MATTHEW DUNSTAN

MONUMENTAL™

SZABÁLYKÖNYV

1. A JÁTÉK CÉLJA

A Monumentalban minden játékos egy civilizációt irányít.
Hogyan alakítod a sorsod, és hogyan fog rád emlékezni a történelem? Erőskezű hadvezérként, a kulturális és tudományos fejlődés élharcosaként, vagy egy hatalmas és lenyűgöző város megalapítójaként? Fejleszd a civilizációdat új épületek és csodák építésével, tanulj új tudományokat, alakíts ki gazdag kulturális életet és használd katonai erődet új területek meghódítására. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

2. ELŐKÉSZÜLETEK

• TÉRKÉP

1. Válasszatok egyet a **Térképsegédletben** található, a játékosszámnak megfelelő térképek közül. Illesszétek össze a mezőket az ábra alapján. Akár saját térképet is készíthettek (lásd a *Saját térkép készítése* részt a 4. oldalon).
2. Tegyétek a barbár/szörny és a szabad város jelzőket képpel lefelé úgy, hogy a számos oldaluk legyen látható. Ha a Szörnyek játékváltozat nélkül játszotok, az előkészítés előtt vegyétek ki a jelzők közül az összes olyan barbár/szörny jelzőt, amin egy szörny neve látható (lásd a *Szörnyek játékváltozat* a 13. oldalon).
3. Minden egyes piachoz készítsetek oda egy kupac azonos nevű piacjelzőt. Minden kupac annyi jelzőből álljon, ahány játékos van. Minden piacot tegyetek képpel lefelé a kijelölt helyére. A nem használt piacjelzőket tegyétek vissza a dobozba.
4. Tegyetek az ábrának megfelelően minden mezőre egy termelésjelzőt (kivéve a főváros- és a vízmezőket, valamint a piaccal rendelkező mezőket).
5. A nem használt barbár/szörny, szabad város, piac- és termelésjelzőket tegyétek vissza a dobozba. A játék során nem lesz rájuk szükség.
6. Tegyétek az összes arany- és kultúrajelzőt a játékterület mellé egy közös készletbe.
7. Tegyétek az összes erőforrásjelölőt (termelés, katonaság, tudomány) és a csodák építésjelölőit a játékterület mellé, szintén a közös készletbe.

• FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

A fejlesztéskártyákat válogassátok szét kor alapján (I., II. és III.), majd a paklikat külön-külön keverjétek meg.

Ezután tegyétek ezeket a paklikat képpel lefelé egymásra egy fejlesztéspakliba: a modern kor kártyái (III.) kerüljenek legalulra, a középkor kártyái (II.) középre és az ókor kártyái (I.) felülre. Tegyétek minden egyes pakli tetejére a hozzá tartozó korelválasztó kártyát (I., II. és III.).

Ezeket az elválasztókártyákat felfedésük után ki kell dobni a játékból.

A fejlesztéspaklit tegyétek a játéktér mellé.

A játékban mindhárom korhoz található egy-egy alternatív csoda is. A fejlesztéspakli előkészítése során ezeket az adott kor egy másik csodája helyett betehetitek a pakliba.

A rodoszi kolosszus

Notre-Dame

Nemzetközi űrállomás

Ha hosszabb játékot szeretnétek játszani, használhatjátok a reneszánsz kor kártyáit is. Ehhez keverjétek össze a reneszánsz kor fejlesztéskártyáit, és tegyétek őket a II. és a III. kor kártyái közé; a reneszánsz kor elválasztókártyáját tegyétek a reneszánsz kártyák fölé.

A játékban található két opcionális kiegészítő változat is (Szörnyek és Hősök), ezeket egyesével, vagy akár egyszerre is a játékhoz adhatjátok a nagyobb változatosság érdekében (lásd a *Hősök változatot* a 12. oldalon, a *Szörnyek változatot* pedig a 13. oldalon). Az első néhány játszma során nem javasoljuk ezek használatát.

Reneszánsz kártyák (R)

• ALAP ÉPÜLETKÁRTYÁK

Válogassátok szét az alap épületkártyákat típusuk szerint (műhelyek, laboratóriumok, lőterek). A három külön paklit tegyétek egymás mellé képpel felfelé a fejlesztéspakli fölé.

• VÁROS ELŐKÉSZÍTÉSE

Mindenki válasszon egyet az öt elérhető civilizáció közül (kínai, dán, egyiptomi, görög és japán). Minden civilizáció saját paklival rendelkezik, amelyekben vannak a többiével megegyező, valamint csak az adott civilizációra jellemző (1 tudás, 1 hadúr, 1 különleges épület, 5 kultúrpolitika) lapok is. A kártyákról részletes leírás a szabálykönyv végén található (lásd a *Kártyák felépítése* részt a 14. oldalon).

Egy Egyiptom kártya.

A civilizációk:

Kína

Dánia

Egyiptom

Görögország

Japán

Vedd el a civilizációdhoz tartozó alkatrészeket:

- 15 civilizációkártya
- 5 kultúrpolitika-kártya
- 1 hadúrkártya
- 10 egység: 1 hadúr és 9 katona
- 2 felfedező
- 2 helyőrség

A civilizáció kártyakészlete

A civilizációhoz tartozó jelzők

A nem használt civilizációk alkatrészeit tegyétek vissza a dobozba.

Mindenki keverje össze a saját 15 civilizációkártyáját, és tegyen ki maga elé képpel felfelé 9-et (3, egyenként 3 kártyából álló sorba): ez lesz a **VÁROSOTOK**.

A kártyákat egyesével, a bal felső sarokból indulva, balról jobbra, majd fentről lefelé haladva tegyétek ki.

Ha tudáskártyát tesztek a városotokba, a következő felhúzott kártyát tegyétek ennek a tetejére (elcsúsztatva, hogy a tudáskártya hatása látható maradjon).

Tudáskártya

Egy játékos kezdővárosa

A nem kiosztott civilizációkártyákat tegyétek képpel lefelé a városotok mellé: ez lesz a várospaklitok. Hagyjatok mellette helyet a dobópaklinak.

Tegyétek a hadúrkártyátokat képpel felfelé a városotok mellé.

Tegyétek a kultúrpolitika-kártyáitokat képpel lefelé a városotok mellé: ez lesz a kultúrapaklitok. A pakliban lévő kártyáitokat bármikor megnézhetitek.

Vegyetek el 2 aranyat, és tegyétek ezeket a városotok mellé egy készletbe.

A kezdőjátékos az lesz, aki legutóbb járt egy másik országban, ő vegye el az I. kor elválasztókártyáját (ez a játék végéig nála marad).

Az utolsó játékossal kezdve, az óramutató járásával ellentétesen haladva minden játékos válasszon a térképen egy fővárosmezőt.

Mindenki tegye a hadurát és az összes katonáját és felfedezőjét a fővárosmezőjére. A helyőrségeiteket tegyétek a fővárosmező mellé egy készletbe.

Egy játékos teljes előkészülete, beleértve a várost, a várospaklit, az aranyat, a hadurat, a helyőrségeket, a kultúrpolitika-kártyákat és a (fővárosmezőn lévő) egységeket és a felfedezőket.

• A fejlesztéskészlet

Húzzátok fel a fejlesztéspakli legfelső 6 lapját. Ezeket tegyétek képpel felfelé egy sorba a pakli jobb oldalára, ez lesz a **FEJLESZTÉSKÉSZLET**.

Kezdő fejlesztéskészlet

Kétszemélyes játéknál a fejlesztés két, egyenként háromlapos sorból áll.

Kezdő fejlesztéskészlet kétszemélyes játéknál

• Saját térkép készítése

A rendelkezésre álló térképmezőkből saját térképet is készíthettek.

Ehhez be kell tartanotok a következő szabályokat:

- Tegyetek játékosonként egy szabad város jelzőt véletlenszerűen különböző provinciákra (főváros- és vízmezőkre ne). Egy provinciában legfeljebb egy szabad város lehet.
- Minden más provinciára (a főváros- és a vízmezők kivételével) tegyetek egy-egy véletlenszerű barbár/szörny jelzőt képpel felfelé (hogy a száma legyen látható).
- Az egyes fővárosmezőket körülvevő barbár/szörny jelzők értéke azonos kell, hogy legyen (csak 1-es vagy 2-es érték).
- Állítsatok össze játékosonként egy véletlenszerű piacot, és tegyétek ezeket a térkép különböző provinciáira (főváros- és vízmezőkre ne). Minden egyes piaccal rendelkező provinciára tegyetek annyi jelzőt képpel lefelé, amennyi játékos játszik, vagyis pl. egy háromfős játékban 3 piac lesz, és mindegyik piac 3 piacjelzőből áll. Egy provinciában legfeljebb egy piac lehet.
- Tegyetek (a vízmezők és a piaccal rendelkező mezők kivételével) minden provinciára 1 termelésjelzőt.

3. A JÁTÉK MENETE

Először a kezdőjátékos kerül sorra, őt a többiek az óramutató járásának megfelelően követik.

A körödben a következő négy fázist kell ebben a sorrendben végrehajtanod:

1. **VÁROS AKTIVÁLÁSA**
2. **AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA**
3. **VÁROS FELTÖLTÉSE**
4. **KÍNÁLAT FELTÖLTÉSE**

3.1. VÁROS AKTIVÁLÁSA

Amikor aktiválod a városodat, válassz a kártyák közül **EGY SORT** és **EGY OSZLOPOT**, amit ebben a körben használni szeretnél, és ezeket a kártyákat forgasd el 45 fokkal.
Ha olyan kártyát aktiválsz, amelyhez egy tudáskártya is kapcsolódik, akkor mind a tudáskártyát, mind a rajta lévő kártyát aktiválod.

Ebben a városban aktiválták a kártyák egy sorát és egy oszlopát.

Ebben a példában egy tudáskártyát is aktiváltak a hozzá kapcsolódó épülettel együtt.

Azonnal megkapod az aktivált kártyák jobb felső sarkában látható erőforrásokat.

