

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



Monuments

Merveilles de l'Antiquité

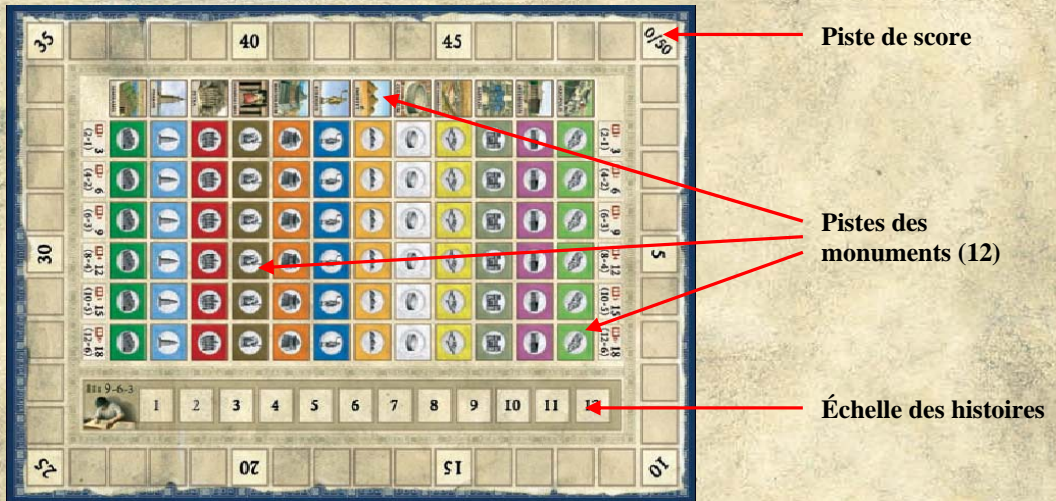
Par Stefan Risthaus

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs, âgés de 10 ans et plus. Durée approximative : 45 minutes

INTRODUCTION

Beaucoup de civilisations ont jalonné l'histoire humaine. Certaines ont développé des cultures très avancées, et d'autres sont restées inaperçus. Aujourd'hui, les historiens se retrouvent avec des structures anciennes et des ruines, les histoires qui se transmettent à travers les générations, et les irrésistibles fragments de l'histoire et de ses mystères qui demeurent.

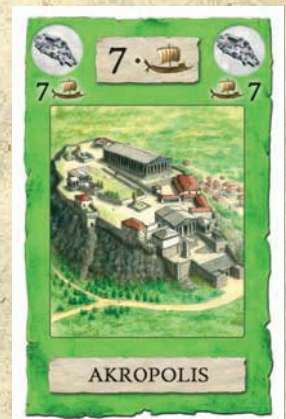
Dans un premier temps, vous allez construire les grands monuments du passé. Est-ce que vous concevrez une merveille du monde, ou prendrez-vous un modèle existant pour le hisser à une hauteur plus grande encore ? Ainsi, votre tâche consiste à aider ces anciennes merveilles à atteindre la renommée éternelle et la gloire. Avec ses monuments magnifiques et leurs histoires préservées, vos peuples prendront leur place dans l'histoire !



MATÉRIEL

- 1 plan de jeu avec des monuments, une piste de score et une échelle des histoires.
- 4 jeux de pièces pour les joueurs (en différentes couleurs) : 1 aide de jeu et 4 pions (3 sont des historiens, le dernier est un compteur).
- 13 marqueurs noirs (12 pour marquer les monuments et 1 pour compter à la fin de la partie).
- 120 cartes :
 - 108 cartes monuments (12 séries/monuments de 9 cartes, numérotées et marquées d'un symbole).
 - 12 cartes de monument disponible

Exemple : Le monument à droite possède les caractéristiques suivantes :
Monument : Akropolis – Valeur : 7 – Symbole : Navire



PRÉPARATION DU JEU (voir plus loin pour 2 joueurs)

Placez le plan de jeu au centre de la table. Placez un marqueur sur la case située la plus à gauche (celle représentant le monument) de chacune des 12 pistes Monument. Le 13ème marqueur est mis de côté : il servira au décompte final.

