

MONUMENTAL™

FOLYTONOS JÁTÉKVÁLTOZAT

A folytonos játékváltozat a nagyobb játékoszámmal jelentkező holtidő csökkentésére szolgál azáltal, hogy a játékosok mind egymás után aktiválják a városaikban lévő kártyákat, majd egyesével hajtják végre az akcióikat. Ezzel a játék taktikusabbá válik, és a gyakorlottabb játékosok is új tapasztalatokat szerezhetnek. A szerző ezt a játékváltozatot a második kiegészítő (African Empires) megjelenésének alkalmából készítette, de anélkül is játszható; mindössze a 35 akciójelzőt kell valamivel helyettesíteni (pl. kavicsokkal, érmékkel, stb.).

1. VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

1. A fejlesztéskészletben lévő kártyák száma a játékosok számától függ:
2 játékos: egy 6 kártyából álló sor
3 játékos: egy 7 kártyából álló sor
4 játékos: egy 8 kártyából álló sor
5 játékos: egy 9 kártyából álló sor (ha a Lost Kingdoms kiegészítőt is használjátok).
2. Tegyétek az akciójelzőket egy közös készletbe úgy, hogy mindenki elérje azokat, majd a kezdőjátékos vegye el az I. kor elválasztókártyáját.

FOLYTONOS JÁTÉKVÁLTOZATBAN A JÁTÉK FORDULÓKBÓL ÁLL, és minden forduló a játék hagyományos felépítését követi: Város aktiválása, Akciók végrehajtása, Város feltöltése és Kínálat feltöltése.



A fejlesztéskészlet előkészítése 4 játékos számára.

2. VÁROS AKTIVÁLÁSA

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos aktiválja a városának egy sorát és egy oszlopát, és azonnal megkapja (a készletébe teszi) az aktivált kártyák által termelt erőforrásokat. A kártyákon lévő szöveges hatásokat még ne hajtásatok végre.

3. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

• A KÖRAKCIÓK ÉS AZ AKCIÓJELZŐK

Ismét a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva **MINDEN JÁTÉKOS VÉGREHAJT EGY AKCIÓT.** Ezek a „körakciók” megegyeznek a hagyományos játékban elérhető akciókkal – Egy fejlesztés- vagy alap épületkártya megszerzése, Egy csoda befejezése, Kultúrpolitika kifejlesztése, Egy provincia meghódítása, Katonaság mozgatása, Helyőrség építése, Felfedezők kijátszása, Egy, a városodban aktivált kártyád vagy kultúrpolitikád hatásának használata, Tudományos fejlődés; és a Hősök játékváltozatban: Egy hőskártya megszerzése.

HA BÁRMIKOR EGY KÁRTYA HATÁSÁT HASZNÁLOD, VAGY EGY FELFEDEZŐVEL HAJTASZ VÉGRE AKCIÓT, TEGYÉL RÁ EGY AKCIÓJELZŐT emlékeztetőül, hogy ebben a fordulóban használtad már – ugyanezen forduló későbbi akciójaként nem használhatod újra.



Az akciójelzők segítségével tarthatod számon, ha egy kártyahatást vagy felfedezőakciót már használtál ebben a fordulóban.

EGY FELFEDEZŐ MOZGÁSÁNAK RÉSZÉKÉNT VÉGREHAJTHATSZ EGY AKCIÓT IS AZ ADOTT FELFEDEZŐVEL, akár a Felfedező kijátszása akció keretein belül, akár egy más, a felfedező mozgatását lehetővé tevő hatás következtében. Vagyis a felfedező mozoghat függetlenül attól, hogy hajtott-e végre akciót.

EMLÉKEZTETŐ: Egy felfedező az akciója végrehajtása után is mozoghat a fordulóban.

Az akciójelzők készlete nem limitált. Ha elfogyna, helyettesítsétek valamivel (pl. érmékkel, gombokkal).

• INGYENES AKCIÓK

A körödben a körakcióid mellett **INGYENES AKCIÓKAT** is végrehajthatsz.

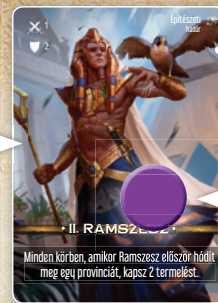
Először azonnal megkapod a **VÉGREHAJTOTT AKCIÓ ÁLTAL BIZTOSÍTOTT** előnyöket, mint például:

- A meghódított provinciákból kapott felfedezésjelzőkért járó jutalom.
- A megépített csodákért és az aktív kultúrpolitikaért járó egyszeri hatások.
- A hadúrkártyák hódítás által kiváltott jutalmai.
- Kártyák felhúzása és használata a várospakliból, akár Tudományos fejlődés akció végrehajtása, akár más hatás miatt.

