

MONUMENTAL™

REŽIM NEPŘETRŽITÉ HRY

Režim nepřetržité hry má za cíl ve hře Monumental zkrátit prostoje, zejména při vyšším počtu hráčů, tím, že všichni hráči postupně aktivují karty ve svých městech a poté postupně provádějí své akce. Tento způsob hry je pravděpodobně taktičtější a poutavější a pro zkušené hráče představuje nový způsob, jak si hru užít. Tento volitelný herní režim vytvořil autor u příležitosti vydání druhého rozšíření hry (African Empires), ale režim nepřetržité hry si můžete užít i bez něj: stačí vám k tomu vhodná náhrada za 35 značek akcí (např. žetony, mince...).

1. ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- Počet karet v přehledu rozvoje se zvýší podle počtu hráčů:
2 hráči: jedna řada o 6 kartách
3 hráči: jedna řada o 7 kartách
4 hráči: jedna řada o 8 kartách
5 hráčů: jedna řada o 9 kartách (pokud hrajete s rozšířením Lost Kingdoms).
- Shromáždíte všechny značky akcí na společnou hromádku přístupnou všem hráčům a dejte začínajícímu hráči kartu rozdělení období I.

V REŽIMU KONTINUÁLNÍ HRY SE HRAJE V KOLECH, přičemž každé kolo probíhá ve stejných krocích jako běžná hra: aktivace města, provedení akcí, doplnění města, doplnění přehledu.



Příprava přehledu rozvoje při hře ve 4 hráčích.

2. AKTIVACE MĚSTA

Počínaje hráčem, který má kartu rozdělení období I (začínající hráč), a dále ve směru hodinových ručiček, každý hráč aktivuje řádek a sloupec karet ve svém městě a okamžitě získá všechny zdroje uvedené na aktivovaných kartách a umístí je do své zásoby. Žádné efekty uvedené na aktivovaných kartách se však zatím neprovedou.

3. PROVEDENÍ AKCÍ

• AKCE TAHU A ZNAČKY AKCÍ

Znovu, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, si **KAŽDÝ HRÁČ VYBERE JEDNU AKCI, KTEROU PROVEDE**. Tyto „akce tahu“ jsou stejné jako akce dostupné v běžné hře - získání karty rozvoje, karty základní budovy nebo karty hrdiny, dokončení divu světa, rozvoj kulturní politiky, dobytí provincie, přesun vojska, stavba opevnění, použití zvěďů, použití efektu aktivované karty nebo aktivní kulturní politiky a vědecké objevy.

VŽDY, KDYŽ POUŽIJETE EFEKT KARTY NEBO PROVEDETE AKCI SE ZVĚDEM, UMÍSTĚTE NA NĚJ ZNAČKU AKCE jako připomínku, že její efekt byl v tomto kole již použit – při další akci ve stejném kole ji nemůžete použít znovu.



Pomocí značky akce můžete označit, že v tomto kole byl použit efekt karty nebo akce se zvědem.

AKCI SE ZVĚDEM (tj. sebrání zdroje nebo žetonu tržiště) můžete provést **JAKO SOUČÁST POHYBU S TÍMTO ZVĚDEM**, ať už prostřednictvím akce Hrát zvědy, nebo prostřednictvím jakéhokoli jiného efektu, který vám umožní pohyb s tímto zvědem. Jinými slovy, akce se zvědem mu nezabrání se ve stejném tahu také pohybovat.

PAMATUJTE: Zvěd se může pohybovat dokonce až poté, co v daném tahu provede svou akci.

Počet značek akcí by neměl být omezen. Pokud vám dojdou, improvizujte.

• VOLNÉ AKCE

Během svého tahu můžete kromě akce tohoto tahu provést několik **VOLNÝCH AKCÍ**.

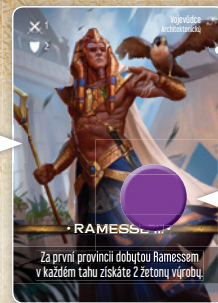
Zprvu, okamžitě získáte všechny výhody, které jsou **SPECIFICKY VYVOLÁNY VÁMI PROVEDENOU AKCÍ**, jako například:

- Zisky z žetonů průzkumu uloupených z dobytých provincií.
- Jednorázové účinky dokončených divů světa a aktivních kulturních politik.
- Zisky z karty vojevůdce vyvolané dobytím.
- Tažení a používání karet z balíčku města díky akci vědecký objev nebo jinému efektu.