Az aktivált kártyák hatása a köröd második fázisában (Akciók végrehajtása) használható.

• ALAP ERŐFORRÁSOK

Háromféle alap erőforrás van a játékban: termelés, tudomány és katonaság.

A **TERMELÉS** az épületek és a csodák felépítésére használható. Kártyák használatával, valamint termelés, piac és szabad város jelzők segítségével szerezhető.

A **TUDOMÁNY** segítségével új tudáskártyák szerezhetők. Kártyák használatával, valamint piac és szabad város jelzők segítségével szerezhető.

A **KATONASÁG** a felfedezők és az egységek (általad uralt provinciák közti, vagy új területek meghódítására szolgáló) mozgatására használható. Kártyák használatával, valamint piac és szabad város jelzők segítségével szerezhető.

Minden egyes, a körödben termelt alap erőforrás (termelés, tudomány vagy katonaság) után vedd el a megfelelő típusú és mennyiségű jelölőt a közös készletből, és tedd ezeket a saját készletedbe, a városod mellé.

EZEKET AZ ALAP ERŐFORRÁSOKAT NEM ŐRIZHETED MEG A KÉSŐBBI KÖRÖKRE. Az adott körben kell használnod őket. A köröd végén minden fel nem használt alap erőforrást elveszítesz, a jelölőket vissza kell tenned a közös készletbe.

A termelés- és piacjelzők azonban – amelyeket a térkép felfedezése során szerzel – a személyes készletedben maradnak mindaddig, amíg úgy nem döntesz, hogy elköltöd őket. Ezeket a megszerzés körében vagy egy későbbi körben használhatod.

• TOVÁBBI ERŐFORRÁSOK

A játékban két további (nem alap) erőforrás található: kultúra és arany.

A **KULTÚRA** a kultúrpolitikák kifejlesztésére használható.

Az **ARANY** bármelyik alap erőforrást (termelés, tudomány vagy katonaság) helyettesítheti, de a kultúrát nem.

Amikor aranyat vagy kultúrát szerzel, vedd el a megfelelő jelzőket a közös készletből, és tedd ezeket a saját készletedbe.

A fel nem használt alap erőforrásokkal ellentétben ezeket az erőforrásokat nem kell eldobnod a köröd végén. Bármikor elköltheted őket az aktuális vagy egy későbbi körben.

3.2. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A KÖRÖDBEN AZ ALÁBBI AKCIÓK BÁRMELYIKÉT BÁRMENNYISZER, TETSZŐLEGES SORRENDBEN ÉS KOMBINÁCIÓBAN VÉGREHAJTHATOD, AMÍG RENDELKEZEL A VÉGREHAJTÁSUKHOZ SZÜKSÉGES ERŐFORRÁSOKKAL.

Egy kártya hatását egy körben csak egyszer használhatod, kivéve ha valami másként rendelkezik. Ha egyszerre több hatást is kiváltasz (pl. egy hadúrkártya hatása és egy kifosztott barbár/szörny jelző vagy szabad város jelző hatása egy hódítás után), szabadon eldöntheted, hogy a hatásokat milyen sorrendben hajtod végre.

A saját dobópaklidban lévő kártyákat a körödben bármikor átnézheted.

A KÖVETKEZŐ AKCIÓKAT HAJTHATOD VÉGRE:

- Egy fejlesztéskártya vagy alap épületkártya megszerzése
- Egy csoda befejezése
- Kultúrpolitika kifejlesztése
- Egy provincia meghódítása
- Katonaság mozgatása
- Helyőrség építése
- Felfedezők kijátszása
- Egy, a városodban aktivált kártyád vagy kultúrpolitikád hatásának használata
- Tudományos fejlődés

NE FELEDD: *használhatsz 1 aranyat 1 tetszőleges alap erőforrás (termelés, tudomány vagy katonaság) helyett, de kultúra helyett nem, mivel az nem alap erőforrás.*

• Egy fejlesztéskártya vagy alap épületkártya megszerzése

A városodat új épület-, tudás- és csodakártyák megszerzésével fejlesztheted; ezeket a fejlesztéskészletből vagy az alap épületpaklikból tudod megszerezni.

Egy kártya megszerzésének költsége az adott kártya bal alsó sarkában látható (lásd az *Egy kártya felépítése* résznél a 14. oldalon).

• Épületkártya

Amikor megszerzel egy épületkártyát (akár a fejlesztéskészletből, akár valamelyik alap épületpakliból), fizesd ki a kártyán látható termelésköltséget. Ezután a kártyát tedd képpel lefelé a várospaklid tetejére.

Ha egy alap épületpakliból elfogynak a lapok, az a típusú épületkártya nem szerezhető meg többet.

• Tudáskártya

Amikor megszerzel egy tudáskártyát a fejlesztéskészletből, fizesd ki a kártyán látható tudományköltséget. Ezután a kártyát tedd képpel lefelé a várospaklid tetejére.

• Csodakártya

A csodákat két lépésben kell felépíteni. Amikor megszerzel egy csodakártyát a fejlesztéskészletből, fizesd ki a kártyán a bal szélső körben látható termelés költséget. Ezután tedd a kártyát képpel felfelé a városod mellé, és tegyél egy csodaépítés-jelölőt a bal szélső körbe. Ezzel megépítetted a csodád első részét.

FONTOS: egyszerre csak egy csodát építhetsz. Ha új csodát szerzel, el kell döntened, melyiket tartod meg. A másik kikerül a játékból.

Csodaépítés-jelölő

• Egy csoda befejezése

Befejezhetsz egy korábban elkezdett csodát, ha kifizeted a kártya bal alsó sarkában látható körök közül a jobb szélsőben látható költséget.

Akár egy körben is megszerezhetsz és befejezhetsz egy csodát, ha elég erőforrásod van ahhoz, hogy mindkét lépést kifizesd.

Amikor befejezel egy csodát, azonnal megkapod a kártyán (a villám szimbólum mellett) látható befejezési bónuszt. A csodakártyát tedd **KÉPPEL LEFELÉ A PAKLID TETEJÉRE**. A csodaépítés-jelölőt tedd vissza a közös készletbe.

Ezután vedd el a befejezett csodához tartozó csodajelzőt, és tedd egy tetszőleges, általad uralt mezőre, akár a fővárosodra is. Egy mezőn legfeljebb egy csoda lehet. A csodák 2-vel növelik az általuk elfoglalt provinciák védelmi értékét.

Ha nem tudod feltenni a csodajelzőt (mert az összes általad uralt mezőn van már egy csodajelző), nem fejezhetsz be csodát.

• Kultúrpolitika kifejlesztése

A kultúrpolitikák kifejlesztése egyedi és erős képességekhez juttat.

Egy tetszőleges kultúrpolitika-kártyát kifejleszthetsz a kultúrapaklidból, ha kifizeted a kultúraköltségét a saját készletedből. Minél több kultúrpolitikád van, a kultúraköltség annál magasabb. Az első kultúrpolitika 1 kultúrába kerül, a második 2-be, stb.

Amikor kifejlesztesz egy kultúrpolitikát, tedd a kiválasztott kártyát **KÉPPEL FELFELÉ A VÁROSOD MELLÉ**. Azonnal megkapod a kártya alján látható egyszeri hatást.

A kultúrpolitika-kártyák állandó hatással rendelkeznek, amelyek addig érvényesek, amíg egy újabb kultúrpolitikát ki nem fejlesztesz.

Amikor kifejlesztesz egy újabb kultúrpolitikát, tedd a kártyáját az előző kultúrpolitika-kártyádra úgy, hogy annak csak az egyszeri hatása maradjon látható.

Amikor kifejlesztesz egy új kultúrpolitika-kártyát, újra életbe lép az összes eddig kifejlesztett kultúrpolitika-kártyád egyszeri hatása.

Japán két különböző oldalról is használ egységeket, hogy megtámadja a középen lévő görög provinciát.

• Egy provincia meghódítása

A játék elején 10 egységed (1 hadurad és 9 katonád) található a fővárosmeződön. **A FELFEDEZŐID NEM SZÁMÍTANAK EGYSÉGNEK.**

Bármelyik olyan provinciát megtámadhatod, amelyik **SZOMSZÉDOS EGY ÁLTALAD URALT MEZŐVEL** (fővárossal vagy provinciával), ha kifizeted a megfelelő mennyiségű katonaságot. **MINDEN ELKÖLTÖTT KATONASÁG UTÁN EGY EGYSÉGET A MEGTÁMADOTT PROVINCIÁBA MOZGATHATSZ.**

Annyi egységgel kell a megtámadott provinciába mozognod, amennyi annak védelmi értéke (ez a területtől és a védő seregektől függ). A mozgatott egységek bármely általad uralt mezőről érkezhetnek (akár a fővárosodból is), feltéve, hogy elérik a megtámadott provinciát úgy, hogy csak általad uralt mezőkön haladnak keresztül.

A japán játékosnak (piros) el kell költenie 3 katonaságot, hogy 3 egységét a görög (fehér) provinciába mozgassa, amelynek védelmi értéke 3 (1 a terület típusa, további 2 az egységek miatt).

Ha a birodalmad elválasztja egy nem általad uralt provincia (például, ha egy ellenfeled átvágott a birodalmadon), egyesítheted a két különböző oldalon lévő mezőkön található egységeket, hogy meghódíts egy mindkét provinciáddal szomszédos provinciát.

Ugyanazokat az egységeket egy körben több hódításhoz is használhatod, amíg minden egyes alkalommal minden egység után kifizeted az 1 katonaságot.

SOHA nem mozgathatod úgy az egységeidet, hogy egy általad uralt mező (a fővárosod kivételével) legalább egy egységed vagy helyőrséged nélkül maradjon.

Nem hódíthatsz meg vízmezőket, sem más játékosok fővárosmezőjét.

Amíg legalább egy egységed vagy helyőrséged található egy provinciában, addig uralod azt.

• Egy barbár provincia meghódítása

Egy barbár provincia védelme megyegyezik a terület értékének és a barbár/szörny jelző értékének összegével.

