

# MONUMENTAL™

## MODE DE JEU CONTINU

Le mode de jeu continu vise à réduire les périodes de temps mort dans vos parties, surtout pour celles à effectif élevé. En mode continu, les joueurs activent tous leur Cité consécutivement, puis jouent leurs actions à tour de rôle. Ce mode de jeu est bien plus tactique et apporte une nouvelle manière d'aborder Monumental pour les joueurs expérimentés. Il est bien sûr optionnel, et créé par l'auteur en célébration de la sortie de la deuxième extension du jeu (African Empires) ; vous pouvez cependant en profiter même sans elle, en trouvant simplement un substitut pour les 35 pions d'action (par exemple, des billes plates, des pièces...).

### 1. MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

- Augmentez le nombre de cartes formant la Piste de développement en fonction du nombre de joueurs :
  - 2 joueurs : une seule rangée de 6 cartes
  - 3 joueurs : une seule rangée de 7 cartes
  - 4 joueurs : une seule rangée de 8 cartes
  - 5 joueurs : une seule rangée de 9 cartes (avec l'extension Lost Kingdoms).
- Rassemblez les pions d'action en un tas accessible pour tous les joueurs et donnez la carte de séparation Ère I au joueur qui débute la partie.

**EN MODE DE JEU CONTINU, LA PARTIE SE DÉROULE EN MANCHES.** Chaque manche suit les mêmes étapes qu'une partie normale : activer la Cité, effectuer des actions, compléter la Cité et compléter la Piste de développement.



*Mise en place de la Piste de développement pour une partie à 4 joueurs.*

### 2. ACTIVER LA CITÉ

En commençant par le joueur qui détient la carte Ère I (premier joueur) et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur active une rangée et une colonne de cartes dans sa Cité et gagne immédiatement toutes les ressources générées par ses cartes activées. Cependant, aucun effet indiqué par du texte sur les cartes activées ne se déclenche pour l'instant.

### 3. EFFECTUER DES ACTIONS

#### • LES ACTIONS UNIQUES ET LES PIONS D'ACTION

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, **CHAQUE JOUEUR EFFECTUE UNE SEULE ACTION UNIQUE À SON TOUR.** Ces actions sont les mêmes que dans une partie normale : Acquérir une carte Développement, Bâtiment de base ou Héros, Compléter une Merveille, Développer une Politique Culturelle, Conquérir une Province, Effectuer une manœuvre militaire, Construire un Avant-poste, Jouer les Explorateurs, Utiliser l'effet d'une carte activée ou la Politique Culturelle active, et Accomplir un progrès scientifique.

**LORSQUE VOUS UTILISEZ L'EFFET D'UNE CARTE OU L'ACTION D'UN EXPLORATEUR, PLACEZ UN PION D'ACTION DESSUS** pour indiquer que son action a été utilisée durant cette manche. Vous devrez attendre la manche suivante pour utiliser à nouveau l'effet de cette carte ou l'action de cet Explorateur.



*Placez un pion d'action pour marquer l'utilisation d'une carte ou d'un Explorateur.*

Vous pouvez effectuer **L'ACTION D'UN EXPLORATEUR** (Ramasser un jeton Ressource ou Marché) **EN PLUS DE SON DÉPLACEMENT**, qu'il soit provoqué par l'action Jouer les Explorateurs ou par tout autre effet qui permette de déplacer l'Explorateur. En somme, utiliser l'action d'un Explorateur ne l'empêche pas de se déplacer au cours d'un même tour de jeu.

**REMARQUE :** *un Explorateur peut être déplacé même s'il a déjà utilisé son action durant cette manche.*

Les pions d'action sont censés exister en quantités illimitées. Si vous arrivez à court de pions, improvisez.

### • LES ACTIONS GRATUITES

Il existe un certain nombre **D'ACTIONS GRATUITES**, que vous pouvez effectuer pendant votre tour en plus de votre action unique.

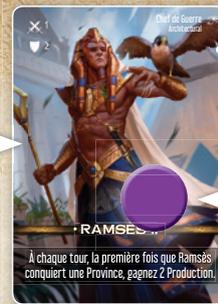
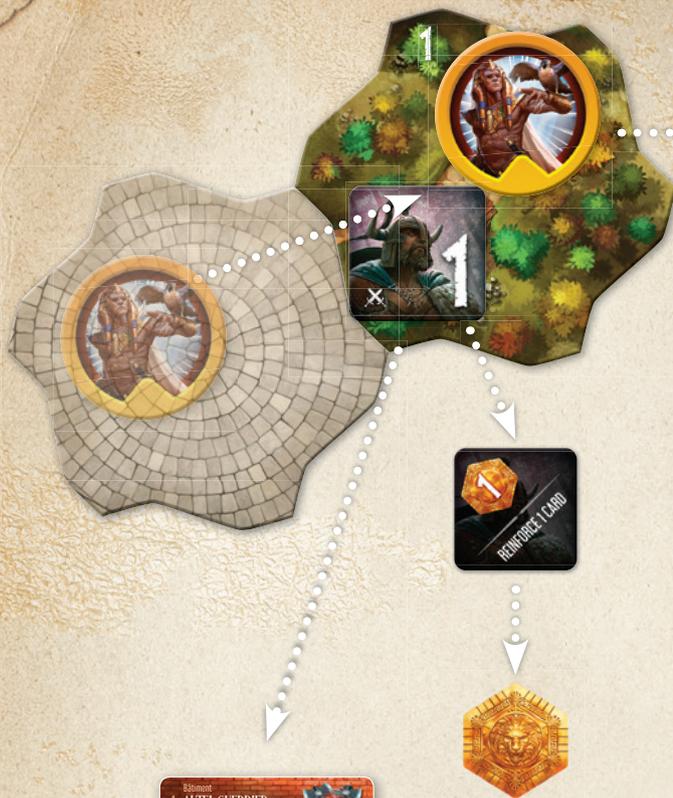
Vous bénéficiez immédiatement de tout bonus **RÉSULTANT DIRECTEMENT DE L'ACTION** que vous effectuez, ce qui comprend :

