

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MONOLYTH

Personne ne sait d'où viennent ces structures gigantesques, mais les dieux eux-mêmes doivent être impliqués. Qui d'autre pourrait assembler avec une telle précision des blocs aussi parfaitement taillés ? D'innombrables anciens, mystiques et devins se sont penchés sur ces Monolithes mystérieux afin de discerner une signification dans leurs structures. Leurs inscriptions recèlent-elles des Prophéties ? Des histoires ? De terribles avertissements ? Seuls les dieux eux-mêmes le savent.

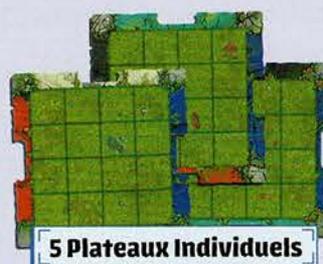
Les joueurs – des bâtisseurs de Monolithes – doivent achever leurs niveaux plus rapidement que leurs adversaires afin d'obtenir des bonus. Ils peuvent également marquer des points en faisant et en accomplissant des Prophéties, ou en réalisant des structures spécifiques avec leurs Pierres avant de terminer leur Monolithe.

Le bâtisseur ayant marqué le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur : son Monolithe deviendra légendaire !

MATÉRIEL

3x					
2x					
2x					
3x					
2x					
1x					
2x					
1x					

80 Pierres en Plastique



MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table, du côté correspondant au nombre de joueurs, comme indiqué par l'icône visible sur l'emplacement de la carte Structure.
2. Placez les **piens Prophétie**, **piens Niveau** et **piens Structure** sur les cases correspondantes du plateau de jeu. Remettez les piens restants dans la boîte.

Remarque : Les cases de certains piens comportent des icônes. Ne placez un pion sur ces cases que si le nombre de joueurs correspond à l'icône : 1 pour 1 joueur, 2 pour 2 joueurs, 4 pour 4 joueurs. Les cases sans icône doivent être remplies.
3. Choisissez **1 carte Structure** (soit d'un commun accord, soit au hasard) et placez-la sur le plateau, sur l'emplacement prévu à cet effet. Remettez les autres cartes Structure dans la boîte.
4. Placez toutes les **Pierres de 1 cube** dans une réserve, près du plateau.
5. Placez la **silhouette du Cristal** sur la surface de jeu sur l'emplacement en regard de la flèche dessinée sur le plateau.
6. Mettez toutes les **Pierres** restantes dans le couvercle de la boîte et mélangez-les. Prenez au hasard 12 **Pierres** et placez-les sur les emplacements vides autour du plateau.
7. Chaque joueur place un **plateau individuel** au hasard devant lui, sur la surface de jeu. Remettez tous les plateaux individuels inutilisés dans la boîte.
8. Choisissez au hasard le joueur qui commence et donnez-lui le **marqueur Premier joueur**.

Le joueur ayant le marqueur Premier joueur joue en premier. Ensuite, c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, jusqu'à la fin de la partie.

Durant son tour, chaque joueur a le choix entre :

Déplacer le Cristal et placer une Pierre
(sur son plateau individuel)

OU

Faire une Prophétie

DÉPLACER LE CRISTAL ET PLACER UNE PIERRE

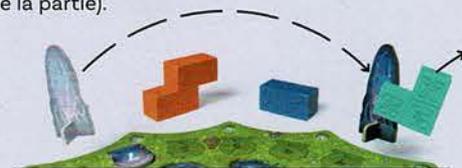
Durant son tour, le joueur commence par déplacer la silhouette du Cristal autour du plateau. Il peut le déplacer de 1 à 4 emplacements, dans le sens horaire.

Ensuite, il peut :

- prendre la Pierre qui se trouve sur l'emplacement où il a posé le Cristal ;

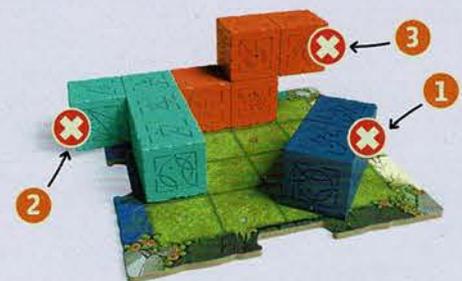
OU

- défausser cette Pierre pour prendre dans la réserve une Pierre de 1 cube de la même couleur (les Pierres ainsi défaussées sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la partie).