Ennek a barbár provinciának a teljes védelmi értéke 3 (1 védelem a terület típusa miatt, 2 a barbár/szörny jelző miatt).

PÉLDA: *Ha egy 2-es védelmi értékkel rendelkező barbár/szörny jelző egy 1-es területi értékű provincián található, akkor a hódítás költsége 3 katonaság.*

Amikor meghódítasz egy barbár/szörny jelzővel rendelkező provinciát:

- Mozogj be a megtámadott provinciába annyi egységeddel, amennyi a provincia teljes védelmi értéke.
- Vedd el a barbár/szörny jelzőt, és azonnal válaszd ki a hátoldalán látható két jutalom egyikét. A jelzőt tedd képpel felfelé a városod mellé.

• Egy szabad város provinciájának meghódítása

Egy szabad város provinciájának védelmi értéke megegyezik a terület védelmi értékével, azonban a hódításhoz ki kell fizetni a szabad város jelzőn látható költséget is.

PÉLDA: *Ha egy 1-es értékű területen található egy olyan szabad város jelző, amin 2 tudomány látható, akkor a hódítás költsége 1 katonaság és 2 tudomány.*

Amikor meghódítasz egy szabad város jelzővel rendelkező provinciát:

- Mozogj be a megtámadott provinciába annyi egységeddel, amennyi a provincia területének értéke.
- Fizesd ki a szabad város jelzőn látható extra erőforrásokat.
- Vedd el a szabad város jelzőt, és azonnal válaszd ki a hátoldalán látható két jutalom egyikét. A jelzőt tedd képpel felfelé a városod mellé.

• Egy ellenfél provinciájának meghódítása

Előfordulhat, hogy egy ellenfeled provinciáját szeretnéd meghódítani.

Egy ellenfél provinciájának védelmi értéke megegyezik a terület értékének és az ott lévő egységek, valamint építmények védelmi értékének összegével.

PÉLDA: *Egy 2-es értékű területnek, amelyet egy katona, egy hadúr, egy helyőrség és a Stonehenge védelmez, a teljes védelmi értéke 10 (2 + 1 + 2 + 3 + 2).*

Amikor meghódítod egy ellenfeled provinciáját:

- Mozogj be a megtámadott provinciába annyi egységeddel, amennyi a provincia teljes védelmi értéke.
- Az ellenfeled az összes, eddig ebben a provinciában tartózkodó egységét tegye vissza a fővárosmezőjére. Az ellenfeled megtámadott provinciában található helyőrségei visszakerülnek a készletébe.

• A hadurad mozgatása

Minden egyes alkalommal, amikor meg szeretnél hódítani egy provinciát, a mozgatott egységeid között ott lehet a hadurad is (a többi egységhez hasonlóan a hadúr mozgatása is 1 katonaságba kerül). Ha mozgatod a hadurad, azonnal megkapod a hadúrkártyádon látható jutalmat (ez a hatás egy körben csak egyszer használható).

A hadurad 2-vel növeli annak a provinciának a védelmét, ahol tartózkodik.

• Katonaság mozgatása

Ezzel az akcióval bármennyi egységedet mozgathatod az általad uralt provinciák között.

1 KATONASÁGOT KELL FIZETNED MINDEN OLYAN EGYSÉGÉRT, amelyet átmozgatsz egy provinciából egy másikba. Mindkét provinciát uralnod kell, és vagy szomszédosnak kell lenniük, vagy általad uralt provinciákon át összeköthetőnek.

A japán játékos mindkét provinciát uralja.

1 katonaságot fizet, hogy a bal oldali provinciából 1 egységet átmozgasson a jobb oldali provinciába.

• Helyőrség építése

A köröd során bármikor ingyen felépíthetsz egy helyőrséget. Ehhez **EGY PROVINCIÁRÓL 3 EGYSÉGET** (hadurat vagy katonát) **VISSZA KELL TENNED A FŐVÁROSODBA**. Ezután azonnal tegyél az adott provinciára egy helyőrséget a készletedből.

Követned kell azonban a következő szabályokat:

- Egy provinciában legfeljebb egy helyőrséged lehet.
- Egyszerre legfeljebb 2 helyőrséged lehet a térképen.
- A felépített helyőrségek többé nem mozdíthatók el.

Egy helyőrség 3-mal növeli annak a provinciának a védelmét, ahol áll.

FONTOS: ha egy általad uralt, helyőrséggel rendelkező provinciát meghódít egy másik játékos, akkor a helyőrség visszakerül a készletedbe.

3 egység lecserélése egy helyőrségre (az egységek visszakerülnek a fővárosmezőre).

• Felfedezők kijátszása

A felfedezők segítségével erőforrások gyűjthetők be a térképről.

Fizess **1 KATONASÁGOT, HOGY EGY FELFEDEZŐDET ÁTMOZGASD** egy szomszédos provinciába, függetlenül attól, hogy ki uralja azt. Egy felfedező egy körben többször is mozoghat, de minden lépés 1 katonaságba kerül.

Minden felfedeződ minden körben végrehajthatja az alábbi két akció **egyikét**:

- Ha a felfedeződ egy piaccal rendelkező provinciában tartózkodik, megnézheted a piacjelzőket, és egyet megtarthatsz közülük, ezt tedd képpel lefelé a személyes készletedbe. A többi jelzőt tedd vissza képpel lefelé a provinciára. A játék során **MINDEN** piacról csak **EGY** jelzőt szerezhetsz.
- Ha a felfedeződ egy termelésjelzővel rendelkező provinciában tartózkodik, elveheted azt a jelzőt, és a személyes készletedbe teheted.

Az így szerzett piac- vagy termelésjelzőket használhatod abban a körben, amikor megszerezted azokat, de akár félre is teheted azokat egy későbbi körre. Amikor úgy döntesz, hogy felhasználsz egy termelésjelzőt, dobd el azt, és vegyél el egy termelésjelölőt (amit a kör végén elveszítesz, ha nem használod fel).

A felhasznált piacjelzőket tartsd képpel felfelé a városod mellett, ezzel számon tarthatod, hogy mely piacokon jártál már.

FONTOS: Mivel egy felfedező nem számít egységnek, nem hódíthat meg és nem uralhat provinciákat.

• Egy, a városodban aktivált kártyád vagy kultúrpolitikád hatásának használata

Egyes kártyák hatása mindig érvényes, vagy valamilyen esemény váltja ki őket (ezt a kártya szövege részletezi). Ezek a hatások attól kezdve érvényesek, hogy a kártyát aktiváltad a városodban (elforgattad 45 fokkal), vagy amíg ez a legfelső kultúrpolitika-kártyád.

Válassz ki egy olyan kártyát a városodban, amit aktiváltál ebben a körben, vagy az aktuális kultúrpolitika-kártyádat, és hajtsd végre a hatását. Minden egyes kártyát csak egyszer lehet használni egy körben, hacsak valami mást nem mond.

PÉLDA: *a Hadikultúra (egy dán kultúrpolitika) azt mondja, Fizess 2 katonaságot, hogy kapj 1 kultúrát. Ehhez nem használhatsz aranyat. Ha ez az aktív (legfelső) kultúrpolitikád, a körödben egyszer, bármikor végrehajthatod a hatását.*

Egy kártya hatását sosem kötelező végrehajtani, akár aktív, akár nem.

• Tudományos fejlődés

Fizess **2 TUDOMÁNYT**, hogy **FELHÚZD ÉS HASZNÁLD** a várospaklid legfelső lapját. Amint a kártya összes hatását végrehajtottad, dobd el a lapot.

3.3. Város feltöltése

• Új kártyák kijátszása

Miután végeztél az akcióid végrehajtásával, tedd az összes aktivált kártyád a városodból a dobópaklidba.

A városodban lévő üres helyeket töltsd fel a várospaklidból. Az új kártyákat egyesével húzd fel, és balról jobbra, fentről lefelé játszd ki az üres helyekre.

Az aktivált kártyák eldobása után a játékos annyi kártyát húz a paklijából, amennyire szüksége van az üres helyek feltöltéséhez (balról jobbra, fentről lefelé).

HA TUDÁSKÁRTYÁT TESZEL A VÁROSODBA, a következő felhúzott kártyát tedd ennek a tetejére elcsúsztatva, hogy a tudáskártya hatása látható maradjon (ahogy az előkészületek során is).

Ha a következő felhúzott kártya szintén tudáskártya, akkor válaszd ki a kettő közül az egyiket, a másikat pedig dobd el. Ezt addig ismételd, amíg fel nem húzol egy olyan kártyát, ami nem tudás.

• A dobópakli újrakeverése

Ha bármikor kártyát kellene húznod a várospaklidból, de abban nincs már több kártya, keverd meg a dobópaklidat, és alakíts ki belőle új húzópaklit.

Ha a dobópaklid is üres, egyszerűen a fennmaradó helyeket hagyd üresen a városodban. Így előfordulhat, hogy egy tudáskártyához nem kapcsolódik épület- vagy csodakártya. Ilyen – és csak ilyen – esetekben a tudáskártya a városodban marad, és önmagában aktiválhatod.

Abban a ritka esetben, ha csak tudáskártyák vannak a dobópaklidban, ne keverd újra azt, a városodban lévő helyeket pedig hagyd üresen.

3.4. A készlet feltöltése

HA LEGALÁBB EGY KÁRTYÁT SZEREZTÉL A FEJLESZTÉSKÉSZLETBŐL a körödben, a maradék kártyákat told jobbra, hogy betöltsd az üres helyeket. Ezután húzz új lapokat a fejlesztéspakliból úgy, hogy megint 6 kártya legyen a készletben.

A fejlesztéskészlet összes fennmaradó kártyáját jobbra kell tolni. Az üres helyekre új kártyákat kell húzni (hogy 6 legyen).

A készlet feltöltésénél a kor nem számít; a korelválasztó kártyák azonban felhúzásuk után kikerülnek a játékból.