POUŽITÍ EFEKTU DŘÍVE ZÍSKANÉHO ŽETONU (například tržiště) **SE POČÍTÁ JAKO VOLNÁ AKCE**.

TYTO VOLNÉ AKCE MOHOU SAMY O SOBĚ VYVOLAT NOVÉ ZISKY A EFEKTY, KTERÉ SE VŠECHNY POČÍTAJÍ JAKO VOLNÉ AKCE.

Pokud efekt karty závisí na tom, že se v tomto kole stane něco jiného, můžete efekt použít, pokud byla podmínka dříve v kole splněna. Pokud však není efekt spuštěn výslovně při splnění jeho podmínky, počítá se jeho aktivace jako akce tahu, a není tedy zdarma.



Egyptský hráč začíná kolo. Se svým vojevůdcem obsadí provincii, což ihned spustí efekt Ramesse II.: Získá 2 žetony výroby. Poté umístí na kartu vojevůdce značku akce jako připomínku, že jeho efekt byl už v tomto kole použit.

Za dobytí získává žeton barbara/ nestvůry, který ihned odhalí a vybere si za něj 1 zlato.

Protože obsadil provincii, bude v tomto kole moci použít efekt svého Oltáře bojových kněží. Nicméně ji však nemůže použít okamžitě: Efekt karty se nespustí výslovně z obsazení. Aktivace efektu karty se počítá jako další plnohodnotná akce, což znamená, že egyptský hráč musí počkat alespoň do svého dalšího tahu, aby získal 1 kulturu.

• DALŠÍ V POŘADÍ

Jakmile provedete svou akci pro daný tah, provede ji další hráč v pořadí ve směru hodinových ručiček atd. Ve svém tahu můžete místo provedení akce zvolit možnost vynechat tah. **POKUD TAK UDĚLÁTE, NEMŮŽETE UŽ V TOMTO KOLE UDĚLAT ŽÁDNÉ DALŠÍ AKCE** a okamžitě odhodíte všechny zdroje, které vám zbývají v zásobě (ponecháte si ovšem žetony zlata, kultury nebo výroby).

JAKMILE VYNECHAJÍ TAH VŠICHNI HRÁČI, TENTO KROK KONČÍ.

