csodáját így a fővárosára helyezi.

• KULTURÁLIS RENDELET MEGSZERZÉSE

Ha az automata egy kulturális rendeletre tesz szert, vedd el a legfelsőt a képpel lefelé levő oszlopából és helyezd képpel felfelé. A lap egyik hatása sem lép érvénybe.

• TARTOMÁNY MEGHÓDÍTÁSA

Ha az automata meghódít egy tartományt, vedd el a hadurát az aktuális helyéről és egy katonáját a fővárosából, és helyezd mindkettőt a meghódított tartományra. Ha az automának nem maradt katonája a fővárosában, vegyél el és helyezz le egy előőrsöt helyette. Ha se katona, se előőrs nincs már a fővárosában, az automata nem hódíthat meg újabb tartományokat.



Az automának soha nincs szüksége egynél több katonára (a fővárosából) és a hadurára (akárhol is legyen), hogy egy tartományt meghódítson.

Ha választani kell a meghódítandó tartományok közül, mindig a legalacsonyabb terepértékűt kell választani. Ha még így is sem dől el a kérdés, az automata jobbán lévő játékos választja ki a meghódítandó tartományt.

Ha a tartományon van barbárjelző, fedd fel és az automának add a rányomtatott aranyértéket, majd helyezd a jelzőt az automata játékterére. Ugyanígy járj el a szabadváros-jelzővel is, kivéve, hogy az automata 2 aranyat kap 1 kultúra helyett.

• FELFEDEZŐK MOZGATÁSA

Ha egy akció arra utasítja az automát, hogy mozgassa az összes felfedezőjét, akkor az első felfedező azon szomszédos tartományba mozog, amelyik a legközelebbi olyan piac irányában van, amiből az automának még nincs jelzője, a második felfedező pedig a második legközelebbi piac irányába lévő szomszédos tartományba. Ha két egyformán szabályos választás van, akkor egy termelésjelzőt tartalmazó tartományt kell választani. Ha még így sem dől el a kérdés, az automatától jobbra lévő játékos választ a megfelelő tartományok közül.

Ha a tartománynak van egy termelésjelzője, az automata begyűjti azt. Bármikor, ha 2 termelésjelzője van, azok eldobásra kerülnek, és egy aranyat kap helyettük. Ha a tartományon van piac, az automata begyűjti a legfelső jelzőt, felfedi azt, és annyi aranyat kap, amennyi erőforrás van a jelzőn. Például, ha a jelző 4 hadászatot mutat, az automata 4 aranyat kap. Amikor az automának a térképen lévő összes piacról van már piacjelzője, azonnal dob el az automata minden piacjelzőjét és mindkét felfedezőjét rakd vissza a fővárosába. Újból mozoghatnak, hogy ismét piacjelzőket gyűjtsenek minden piacról.

5.4. PONTOZÁS

Az automata is minden kategóriában a szokás módon kap pontokat és megszerezheti a főlényt bármelyik kategóriában, ha az automata éri el a legjobb eredményt. Az automata továbbá a játék végéig szerzett minden 3 aranya után is kap további 1-1 pontot.

A legtöbb pontot szerző játékos (aki az automata is lehet) lesz a győztes.

6. HŐSÖK MODUL

Ezzel a modullal hatalmas történelmi hősöket adhatsz a Monumentalhoz. A hősök aranyért cserébe segítenek, és erőteljes hatásokat ajánlanak az őket segítségül hívó játékosnak.

A hősök modul kompatibilis az alapjáték és a Lost Kingdoms minden más tartozékával.

Minden hősnek más-más hatása van, attól függően, hogy hol kerülnek bevetésre. A lap leírja a hatást, és hogy mikor kell a hőst visszaadni.

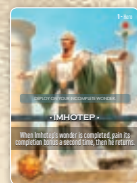


6.1. ELŐKÉSZÍTÉS

Véletlenszerűen válasszatok egy (1-3 játékos esetén) vagy két (4-5 játékosnál) hőslapot minden korszakból, és keverjétek őket a megfelelő korszakok paklijába.