EGY KORÁBBAN MEGSZERZETT JELZŐ (PL. PIACJELZŐ) HASZNÁLATA INGYENES AKCIÓNAK SZÁMÍT.

EZEK AZ INGYENES AKCIÓK KIVÁLTHATNAK ÚJ HATÁSOKAT, AMELYEK MIND INGYENES AKCIÓNAK SZÁMÍTANAK.

Ha egy kártya hatásának feltétele, hogy ebben a körben valami előtte megtörténjen, a hatás akkor használható, ha a kiváltó esemény a forduló egy korábbi részében megtörtént. Hacsak a hatást nem váltja ki automatikusan a teljesülő feltétel, az aktiválása körakciónak számít, és nem ingyenes akciónak.



*A fordulót Egyiptom játékosa kezdi.
A hadurával meghódít egy provinciát,
ami azonnal kiváltja II. Ramszesz hatását:
kap 2 termelést. Ezután a játékos egy
akciójelzőjét a hadúrkártyájára teszi, ezzel
jelezve, hogy ezt a hatást már használta
ebben a fordulóban.*

*A hódítással a játékos szerzett egy
barbár/szörny jelzőt, amit azonnal felfed,
és úgy dönt, 1 aranyat kér.*

*Mivel a játékos meghódított egy provinciát,
a forduló egy későbbi részében használhatja
majd a Harcos papok oltárát.
Nem használhatja viszont azonnal: A kártya
hatását nem közvetlenül a hódítás váltja ki.
A hatás használata egy újabb teljes akcióba
kerül majd, vagyis Egyiptom játékosának
legalább a következő köréig várnia kell,
hogy megkapja az 1 kultúrát.*



• A KÖRÖD ELPASSZOLÁSA

Amint végrehajtottad a körödeli akciót, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra a saját akciójával, és így tovább. A körödben akció végrehajtása helyett dönthetsz úgy, hogy passzolsz. **HA ÍGY TESZEL, EBBEN A FORDULÓBAN MÁR NEM HAJTHATSZ VÉGRE TÖBB AKCIÓT**, és azonnal el kell dobnod a készletedben megmaradt erőforrásjelölőket (de az arany-, kultúra- és termelésjelzőket megtartod).

AMINT AZ ÖSSZES JÁTEKOS PASSZOLT, EZ A LÉPÉS VÉGET ÉR.

