

MONUMENTAL™

MODO DE JUEGO POR TURNOS

El objetivo de este modo de juego es reducir el tiempo de inactividad que se da en partidas de *Monumental*, especialmente con un número alto de participantes. Para ello, todo el mundo activa las cartas de su Ciudad de forma consecutiva y luego, realiza sus acciones de una en una. Así, el juego por turnos será más táctico e interesante, de manera que los participantes con más experiencia podrán seguir disfrutando de *Monumental*. El diseñador creó este modo de juego durante el lanzamiento de la segunda expansión de *Monumental: Imperios africanos*. Si no tienes esa expansión, todo lo que necesitas para poder jugar a este modo de juego es un conjunto de fichas de Acción como, por ejemplo, cuentas, botones, monedas...

1. CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

- El número de cartas de Desarrollo disponibles aumenta en función del número de participantes:
2 participantes: una sola fila de 6 cartas
3 participantes: una sola fila de 7 cartas
4 participantes: una sola fila de 8 cartas
5 participantes: una sola fila de 9 cartas (si se juega con la expansión *Reinos perdidos*).
- Reúne todas las fichas de Acción en un montón común al alcance de todo el mundo y entrega a la Civilización inicial la carta de Separación de Era I.

EN EL MODO DE JUEGO POR TURNOS LAS PARTIDAS SE JUEGAN POR RONDAS y cada ronda sigue las mismas fases que en partidas normales: Fase de Ciudad, Fase de Acciones, Fase de Mantenimiento y Fase de Desarrollo.



Preparación del Desarrollo disponible en partidas de 4 participantes.

2. FASE DE CIUDAD

Empezando por el participante que tiene la carta de Separación de Era I (Civilización inicial) y siguiendo el sentido horario, cada Civilización elige una fila y una columna de cartas de su Ciudad e inmediatamente gana todos los recursos que generen esas cartas, colocándolos en su reserva personal. Sin embargo, nadie aplica los efectos de texto de las cartas activadas.

3. FASE DE ACCIONES

• ACCIONES DE TURNO Y FICHAS DE ACCIÓN

De nuevo, empezando por la Civilización inicial y siguiendo el sentido horario, **CADA CIVILIZACIÓN ELIGE LA ÚNICA ACCIÓN QUE VA A REALIZAR**. Estas «acciones de turno» son las mismas acciones que aparecen en las reglas básicas del juego: Adquirir una carta de Desarrollo o de Construcción básica o de Celebridad, Completar una Maravilla, Desarrollar una Conducta cultural, Conquistar una Provincia, Mover ejércitos, Construir un Puesto de avanzada, Mover Exploradores, Usar el efecto de una carta activada de tu Ciudad o el efecto continuo de tu Conducta cultural, y Lograr avances científicos.

SIEMPRE QUE UTILICES EL EFECTO DE UNA CARTA O TOMES UNA ACCIÓN CON UN EXPLORADOR, COLOCA UNA FICHA DE ACCIÓN SOBRE LA CARTA O JUNTO AL EXPLORADOR EN CUESTIÓN como recordatorio de que has utilizado su efecto esta ronda y de que no puedes volver a utilizarlo en acciones futuras de esa misma ronda.



Utiliza las fichas de Acción para señalar que has utilizado un efecto de carta o una acción de Explorador durante la ronda actual.

Puedes realizar **UNA ACCIÓN CON UN EXPLORADOR** (es decir, recoger una ficha de Producción o de Mercado) **COMO PARTE DEL MOVIMIENTO DE ESE EXPLORADOR**, ya sea mediante la acción Mover Exploradores o gracias a cualquier otro efecto que te permita mover a ese Explorador. En resumen, la acción de un Explorador no impide su movimiento en el mismo turno.

RECUERDA: los Exploradores pueden moverse incluso después de haber realizado su acción de la ronda.

Las fichas de Acción son ilimitadas, si se te acaban, utiliza cualquier otra cosa para reemplazarlas.

• ACCIONES GRATUITAS

Durante tu turno, tienes una serie de **ACCIONES GRATUITAS** que puedes realizar además de la acción de tu turno.

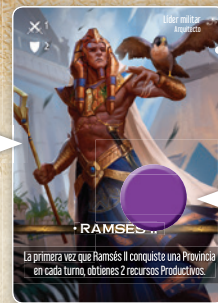
En primer lugar, obtienes de inmediato cualquier beneficio **QUE LA ACCIÓN QUE HAYAS REALIZADO PUEDA PROPORCIONAR** como, por ejemplo:

- Las ganancias de fichas de Exploración que saques de las Provincias conquistadas.
- Efectos únicos de Maravillas completadas y Conductas culturales.
- Las ganancias que pueda proporcionar tu carta de Lider militar al realizar una conquista.
- Robar y usar cartas de tu mazo de Ciudad gracias a la acción Lograr avances científicos o a cualquier otro efecto.

USAR EL EFECTO DE UNA FICHA DE TU RESERVA PERSONAL (como una ficha de Mercado adquirida con anterioridad) **CUENTA COMO UNA ACCIÓN GRATUITA.**

LAS ACCIONES GRATUITAS PUEDEN DESENCADENAR NUEVAS GANANCIAS Y EFECTOS QUE CUENTEN COMO ACCIONES GRATUITAS.

