

MONUMENTAL™

連続プレイモード

連続プレイモードは、全プレイヤーが連続して自都市内のカードを発動させ、そのあと1人ずつアクションを実行することによって、「モニュメンタル」の待ち時間を（特にプレイヤーの人数が多い場合に）減らすことを目的としています。間違いなく、このプレイ方法はより戦術的で魅力的であり、ゲームを楽しむための新たな手段を熟練プレイヤーに提供します。この選択的ゲームモードは、このゲームの第2拡張（African Empires）の発売を祝してデザイナーが作成しましたが、この拡張なしでも楽しむことができます。必要なのはアクションマーカー35枚の代わりとなるもの（おはじきや硬貨など）だけです。

1. ゲームの準備の変更

1. プレイ人数に応じて、発展ディスプレイ内のカードの枚数を増やします。

2人プレイ：カード6枚からなる1段

3人プレイ：カード7枚からなる1段

4人プレイ：カード8枚からなる1段

5人プレイ：カード9枚からなる1段（「Lost Kingdoms」拡張を使ってプレイする場合）

2. すべてのアクションマーカーを全プレイヤーの手が届くところに置き、スタートプレイヤーは時代I分割カードを取ります。

連続プレイモード中、プレイヤーは数ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンドでは通常ゲームと同じステップ（都市の発動、アクションの実行、都市への補充、ディスプレイへの補充）を実行します。



4人プレイゲームでの発展ディスプレイの準備

2. 都市の発動

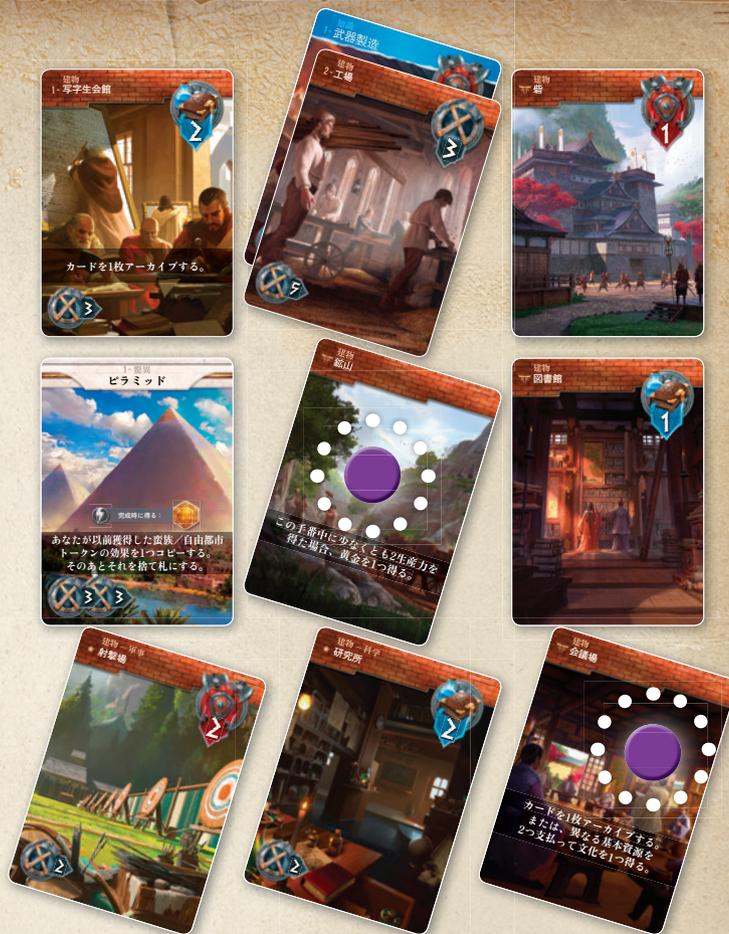
時代I分割カードを持っているプレイヤー（スタートプレイヤー）から時計回り順に、各プレイヤーは自都市内のカードの1段と1列を発動させ、それらの各カードが生み出したすべての資源を得て個人サプライに置きます。しかし、発動させた各カード上に文章で書かれている効果はまだ実行しません。

