

# Monuments

## Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table. Placez un disque Monument sur la case située la plus à gauche (celle représentant le monument) de chacune des 12 pistes Monument. Le 13<sup>ème</sup> disque est mis de côté pour l'instant.

Prenez les 4 disques Histoire de votre couleur et placez un de ces disques (= disque de score) dans la case 0 de la piste de score. S'il y a 4 joueurs, remettez l'un de vos disques dans la boîte.

Prenez les 108 cartes Monument (12 séries de 9 cartes de chaque type, numérotées de 1 à 9).

S'il n'y a que 3 joueurs, remettez dans la boîte le disque Monument et les 9 cartes Monument Sémiramis ainsi que les 11 autres cartes comportant la mention « III » barrée, soit 20 cartes au total.

Mélangez les cartes Monument et distribuez-en 5 *faces cachées* à chaque joueur pour constituer sa main de départ. Le reste des cartes Monument est empilé *faces cachées* pour constituer la pile Monument et les 3 premières cartes sont piochées et exposées *faces visibles* à côté du plateau.

Les 12 cartes « Monument Disponible » sont placées à côté du plateau, sur leurs faces « 2 monuments ».

Chaque joueur reçoit une carte résumé du jeu qu'il place devant lui (l'espace devant chaque joueur est appelé son exposition). Le 1<sup>er</sup> joueur est tiré au sort.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en sens horaire. A son tour, le joueur actif a le choix entre 2 types de tour :

1. **Un tour Monument** : il construit ou améliore un monument, pioche des cartes et/ou marque des points.
2. **Un tour Histoire** : il écrit une histoire.

### 1. Tour Monument : effectuer 3 actions

Le joueur actif peut effectuer 3 des actions possibles dans n'importe quel ordre y compris plusieurs fois la même. En plus de ces 3 actions, il peut acheter une 4<sup>ème</sup> action en défaussant 2 cartes de sa main portant le même symbole (parchemin, navire ou casque). Dans ce cas, les cartes utilisées pour acheter cette 4<sup>ème</sup> action sont définitivement retirées du jeu.

A la fin de son tour, le joueur actif doit s'assurer qu'il y a bien 3 cartes Monument faces visibles : si ce n'est pas le cas, il pioche le nombre nécessaire de cartes de la pile Monument puis c'est au tour du joueur suivant.

#### a) Piocher une carte (1 action par carte piochée)

Pour 1 action, le joueur actif peut soit prendre 1 des 3 cartes Monument *faces visibles*, soit piocher la 1<sup>ère</sup> carte de la pile Monument. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes en mains.

Les 3 cartes *faces visibles* ne sont complétées qu'à la fin du tour du joueur.

#### b) Ériger un monument (1 action par monument)

Pour 1 action, le joueur actif peut ériger un monument en utilisant les cartes qu'il a en mains : les cartes jouées sont placées dans son exposition.

- si le joueur actif est le **premier** à construire un monument donné, il doit jouer au moins 2 cartes Monument représentant ce monument (mais il peut en jouer davantage s'il le souhaite). Il retourne alors la carte Monument Disponible correspondant à ce monument sur sa face « 1 monument ».
- si le joueur actif est le **second** à construire un monument donné, il doit jouer au moins 3 cartes Monument représentant ce monument. La carte Monument Disponible correspondant à ce monument est retirée du jeu.

Il est interdit de construire un monument qui a déjà été construit par 2 autres joueurs.

Un même joueur ne peut pas construire 2 fois le même monument mais il peut ajouter des cartes à un monument qu'il a déjà construit.

**Note** : l'ordre des cartes jouées pour ériger un monument ne peut être modifié par la suite ; il est donc conseillé de les placer en ordre décroissant de valeur.

#### c) Améliorer un monument existant (1 action par monument)

Pour 1 action, le joueur actif peut améliorer un monument de son exposition en lui ajoutant une ou plusieurs cartes, sans changer l'ordre des cartes précédemment posées. Les cartes ajoutées sont placées au dessus des autres.