HA EGY KÁRTYÁT SEM SZEREZTÉL A FEJLESZTÉSKÉSZLETBŐL, dobd el a készlet jobb szélső kártyáját. A maradék kártyákat told jobbra, a bal szélen lévő üres helyre pedig húzz egy új kártyát.

FONTOS: a készletet csak a köröd végén kell feltölteni, nem minden egyes kártya elvétele után.

A jobb szélső kártyát ki kell dobni. A többi kártyát jobbra kell tolni. Az eldobott kártya helyett egy új kártyát kell húzni.

• Kétszemélyes játék

Kétszemélyes játéknál a fejlesztés két, egyenként háromlapos sorból áll. A készlet feltöltésekor a fenti szabályok érvényesek, de mindkét sorra külön-külön alkalmazni kell őket.

HA EBBEN A KÖRBEN CSAK AZ EGYIK SORBÓL SZEREZTÉL KÁRTYÁT, az adott sor maradék kártyáit told jobbra, hogy ne maradjanak üres helyek. Ezután húzz új lapokat, és töltd fel a sort 3 kártyára.

A másik sor jobb szélső kártyáját dobd el, a maradék két lapot pedig told jobbra. Ezután a bal szélen lévő üres helyre húzz egy új lapot.

A játékos elvett 2 lapot a felső sorból. A maradék lapot jobbra tolja, és húz 2 új lapot.

Az alsó sorból azonban ebben a körben nem vett el lapot. A jobb szélső kártyát el kell dobnia, a maradék lapokat pedig jobbra kell tolnia. Az eldobott lap helyett új lapot húz.

HA EBBEN A KÖRBEN MINDKÉT SORBÓL SZEREZTÉL KÁRTYÁT, a maradék kártyákat told jobbra, és húzz annyi új lapot, hogy mindkét sorban 3 kártya legyen.

HA EBBEN A KÖRBEN NEM SZEREZTÉL KÁRTYÁT, akkor mindkét sor jobb szélső kártyáját dobd el. A maradék kártyákat told jobbra, és húzz mindkét sor bal szélére egy-egy új lapot.

Mivel egy kártya sem lett elvéve, mindkét sor jobb szélső lapját el kell dobni, a maradék kártyákat pedig jobbra kell tolni. Ezután mindkét sor bal szélére egy új kártyát kell húzni.

4. A JÁTÉK VÉGE

A játék végét az váltja ki, ha egy játékos köre végén a fejlesztéspakli utolsó lapját is fel kell húzni a fejlesztéskészletbe.

A játék folytatódik, míg a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos le nem játssza a körét. Ezután minden játékosnak van még egy utolsó köre. Így minden játékos ugyanannyi kört játszik le a játék során.

Ha a játék végét a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos köre végén váltjátok ki, akkor egyszerűen minden játékos lejátszik még egy utolsó kört.

Minden játékos a következők után kap pontot:
Minden **URALT PROVINCIA: 1 PONT**.
Minden **BIRTOKOLT TUDÁSKÁRTYA: 1 PONT**.
Minden **BEFEJEZETT CSODA: 2 PONT**.
Minden **KIFEJLESZTETT KULTÚRPOLITIKA: 2 PONT**.

Az archivált kártyák és a kezdő tudáskártyák nem érnek pontot.

• Dominancia

Ezenkívül az alábbi kategóriákban legjobban teljesítő játékosok további pontokat kapnak:
A legtöbb **URALT PROVINCIA: 3 PONT**.
A legtöbb **BIRTOKOLT TUDÁSKÁRTYA: 3 PONT**.
A legtöbb **BEFEJEZETT CSODA: 3 PONT**.
A legtöbb **KIFEJLESZTETT KULTÚRPOLITIKA: 3 PONT**.

Ha az elsőbbségekben döntetlen van, minden érintett játékos megkapja a 3 pontot. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén a **LEGTÖBB MEGMARADT ARANNYAL** rendelkező játékos győz. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor a legtöbb megmaradt kultúrával rendelkező játékos győz. Ha ezek után még mindig fennáll a döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

A játékban található pontozósávon a civilizációjelzőkkel leléphetitek a szerzett pontokat. Ezt akár játék közben is használhatjátok, hogy számon tartsátok, ki hogyan áll.

Pontozósáv és civilizációjelzők

5. AUTOMA JÁTÉKVÁLTOZAT

Az Automa játékváltozat 20 kártyát tartalmaz (15 akció és 5 civilizáció), ezekkel egy önműködő civilizáció adható a játékhoz. Így a játék akár egyedül is játszható egy, az Automa által irányított civilizáció ellen.

5.1. Előkészületek

Készítsd elő a játékot az alapszabályok szerint, az alábbi változtatásokkal.

Válaszd ki az Automa által irányított civilizációt, és vedd el a hozzá tartozó hadúr- és kultúrpolitika-kártyákat (a civilizáció egyéb kártyáit tedd vissza a dobozba). A hadúrkártyát tedd képpel felfelé az Automa játékterületére, a kultúrpolitika-kártyákat pedig képpel lefelé egy pakliba. Az Automa összes egységét tedd a fővárosába. Az Automa 2 arannyal kezdi a játékot.

Egy Automa civilizáció előkészítése

Készítsd elő az Automa paklit: keresd elő az Automa civilizációjához tartozó Automa civilizációkártyát, és keverd a 15 Automa akciókártya közé, ezzel egy képpel lefelé fordított paklit alkotva.

Mindig az Automa kerül utoljára sorra, az összes emberi játékos után.

5.2. A játék menete

A játék az alapszabályokat követi azzal a különbséggel, hogy az Automa lépéseit az Automa pakli határozza meg.

Az Automa körében húzd fel egyesével az Automa pakli legfelső két lapját. Hajtsd végre a kártyákra írt akciókat a kártyák felhúzásának sorrendjében, teljesen végrehajtva egy akciót, mielőtt belekezdenél a következőbe. Egyes akciók utasíthatnak arra, hogy húzz egy újabb lapot. Ilyen esetekben az új kártyát tedd az előzőleg húzott lapok mellé, és ezt hajtsd majd végre utoljára.

Egyes akciók bizonyos hadurakhoz kötődnek, ezt egy „ha" felirat és az azt követő jelző (építészeti, kulturális, gazdasági, támadó vagy technológiai) jelöli. Ezeket a hatásokat csak akkor hajtsd végre, ha a jelzett szakértelem megegyezik az Automa haduráéval. Ha nem, hagyd figyelmen kívül a hatást.

A második akciókártya (jobbra) egy olyan hatást mutat, amit végre kell hajtani, mivel Muszasi kulturális hadúr, ahogy az a kártyáján látszik.

Ha az Automa nem tud végrehajtani egy akciót (például tudáskártyát szerezne, de nincs egy sem a készletben), akkor helyette 2 aranyat kap.

Az Automa körének végén a szokottak szerint töltsétek fel a fejlesztéskészletet.

5.3. Akciók

• Egy fejlesztéskártya megszerzése

Ha az Automa szerez egy kártyát a fejlesztéskészletből, az képpel felfelé a játékterületére kerül. Ne hajtsd végre a kártya hatásait – ezeket a kártyákat csak az Automa pontszámának kiszámítására használd.

FONTOS: ha több kártya közül kell választani, az Automa mindig azt választja, ami távolabb van a fejlesztéspaklitól. Ha két kártya egyenlő távolságra van a paklitól, akkor az Automa azt választja, ami ábécésorrendben előrébb van.

Az Automának el kell vennie egy épületkártyát. Automatikusan a jobb szélső kártyát veszi el, jelen esetben a Piacot.

• Egy csoda megépítése

Ha az Automa csodát fejez be vagy szerez meg, előbb mindig befejezi az éppen építés alatt lévő csodáját, mielőtt újat szerezne. Amikor az Automa új csodát szerez, a legolcsóbbat választja (ha több választási lehetőség adódik, a fenti szabályokat követi).

Vedd el a csodakártyát, és tegyél egy csodaépítés-jelölőt az első építés lépésre. Amikor a csoda elkészül, tedd a hozzá tartozó csodajelzőt egy, az Automa által uralt provinciába. Ha több provincia közül kell választani, ezt az Automától jobbra ülő játékos teszi meg.

Ha az Automa egyetlen provinciát sem ural, vagy ha minden provinciájában van már egy csoda, a jelzőt tedd a fővárosára.

Az Automának minden provinciájában van már egy csoda. Az újonnan felépített csodát a fővárosába teszi.

• Kultúrpolitika kifejlesztése

Ha az Automa kifejleszt egy kultúrpolitikát, fedd fel a kultúrpolitika paklijának legfelső lapját. Az azon lévő hatásokat ne hajtsd végre.

• Egy provincia meghódítása

Ha az Automa meghódít egy provinciát, akkor az aktuális helyéről tedd át a hadurát egy, a fővárosról áttett katona társaságában az újonnan meghódított provinciára. Ha az Automának már nincs katonája a fővárosában, akkor helyette egy helyőrséget tegyél fel. Ha az Automának már se katonája, se helyőrsége nincs, akkor nem hódíthat meg újabb provinciát.

Az Automának csak 1 katonára (a fővárosából) és a hadurára (bárhonnan) van szüksége egy provincia meghódításához.

Ha az Automatának több provincia közül kell hódítási célpontot választania, mindig az alacsonyabb területi értékű provinciát választja. Ha ezek egyenlők, akkor az Automától jobbra ülő játékos dönti el, melyik provinciát hódítja meg.

Ha a meghódított provinciában van egy barbár/szörny jelző, fedd fel, és a hátoldalán látható értéket add jutalomként aranyban az Automának. Ezután tedd a jelzőt az Automa játékterületére. Ugyanígy járj el a szabad város jelzőkkel is, kivéve, hogy az Automa 1 kultúra helyett 2 aranyat kap.