3. アクションの実行

● 手番アクションとアクションマーカー

トプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは1アクションを選んで実行します。これらの「手番アクション」は通常ゲームで実行できるアクション（発展／基本建物／英雄カードの獲得、驚異の完成、文化政策の展開、地域の征服、軍隊の移動、前哨基地の建設、探検隊の移動、発動させたカードか発動中の文化政策カードの効果の使用、科学の進歩）と同じです。

カードの効果を使うか、探検隊を使ってのアクションを実行したときには常に、そのカード／探検隊上にアクションマーカーを1枚置き、このラウンドではその効果をすでに使ったことを忘れないようにします。プレイヤーは同じラウンド中の以降のアクションでそれらを使うことはできません。



アクションマーカーを使って、このラウンドで実行したカード効果と探検隊アクションを示します。

「探検隊の移動」アクションを通じて、または探検隊を移動させることができる他の効果を通じて、プレイヤーはその探検隊の移動の一部として、探検隊を使ってのアクション（つまり生産/市場トークンの獲得）を実行することができます。手短かに言うと、探検隊アクションは、その探検隊が同じ手番中に移動するのを妨げません。

要約：探検隊はそのラウンドのアクションを実行したあとでさえ移動することができます。

アクションマーカーは無限にあるものとします。不足した場合、何らかのもので代用してください。

● フリーアクション

自分の手番中、手番アクションに加えて、プレイヤーはフリーアクションを何回でも実行することができます。

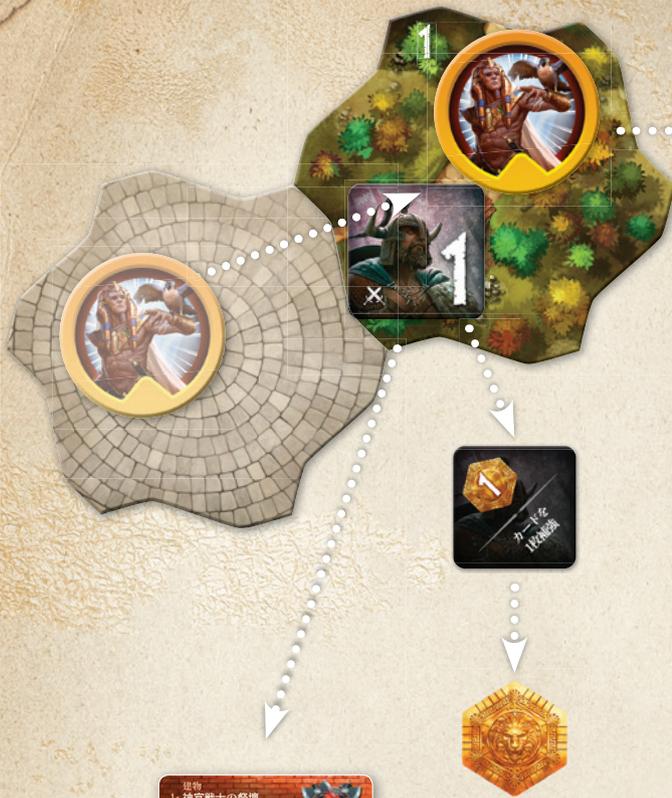
まず、プレイヤーは自分が実行したアクションによって明確に発生した、以下のようなすべての利益を即座に得ます。

- 征服した地域から取った探検トークンの利益
- 完成した驚異や発動中の文化政策による単発効果
- 征服によって発生した将軍カードの利益
- 「科学の進歩」アクションや他の効果による、自分の都市デッキからのカードの獲得と使用