6.2. HŐSLAP FELFEDÉSE

Amikor egy hős kerül felfedésre a fejlesztéspakliból, tegyétek őt képpel felfelé a fejlesztéssáv fölé egy sorba (az alapvető épületek alá). Vedd magadhoz a megfelelő jelzőt vagy hősfurát és helyezd a lapra. Azonnal húzz a fejlesztéspakliból egy új lapot, a fejlesztéssáv feltöltésére.

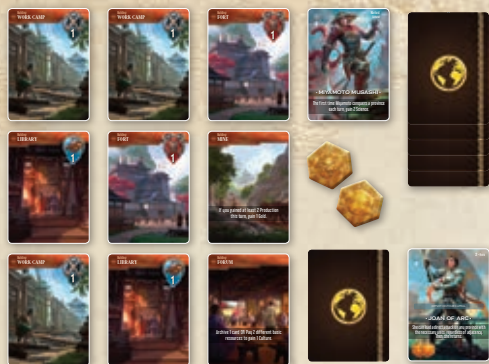


A hős lapja a fejlesztéssáv fölé kerül. Helyezd a hősjelzőt (vagy figurát) a hőslapra.



6.3. HŐSLAP MEGSZERZÉSE

FORDULÓNKÉNT EGYSZER, megszerezhetsz egy elérhető hőslapot, kifizetve a költségét aranyban (ami a lap bal alsó sarkában látható). Vedd el a lapot és helyezd képpel felfelé a városod mellé, elvéve a megfelelő jelzőt vagy figurát is. Amikor szert teszel a hősre, azonnal vedd be az utasítást követve és a megfelelő helyszínre helyezve őt.



Ha egy hős egy tartományra kerül bevetésre, abban a tekintetben a hadúrhoz hasonlóan számít, hogy 2 védelemi értéket ad annak a tartománynak.

Ha egy hősnek van támadásértéke, használható egy tartomány meghódításához, ahogy a hadúr vagy a katona, valamint 1 egységnek számít.

6.4. HŐSLAP VISSZAADÁSA

Amikor egy hős visszatér, helyezd vissza a lapját és jelzőjét/figuráját a fejlesztéssáv föléti sorba.

FONTOS! Egyszerre **CSAK EGY HŐSÖD LEHET**. Ha egy új hősré teszel szert, tedd vissza a korábban megszerzett hőst és a megfelelő jelzőjét/figuráját a fejlesztéssáv fölé.

7. SZÖRNYEK MODUL

Ezzel a modullal a különböző civilizációk mítoszaiból és legendáiból származó rémisztő szörnyeket adhatsz a játékhoz. A szörnyek rémes támadásokat intéznek a játékosok ellen, egységeket és akár csoda- vagy tudáslapokat is elpusztítva. Csak a legerősebb civilizációk gyűrhetik le ezeket a fenevadakat, csodálatos előnyöket szerezve az erőfeszítéseikért.

A szörnyek modul kompatibilis az alapjáték és a Lost Kingdoms minden más tartozékával.



Szörny neve

MOGWAI

ATTACK:
For each province with a single Soldier (and no Outposts or Warlords), that Soldier is destroyed.

DEFEAT:
Pay 4 Gold.
Gain the bonuses of all your cultural policies.
Claim this card.

Támadás hatása

Győzelmi feltétel és a szörny legyőzéséért járó hatás.

7.1. ELŐKÉSZÍTÉS

Válasszátok ki, hogy hány szörnyet szeretnétek használni a játékban. Nem javasoljuk 3-nál több használatát. Véletlenszerűen válasszátok ki a választott számú barbár/szörnyjelzőket (minden 2-es értékű barbárjelölőnek egy meghatározott szörny van a másik oldalán), és keverjétek össze őket a kiválasztott térkép többi barbárjelzőjével. Helyezzétek le a jelzőket a megszokott módon, figyelve arra, hogy ne lássátok a szörny oldalukat.



Példa: Barbárjelző, ami kiváltja a Mogwai érkezését.