Si el efecto de una carta necesita que se resuelva una condición en el turno actual, puedes utilizar el efecto si la condición se cumplió con anterioridad en la ronda actual. Sin embargo, a menos que el efecto deba activarse específicamente cuando se resuelve su condición, su activación cuenta como una acción de turno y, por tanto, no es gratuita.



Los egipcios comienzan la ronda y conquistan una Provincia con su Líder militar, lo que activa de inmediato el efecto de Ramsés II: ganar 2 de Producción. A continuación, la Civilización egipcia pone una ficha de Acción en la carta del Líder militar como recordatorio de que su efecto ya ha sido utilizado en la ronda actual.

La conquista proporciona 1 ficha de Bárbaro/Monstruo, que revelan inmediatamente, y que permite ganar 1 Oro a los egipcios.

Puesto que la Civilización egipcia ha conquistado una Provincia, podrá utilizar el efecto de su Altar del paladín a lo largo de la ronda. Sin embargo, no podrá activar el efecto de la carta puesto que no se indica que la activación deba ocurrir específicamente al realizar la Conquista.

La activación cuenta como otra acción completa, lo que significa que la Civilización egipcia deberá esperar al menos hasta su próximo turno para obtener 1 de Cultura.

• PASAR

Cuando una Civilización haya jugado su turno (con una acción o pasando), la siguiente Civilización en sentido horario jugará el suyo y así sucesivamente. En tu turno, y en lugar de realizar una acción, puedes Pasar. **SI PASAS NO PODRÁS REALIZAR NINGUNA OTRA ACCIÓN MÁS EN ESTA RONDA** y deberás descartar inmediatamente todas las fichas de Recurso que te queden (conservando las fichas de Oro, Cultura o Producción).

ESTA FASE TERMINA CUANDO TODAS LAS CIVILIZACIONES HAYAN PASADO.

4. FASE DE MANTENIMIENTO

Las Civilizaciones descartan simultáneamente todas las cartas activadas de su Ciudad y retiran las fichas de Acción que habían colocado en sus cartas y Exploradores. A continuación, todo el mundo juega la Fase de Mantenimiento siguiendo las reglas habituales.

5. FASE DE DESARROLLO

SI SE HAN ROBADO MENOS CARTAS DEL DESARROLLO DISPONIBLE QUE CIVILIZACIONES HAY EN LA PARTIDA, descarta, empezando por la carta más alejada del mazo, las cartas que sean necesarias para que la cantidad de cartas que queden en el Desarrollo disponible sea igual a la cantidad de Civilizaciones que hay en la partida.

A continuación, desplaza las cartas restantes hacia la derecha y reparte de derecha a izquierda nuevas cartas del mazo de Desarrollo para rellenar los huecos vacíos en el Desarrollo disponible. Por último, pasa la carta de Separación de Era I a la siguiente Civilización (en sentido horario) y comienza una nueva ronda.



EJEMPLO: en la ronda actual de una partida de 4 Civilizaciones se han robado 2 cartas del Desarrollo disponible. Por lo tanto, se descartan las 2 cartas más a la derecha del Desarrollo disponible, de modo que queden en mesa un total de 4 cartas (que coinciden con el número de Civilizaciones en la partida).

A continuación, se deberán desplazar las cartas restantes hacia la derecha y reponer las cartas de Desarrollo disponible, poniendo cartas en los espacios vacíos de derecha a izquierda.

6. ÚLTIMA RONDA Y FINAL DE LA PARTIDA

Si cuando debas reponer las cartas de Desarrollo disponible del mazo de Desarrollo este tiene 3 cartas o menos, se jugará una última ronda, por lo que al final de la siguiente ronda la partida terminará y las Civilizaciones deberán contar sus puntos como de costumbre.

RECUERDA: durante la preparación de la partida puedes colocar una carta bocarriba encima de la antepenúltima carta del mazo de Desarrollo como recordatorio de final de partida. Cuando esa carta sea visible, retírala de la partida.

7. MÓDULO DE CELEBRIDADES Y MÓDULO DE MONSTRUOS

• MÓDULO DE CELEBRIDADES

Al jugar con el módulo de Celebridades dispondrás de otra acción: Adquirir una Celebridad. Al igual que en una partida normal, puedes utilizar tu acción de turno para adquirir una carta de Celebridad que se encuentre en el Desarrollo disponible pagando su coste en Oro.

Si quieres devolver una Celebridad, en su lugar retírala de la partida colocando la carta junto a tu mazo con una ficha de Acción. Esa Celebridad sigue considerándose bajo tu control, lo que significa que no podrás contratar a otra Celebridad en la misma ronda.

Cuando repongas el Desarrollo disponible al final de la ronda, devuelve todas las Celebridades que tengan una ficha de Acción a la fila que hay justo encima del Desarrollo disponible. Las Celebridades que se devuelvan de esta manera estarán disponibles para su adquisición a partir de la siguiente ronda.

• MÓDULO DE MONSTRUOS

Jugar con el módulo de Monstruos en el modo de juego por turnos requiere algunos cambios en las reglas.

En primer lugar, cuando se revele un Monstruo, descarta su ficha y coloca la carta de Monstruo correspondiente debajo de las cartas de Desarrollo disponible. Todos los Monstruos revelados atacan al final de la ronda (es decir, una vez que las Civilizaciones han terminado de jugar sus acciones y después de la Fase de Mantenimiento y la Fase de Desarrollo. En el caso de que haya más de un monstruo, estos atacan en el orden en el que fueron revelados.