以前に獲得したトークン（市場など）の効果の使用はフリーアクションと見なされます。

これらのフリーアクションが新たな利益や効果が発生させることもあり得ます。そのすべてはフリーアクションと見なされます。

カード効果が、同じ手番で起こる他の何かを条件としている場合、そのラウンドの以前の手番で条件を満たしていればその効果を使うことができます。しかし、その条件が満たされたときに明確に発動する効果でない限り、その効果の発動は手番アクションと見なされ、フリーアクションとは見なされません。



エジプトが手番を開始しました。エジプトは將軍を使って地域を征服し、即座にラムセス2世の効果を発動して2生産力を得ました。そのあと、エジプトは將軍カード上にアクションマーカーを置いて、このラウンドで將軍の効果を使ったことを忘れないようにしました。

エジプトはこの征服によって蛮族／モンスタートークンを得て、これを即座に表向きにし、黄金を1つ得ることにしました。

領土を征服したので、エジプトはこのラウンド中に「神官戦士の祭壇」の効果を使うことができます。しかし、このカードの効果は征服した瞬間に明確に発生するものではないので、即座に使うことはできません。この効果の発動は別の手番アクションと見なされるので、エジプトは文化を1つ得るために、少なくとも次の手番までは待たなければなりません。



● 手番のパス

あるプレイヤーが手番アクションを実行したら、時計回り順で次のプレイヤーが手番を実行し.....というように進めます。自分の手番中、プレイヤーは1アクションを実行する代わりにパスすることもできます。そうした場合、プレイヤーはもうそのラウンドではアクションを実行することはできず、自分のサプライに残っているすべての資源カウンターを即座に破棄します（黄金、文化、生産トークンは残しておきます）。