7.2. SZÖRNYJELZŐ FELFEDÉSE

Ha egy szörnyjelző felfedésre kerül (egy tartomány meghódítása során), a hódító játékos azonnal kap 1 kultúrát, és elveszi a megfelelő szörnyjelzőt vagy figurát. Helyezd a meghódított tartományra, a Krakent kivéve, ami a legközelebbi vízlapkára kerül.



A barbárjelző, ami megidézte a Mogwai-t.
A szörnyjelző (vagy figura) ugyanerre a tartományra kerül.

A szörny érkezése azonnal elpusztítja a tartományon lévő összes egység felét (felfelé kerekítve), visszaküldve azokat a fővároslapkájukra.

A fejlesztéssávon a balszélső laptól kezdve számolj a játékosok száma plusz egyig. Helyezd a megfelelő szörnyjelzőt ezen lap alá. Például, egy négyfős játékban a jelző a fejlesztéssávon balról az 5. helyen levő lap alá kerül.



Négyfős játékban a szörnyjelző az 5. lap alá kerül.

Egy szörny jelenlétét nem befolyásolja, hogy ki irányítja az adott tartományt, amit továbbra is a szokásos módon meg lehet hódítani és felfedezőket is lehet mozgatni rá vagy elonnan.

Ha egy tartomány üressé válik egy szörny hatása miatt, újra meghódítható. Ebben az esetben a hódítás ára megegyezik a lapka terepértékével.

7.3. A SZÖRNYTÁMADÓ

Minden játékos fordulójának végén, minden szörnyjelző egyet mozog jobbra a fejlesztéssáv alatt. Ez a mozgás független az fejlesztéssávról elvett lapok számától. Amikor egy szörnyjelző a sor végén túlhalad, a szörny támadásba kezd, és a támadóképességének hatásai végrehajtnak. Amikor egy képesség 2 vagy több lehetséges kimenetel közötti választást kíván meg, az a játékos hozza meg a döntést, aki azt a tartományt irányítja, ahol a szörny található.

MEGJEGYZÉS: Néhány szörnynek van folyamatos, különleges szabálya is, ami a támadása előtt van leírva, és emiatt mindig érvényben lévőnek számít.

A támadás végeztével, helyezd vissza a szörnyjelzőt a fejlesztéssáv negyedik lapja alá.

Amíg a szörnyet le nem győzik, minden 3. fordulóban újra támadni fog.



A barbár/szörnyjelző visszakerül a támadás után balról a 4. lap alá, és új ciklusba kezd, minden fordulóban jobbra mozogva.

• KÉTFŐS JÁTÉK

Amikor a szörnyjelző felfedezésre kerül, helyezd azt a fejlesztéssáv alá, az első sor végére. Mikor mozog, akkor a második sor alatt mozog tovább. A szörny a 2. sor végének elhagyása után támad. A támadást követően helyezd a jelzőjét a fejlesztéssáv második sorának elejére.

Amíg a szörnyet le nem győzik, minden 3. fordulóban újra támadni fog.

7.4. SZÖRNYEK LEGYŐZÉSE

Egy szörny legyőzéséhez, egy felfedeződdel a szörnyvel azonos tartományban kell lenned (vagy egy szomszédosban a Kraken esetén), majd egy legyőzés akciót választva legyűrni a szörnyet, megfizetve a „legyőzés” („Defeat”) szövegében részletezett költségeket.

Amikor legyőzted, azonnal megkapod a lapon leírt előnyöket és begyűjtöd a szörnylapot, a városod mellé helyezve azt. Távolítsd el a szörny jelzőjét (és esetleg a figuráját).

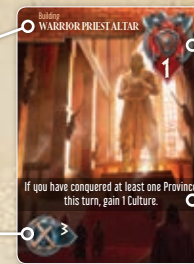
7.5. PONTOZÁS

A játék végén minden szörnylap 1 pontot ér.