• Felfedezők mozgatása

Ha egy akció arra utasítja az Automát, hogy lépjen mindkét felfedezőjével, akkor az első felfedező egy szomszédos provinciára lép a legközelebbi olyan piac irányába, amelynek jelzőjével az Automa még nem rendelkezik. A másik felfedező hasonlóképp cselekszik, de egy másik piac felé indul. Ha két egyformán érvényes út adódik, a felfedező termelésjelzőt tartalmazó provincián halad át. Ha még így is van választási lehetőség, a döntést az Automától jobbra ülő játékos hozza meg.

Ha a provinciában van egy termelésjelző, az Automa megszerzi azt. Ha az Autománál bármikor van 2 termelésjelző, eldobja őket, és kap cserébe 1 aranyat. Ha a provincián egy piac található, az Automa elveszi a legfelső piacjelzőt. Fordítsd fel, és a hátoldalán látható jutalmat megkapja az Automa aranyban. Például, ha a jelzőn 4 katonaság látható, az Automa 4 aranyat kap. Ha az Automa már az összes piac jelzőjével rendelkezik, dobd el azokat, és tedd vissza mindkét felfedezőt az Automa fővárosába. Így újra elindulhatnak, és minden elérhető piacról begyűjthetnek egy újabb jelzőt.

5.4. Pontozás

Az Automa minden kategóriában ugyanúgy szerez pontot, mint az emberi játékosok, és akár dominanciája is lehet az egyes kategóriákban. Ezen kívül **1 PONTOT KAP MINDEN 3 ARANYA** után.

Ha a játék végén az Automa rendelkezik a legtöbb ponttal, ő győz.

6. Hősök játékváltozat

Ezzel a játékváltozattal a történelem ikonikus alakjai kerülnek a játékba, akik némi aranyért cserébe nagy erejű hatásokkal segítik a játékosokat.

Minden hős egyedi hatással rendelkezik. A kártyájukon látható, hol kerülnek játékba, hogy mi a hatásuk, a támadó és védelmi értékük (ahol van ilyen) és a visszatérésük feltétele.

6.1. Előkészületek

Húzzatok véletlenszerűen koronként egy hőst (négyszemélyes játékhoz kettőt), és keverjétek őket a megfelelő kor fejlesztéspaklijába.

6.2. Egy hőskártya felhúzása

Amikor felhúztok egy hőskártyát a fejlesztéspakliból, tegyétek képpel felfelé a fejlesztéskészlet fölé egy sorba (az alapépületek alá). A hőskártyához tartozó jelzőt tegyétek a kártyára. Azonnal húzzatok egy másik kártyát a fejlesztéspakliból, hogy feltöltsétek a fejlesztéskészlet üres helyét.

A hőskártya a fejlesztéskészlet fölé kerül. Ezután a hős jelzője a kártyára kerül.

6.3. Egy hőskártya megszerzése

KÖRÖNKÉNT EGYSZER a körödben megszerezhetsz egy felhúzott hőskártyát, ha kifizeted aranyban a költségét (ami a kártya bal alsó sarkában látható). Ha így teszel, vedd el a kártyát, és tedd képpel felfelé a városod mellé, a hozzá tartozó jelzőt pedig tedd a kártyán szereplő helyszínre.

Ha egy hőst bevetnek egy provinciában, akkor a hadurakhoz hasonlóan 2-vel növeli a provincia védelmét.

Ha a hősnek van támadóértéke, akkor egységnek számít, és a katonákhoz, valamint a hadúrhoz hasonlóan használható egy provincia meghódítására.

6.4. Egy hőskártya visszatérése

Amikor egy hős visszatér, tedd a kártyáját és a hozzá tartozó jelzőt a fejlesztéskészlet feletti sorba.

FONTOS: EGYSZERRE CSAK EGY HŐSÖD LEHET. Ha új hőst szerzel, az előző hősöd kártyáját és a hozzá tartozó jelzőt tedd vissza a fejlesztéskészlet feletti sorba.

7. Szörnyek játékváltozat

Ezzel a játékváltozattal a legendák és mítoszok rémisztő teremtményei kerülnek játékba. A szörnyek vad támadásokat intéznek a játékosok ellen, elpusztítják az egységeket, vagy akár a csodákat és a tudáskártyákat is. Csak a legerősebb civilizációk győzhetik le ezeket a szörnyeket, és szerezhetik meg az ezzel járó csodás jutalmakat.

Támadás hatása

Legyőzés feltétele és hatása

Név

7.1. Előkészületek

Döntsétek el, mennyi szörnyet szeretnétek a játékhoz adni (azt javasoljuk, hogy 3-nál többet egy játékban ne használjatok). Húzzatok véletlenszerűen ugyanennyi olyan barbár/szörny jelzőt, amelyek hátoldalán egy szörny neve látható, és keverjétek ezeket az előkészületek során a táblára pakolt többi barbár/szörny jelző közé. Ezeket a jelzőket az alapszabályok szerint tegyétek fel a táblára.

Példa: egy barbár/szörny jelző, ami játékba hozza a Mogwait.

7.2. Egy szörnyjelző felfedése

Amikor (egy provincia meghódításakor) olyan barbár/szörny jelzőt fedtek fel, amin egy szörny neve olvasható, a hódító játékos azonnal kap 1 kultúrát, majd a megnevezett szörny jelzőjét felteszi a meghódított provinciára (kivéve a Krakent, ami a legközelebbi vízmezőre kerül).

Ez a barbár/szörny jelző játékba hozza a Mogwait.

A szörnyet erre a provinciára kell tenni.

A szörny érkezésekor azonnal elpusztítja az adott provincián lévő egységek felét (felfelé kerekítve), akik visszakerülnek a fővárosukba.

A barbár/szörny jelzőt tegyétek a fejlesztéskészlethez, a (játékosok száma +1) kártya alá (a paklitól kezdve). Például, egy négyszemélyes játékban a jelző az ötödik kártya alá kerül.

Egy négyszemélyes játékban a barbár/szörny jelző a készlet ötödik kártyája alá kerül.

A szörnyek jelenléte nem befolyásolja a provinciák feletti uralmat, és a felfedezők továbbra is akadály nélkül áthaladhatnak az adott mezőn.

Ha egy provincia egy szörny hatása miatt kiürül, azt újra meg lehet hódítani. Ilyen esetben ennek költsége a terület értékével egyezik meg. Ha a terület védelme 0, akkor az értéke addig 1-re nő, amíg a mezőt újra meg nem hódítja valaki.

7.3. A szörnyek támadása

Minden játékos köre végén minden szörnyjelző eggyel jobbra csúszik a fejlesztéskészlet alatt. A készletben lévő kártyák száma nem befolyásolja a jelzők haladását. Amikor egy szörnyjelző a sor végén túlmozogna, a szörny támad: hajtsátok végre a támadás hatását. Amikor egy szörny támadása során két vagy több lehetőség közül választani kell, a döntést az a játékos hozza meg, aki uralja azt a provinciát, ahol a szörny tartózkodik.

MEGJEGYZÉS: *egyes szörnyeknek van egy különleges folyamatos hatása, ez a támadásának leírásában szerepel, és mindig érvényben van.*

A támadás után tegyétek a szörny jelzőjét a készlet negyedik kártyája alá. Amíg a szörnyet le nem győzik, minden harmadik körben újra támad.

A támadás után tegyétek át a jelzőt balról a negyedik kártya alá. A következő kör végétől minden körben újra jobbra lép.

• Kétszemélyes játék

Amikor felfedtek egy szörnyet, tegyétek a készlet első sorának harmadik kártyája alá. Amikor először mozog, tegyétek át az alsó sor bal szélső kártyája alá. A következő mozgásnál egyszerűen lépjetek vele egyet jobbra, majd legközelebb megint jobbra és így tovább, amíg túl nem halad az alsó sor szélén, és ki nem váltja a támadást. Amint végrehajtottátok a támadást, tegyétek vissza a jelzőt az alsó sor bal szélső kártyája alá.

7.4. A szörnyek legyőzése

Ha használjátok a Szörnyek játékváltozatot, a felfedezőitek új akciólehetőséggel gazdagodnak, ez a Szörny legyőzése akció. Ennek az akciónak a használatához a felfedezőnek egy provinciában kell tartózkodnia a szörnnyel (vagy a Kraken esetében egy szomszédos provinciában), és teljesítenie kell a megfelelő szörnykártyán szereplő legyőzésfeltételt.

Ha sikerül legyőznöd egy szörnyet, azonnal megkapod a kártyán szereplő jutalmakat. Ezután vedd el a szörny kártyáját, és tedd a városod mellé, majd a szörny jelzője és a hozzá tartozó barbár/szörny jelző kikerül a játékból.

7.5. Pontozás

A játék végén minden szörnykártya **1 PONTOT** ér.

Folytonos játékváltozat

A folytonos játékváltozat a nagyobb játékosszámnál jelentkező holtidő csökkentésére szolgál azáltal, hogy a játékosok mind egymás után aktiválják a városaikban lévő kártyákat, majd egyesével hajtják végre az akcióikat. Ezzel a játék taktikusabbá válik, és a gyakorlottabb játékosok is új tapasztalatokat szerezhetnek.