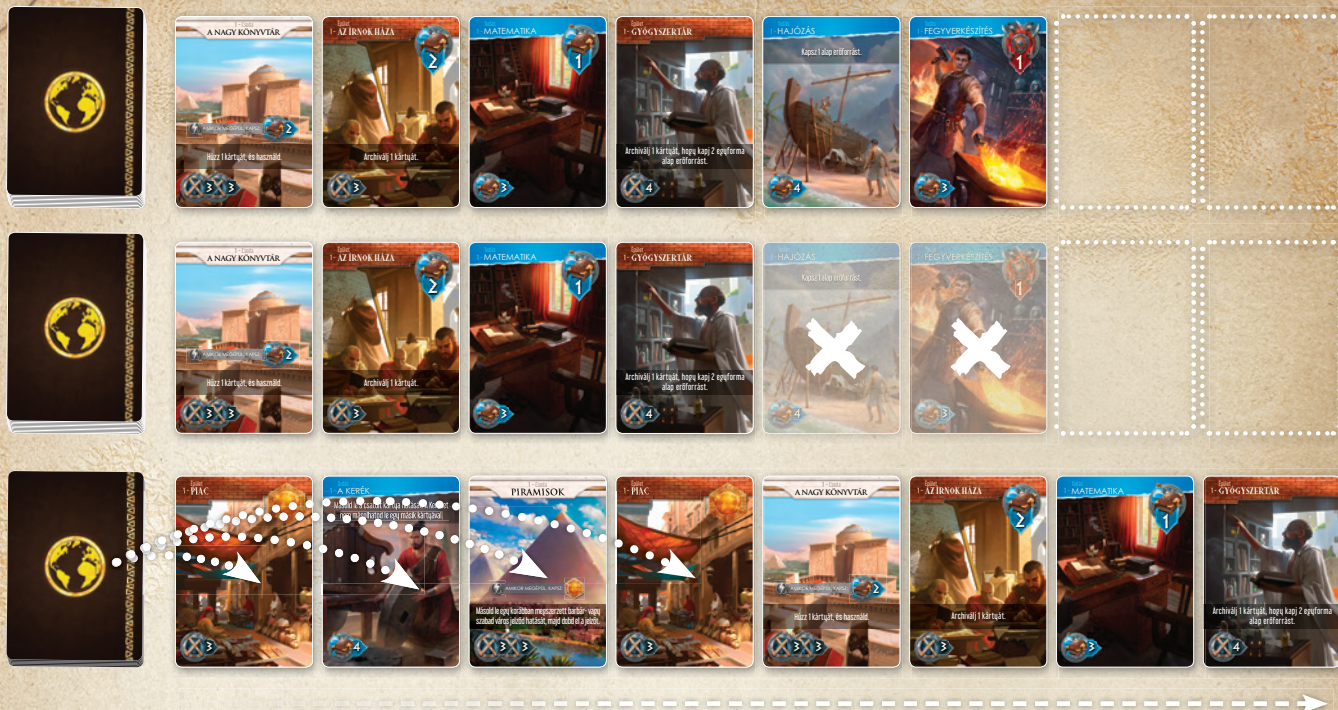
4. VÁROS FELTÖLTÉSE

A játékosok egyszerre, a megszokott módon eldobják a városukból az összes aktivált kártyájukat, és leveszik a kártyáikra és a felfedezőikre tett akciójelzőket. Ezután minden játékos az általános szabályok szerint feltölti a városát.

5. A KÉSZLET FELTÖLTÉSE

HA EBBEN A FORDULÓBAN KEVESEBB KÁRTYÁT VETTETEK EL A FEJLESZTÉSKÉSZLETBŐL, MINT AMENNYIEN JÁTSZOTOK, dobjatok el a készletből annyi lapot, hogy a hiányzó kártyák száma megegyezzen a játékosok számával. Az eldobást kezdjétek a paklitól legtávolabbi kártyával.

Ezután a megmaradt kártyákat csúsztassátok jobbra, és a fejlesztéspakliból jobbról balra töltsétek fel az üres helyeket. Végül az I. kor kártyáját adjátok eggyel balra, és kezdjétek új fordulót.



PÉLDA: négy személyes játékban a fordulóban két kártyát vettek el a játékosok a fejlesztéskészletből. Így el kell dobni a jobb szélső két lapot, hogy összesen négy hiányzó lap legyen (ami megegyezik a játékosok számával).

Ezután a megmaradt kártyákat jobbra csúsztatják, és a fejlesztéspakliból jobbról balra feltöltik az üres helyeket.

6. AZ UTOLSÓ FORDULÓ ÉS A JÁTÉK VÉGE

Ha a készlet feltöltésekor a fejlesztéspakliban már csak három vagy kevesebb kártya van, akkor a következő forduló lesz az utolsó. A következő forduló végén a játék véget ér, és a játékosok a megszokott módon összeszámolják a pontjaikat.

EMLÉKEZTETŐ: az előkészületek során jelzésképpen egy, a játékban nem használt lapot a pakli alulról harmadik lapjára tehettek (ezt dobjátok el, amint láthatóvá válik).

7. SZÖRNYEK ÉS HŐSÖK JÁTÉKVÁLTOZATOK

• HŐSÖK JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha a Hősök játékváltozattal játszotok, egy új akció válik elérhetővé: Egy hőskártya megszerzése. A hagyományos játékmenehez hasonlóan használhatod a körakciót arra, hogy megszerezz a fejlesztéskészlet fölött lévő hőskártyák közül egyet úgy, hogy kifizeted az árát aranyban.

Amikor visszatennél egy hőst, az kikerül a játékból. Tedd a kártyáját a paklid mellé, és tegyél rá egy akciójelzőt. Ez a hős még mindig a te birtokodban van, vagyis ebben a fordulóban nem szerezhetsz másik hőst.

Amikor a forduló végén újratöltitek a készletet, tegyétek vissza az összes akciójelzővel jelölt hőst a készlet fölé. A visszatett hősök a következő forduló elejétől újra elérhetők.

• SZÖRNYEK JÁTÉKVÁLTOZAT

A Szörnyek játékváltozat folytonos játékváltozatban való használatához a szabályok módosítására van szükség.

Először is, amikor egy szörnyet fedtek fel, dobjátok el a barbár/szörny jelzőjét, és tegyétek a hozzá tartozó szörnykártyát a fejlesztéskészlet alá. A forduló végén (vagyis amint az összes akciót végrehajtottátok, és feltöltöttétek a városokat és a készletet) az összes felfedett szörny támadni fog. Ha több szörny is játékban van, a felfedésük sorrendjében támadnak.