- les gains d'un jeton Exploration obtenu lors d'une conquête ;
- les effets immédiats octroyés par la complétion d'une Merveille ou l'activation d'une Politique Culturelle ;
- les gains provenant d'un effet de Chef de guerre suite à une conquête ;
- piocher et utiliser une carte de votre pioche de Cité dû à l'Accomplissement d'un progrès scientifique ou à un autre effet.

Vous pouvez également **UTILISER L'EFFET D'UN JETON QUE VOUS AVEZ GAGNÉ AU PRÉALABLE** (par exemple, un jeton Marché).

**CES ACTIONS GRATUITES PEUVENT ELLES-MÊMES DÉCLENCHER D'AUTRES EFFETS OU GAINS, QUI COMPTENT EUX AUSSI COMME DES ACTIONS GRATUITES.**

Si un effet de carte dépend d'une condition à remplir au sein d'un même tour, vous pouvez l'activer si la condition a déjà été remplie plus tôt à cette manche. Attention cependant : l'activation de l'effet est une action unique, sauf si son déclenchement est stipulé dans son texte.



*Le joueur égyptien commence la manche. Il Conquiert une Province avec son Chef de guerre, ce qui active immédiatement l'effet de Ramsès II : il gagne 2 Production. Puis, il place un pion d'action sur la carte Ramsès II pour indiquer que son effet a été utilisé.*

*Sa conquête lui rapporte un jeton Barbare/Monstre qu'il révèle immédiatement : il choisit de gagner 1 Or.*

*Puisqu'il a conquis une Province, il pourra désormais utiliser l'effet de sa carte Autel guerrier activée au début de la manche. Cependant, l'effet n'indique pas une condition de déclenchement : pour utiliser l'Autel guerrier, le joueur devra attendre son prochain tour.*



## • PASSER SON TOUR

Une fois que vous avez effectué votre action pour ce tour, le joueur à votre gauche effectue la sienne, et ainsi de suite. À votre tour, au lieu d'effectuer votre action, vous pouvez choisir de passer votre tour. **SI VOUS LE FAITES, VOUS NE POURREZ PLUS EFFECTUER D'ACTIONS AU COURS DE CETTE MANCHE.** Défaussez-vous immédiatement de tous les pions de ressource restants en votre possession (vous conservez les pièces d'Or et les jetons Culture et Production dans votre réserve).