8. LAPOK SZERKEZETE

FEJLESZTÉSSÁV - ÉPÜLET

Korszak / Lap neve



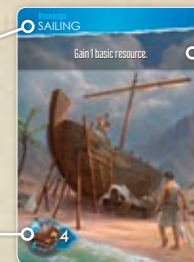
Aktiválásért kapott erőforrások

Lap költsége

Aktiváláskori hatás

FEJLESZTÉSSÁV - TUDÁSLAP

Korszak / Lap neve



Aktiváláskori hatás

Lap költsége

KULTURÁLISRENDELET-LAP

Civilizáció / Lap neve



Folyamatos hatás

Egyszeri hatás

Lap költsége

HADÚRLAP

Támadásérték
Védelmi érték



Civilizáció
Hadúr típus

Hadúr neve

Hódítási jutalom

CSODALAP

Korszak / Csoda neve



Hatás a csoda megépítésekor

Aktiváláskori hatás

Első szint költsége

Második szint költsége

9. SZÓJEGYZÉK

AKTIVÁLÁS (Activate): Fordítsd el a lapot 45 fokban, és azonnal vedd magadhoz a jelzett erőforrásokat (jobb felső sarok). Ebben a fordulóban a további hatásait is aktiválhatod. Soha nem aktiválhatsz újra a forduló során korábban már aktivált lapot.

AKTÍV KULTURÁLIS RENDELET (Active cultural policy): A legfelső kulturális rendelet, tehát a legutoljára bevezetett kulturális rendelet.

ALAPVETŐ ÉPÜLETEK (Basic buildings): A műhelyek, laboratóriumok és íjászlóterek.

ALAPVETŐ ERŐFORRÁS (Basic resource): A hadászat, termelés és tudomány alapvető erőforrások. Az arany és a kultúra nem alapvető erőforrások.

ARCHIVÁLÁS (Archive): Amikor archiválsz egy lapot, válassz ki a városodban egy tetszőleges, ebben a fordulóban nem aktivált lapot, és távolítsd el a játékból. Ha olyan lapot archiválsz, amihez tudáslap is lett csatolva, a tudás lapot dobd el. Helyezd az archivált lapokat a hadúrlapod alá.

CSODA FÁZISÁNAK TELJESÍTÉSE (Complete a wonder section): Befejezheted egy már építés alatt álló csodád utolsó fázisát, vagy befejezheted az első fázist, a fejlettségéről a városod mellé helyezve a csoda lapját.

EGYSZERI HATÁS (One-off effect): A kulturális rendelet alján található hatás, amit azonnal megkapsz, ha bevezeted az adott rendeletet és akkor is, amikor továbbiakat vezetsz be a jövőben.

ELDOBÁS (Discard): Amikor eldobsz egy lapot, válassz egy lapot a városodban, amit nem aktiváltál ebben a fordulóban és helyezd a dobópaklira. Nem tévesztendő össze a fejlettségű dobópaklijával.

ELKÖLT (Spend): Néhány hatás (mint pl. a fórum („Forum”)) erőforrások elköltésére utasít, hogy más erőforrásokhoz vagy hatásokhoz juthass.

ELPUSZTÍT (Destroy): A legyőzött egységek visszakerülnek a tulajdonosuk fővároslapkjára.

FIZETÉS (Pay): Bizonyos hatásokhoz erőforrások megfizetésére van szükség. Ezeket a saját készletedből kell elvenned és visszaadnod a közös készletbe.

HÚZZ 1 LAPOT / HÚZZ X LAPOT (Draw a card / Draw X cards): Húzd fel a megjelölt számú lapot a várospakliból. Ha bármikor, amikor lapot kellene húznod a várospakliból, de az üres, keverd meg a dobópaklit és alkoss egy új, képpel lefelé lévő várospaklit belőle. Ha a dobópakli is üres, egyszerűen ne húzz több városlapot.

HÚZZ X LAPOT ÉS HASZNÁLJ Y-t (Draw X cards and use Y): Húzd fel a megjelölt számú lapot a várospakliból, majd válaszd ki a megjelölt számú lapot, amit használni akarsz. Használd fel minden ily módon kiválasztott lap hatásait, ideértve az erőforrásokat is, amiket adnak. Miután minden választott lapot használtál, dobd az összes felhúzott lapot a dobópakliba.