Il place ensuite la Pierre qu'il a prise sur son plateau individuel en se conformant aux restrictions suivantes :

1. La Pierre doit être alignée sur la grille du plateau individuel, ou dans l'alignement des cubes des Pierres placées précédemment ;
2. Aucune partie de la Pierre ne peut dépasser de la grille ;
3. Il ne doit pas y avoir de cases vides sous la Pierre ;



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

4. La Pierre doit être placée de telle sorte que le Monolithe du joueur ne dépasse pas une hauteur de 3 cubes dans les parties à 3-4 joueurs, ou de 4 cubes dans celles à 1-2 joueurs.



À tout moment, un joueur peut faire tourner le plateau d'un autre joueur pour mieux le voir. Il peut également prendre et manipuler une Pierre pour voir si elle peut intégrer son Monolithe avant de faire son choix.

Une fois la Pierre placée, piochez une Pierre de la boîte au hasard et placez-la sur l'emplacement vide où le Cristal se trouvait au début du tour du joueur.

S'il n'y a plus de Pierres dans la boîte, l'emplacement est laissé vide. Les emplacements sans Pierre doivent être ignorés : lorsque vous déplacez le Cristal de 1 à 4 emplacements, sautez-les.

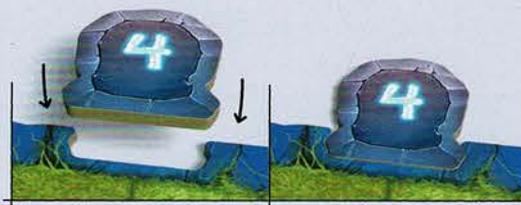
N'importe quel joueur peut piocher la nouvelle Pierre au hasard. Cependant, **il doit prendre la première Pierre qu'il touche, sans tâtonner ou chercher une Pierre particulière !** Ensuite, il la place sur l'emplacement vide.

Les joueurs peuvent regarder les Pierres restantes dans la boîte à tout moment, sauf lorsqu'il s'agit de piocher une Pierre du couvercle.

Important : Le joueur qui effectue cette action doit placer une Pierre sur son Monolithe, **sauf si** aucune des Pierres disponibles ne peut être placée dans le respect des conditions de placement, ou si aucune des Pierres de 1 cube restant dans la réserve ne correspond à la couleur. Dans ce cas, le joueur doit quand même déplacer le Cristal, puis défausser la Pierre se trouvant sur l'emplacement où il pose le Cristal, sans placer de Pierre sur son Monolithe.

FAIRE UNE PROPHÉTIE

Le joueur choisit un pion Prophétie du plateau de jeu et l'insère dans l'une des encoches Prophétie vides de son plateau individuel. On ne peut insérer qu'un seul pion dans chaque encoche. Une fois inséré, il ne peut pas être déplacé ni remplacé. Un joueur ne peut pas effectuer cette action si les encoches Prophétie de son plateau individuel sont toutes occupées.



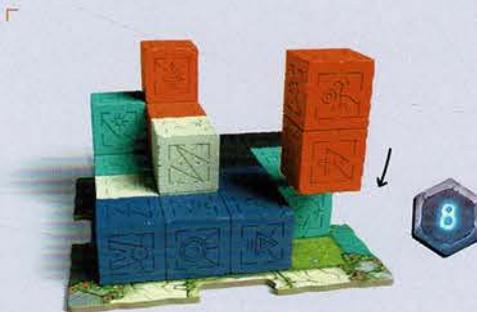
Faire des Prophéties est essentiel : cela permet d'avoir plus de points à la fin de la partie ! Voir « Score », page suivante, pour plus de détails.

FIN DU TOUR

Achever un niveau

À la fin de son tour, le joueur doit vérifier s'il vient d'achever un niveau de son Monolithe.

Un niveau est achevé s'il y a un cube dans chaque case de son plateau individuel à une hauteur donnée. Si c'est le cas, le joueur prend le pion Niveau ayant la valeur la plus élevée du plateau de jeu et le conserve à côté de son plateau individuel.