Prenez les 4 pions de votre couleur et placez-en un comme compteur sur la case "0" de la piste de score. S'il y a 4 joueurs, remettez l'un de vos pions dans la boîte.

S'il n'y a que 3 joueurs, remettez dans la boîte les 9 cartes Monument Sémiramis, le marqueur correspondant, ainsi que les 11 autres cartes comportant la mention « III » barrée, soit 20 cartes au total. Ces éléments ne serviront pas pour le jeu à trois joueurs.



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 face cachée pour constituer la pile

Monument et les 3 premières cartes sont piochées et exposées faces visibles à côté du plan de jeu.

Chaque joueur reçoit une carte résumé du jeu qu'il place devant lui (1^{er} espace devant chaque joueur est appelé son **exposition**).

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

Note : les joueurs expérimentés pourront trouver ces cartes inutiles. Elles facilitent cependant la tâche pour les joueurs moins expérimentés.



DÉROULEMENT DU JEU

Le 1er joueur est tiré au sort. Le jeu se déroule ensuite en sens horaire. À 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.
OU
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. À 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.

En plus de ces 3 actions, il peut acheter une 4ème 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 4ème action sont définitivement retirées du jeu.



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 1ère 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. L'amélioration d'un monument coûte 1 action, quel que soit le nombre de cartes jouées. Il est interdit de changer l'ordre des cartes déjà posées précédemment.

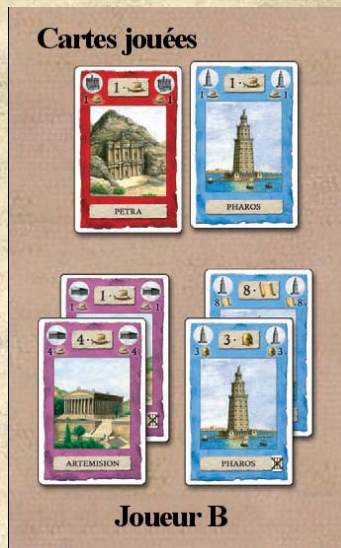
Note : Lorsque vous avez construit un monument, conservez les cartes que vous recevez par la suite de ce monument, afin d'en jouer autant que vous le pouvez avec une seule action.

d) Marquer des points de victoire (PV)

Pour 1 action, le joueur actif peut marquer des PV en utilisant 2 cartes Monument de sa main portant le même **symbole**. Les cartes peuvent être de monuments différents et ne correspondent pas nécessairement aux monuments déjà exposés.

On compare alors le symbole commun aux deux cartes jouées avec les symboles des cartes exposées : pour chaque carte de l'exposition portant ce symbole, le joueur actif marque 1 PV (son compteur de score est déplacé de ce montant). Les deux cartes jouées sont alors définitivement retirées du jeu.

Exemple : Le joueur B joue 2 cartes montrant le symbole Navire (la carte Petra 1 et la carte Pharos 1). Il marque deux points de victoire puisque deux cartes de son exposition portent un symbole de navire. Il défausse ensuite les cartes Petra 1 et Pharos 1.



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, **et**
- il a au moins un historien disponible.

Attention : les historiens non utilisés en fin de partie font perdre des points !

Une histoire chronique les monuments qui existent au moment où elle est écrite. Pour écrire son histoire, le joueur actif prend la carte supérieure de chaque monument (constitué d'au moins 2 cartes Monument) des expositions de chacun de ses **adversaires** : chaque carte ainsi collectée correspond à une page de son histoire. En composant une histoire, on ne prend pas les cartes de ses propres expositions. On ne prend pas non plus la carte d'un monument qui ne comporte qu'une carte. Un tel monument est en mauvais état et ne peut être relaté dans une chronique !

Exemple : l'histoire du joueur C contient les cartes Akropolis 6 et Arthemision 1. La carte Pharos 5 ne peut être prise puisque ce monument ne comporte qu'une seule carte.

Le joueur place alors son historien sur la case de la piste Histoire

correspondant à ce nombre de pages écrites. S'il y a déjà un autre historien sur cette case, il place son historien au dessus de celui-ci.