全プレイヤーがパスしたら、このステップは終了します。

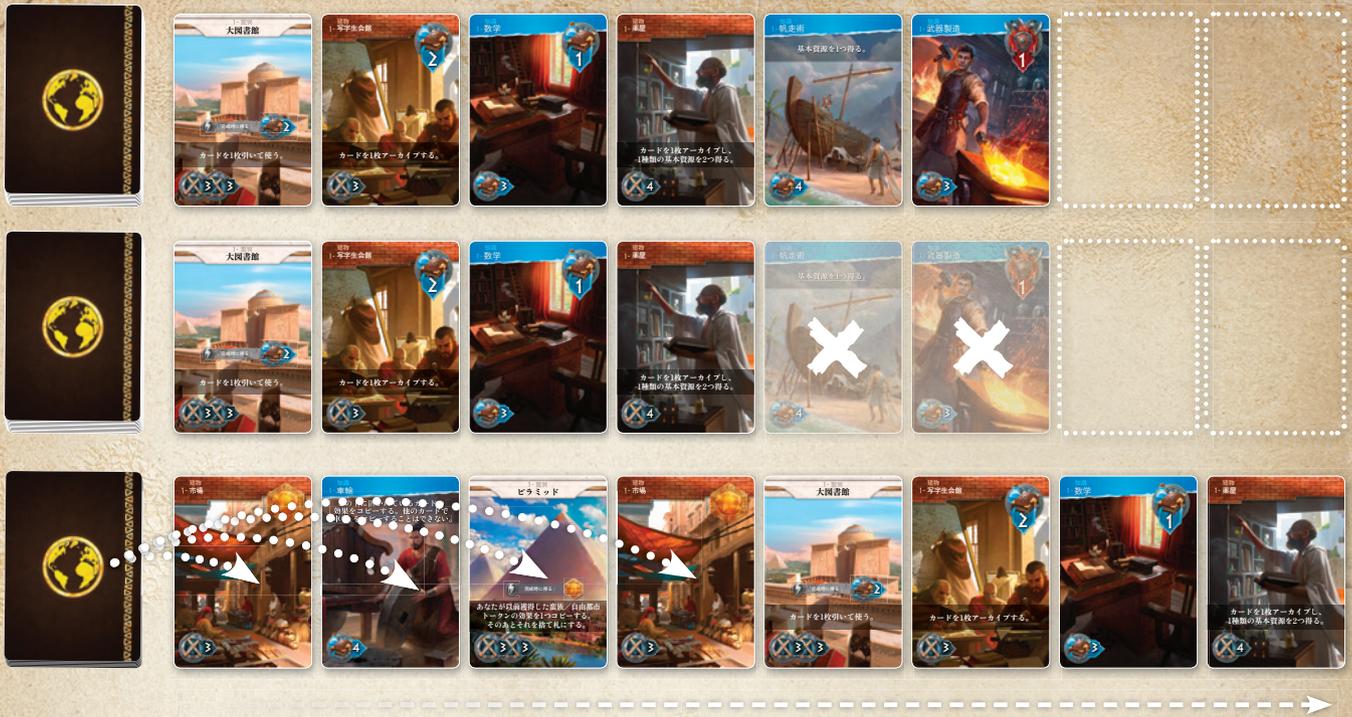
4. 都市への補充

全プレイヤーは同時に、自都市内で発動させたすべてのカードを通常通りに捨て札にし、カードと探検隊上に置いたすべてのアクションマーカーを取り除きます。そのあと、各プレイヤーは通常ルールに従って自都市にカードを補充します。

5. ディisplayへの補充

このラウンド中に発展ディスプレイから取られたカードの枚数がプレイ人数より少ない場合、取り除かれたカードがプレイ人数に等しくなるまで、ディスプレイに残っているカードを右側から捨て札にしていきます。

そのあと、残りのカードを右にずらし、発展デッキから新たなカードを引いてディスプレイの空きスペースを埋めます。最後に、“時代I”分割カードを左隣のプレイヤーに渡して新たなラウンドを始めます。



例：4人プレイゲームで、このラウンド中に発展ディスプレイからカードが2枚取られました。このため、プレイヤーはディスプレイの右端のカードを2枚捨て札にし、取り除かれたカードを合計4枚（プレイ人数と同じ枚数）にしました。そのあと、プレイヤーは残りのカードを右にずらし、右から左の順でディスプレイにカードを補充しました。

6. 最終ラウンドとゲームの終了

ディスプレイへの補充中、発展デッキのカードが3枚以下になった場合、次ラウンドが最終ラウンドになります。次ラウンド終了時にゲームは終了し、プレイヤーは通常通りに得点を計算します。

コツ：ゲームの準備中に、デッキの下から3枚目のカードの上に使わないカードを表向きで置いておくと、ゲームの終了タイミングを見落とさないようにすることができます（このカード自体は、見えたらすぐにゲームから除外します）。

7. モンスター／英雄モジュール

● 英雄モジュール

英雄モジュールを使ってプレイしているとき、新たなアクションである「英雄カードの獲得」が実行できるようになります。通常ゲーム中とまったく同じように、プレイヤーは手番アクションを使って、発展ディスプレイの上側にある英雄カードを（黄金コストを支払って）1枚得ることができます。

英雄を返還することになった場合、代わりにそのカードを自分のデッキの横に置いて、その上にアクションマーカーを1枚置きます。この英雄は依然としてそのプレイヤーの支配下にあると見なされるので、そのプレイヤーは同じラウンド中に別の英雄を雇うことはできません。

ラウンド終了時にディスプレイへとカードを補充するとき、アクションマーカーが置かれているすべての英雄カードをディスプレイの上側にある段に戻します。返還された英雄たちは次ラウンド開始時から再び雇えるようになります。

● モンスターモジュール

レイモードでモンスターモジュールを使うためには、いくつかのルールの変更が必要です。

モンスターが公開されたとき、その蛮族／モンスタートークンを捨て札にして、対応するモンスターカードを発展ディスプレイの下側に置きます。ラウンド終了時（全プレイヤーのアクションが終了し、都市とディスプレイへの補充が終わったとき）、公開されたすべてのモンスターが攻撃を行います。複数のモンスターがいる場合、各モンスターは公開された順に攻撃を行います。