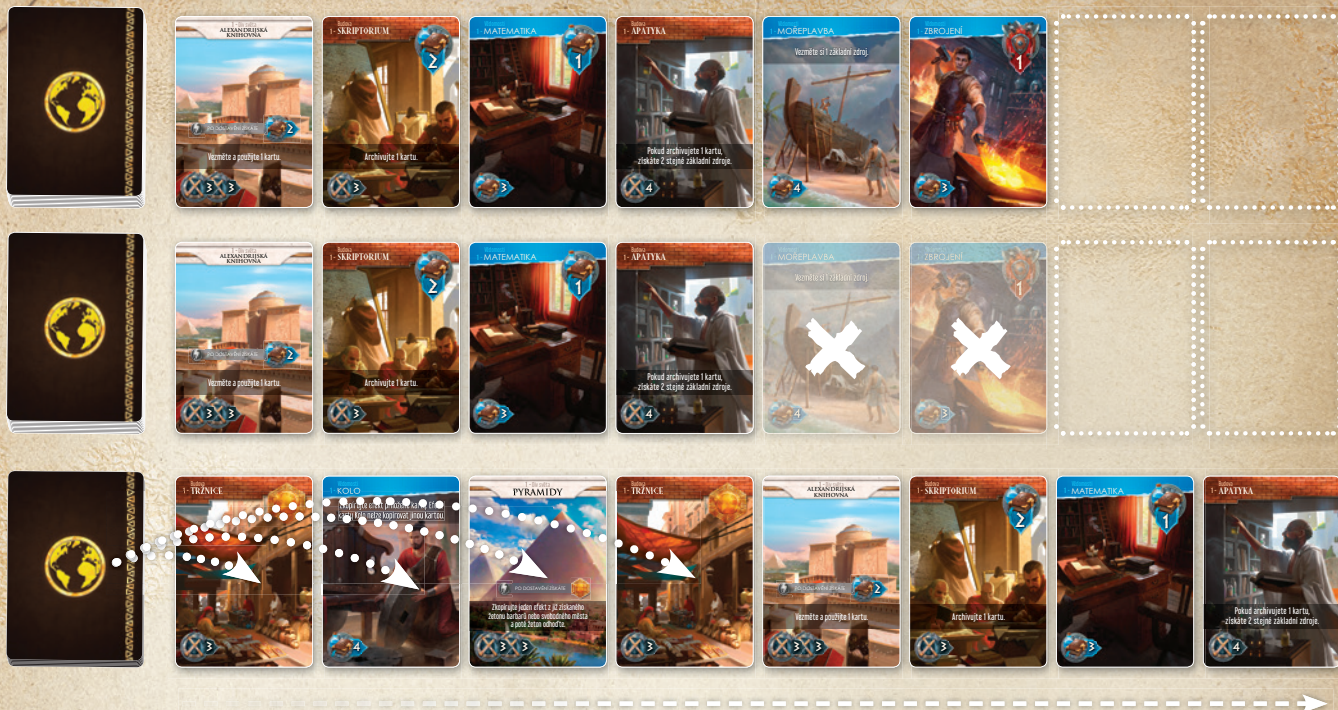
4. DOPLNĚNÍ MĚSTA

Všichni hráči současně odhodí všechny aktivované karty ze svých měst jako obvykle a odstraní všechny značky akcí, které mají umístěné na kartách a zvědech. Pak všichni hráči doplní svá města podle běžných pravidel.

5. DOPLNĚNÍ PŘEHLEDU

POKUD BYLO V TOMTO KOLE Z PŘEHLEDU ROZVOJE ODEBRÁNO MÉNĚ KARET, NEŽ JE HRÁČŮ, odhazujte karty z přehledu (počínaje kartou, která je od balíčku nejdále) tak dlouho, dokud se počet chybějících karet nebude rovnat počtu hráčů.

Poté posuňte zbývající karty doprava a rozdejte nové karty z balíčku rozvoje, abyste zaplnili prázdná místa na přehledu, a to zprava doleva. Nakonec přesuňte kartu „Období I“ doleva a začnete nové kolo.



PŘÍKLAD: Při hře 4 hráčů byly v tomto kole z přehledu rozvoje odebrány 2 karty. Hráči proto odhodí z přehledu 2 karty nejvíce vpravo, takže chybí celkem 4 karty (odpovídající počtu hráčů).

Poté posunou zbývající karty doprava a doplní přehled, přičemž prázdná místa zaplní zprava doleva.

6. POSLEDNÍ KOLO A ZÁVĚR HRY

Pokud při doplňování přehledu nastane, že v balíčku rozvoje zbývají 3 karty nebo méně, znamená to, že příští kolo bude poslední. Na konci dalšího kola hra končí a hráči si podle obvyklých pravidel sečtou body.

PAMATUJTE: Jako připomínku můžete během přípravy vložit do balíčku na přepředposlední kartu lícem vzhůru jednu z nevyužitých karet (jakmile se karta objeví, odstraňte ji ze hry).

7. MODULY NESTVŮRY A HRDINOVÉ

• MODUL HRDINOVÉ

Při hraní s modulem Hrdinové je k dispozici další akce: získání hrdiny Stejně jako při běžné hře můžete využít svou akci tahu k získání karty hrdiny, která je k dispozici nad přehledem rozvoje, a zaplatit její cenu ve zlatě.

Pokud byste chtěli hrdinu vrátit, namísto toho jej odstraňte ze hry tak, že kartu se značkou akce položíte vedle svého balíčku. Tento hrdina je stále pod vaší kontrolou, což znamená, že si ve stejném kole nemůžete najmout jiného hrdinu.

Při doplňování přehledu na konci kola vraťte všechny takto označené hrdiny do řady nad přehledem. Vracení hrdinové tak budou od příštího kola opět k dispozici k pronájmu.

• MODUL NESTVŮRY

Hra s modulem Nestvůry v nepřetržitém režimu vyžaduje určité změny v pravidlech.

Předně, když je odhalena nestvůra, odhodte její žeton barbara/nestvůry a umístěte odpovídající kartu nestvůry pod přehled rozvoje. Všechny odhalené nestvůry útočí na konci kola (tj. po skončení akcí a doplnění měst a přehledu). Pokud je nestvůr více, útočí v pořadí, v jakém byly odhaleny.