Une histoire doit comporter au moins une carte. Si ce n'est pas possible, le joueur doit choisir un tour Monument.

Pour chaque carte Monument ainsi collectée, le marqueur correspondant est déplacé d'une case vers la droite.

Conseil : Ne jouez pas vos historiens trop tôt : essayez de gagner au moins 3 points. Mais un seul point vaut mieux que des points négatifs !

Cas spécial : dans le cas très rare où le marqueur est déjà sur la dernière case de la piste [18/12-6], et qu'il ne peut être poussé plus loin, 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.

Note : Il n'est pas possible d'acheter une action supplémentaire lors d'un tour Histoire.

Précision : les cartes utilisées pour une histoire ne sont pas retirées du jeu mais placées de côté. Cela permet aux joueurs de contrôler la valeur des monuments tout au long du jeu.

FIN DU JEU ET CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

Le jeu se termine dès qu'il n'est pas possible de remplacer au moins une des 3 cartes Monument faces visibles. Ceci déclenche le comptage final des PV. (Surveillez la pioche afin de bien utiliser tous vos historiens avant la fin de la partie).



PV pour les monuments

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

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

- 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 principal* 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 principal* 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.

Remarque : Vous pouvez utiliser le marqueur supplémentaire pour marquer le monument en cours de marquage et en descendant au fur et à mesure.

Exemple : Le tableau des monuments est comme sur l'image de droite.

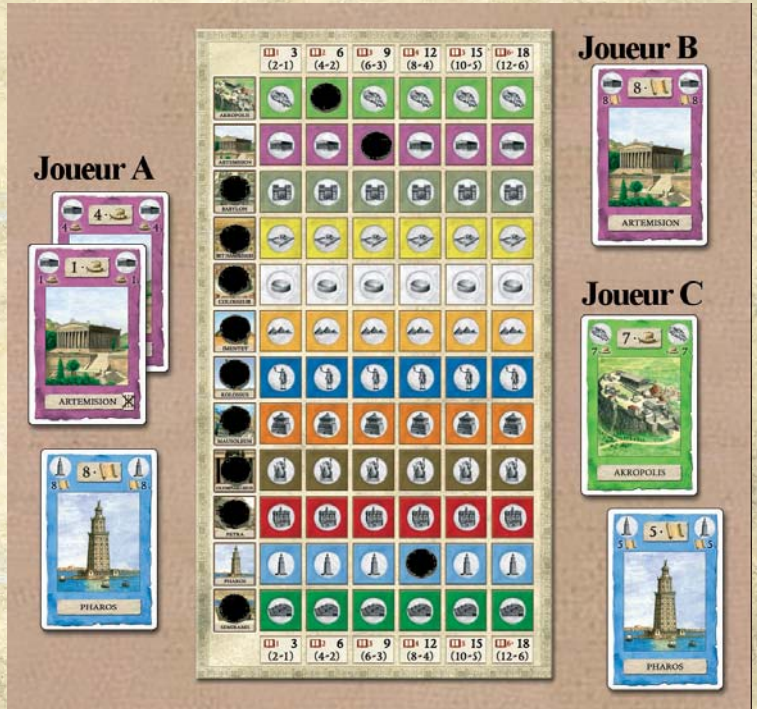
La marque intervient comme suit :

- Pour Akropolis (vert), le joueur C reçoit 6 points car il est le seul constructeur.
- Le joueur A est le constructeur principal du Temple d'Artemis (violet), car il a deux cartes de ce monument contre une seule pour le joueur B. Le joueur A reçoit 6 points et le joueur B, 3 points.
- Le joueur A est le constructeur principal du Phare d'Alexandrie (1 carte de valeur 8 contre 1 carte de valeur 5 pour C) et gagne donc 8 points. Le joueur C gagne 4 points.

PV pour les histoires

Chaque joueur subit une pénalité de - 12 PV pour chaque historien non utilisé.

Chaque joueur reçoit un nombre de PV égal à la valeur totale des cases occupées par ses historiens (deux histoires de 4 et 5 pages rapportent au total 9 points).



