

MONUMENTS – Wunder der Antike (Kurzspielregel)

A. Vorbereitung:

Monumenten-Karten (bei 3 Spielern markierte aussortieren) mischen, an jeden 5 austeilen und 3 offen auslegen

Jedem Geschichtsschreiber einer Farbe geben, 1 davon als Zählstein (bei 4 Spielern je 1 in Schachtel zurück)

Je Monument 1 neutralen Spielstein auf die Abbildung des Spielplans (ggf. Anzeigekarten auf die Seite mit 2 Monumenten auslegen)

B. Spielablauf:

Das Spiel verläuft reihum in Zügen, entweder Monumenten-Zug **oder** Geschichtsschreiber-Zug

1. Monumenten-Zug

Grundsätzlich 3 Aktionen, 4. Aktion für Karten mit gleichem **Symbol** (Schiff, Helm, Schriftrolle) Aktionen können beliebig häufig gewählt und kombiniert werden

a) Karte ziehen (1 Aktion je Karte)

entweder verdeckt oder offen (erst nach dem Zug auffüllen)

b) Monument errichten (1 Aktion je Monument – Kartenzahl egal)

Erster Erbauer: mindestens 2 Karten mit demselben Monument auslegen (Anzeigekarte drehen)

Zweiter Erbauer: mindestens 3 Karten mit demselben Monument auslegen (Anzeigekarte entfernen)

Monument darf nur zwei Mal gebaut werden, man darf nicht dasselbe Monument zwei Mal bauen

c) Monument erweitern (1 Aktion je Monument – Kartenzahl egal)

Karte(n) gleicher Art zu eigenem Monument hinzufügen; Reihenfolge darf nicht verändert werden

d) Siegpunkte (1 Aktion je ausgespieltem Pärchen)

2 Karten mit demselben **Symbol** aus der Hand in die Schachtel; 1 Siegpunkt für jedes Symbol dieser Art in der eignen Auslage

2. Geschichtsschreiber-Zug

Von **jedem** Monument aller **anderen** Spieler die unterste Karte wegnehmen, wenn das Monument mindestens 2 Karten enthält (keine Wahlmöglichkeit)

Kartenzahl = Platz der Geschichtsschreiber-Figur auf der Leiste des Spielplans

Für jede eingesammelte Karte den neutralen Anzeiger für dieses Monument auf dem Spielplan um ein Feld vorrücken

Keine Aktionen zulässig, kein Kaufen einer 4. Aktion

C. Spielende und Wertung

Spiel endet, wenn Auslage der 3 offenen Karten nicht mehr aufgefüllt werden kann

Für jeden **Geschichtsschreiber** Punkte gemäß Feld auf der Leiste

9-6-3 Bonuspunkte für die besten Geschichtsschreiber (unterer in einem Turm ist besser)

12 Minuspunkte für nicht eingesetzte Geschichtsschreiber

Für jedes **Monument** Punkte gemäß der Anzeige auf dem Spielplan nach der Position des neutralen Anzeigers für dieses Monument. Einziger Erbauer erhält Höchstpunktzahl. Zwei Erbauer teilen 2:1 – wer mehr Karten des Monuments hat, bekommt höhere Punktzahl (Tie-Breaker: höchste einzelne Ziffer)

Sieger: meiste Punkte; Tie-Breaker: Anzahl Monumente, bester Geschichtsschreiber.

MONUMENTS – Wunder der Antike (Kurzspielregel)

A. Vorbereitung:

Monumenten-Karten (bei 3 Spielern markierte aussortieren) mischen, an jeden 5 austeilen und 3 offen auslegen

Jedem Geschichtsschreiber einer Farbe geben, 1 davon als Zählstein (bei 4 Spielern je 1 in Schachtel zurück)

Je Monument 1 neutralen Spielstein auf die Abbildung des Spielplans (ggf. Anzeigekarten auf die Seite mit 2 Monumenten auslegen)

B. Spielablauf:

Das Spiel verläuft reihum in Zügen, entweder Monumenten-Zug **oder** Geschichtsschreiber-Zug

1. Monumenten-Zug

Grundsätzlich 3 Aktionen, 4. Aktion für Karten mit gleichem **Symbol** (Schiff, Helm, Schriftrolle) Aktionen können beliebig häufig gewählt und kombiniert werden

a) Karte ziehen (1 Aktion je Karte)

entweder verdeckt oder offen (erst nach dem Zug auffüllen)

b) Monument errichten (1 Aktion je Monument – Kartenzahl egal)

Erster Erbauer: mindestens 2 Karten mit demselben Monument auslegen (Anzeigekarte drehen)

Zweiter Erbauer: mindestens 3 Karten mit demselben Monument auslegen (Anzeigekarte entfernen)

Monument darf nur zwei Mal gebaut werden, man darf nicht dasselbe Monument zwei Mal bauen

c) Monument erweitern (1 Aktion je Monument – Kartenzahl egal)

Karte(n) gleicher Art zu eigenem Monument hinzufügen; Reihenfolge darf nicht verändert werden

d) Siegpunkte (1 Aktion je ausgespieltem Pärchen)

2 Karten mit demselben **Symbol** aus der Hand in die Schachtel; 1 Siegpunkt für jedes Symbol dieser Art in der eignen Auslage

2. Geschichtsschreiber-Zug

Von **jedem** Monument aller **anderen** Spieler die unterste Karte wegnehmen, wenn das Monument mindestens 2 Karten enthält (keine Wahlmöglichkeit)

Kartenzahl = Platz der Geschichtsschreiber-Figur auf der Leiste des Spielplans

Für jede eingesammelte Karte den neutralen Anzeiger für dieses Monument auf dem Spielplan um ein Feld vorrücken

Keine Aktionen zulässig, kein Kaufen einer 4. Aktion

C. Spielende und Wertung

Spiel endet, wenn Auslage der 3 offenen Karten nicht mehr aufgefüllt werden kann

Für jeden **Geschichtsschreiber** Punkte gemäß Feld auf der Leiste

9-6-3 Bonuspunkte für die besten Geschichtsschreiber (unterer in einem Turm ist besser)

12 Minuspunkte für nicht eingesetzte Geschichtsschreiber

Für jedes **Monument** Punkte gemäß der Anzeige auf dem Spielplan nach der Position des neutralen Anzeigers für dieses Monument. Einziger Erbauer erhält Höchstpunktzahl. Zwei Erbauer teilen 2:1 – wer mehr Karten des Monuments hat, bekommt höhere Punktzahl (Tie-Breaker: höchste einzelne Ziffer)

Sieger: meiste Punkte; Tie-Breaker: Anzahl Monumente, bester Geschichtsschreiber.