A játékváltozat teljes szabálya innen tölthető le:

www.funforge.fr/kickstarter/monumental/Continuous_Mode/

8. A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

ÉPÜLETKÁRTYA (FEJLESZTÉSKÉSZLET)

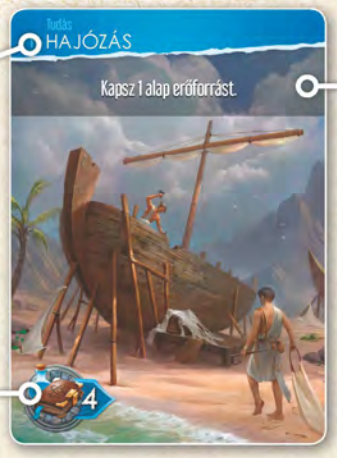
Kor – Épület neve

Az aktiváláskor kapott erőforrások

Az aktiválással életbe lépő hatás

Költség

TUDÁSKÁRTYA (FEJLESZTÉSKÉSZLET)



Kor – Tudás neve

Az aktiválással életbe lépő hatás

Költség

KULTÚRPOLITIKA-KÁRTYA

Civilizáció – Politika neve

Folyamatos hatás

Költség

Egyszeri hatás

HADÚRKÁRTYA

Támadás
Védelem

Civilizáció Szakértelem

Hadúr neve

A hódításért járó jutalom

CSODAKÁRTYA

Kor
Csoda neve

Befejezésért járó jutalom

Az aktiválással életbe lépő hatás

Az első lépés költsége

A második lépés költsége

9. EGYIPTOMIAK

• TÖRTÉNELEM

Egyiptom az egyik legrégebbi, még ma is létező civilizáció a Földön. Az egyesített királyság hozzávetőleg i. e. 3000 körül alakult ki Meni király uralma alatt, ő volt az első király, és az ő dinasztiája uralkodott két évszázadon át. Ez volt az első dinasztia a három évezreden át uralkodó dinasztiák hosszú sorában. Az évszázadok során Egyiptom egyre növelte területét a Nílus és a Földközi-tenger mentén. Uralkodói és fáraói lenyűgöző csodákat építettek, mint pl. a piramisok, a gízai nagy szfinx, és rengeteg várost emeltek, mint pl. Memphiszt, Thébát és Karnakot.

Egyiptomnak történelme során számos ellenséggel kellett szembenéznie. I. e. 525-ben perzsák foglalták el, majd i. e. 332-ben Nagy Sándor hódította meg. A Ptolemaioszok hatékonyan uralkodtak a birodalomban egészen VII. Kleopátra i. e. 30-ban bekövetkezett haláláig. Egyiptom ekkor a Római birodalom egy egyszerű provinciája lett, és bizánci uralom alá esett. I. sz. 640 körül az Iszlám birodalom foglalta el területét. Kairó a Fátimida kalifátus székhelye lett, amely a következő hat évszázadban uralkodott Egyiptomban.

1517-ben az Oszmán török birodalom szerezte meg a Mamelukoktól a hatalmat. Egyiptomot ezután rövid időre megszállták a franciák, majd a britek, akik 1882-ben protektorátussá nyilvánították az országot. Egyiptom csak az I. világháború után nyerte el függetlenségét. 1952-ben az ország vezetése forradalom révén katonai kézbe került, Gamal Abden-Nasszernek és a Szabad Tisztek Mozgalmának köszönhetően.

Az egyiptomi civilizáció főként a művészetekről és a kultúráról ismert. A piramisok árnyékában számtalan múzeum, szobor és ereklye hirdeti Egyiptom múltjának dicsőségét. Ez az ötezeréves civilizáció a mai napig rejteget titkokat hatalmas sírkamrái mélyén.

• JÁTÉKMENET

Egyiptom *A fáraó bárkája* kártyával kezdi a játékot. Ez a katonai kártya aktiválásakor 1 katonaságot biztosít; ráadásul archiválásakor lehetővé teszi egy csodaszakasz felépítését, annak költségétől függetlenül. Ez egy nagyszerű módja az ellenfelek megelőzésének a csodákért folytatott versenyben. Használhatod a játék elején, hogy már korán megépíthess néhány csodát, vagy a katonai erejét kihasználva tartogathatod a játék végéig, hogy akkor építs meg egy drágább csodát.

Egyiptom kezdeti tudáskártyája, a *Kőművesség* segítségével 2 alap erőforrásért szerezhetsz 1 aranyat. Ez jó módja annak, hogy a kevésbé hasznos erőforrásokat aranyra cseréld, ezáltal könnyebben építkezz, fejlessz vagy hódíts.

Ezzel a két kezdőkártyával Egyiptom könnyebben épít csodákat. Azonban nem ez az egyetlen út, ami a győzelemhez vezet. A kultúrpolitikáinak hála más területekre is koncentrálhatnak, mint például a katonaságra (*Terjeszkedés*) vagy a tudományra (*Céhek*).

Az egyiptomi hadúrnak, *II. Ramszesznek* van egy egyedi képessége: amikor meghódít egy provinciát, Egyiptom kap 2 termelést. Ez a képesség nem annyira rugalmas, mint pl. Héraklészé (aki kap 1 aranyat), de a segítségével könnyebben megszerezhetők a drága épületek. Egyiptom mindent megtesz, hogy maga mögé utasítsa a többi civilizációt.

10. JAPÁNOK

• Történelem

A felkelő nap országa, ahogy gyakran nevezik, egy hatalmas, több mint 6000 szigetből álló szigetvilág. A négy legnagyobb sziget Hokkaido, Honshu, Shikoku és Kyushu. A japán történelemben központi szerepet játszanak a dicső szamurájok, azok a félelmet nem ismerő harcosok, akiknek jelentős befolyása volt az ország életére a feudális korszakban.

A szamurájok a X–XI. század környékén jutottak hatalomra. Harcosok, testőrök vagy tábornokok voltak, Japánt pedig a rengeteg klánja közti megannyi belső viszály tépázta. A XI. század végére Minamoto no Joritomo megalapította a sógunátust, egy katonai kormányzatot, ami a szamurájok fennhatóságán alapult. A sógunok egészen 1868-ig uralkodtak Japánban, még magánál a császárnál is több hatalmuk volt. A békeidők és a véres harcok időszakai váltogatták egymást: egyes helyi urak, a daimjók kezében jelentős hatalom összpontosult, és folyamatos viszályban álltak egymással. A XVI. századi időszakot Szengoku dzsidainak, a Hadakozó fejedelemségek korának nevezik, mivel ekkor szerte az országban csaták dúltak.

A sógunátus kora 1868-ban véget ért a Meidzsi-restaurációval. Meidzsi császár visszaszerezte a hatalmat, és megalapított egy központosított államot, amely névleg egyesült a hatalma alatt. Japán ezután a szövetségesek oldalán harcolt az I. világháborúban, majd a tengelyhatalmak oldalán a II. világháborúban.

A szamurájok emléke máig fennmaradt és része a japán mitológiának. Kitörölhetetlen nyomot hagytak az ország történelmén – még ha ez a nyom nem is mindig történelmileg hiteles, mivel a XX. század romanticizmusa idealizálta alakjukat.

• Játékmenet

Ennek a civilizációnak a különleges épülete a *Szamurájiskola*, Japán büszkesége. Egy arany elköltéséért 2 katonaságot biztosít, de csak a barbárok ellen. Ez a játék korai szakaszában egy nagyon erős kártya, mivel sok provinciát az ellenfeleidnél előbb foglalhatsz el.

Japán tudáskártyája a *Busidó*, a japán harcosok híres becsületkódexe. Ennek segítségével erősíthetsz 1 kártyát, vagyis akkor sem kell eldobnod, ha a körödben aktiváltad azt. Az, hogy egy kártyát megtarthatsz a következő körre, nagyon erős képesség; ez a tudáskártya nagyon hasznos lehet mind a játék korai, mind a késői szakaszában.

A japán kultúrpolitikák a diplomáciára, valamint a többi játékossal és a szabad városokkal kialakított kapcsolatokra koncentrálnak. Például ha kifejleszted a *Diplomácia* politikát, 2 erőforrással olcsóbban hódíthatsz meg szabad városokat. Ha inkább a *Gyors terjeszkedésre* összpontosítanál, akkor az ellenfelek provinciáit 2 katonasággal olcsóbban hódíthatod meg, feltéve hogy az ellenfeled több provinciával rendelkezik, mint te. Más kultúrpolitikák segítségével, mint pl. a *Kulturális egyezménnyel* más játékosok kártyáinak hatását másolhatod le.

Ennek a civilizációnak a vezetője *Mijamoto Muszasi*, a híres japán kardforgató, filozófus és író. Amikor Mijamoto Muszasi meghódít egy provinciát, kapsz 2 tudományt. Ezzel a képességgel több tudáskártyát tudsz kifejlesztesni, főleg, ha a frissen meghódított provinciában legyőzött barbár/szörny jelző is tudománnyal gazdagít.

11. DÁNOK

• Történelem

Dánia a világ egyik legrégebbi királysága. Egy kis félszigetből, Jütlandból, valamint több mint 400, az Északi-tengeren és a Balti-tengeren szétszórt szigetből áll. Dánia Skandinávia része, ahogy Svédország és Norvégia is, két olyan ország, ami szintén nagy szerepet játszott Dánia történelmében.

A vikingek kora a VIII. század végén kezdődött. A skandinávok elkezdték felfedezni Európát, a tengereket és a folyókat használták kereskedelemre, portyákra, gyarmatosításra és hódításra. Több történelmi feljegyzés szerint ezek a felfedezések nem voltak túl barátságosak – a vikingek erőszakos portyázók voltak, akik mindent elpusztítottak és kifosztottak, ami az útjukba került. Nem tartott sokáig, mire hírnevük félelmet keltett az emberekben – sok falu és város fizetett váltságot azért, hogy elkerülje, hogy kifosszák. Az évszázadok során a vikingek meghódították és benépesítették Anglia és Franciaország egyes részeit, ahol megalapították Normandiát. A X. század végén Kékfogú Harald király egyesítette a dánokat.

A középkorban Dánia a Kalmari Unió – a szomszédos Svédországgal és Norvégiával kialakított szövetség – tagjává vált. A három országot egyetlen uralkodó, I. Margit vezette, aki az első és egyetlen női vezető volt az ország történelmében egészen II. Margitig, Dánia jelenlegi királynőjéig. Ma Dánia független parlamentáris monarchia, az Európai Unió tagja.

• Játékmenet

Dánia a játékot a *Dolmen* különleges épület-kártyával kezdi. Ezzel könnyen hozzáfér a kultúrpolitikáihoz, cserébe feláldozza katonai erejének egy részét. Egyes kultúrpolitikák megérik ezt az áldozatot.