IRÁNYÍTOTT TARTOMÁNY (Controlled province): Egy tartomány, amin hadurak és/vagy katonák tartózkodnak.

MÁSOLÁS (Copy): Használd egy másik lap hatásait akkor is, ha az a lapot már aktiváltad ebben a fordulóban. Újra megkapod a lemásolt lap erőforrásait (jobb felső sarok). Csak a városodban lévő, vagy már általad bevezetett kulturális rendeletek hatásait másolhatod le.

MEGERŐSÍTÉS (Reinforce): A forduló végén egy, a városodban aktivált lapot tarts meg, ne dobd el azt. Ha olyan lapot erősítettél meg, amihez tudáslap is csatolva lett, a tudáslap eldobásra kerül.

MEGSZERZÉS (Gain): Rakd a saját készletedbe a városod mellé a megfelelő erőforrásokat a közös készletből. Erőforrások szerezhetők lapokkal, a térképen levő termelés-, piac- és szabadváros-jelzőkkel. Néhány lap (mint pl. a bánya („Mine”)) bizonyos alapvető erőforrások megszerzését igényli a hatásához. Megszerzett alapvető erőforrásoknak a saját készletben levők számítanak. A fenti hatásokhoz szükséges erőforrások (mint pl. a bánya) nem kerülnek elköltésre és más célokra is felhasználhatók.

MOZGÁS (Move): Mozgasd a meghatározott hadurat, katonát vagy felfedezőt az aktuális tartományából egy szomszédosba. Az egységek sosem mozoghatnak a vízbe vagy fővároslapkákra.

PARTMENTI TARTOMÁNY (Coastal province): Minden olyan tartomány, ami egy vízlapkával szomszédos.

TEREPÉRTÉK (Terrain value): A tartománylapkákra nyomtatott szám 0 és 4 között.

VEDD EL (Take): Vegyél el egy fejlesztés- vagy alapépület lapot (ahogy a képesség jelzi), és képpel lefelé helyezd a paklid tetejére, figyelmen kívül hagyva a költségét.

10. TARTOZÉKOK

KÁRTYÁK

- 105 civilizációlap:
 - 75 civilizációlap (15 lapos pakli civilizációnként: 5 munkatábor, 3 könyvtár, 3 erőd, 1 fórum)
 - 1 bánya, 1 különleges épület és 1 tudáslap)
 - 25 kulturálisrendelet-lap (civilizációnként 5)
 - 54 fejlesztéslap (civilizációnként 1)
- 54 fejlesztéslap:
 - 16 ókori korszaklap (I)
 - 13 középkori korszaklap (II)
 - 9 modern korszaklap (III)
 - 12 reneszánsz korszaklap (R)
 - 4 korszakválasztó lap (I, II, III és reneszánsz)
- 30 alapvető épületlap:
 - 10 műhelylap
 - 10 laboratóriumlap
 - 10 íjászlótérlet
- 20 automalap (gépi játékos):
 - 15 akciólap
 - 5 civilizációlap
- 24 hős- és szörnylap:
 - 12 hőslap
 - 12 szörnylap

LAPKÁK

- 40 tereplapka
 - 4 fővároslapka
 - 36 tartománylapka

JELZŐK

- 20 csoda lapka
- 50 felfedezésjelző (barbár- és szabadváros)
- 25 termelésjelző
- 20 piacjelző (5 db mind a 4 piacból)
- 50 aranyjelző
- 20 kultúrjelző
- 12 barbár-/szörnyjelző

SZÁMOLÓK

- 39 erőforráskorong: 12 termelés (fekete), 15 hadászat (vörös) és 12 tudomány (kék)
- 5 csodaépítés-jelző kocka (narancs)

A KLASSZIKUS KIADÁS JELZŐI:

- 5 hadúr jelző (civilizációnként 1)
- 45 katonajelző (civilizációnként 9)
- 10 felfedezőjelző (civilizációnként 2)
- 10 előőrsjelző (civilizációnként 2)
- 12 hősjelző
- 12 szörnyjelző

A DELUXE KIADÁS FIGURÁI:

- 5 hadúrfigura (civilizációnként 1)
- 45 katonafigura (civilizációnként 9)
- 10 felfedezőfigura (civilizációnként 2)
- 10 előőrsfigura (civilizációnként 2)
- 12 hősfigura
- 12 szörnyfigura
- 56 színes alappgyűrű (civilizációnként 14)

CREDITS

GAME DESIGN: MATTHEW DUNSTAN.