Exemple d'achèvement d'un niveau :

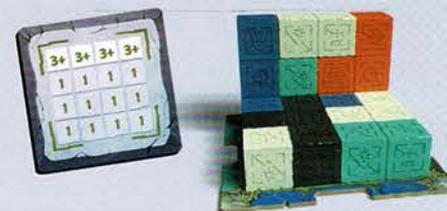
Dans l'exemple ci-dessus, en plaçant la Pierre orange sur son Monolithe, le joueur a achevé son premier niveau ; en effet, toutes les cases de sa grille ont une hauteur d'au moins 1 cube. Ce faisant, il obtient le pion Niveau de la valeur la plus élevée du plateau de jeu.

Si un joueur achève plusieurs niveaux dans un même tour, il prend autant de pions Niveau. Au cours d'une partie, chaque joueur ne peut gagner qu'un nombre de pions Niveau égal à la hauteur maximale de son Monolithe (3 niveaux pour les parties à 3-4 joueurs, 4 niveaux pour celles à 1-2 joueurs).

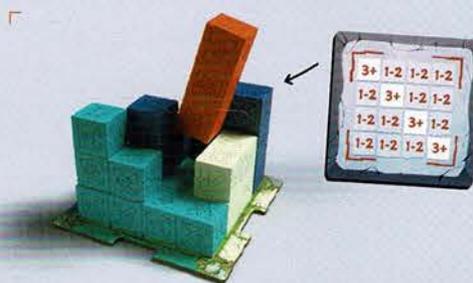
Achever une structure

En outre, si un joueur achève la structure indiquée sur la carte Structure, il gagne le **pion Structure** ayant la valeur la plus élevée. Chaque joueur ne peut gagner qu'un seul pion Structure par partie.

CARTES STRUCTURES



La carte représente une structure que les joueurs peuvent essayer de construire pour marquer des points supplémentaires. Chaque chiffre représente les niveaux qu'ils doivent atteindre sur chaque case de leur grille pour finir de construire la structure.



Sur les cases notées « 1-2 », la structure du joueur doit atteindre le niveau 1 ou le niveau 2. Sur celles notées « 3+ », la structure doit atteindre au moins le niveau 3. Les joueurs peuvent construire la structure en la faisant pivoter dans n'importe quelle direction et/ou en miroir.

Exemple d'achèvement d'une Structure :

En plaçant la Pierre orange sur son Monolithe, le joueur achève la structure indiquée sur la carte, en la faisant pivoter. L'une des cases du milieu a 4 niveaux, mais ce n'est pas grave, car sur la carte, cette case indique « 3+ ». Ce joueur obtient ainsi le pion Structure de la valeur la plus élevée du plateau de jeu.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a achevé le niveau supérieur de son Monolithe (niveau 4 dans une partie à 1-2 joueurs, niveau 3 dans une partie à 3-4 joueurs), la partie continue jusqu'à ce que le dernier joueur termine son tour, afin que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Ensuite, la partie prend fin, même si certains joueurs n'ont pas pu terminer leur Monolithe.

Remarque : Bien que ce soit très rare, il peut arriver qu'il n'y ait plus de Pierres sur les emplacements du plateau de jeu ou dans la boîte. Dans ce cas, la partie se termine immédiatement (les joueurs ne jouent pas de tour supplémentaire).

SCORE

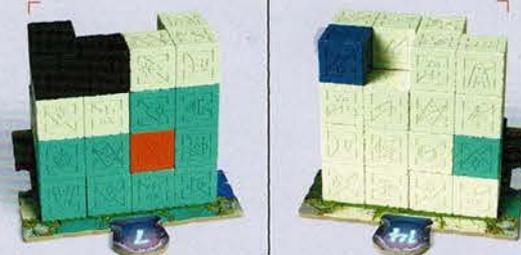
Pour chacun des 4 murs de leur Monolithe, les joueurs comptent les cubes qui correspondent à la couleur imprimée de ce côté de leur plateau.

Les cubes ne sont **pas** comptés s'ils sont visibles à travers des trous dans le mur ; ils doivent faire partie du mur lui-même.