Dánia kezdő tudáskártyája a *Felderítés*, aminek segítségével 1 felfedezővel ingyen lehet egy mezőt lépni, ez tökéletes annak feltérképezésére, hogy mit érdemes meghódítani. Ezzel a hatással a dánok gyorsabban kihasználhatják a provinciák, termelésjelzők és piacok nyújtotta előnyöket, és kifoszthatják ezeket, mielőtt a többi játékosnak erre esélye nyílna.

Dánia kultúrpolitika-kártyái a katonai hatalomra összpontosítanak. A *Portyázó csapatok* segítségével 1 arany jár minden partmenti terület meghódításáért – elvégre a vikingek hajós nép voltak. A *Fosztogatás* hasonló hatással bír, 1 termelést biztosít egy provincia meghódításakor. A *Hadikultúra* viszont 2 katonaságért cserébe 1 kultúrát biztosít. Ez az áldozat megéri, ha a játék végi kulturális dominancia a célod.

Dánia vezére *Siegfried*. Népe szereti, ellenségei félik, képes a vikingek minden haragját ellenfeleire zúdítani. Amikor Siegfried meghódít egy provinciát, kap 2 extra katonaságot, amivel megállíthatatlanná válik, ha ellenfelei nem figyelnek oda. A katonaság önmagában nem elég a győzelemhez, de határozottan sokat segít.

12. KÍNAIAK

• Történelem

A világ egyik legrégebbi civilizációja, Kína a Sárga-folyó völgyében, a Kínai-síkságon született. Az első ismert dinasztia, a Hszia-dinasztia i. e. 2000 körül kezdte meg uralkodását. Őket a Sang, majd a Csou-dinasztia és számtalan polgárháború követte, míg végül a Csou-dinaszta részeként létrejött a Csin állam, amelyről az ország a nevét kapta. Az első egyesült Kínai állam az i. e. III. században jött létre.

Ez az egyesült állam volt az első Kínai császárság, Csin Si Huang-ti király pedig kikiáltotta magát a Csin-dinasztia császárának, de ez mindössze 15 évig tartott. Ezután a Han-dinasztia emelkedett fel, és növelte katonai erejével az ország területét. A kínai gazdaság, technológia és kultúra aranykorába lépett a Tang és a Szung-dinasztia idején; a X. század körül már több mint 100 millió kínai élt a birodalomban. 1271-ben a mongolok Kubiláj kán vezetésével betörtek az országba, és megalapították saját dinasztiájukat. Ezután a Mingek kerültek a birodalom élére, akik egészen a Kínai Köztársaság 1912-es megalapításáig őrizték hatalmukat.

Kína technológiája óriási hatással volt a világra, főként az általuk négy nagy találmánynak nevezett felfedezések: a papír, a puskapor, az iránytű és a könyvnyomtatás. Ezenkívül felépítették a kínai nagy falat (ami a közvélekedéssel ellentétben nem látható az űrből), a mára már megsemmisült nankingi porcelántornyot, és megalkották a mai napig fennmaradt agyaghadsereget.

• Játékmenet

Kína egyedi épülete a *Papírgyár*, aminek segítségével aranyért cserébe két különböző alap erőforrást lehet szerezni. Nagyszerűen kombinálható más épületekkel, mint pl. a *Bányával* – az arany segítségével szerezhetsz 1 katonaságot és 1 termelést, majd a *Bánya* hatásával visszaszerezheted az aranyat. Ráadásul elég rugalmas tervezést tesz lehetővé, mivel bármikor alakíthatsz a terveiden a fejlesztéskészletben felbukkanó kártyák függvényében.

Kína egy másik kezdőkártyája a *Tűzijáték*, egy egyedi tudáskártya, amelynek segítségével ritkíthatod a paklidat a benne lévő kártyák archiválásával. Természetesen nem érdemes túl sok kártyát archiválnod; például ha az összes katonaságot biztosító kártyád archiválod, nem tudsz többet hódítani a térképen, hacsak nem vásárolsz néhány *Lőteret* vagy más katonai kártyákat. A többi civilizáció is tud kártyákat archiválni, de a *Tűzijáték* segítségével a kínaiak ezt a többieknél könnyebben tehetik meg.

A többi civilizációhoz hasonlóan Kína is kifejleszthet olyan kultúrpolitikákat, amelyek jutalmazzák a sokszínű játékot. A *Kutatás és fejlesztés* segítségével extra aranyat szerezhetsz, ha sikerül egyazon körben egy csodát és egy tudáskártyát is aktiválnod, míg az *Adószedés* ugyanerre ad lehetőséget, ha sikerül minden alap erőforrásból szerezned egy adott körben. A többi politika más-más jutalmakat biztosít; az *Idegenvezetéssel* például kultúrához juthatsz, amikor befejezel egy csodát.

Kína vezére *Hua Mulan*, egy legendás katonai vezető. Amikor meghódít egy provinciát, a kínai játékos húzhat két lapot a paklija tetejéről, és az egyiket azonnal használhatja, ezzel még rugalmasabb stratégiára ad lehetőséget. Némi előrelátással megtippelheted, milyen kártyák vannak a paklid tetején, így Hua Mulan nagyon erős kombinációkra ad lehetőséget.

13. GÖRÖGÖK

• Történelem

A Balkán-félsziget déli részén elhelyezkedő Görögország épp Európa, Ázsia és Afrika találkozásánál található és a nyugati civilizáció bölcsőjének tekinthető. Ez a demokrácia, a nyugati filozófia és irodalom, a történetírás, a politikatudományok és sok más tudományág szülőhelye.

Görögországot II. Philipposz makedón király egyesítette az i. e. IV. században. Addig a görögök több független városállamba (ún. poliszba) rendeződtek szerte a mediterrán területeken. Bár Philipposz tehetséges vezető volt, fia, a fél világot meghódító legendás Nagy Sándor még rajta is túltett. Az ókornak ez a szakasza volt Görögország aranykora. Ebben a korban élt I. Leónidasz, Szókratész, Platón és Arisztotelész, valamint rengeteget fejlődtek a művészetek, az irodalom és a tudományok terén. Ez azonban nem volt békés időszak, Nagy Sándor háborúi folyamatos csatározásokat jelentettek.

Az i. e. II. században, Nagy Sándor halála után Görögország római uralom alá került. Később Bizánci császársággá alakult, amelynek a görög nyelv és kultúra adta az alapját. Ez a birodalom végül oszmán fennhatóság alá került, amely alól a görögök csak az 1830-as függetlenségi háborúval tudtak felszabadulni.

A görög civilizáció rengeteg maradandó nyomot hagyott a világban. Sok modern demokrácia épül a görögök által lefektetett alapokra. A görög építészetet is mind a mai napig használják hivatkozási alapként a modern épületeknél. Görögország területén található az UNESCO világörökségei közül 18.

• Játékmenet

A görögök a *Hoplita gyakorlótérrel* kezdik a játékot. Ez az épület aktiválásakor 1 katonaságot ad minden más, ugyanebben a körben aktivált katonai kártya után. A játék korai szakaszában ezzel gyorsan meg tudsz hódítani provinciákat, és kihasználhatod az általuk nyújtott erőforrásokat.

A görögök kezdőkártyája még a *Filozófia*, egy igen hatásos tudáskártya. A *Filozófia* segítségével átalakíthatsz egy alap erőforrást egy másik alap erőforrássá; például becserélhetsz 1 termelést 1 katonaságra, vagy 1 katonaságot egy tudományra, stb. Ezzel megszerezheted azt az erőforrást, ami egy csoda befejezéséhez, egy provincia meghódításához vagy egy tudáskártya megszerzéséhez hiányzik.

Ahogy minden más civilizáció, úgy a görögök is gyorsan kifejleszthetik az öt kultúrpolitikájuk egyikét. Az *Ostromhadászat* jó választás, ha a katonaságra szeretnél koncentrálni: amíg érvényben van a hatása, minden körben egyszer 1 tudományt 2 katonaságra cserélhetsz. A játék során más kultúrpolitikák is elérhetők, de mindegyik eggyel több kultúrába kerül, mint az előző, úgyhogy dönts bölcsen, mikor szeretnél változtatni.

A görög hadúr *Héraklész*. Amikor meghódít egy területet, kap egy aranyat. Ennek az értékes erőforrásnak a segítségével a görögök szabadon választhatnak, milyen irányba fejlődjenek. Az már rajtad áll, hogy jól válassz.

14. SZÓSZEDET

AKTÍV KULTÚRPOLITIKA: A legfelső kultúrpolitika, vagyis amit legutóbb fejlesztettél ki.

AKTIVÁLÁS: Forgass el egy kártyát 45 fokkal, és azonnal vedd el a kártya által termelt (jobb felső sarokban látható) erőforrásokat. A kártya az adott körben aktívnak számít, és (ha van, akkor) használhatod a hatását. Egy aktív kártya ugyanabban a körben már nem aktiválható újra.

ALAP ERŐFORRÁS: A termelés, a tudomány és a katonaság alap erőforrások. Az arany és a kultúra nem alap erőforrások.

ALAPÉPÜLETEK: Műhelyek, laboratóriumok és lőterek.

ARCHIVÁLÁS: Amikor archiválsz egy kártyát, egy, a városodban lévő inaktív kártya kikerül a játékból. Ha olyan kártyát archiválsz, amihez kapcsolódott egy tudáskártya is, a tudáskártyát dobd a dobópaklidba. Az archivált kártyáidat tedd a hadúrkártyád alá.

CSODASZAKASZ BEFEJEZÉSE: Egy korábban megszerzett csoda második építési szakaszának kifizetése, vagy egy csoda megszerzése a fejlesztéskészletből, és egy csodaépítésjelölő felhelyezése a kártya bal alsó sarkába (a csodakártyát tedd a városod mellé).

EGYSZERI HATÁS: Egy kultúrpolitika alsó részén látható hatás, amit azonnal megkapsz, amikor kifejleszted az adott kultúrpolitikát, vagy bármely más későbbi kultúrpolitikát.

ELDOBÁS: Egy kártya eldobásához válassz ki egy, a városodban lévő inaktív kártyát, és tedd azt a dobópaklidba. Ne keverd össze a saját dobópaklidat a fejlesztéskészlet dobópaklijával.