DEVELOPMENT: Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Antoine Prono.

GRAPHIC DESIGN: Funforge studio.

RULES EDITING: Matthew Dunstan, Paul Grogan, Phil Pettifer, Claude Amardeil, Antoine Prono & Gersende Cheylan.

PROOFREADING: Paul Grogan, Nathan Morse, Phil Pettifer, Antoine Prono & Gersende Cheylan.

3D MODELS: Charles-Victorien Kaing, Alfonso Gonso, Nicolas Pessina, Gregory Krasnoperov, Raul Garcia Latorre.

ILLUSTRATIONS: Paul Mafayon, Georges "Gorg" Bouchelaghem, Fajareka Setiawan, Agri Karuniawan, Asep Ariyanto, Maerel Hibadita, Tey Bartolome, Justine Cruz, Wyn Lacabra, Raph Lomotan, Brian Valeza, Chang-Wei Chen, Andreas Rocha, Marco Gorlei, Hendry Iwanaga, Philippe Nouhra, Charles-Victorien Kaing, Graft Studio, Ivan Sevic, Roman Tishenin, Piotr Dura, Eugenia Firs, Jordan Albro, Orion Vang, Esmail Zalat, Uros Sljivic, Heng Tang, Tomislav Jagnjic, Alisher Mirzoev, Tuan Nguyen, Alexandre Mokhov, Goodname Studio, Martin Mottet.

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

THANKS FROM THE DESIGNER:

I would like to thank Terezie Křížková for her love and support in everything, without her this game (and all of the others!) would simply not be possible. I would also like to thank Professor Clare Grey for allowing me to follow this crazy sideline hobby while still being part of her laboratory, her generosity and trust is gratefully appreciated! I would also like to thank Sukrit Silas for his enthusiasm in all aspects of Mughal culture as an inspiration for their inclusion in the Lost Kingdoms expansion. I would like to thank my family: Catherine, Paul, Damien, and Chris for their constant support and enthusiasm. Thank you also to all the folks at Funforge who had a vision for this game and executed it so beautifully: Philippe, Claude, Charlotte, Thomas, Gersende, Charles, and Antoine. Finally, thank you to all of the Kickstarter backers who made this project a reality, and for their trust in us to produce a game that I hope they will enjoy and love!

A WORD FROM THE DESIGNER:

It is fitting that the game you hold in your hands is titled Monumental; indeed its 6 year journey from initial concept to final product was quite the trek! From its humble beginnings as a homage to Carl Chudyk's Innovation (one of my favourite games), the game went through many different versions, including a CCG-esque card game and role-selection city builder amongst others. However, its core always remained – the 3x3 grid representing your city, and the choice of which rows and columns to activate. I like to think this core is the beating heart of Monumental, and indeed represents the fun of managing your own city and nation as fans of Civilization games will recognise.

But the design is only the first half of the tale of Monumental, the latter half being the vision that Funforge gave the game, making sure everything – from its components, artwork and figures – truly lives up to that name. I was extremely fortunate to work with such a talented team, and the truly beautiful product you see before you is a testament to this. I hope you will enjoy playing the game as much as we have enjoyed making it, whether as a warmonger, visionary scientist, or architect of incredible Wonders. And this is just the start of the next stage of the journey – indeed, a Monumental game will never be truly finished....

FORDÍTOTTA: Szakács Sándor

LEKTORÁLTA: Hipszki László



www.funforge.fr
24 Rue Charlot – 75003 Paris – France
© 2019 Funforge S.A.R.L.