De plus, un bonus de 9 PV est attribué au propriétaire de l'historien placé sur la case de plus grande valeur. Un bonus de 6 PV est attribué au 2ème historien et un bonus de 3 PV au 3ème. Un même joueur peut donc recevoir plusieurs fois ce bonus. Si plusieurs historiens occupent la même case, le bonus est attribué à celui situé au bas de la pile (c'est-à-dire à l'histoire la plus ancienne).

Exemple pour 3 joueurs : Rouge marque 17 points (7 + 6 + 4) pour ses trois histoires, plus 3 points de bonus dus à sa troisième position, pour un total de 20 points. Bleu gagne au total 21 points : 15 pour ses histoires (9 + 4 + 2) et 6 points de bonus pour la seconde histoire en importance. Vert marque 9 points pour sa première place, mais seulement 3 points pour ses histoire à cause de la pénalité de -12 pour l'historien non utilisé (9 + 6 - 12).

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 historiens de 2 couleurs différentes et doit créer 2 expositions différentes (matérialisées par les 2 cartes résumé par exemple). Les cartes et le marqueur 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 aussi depuis l'exposition de l'autre couleur du joueur effectuant cette action.

À 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.

CONSEILS

- Prenez garde à la valeur des cartes, qui est importante pour départager les ex aequo en fin de partie. Essayez de protéger vos cartes fortes en les recouvrant avec des cartes moins fortes afin d'éviter leur collecte par les historiens adverses.
- Essayez de jouer vos monuments aussi vite que possible, mais si possible avec plus que le minimum de 2 cartes requises. Vous économisez des actions en jouant plus de cartes à la fois. Mais attention : il faut trois cartes pour bâtir en second et il n'y a pas de troisième constructeur !
- Les cartes « inutiles » peuvent servir à acheter des points de victoire ou une action supplémentaire.
- Essayez de conserver des cartes à poser après le dernier historien, afin de marquer le plus de points lors du décompte des monuments. Mais rappelez-vous que la valeur des monuments croît avec le nombre de fois où ils sont chroniqués dans une histoire !

Traduction française initiale : Jean-Roger Duvauchelle
2^{ème} version et mise en page : François Haffner

Monuments – Wonders of Antiquity

Extension cartes de pouvoir

Par Stefan Risthaus

Contenu : 3 cartes de pouvoir (à imprimer)

Règle : Lors d'un *Tour Monument*, vous pouvez, pour une action, acquérir une de ces cartes, à condition de posséder la majorité du symbole concerné sur les cartes Monument déjà exposées devant vous. Au début, les cartes de pouvoir sont prise à la banque ; par la suite elles sont prises au joueur qui les possède sans qu'il puisse s'y opposer.

Le transfert n'est pas automatique lorsqu'un joueur devient majoritaire : il faut non seulement être majoritaire mais également utiliser une action pour acquérir le jeton.

Gain lors de l'acquisition : 2 points de victoire

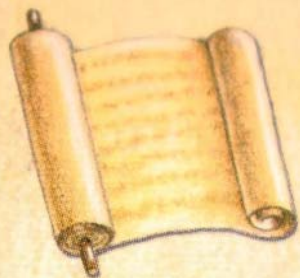
Pouvoir spécial : voir sur chaque jeton

Gain lors du décompte final : 3 points de victoire

Variante : Vous pouvez décider qu'une carte de pouvoir compte comme un marqueur lors de l'action « points de victoire » du *Tour Monument*

Scribe

À l'acquisition : **2 PV**



Pouvoir spécial : Lors de l'agrandissement d'un de vos monuments, vous pouvez modifier l'ordre des cartes déjà posées et/ou nouvellement posées de ce monument dans votre exposition.

Décompte final : **3 PV**

Naute

À l'acquisition : **2 PV**



Pouvoir spécial : Lors du *Tour Monument*, vous pouvez échanger une carte de votre main avec une des trois cartes visibles de la pioche (réalisable une fois par tour).

Décompte final : **3 PV**

Héros

À l'acquisition : **2 PV**



Pouvoir spécial : Lors du *Tour Monument*, vous pouvez piocher une carte supplémentaire en dépensant 1 PV, sans que cela ne vous coûte une action (réalisable une fois par tour).

Décompte final : **3 PV**