ELPUSZTÍTÁS: Az elpusztított egységek visszakerülnek tulajdonosuk fővárosába.

ERŐSÍTÉS: A köröd végén forgass vissza egy, a városodban aktivált kártyát, és ne dobd el azt. Így ez a kártya a következő körben is a városodban lesz. Ha olyan kártyát erősítesz, amihez tudáskártya kapcsolódik, a tudáskártyát dobd el.

FIZETÉS: Egyes hatások kiváltásához erőforrásokkal kell fizetned. Ezeket a saját készletedből kell beadnod a közös készletbe.

HÚZZ X LAPOT: Húzz fel ennyi lapot a várospaklid tetejéről. Ha húznod kellene, de nincs már lap a várospaklidban, keverd meg a dobópaklidat, és fordítsd képpel lefelé, ez lesz az új várospaklid. Ha a dobópaklid is üres, akkor egyszerűen ne húzz több városkártyát. Ha a hatás azt is mondja, hogy **HASZNÁLD** az egyik felhúzott kártyát, akkor hajtsd végre a kártyán látható összes hatást, az erőforrástermelést is beleértve. Amint az összes felhúzott kártyát végrehajtottad, dobd el azokat.

KAPSZ: Vedd el a megfelelő erőforrásokat a közös készletből, és tedd azokat a városod mellé a saját készletedbe. Az erőforrásokat kártyákkal vagy a térképen lévő termelés, szabad város és piacjelzőkkel szerezheted meg. Bizonyos hatások (mint pl. a *Bánya* hatása) csak akkor hajthatók végre, ha az adott körben kaptál egy bizonyos mennyiségű erőforrást. A kapott erőforrásaid azok, amik már a köröd kezdete óta a készletedben vannak. Ezeket az erőforrásokat nem kell a feltétel teljesítéséhez elköltened – a hatás végrehajtása után használhatod őket.

KÖLTÉS: lásd **FIZETÉS.**

MÁSOLÁS: Egy másik kártya hatásának használata, még akkor is, ha azt a kártyát már aktiválták ebben a körben. A kártya újra termeli az aktiválásáért járó (a kártya jobb felső sarkában látható) erőforrásokat. Csak a városodban lévő kártyákat vagy valamelyik már kifejlesztett kultúrpolitikádat másolhatod.

MOZGÁS: Mozgasd a megadott egységet vagy felfedezőt az aktuális provinciájából egy szomszédos provinciába. Az egységek sosem léphetnek víz- vagy fővárosmezőkre.

PART MENTI PROVINCIA: Minden olyan provincia, ami szomszédos egy vízmezővel.

URALT PROVINCIA: Akkor uralsz egy provinciát, ha van rajta egységed (hadurad és/vagy katonád), vagy ott van az egyik helyőrséged.

TERÜLET ÉRTÉKE: Az egyes provinciákra nyomtatott szám, értéke 0–4 közötti.

VEDD EL: Szerezz ingyen egy fejlesztés- vagy egy alapépület-kártyát (a képesség leírása szerint), és tedd a lapot a várospaklid tetejére.

15. ALKATRÉSZEK

KÁRTYÁK
- 105 civilizációkártya:
  - 15 kártya minden civilizációnak (5 Munkatábor, 3 Könyvtár, 3 Erőd, 1 Fórum, 1 Bánya, 1 különleges épület és 1 tudás)
  - 25 kultúrpolitika-kártya (minden civilizációnak 5)
  - 5 hadúrkártya (minden civilizációnak 1)
- 54 fejlesztéskártya:
  - 16 ókorkártya (I.)
  - 13 középkorkártya (II.)
  - 9 modern kor kártya (III.)
  - 12 reneszánsz kor kártya (R)
  - 4 korelválasztó-kártya (I., II., III. és reneszánsz)
- 30 alapépület-kártya:
  - 10 Műhely
  - 10 Laboratórium
  - 10 Lőtér
- 20 Automa kártya:
  - 15 akciókártya
  - 5 civilizációkártya
- 12 hőskártya
- 12 szörnykártya
- 4 győzelmi pont emlékeztető

MEZŐK
- 40 területmező:
  - 4 fővárosmező
  - 36 provinciamező
- 1 pontozósáv

JELZŐK
- 20 csodajelző
- 50 felfedezésjelző (barbár/szörny és szabad város)
- 25 termelésjelző
- 20 piacjelző (mind a négy piachoz 5)
- 50 aranyjelző
- 20 kultúrajelző
- 12 barbár/szörny jelző (kifejezetten a Szörnyek játékváltozathoz)
- 5 civilizációjelző
- 5 hadúrjelző (minden civilizációnak 1)
- 45 katonajelző (minden civilizációnak 9)
- 10 felfedezőjelző (minden civilizációnak 2)
- 10 helyőrségjelző (minden civilizációnak 2)
- 12 hősjelző
- 12 szörnyjelző

EGYÉB
- 39 erőforrásjelölő: 12 termelés (fekete), 15 katonaság (piros), 12 tudomány (kék)
- 5 csodaépítés-jelölő (sárga)
- 1 térképsegédlet

KÉSZÍTŐK

TERVEZŐ: MATTHEW DUNSTAN

JÁTÉKFEJLESZTŐK: Philippe Nouhra, Claude Amardeil, Thomas Baggi-Sani, Charlotte Noailles, Antoine Prono

GRAFIKAI DIZÁJN: Funforge studio

SZABÁLYSZERKESZTÉS: Matthew Dunstan, Paul Grogan, Phil Pettifer, Claude Amardeil, Antoine Prono és Gersende Cheylan

LEKTORÁLTA: Horváth Lajos, Nagy Levente

MAGYAR FORDÍTÁS: Kohári Zsolt

3D MODELLEK: Charles-Victorien Kaing, Alfonso Gonso, Nicolas Pessina, Gregory Krasnoperov, Raul Garcia Latorre

ILLUSZTRÁCIÓK: Paul Mafayon, Georges „Gorg" Bouchelaghem, Fajareka Setiawan, Agri Karuniawan, Asep Ariyanto, Maerel Hibadita, Tey Bartolome, Justine Cruz, Wyn Lacabra, Raph Lomotan, Brian Valeza, Chang-Wei Chen, Andreas Rocha, Marco Gorlei, Hendry Iwanaga, Philippe Nouhra, Charles-Victorien Kaing, Grafit Studio, Ivan Sevic, Roman Tishenin, Piotr Dura, Eugenia Firs, Jordan Albro, Orion Vang, Esmail Zalat, Uros Sljivic, Heng Tang, Tomislav Jagnjic, Alisher Mirzoev, Tuan Nguyen, Alexandre Mokhov, Goodname Studio, Martin Mottet

JÁTÉKTESZTELŐK: Chris Marling, Brett Gilbert, Chris Dunstan, Federico Garza, David Thompson, Rasmus Hervig, Bruno Cathala, Marc Paquien és a Cambridge Playtest UK csapat összes tagja.

A SZERZŐ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSA:
Szeretnék köszönetet mondani Terezie Křížkovskának a szeretetéért és a támogatásáért, nélküle ez a játék (és az összes többi) nem születhetett volna meg. Szeretném még megköszönni Clare Grey professzornak, hogy engedte, hogy ezzel az őrült hobbival foglalkozzak, és így is a laboratóriuma tagja lehessek; nagylelkűségét és bizalmát igen nagyra becsülöm. Szeretném még megköszönni Sukrit Silasnak a Mughal kultúra iránti lelkesedését, ami inspirálta, hogy szerepeljenek az Elveszett királyságok kiegészítőben. Szeretném megköszönni a családomnak, Catherine-nek, Damiennek és Chrisnek az állandó támogatásukat és lelkesedésüket. Köszönet illeti még a Funforge kiadót (Philippe-et, Claude-ot, Charlotte-ot, Thomast, Gersende-t, Charlest és Antoine-t), akik sokat láttak ebben a játékban, és gyönyörűen ki is hozták belőle. Végül köszönöm az összes Kickstarter-támogatónak, akik nélkül ez a projekt nem valósulhatott volna meg; az ő bizalmuk révén alkothattunk olyan játékot, amit remélem élvezni és szeretni fognak!

NÉHÁNY SZÓ A SZERZŐTŐL:
Igazán illik a kezedben tartott játékra a Monumental cím; az alapötlettől a végső termékig eltelt hat év igazán komoly út volt! Ami eredetileg egy szerény tiszteletadásnak indult Carl Chudyk Innovation című játéka (az egyik kedvenc játékom) iránt, rengeteg különböző változaton ment át. Az évek során többek között volt gyűjtögetős kártyajáték és szerepválasztós városépítős játék is. Az alapja azonban mindvégig megmaradt – a városodat jelképező 3x3-as mező, és a választás, hogy mely' sorokat és oszlopokat aktiváld. Szeretek úgy gondolni erre a mechanizmusra, mint a Monumental szívére, ami igazán jól jelképezi a saját városod és néped igazgatásának azt az izgalmát, amit a civilizációs játékok rajongói könnyedén felismerhetnek. De a játéktervezés a Monumental történetének csak az első fele. A második az a vízió, amivel a Funforge állt a játékhoz, és gondoskodtak is róla, hogy a játék minden része – az alkatrészektől a látványvilágig – tényleg méltó legyen a címhez. Hihetetlenül szerencsés vagyok, hogy ilyen tehetséges csapattal dolgozhattam együtt, és ennek eredménye az az elképesztően gyönyörű játék is, amit magad előtt látsz. Remélem, ugyanannyira jól szórakoztok majd játék közben, mint mi a fejlesztés során, akár háborús hősök, a jövőt megalapozó tudósok vagy hihetetlen csodák megalkotóinak bőrébe bújtok majd. És ez még csak az utazás következő szakaszának kezdete – hisz' tudjuk, hogy egy monumentális játék sosem készül el igazán...

www.funforge.fr
24 Rue Charlot — 75003 Paris — France
© 2022 Funforge S.A.R.L.