**UNE FOIS QUE TOUS LES JOUEURS ONT PASSÉ LEUR TOUR, CETTE ÉTAPE PREND FIN.**

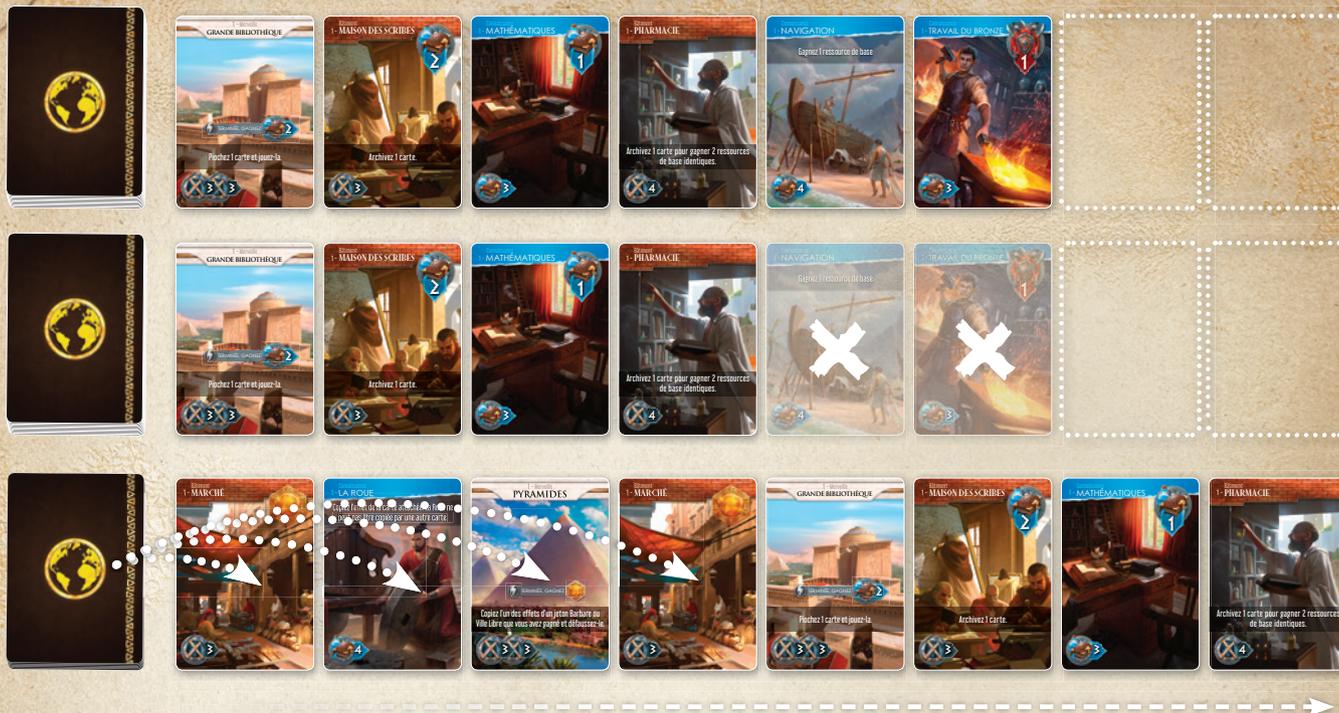
## 4. COMPLÉTER LA CITÉ

Tous les joueurs, simultanément, se défaussent de toutes les cartes activées de leur Cité comme d'habitude, et retirent tous les pions d'action placés sur leurs cartes et Explorateurs. Puis, chaque joueur complète sa Cité simultanément, en suivant les règles habituelles.

## 5. COMPLÉTER LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT

**SI LE NOMBRE DE CARTES RETIRÉES DE LA PISTE DE DÉVELOPPEMENT DURANT LA MANCHE EST INFÉRIEUR AU NOMBRE DE JOUEURS,** défaussez des cartes jusqu'à ce que le nombre de cartes manquantes soit égal au nombre de joueurs. Procédez en partant de la carte la plus éloignée de la pioche.

Glissez les cartes restantes vers la droite, puis réapprovisionnez la Piste de développement, de droite à gauche, jusqu'à ce qu'elle retrouve sa taille initiale. Faites passer la carte Ère I au joueur situé à gauche du premier et lancez une nouvelle manche.



**EXEMPLE :** au cours d'une partie à 4 joueurs, 2 cartes ont été retirées de la Piste de développement au cours de la manche. Les joueurs défaussent les 2 cartes les plus à droite de la Piste (pour avoir 4 espaces vides), font glisser les cartes vers la droite, puis complètent la Piste de droite à gauche.

## 6. DERNIÈRE MANCHE ET FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous complétez la piste de développement, s'il reste 3 cartes ou moins dans la pioche, cela veut dire que la prochaine manche sera la dernière. À la fin de cette manche, la partie se termine et les joueurs calculent leurs points comme d'habitude.

**REMARQUE :** pour vous en rappeler, vous pouvez marquer la dernière manche en plaçant une carte non utilisée face recto au-dessus de la troisième carte au bas de la pioche (défaussez-la dès qu'elle est révélée).

## 7. MODULES HÉROS ET MONSTRE

### • MODULE HÉROS

Si vous jouez avec le Module Héros, vous avez accès à l'action Acquérir une carte Héros. Comme dans le mode de jeu normal, un joueur peut utiliser son action unique pour faire l'acquisition d'un Héros au-dessus de la Piste de développement, en payant le montant en Or illustré sur la carte.

Cependant, en mode de jeu continu, pour renvoyer un Héros, retirez son jeton du jeu et placez un pion d'action sur sa carte. Conservez celle-ci près de votre Cité. Le Héros est toujours considéré comme étant sous votre contrôle. Vous ne pouvez pas Acquérir d'autres Héros avant la manche suivante.

Au moment de compléter la Piste de développement, tous les Héros marqués d'un pion d'action sont renvoyés au-dessus de la piste, et pourront donc être acquis dès la manche suivante.

### • MODULE MONSTRES

Si vous jouez avec le Module Monstres, appliquez les modifications ci-dessous à la règle de base.

Désormais, lorsqu'un jeton Barbare/Monstre révèle un Monstre, retirez le jeton Barbare/Monstre du jeu, puis placez simplement la carte correspondante en dessous de la Piste de développement. En mode de jeu continu, les jetons Monstre ne se déplacent pas le long de la piste. Tous les Monstres révélés attaquent à la fin d'une manche (après avoir complété les Cités et la Piste de développement). S'il y a plusieurs Monstres, ils attaquent dans l'ordre où ils ont été révélés.