Si le total est supérieur ou égal au nombre inscrit sur le pion Prophétie dans l'encoche correspondante, gardez le pion. Si ce total est inférieur au nombre inscrit sur le pion Prophétie, ce pion est défaussé. Une Prophétie non accomplie ne rapporte aucun point !

Chaque joueur additionne maintenant la valeur de tous ses pions **Prophétie**, **Niveau** et **Structure** qui lui restent. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur !

Remarque : En cas d'égalité, le joueur le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du tour l'emporte.



Exemple de score (partie à 2 joueurs) :

Ce joueur marque 7 points pour le côté turquoise de son plateau : il y a au moins 7 faces de cube turquoise dans ce mur. Cependant, il ne marque aucun point pour le côté blanc de son plateau, car il y a moins de 14 faces blanches dans ce mur (le cube situé à l'intérieur ne compte pas pour la Prophétie).

RÈGLES SOLO

Pour jouer seul, appliquez les changements suivants aux règles du jeu :

- 1. Prophéties limitées :** Si le joueur choisit de déplacer le Cristal et de placer une Pierre, il doit choisir 1 des pions Prophétie du plateau et le défausser.
- 2. Achever un niveau :** À la fin du tour, si le joueur a achevé un niveau, au lieu de prendre le pion Niveau ayant la valeur la plus élevée, il prend celui ayant la valeur la plus basse. Cela signifie qu'il obtient 6 points pour le premier niveau achevé, puis 8 pour le deuxième, 10 pour le troisième et, s'il parvient à achever son quatrième niveau, 16 points !
- 3. Fin de la partie :** Lorsqu'il n'y a plus de pions Prophétie disponibles, ou lorsque le niveau supérieur du Monolithe est achevé, la partie est terminée. Il est temps de faire le total des points obtenus.

4. Calculez votre score grâce au tableau ci-dessous :

Points	Niveau de compétence
45 ou moins	Constructeur consciencieux
46-59	Artisan persévérant
60-69	Artisan doué
70-79	Architecte souverain
80 ou plus	Maître des Monolithes

CONTENU BONUS GRATUIT
* EN ANGLAIS
Dispo ICI !

CMON.COM/Q/MN1001/R

Conception du jeu : Phil WALKER-HARDING

Direction du développement et règles solo : Marco PORTUGAL

Développement du jeu : Eric M. LANG

Production : Rebecca HO (Direction), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, Gregory VARGHESE

Directeur artistique : Mathieu HARLAUT

Illustrations : Davide TOSELLO

Design graphique : Max DUARTE, Louise COMBAL, Matteo CERESA

Sculpture : Aragorn MARKS

Correction d'épreuves : Jason KOEPP

Éditeur : David PRETI

Testeurs : Alexandre PETEAN, Ana THEODORO, Bianca MANCINI, Caio QUINTA, Chris MORPHEW, David HARDING, Fábio CURY, Fernando COSTA, Helena DUTT-ROSS, Isabeau ZAMBRIN, Ivo RAFAEL, Jamie DUNK, Júlia FERRARI, Leo MAZZEI, Lucas MARTINI, Luiz ALVAREZ, Luiz COELHO, Marcela FABRETI, Marcial DE CARVALHO, Mauro WU, Max DUARTE, Nat VAN DER REYDEN, Pam YUMI, Patricia BROLEZZI, Paulo ANDRADE, Rafa ORTEGA, Raquel FUKUDA, Reinaldo NARUMI, Renato GRANDO, Rod MENDES, Rodrigo SONNESSO, Vinicius SHKROMADA.

Adaptation française par EDGE STUDIO

Traduction & Supervision : Shan DERAZE

Relecture : Thomas DEMONGIN

Mise en page : Sonia GALLARDO MÁRQUEZ

©2022 CMON Global Limited, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Fabriqué par CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auric, Quartier Villaroy, BP 4019 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué en Belgique par Asmodee Belgium, Guldenelle Park, Theodoor Swartsstraat 3, B0101, 3070 Kortenberg, Belgique. Imported and distributed in/Importé et distribué au Canada by/par Asmodee Canada, 31 rue de la Coopérative, Rigaud, Québec, Canada, J0P 1P0.



CRÉDITS



Adresses sur quefairedemesdechets.fr