#### d) Marquer des points de victoire (PV)

Pour 1 action, le joueur actif peut marquer des PV en utilisant 2 cartes Monument portant le même symbole : pour chaque carte de l'exposition portant ce symbole, le joueur actif marque 1 PV (son disque de score est déplacé de ce montant) puis les cartes jouées sont définitivement retirées du jeu.

### 2. Tour Histoire : écrire une histoire

Le joueur actif ne peut écrire une histoire que si :

- il y a au moins 1 monument avec 2 cartes ou plus dans les expositions de ses adversaires
- il a au moins un disque Histoire disponible

Pour écrire son histoire, le joueur actif prend la carte du dessus de chaque monument (constitué d'au moins 2 cartes Monument) de l'exposition de chacun de ses adversaires : chaque carte ainsi collectée correspond à une

page de son histoire. Il place alors son disque Histoire sur la case de la piste Histoire correspondant au nombre de pages écrites. S'il y a déjà un autre disque dans cette case, il place son disque au dessus de celui-ci.

De plus, pour chaque carte Monument ainsi collectée, le disque Monument correspondant est déplacé d'une case vers la droite (au cas où le disque Monument serait déjà dans la dernière case de la piste [18/12-6], les 2 joueurs ayant construit ce monument reçoivent aussitôt des PV : 2 PV pour le joueur possédant la carte de plus haute valeur et 1 PV pour l'autre joueur).

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine dès qu'il n'est pas possible de remplacer une ou plus des 3 cartes Monument *faces visibles*. Ceci déclenche le comptage final des PV.

### **PV Monument**

Chaque joueur reçoit des PV pour les monuments qu'il a construits.

Ligne par ligne (utilisez le 13<sup>ème</sup> disque Monument comme guide), les PV attribués sont fonction des indications situées au sommet de la colonne où se situe le disque Monument :

- si un seul joueur a construit ce monument, il reçoit en PV la valeur inscrite en gras
- si 2 joueurs ont construit ce monument, le constructeur primaire reçoit en PV la valeur inscrite à gauche dans la parenthèse et le constructeur secondaire la valeur en PV inscrite à droite dans la parenthèse. Le constructeur primaire est le joueur dont le monument comporte le plus de cartes à la fin du jeu et, en cas d'égalité, celui qui comporte la carte de plus haute valeur.

### **PV Histoire**

Chaque joueur reçoit :

- un nombre de PV égal à la valeur totale des cases occupées par ses disques Histoire
- une pénalité de -12 PV pour chaque disque Histoire non utilisé

De plus, un bonus de 9 PV est attribué au propriétaire du disque Histoire placé sur la case de plus grande valeur. Un bonus de 6 PV est attribué au 2<sup>ème</sup> disque Histoire et un bonus de 3 PV au 3<sup>ème</sup>. Un même joueur peut donc recevoir plusieurs fois ce bonus. Si plusieurs disques Histoire occupent la même case, le bonus est attribué au disque situé en dessous (c'est-à-dire à l'histoire la plus ancienne).

### **Victoire**

Le joueur détenant le plus de PV l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a construit le plus de monuments, puis celui qui a écrit l'histoire la plus longue.

## **Jeu à 2 joueurs**

Chaque joueur reçoit 2 disques Histoire de 2 couleurs différentes et doit créer 2 expositions différentes (matérialisées par les 2 cartes résumé par exemple).

Les cartes et le disque Monument d'un monument quelconque ne sont pas utilisés.

Toutes les règles du jeu s'appliquent (chaque joueur ne reçoit que 5 cartes pendant la préparation et ne dispose que de 3 actions pendant un Tour Monument) mais les joueurs utilisent 2 couleurs différentes.

Tous les PV marqués sont spécifiques à la couleur que le joueur décide d'utiliser, comme si chaque couleur constituait un joueur différent.

Les Tours et les actions au sein d'un Tour peuvent bénéficier à la couleur du choix du joueur et les PV marqués par chaque couleur sont enregistrés séparément. Lorsqu'une couleur d'un joueur effectue un Tour Histoire, les cartes sont collectées depuis les 2 expositions de l'adversaire mais depuis l'exposition de l'autre couleur du joueur effectuant cette action.

A la fin du jeu, on compare le plus petit score de chacun des 2 joueurs : le joueur dont le plus petit score est le plus grand l'emporte.