

MONUMENTS™

WUNDER DER ANTIKE

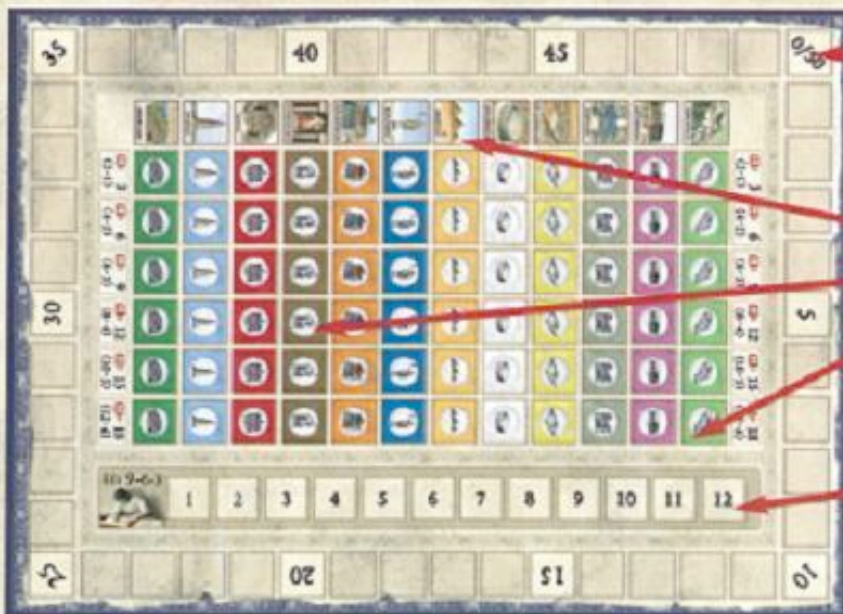
von Stefan Risthaus

Een kaartenspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar, duur ca 45 minuten

Spelidee

Vele civilisaties komen uit vervlogen tijden. Terwijl er enkele van geen belang zijn, ontwikkelen andere zich tot superculturen. Alles wat rest uit die tijden zijn ruïnes en oude berichten van geschiedenisschrijvers.

De spelers wensen eeuwige roem te verdienen door de indrukwekkendste monumenten op te richten. Men kan oude wereldwonderen nabouwen en zelfs de oorspronkelijke overtreffen. Bovendien willen de spelers met de berichten van hun geschiedenis-schrijvers de waarde van de monumenten verhogen. Met eigen monumenten en de beste geschiedenisberichten verwerft de succesvolste speler een plaats in de geschiedenis.



Score pad

Score pad
monument

Geschiedenis-
schrijverspad

Inhoud:

- 1 spelbord (met waarderingsspoor voor de monumenten, OP's (OverwinningsPunten) en de geschiedenisschrijvers)
- 4 verkorte spelregels
- 16 stenen (geschiedenis-schrijvers, 4 per kleur)
- 13 markeerstenen voor de monumenten (12 monumenten en één voor het speleinde)
- 120 kaarten (108 monumentkaarten bestaande uit 12 verschillende monumenten van waarde 1 t.e.m. 9 en 12 kaarten voor de monumenten die nog gebouwd kunnen worden)
Vb.: kaart: waarde 7, schip, naam Akropolis en kleur is lichtgroen.



VOORBEREIDING: (voor 2 spelers zie blz. 6)

Spelbord in het midden leggen. Op elk monumentenspoor één steen leggen op het veld met de naam van het monument.

Bij 3 spelers krijgt iedereen 4 geschiedenisschrijvers, bij 4 krijgt iedereen er 3. Overschot doet niet mee. Iedereen plaatst 1 steen op het eerste waarderings-veld. De rest legt hij voor zich.

Bij 3 spelers doen de kaarten die rechts naast de naam het volgende symbool hebben niet mee. Dat zijn alle donkergroene kaarten (Semiramis). Bij 4 spelers doen alle kaarten mee. De kaarten worden gemengd. Iedere speler krijgt 5 kaarten (verdekt op hand). 3 kaarten worden open gelegd en de rest vormt een verdeckte stapel naast de 3 openliggende kaarten.



De 12 monumentkaarten die nog gebouwd kunnen worden, worden met de 2 zuilenicoontjes naar boven gelegd naast het spelbord in alfabetische orde. (bij 3 spelers gaat Semiramis, donkergroen uit het spel) Zo kan men zien hoeveel monumenten nog opgericht kunnen worden. (2 of 1, nadien gaat de kaart uit het spel.



SPELVERLOOP:

Er wordt een startspeler aangeduid en de rest volgt in uurwijzerzin. Een beurt bestaat uit 1 monumentenbeurt of 1 geschiedenisschrijversbeurt.

1. Monumentenbeurt: (3 acties uitvoeren)

Tijdens deze beurt moet de speler 3 acties uitvoeren. Voor elke beurt heeft hij de keus uit 4 mogelijkheden. Deze kan hij in een willekeurige volgorde uitvoeren. Ook mag hij meerdere keren dezelfde actie uitvoeren, maar hij moet ze alle drie uitvoeren. De speler mag niet verzaken aan één van de acties.

Opgelet: Na zijn beurt kan de speler een extra actie kopen als hij 2 willekeurige monumentenkaarten met hetzelfde symbool (perkamentrol, schip of helm) uit de hand aflegt. De spelers mogen dat maar 1 keer per beurt doen.

a. 1^e actie: 1 kaart nemen.

De speler neemt een open of verdeckte kaart op hand. Iedere genomen kaart telt als een actie. Er is geen handlimiet. Nadien worden er kaarten van de stapel genomen om de open kaarten aan te vullen.



b. 2^e actie: een monument oprichten.

De speler richt een monument op als hij meerdere kaarten van een monument voor zich op tafel legt.

-  De 1^e speler die een nieuw monument opricht moet minstens 2 kaarten van hetzelfde monument afleggen. Symbolen op de kaart zijn niet van belang. De monumentenkaart wordt omgedraaid zodat duidelijk is dat het nog 1 keer kan opgericht worden.
-  De speler die als tweede een monument opricht (dat al opgericht was door een medespeler) moet minstens 3 kaarten van hetzelfde monument afleggen. De monumentkaart wordt dan uit het spel genomen. Het monument kan niet meer opgericht worden.

opgelet:

- Een speler mag zoveel monumenten oprichten als hij wil, maar ieder monument maar 1 keer.
- Een monument oprichten telt als 1 actie, ook al werden er meerdere kaarten gespeeld.

c. 3^e actie: Monument verder opbouwen.

De speler kan een monument vervolledigen door een aantal kaarten van het desbetreffende bij zijn opgericht monument aan te leggen. Hij legt de kaarten er bovenop en mag de volgorde niet veranderen eenmaal ze gelegd zijn.

d. 4^e actie: OP behalen.

De speler kan 2 willekeurige monumentkaarten met hetzelfde symbool afgooien om OP te bekomen. De speler krijgt OP voor elk symbool van zijn opgerichte monumenten die overeenkomen met het symbool van de zopas uitgespeelde kaarten.

Vb.: speler B speelt 2 kaarten met het schip-symbool uit. Hij krijgt 2 OP voor de kaarten Artemision. De 2 kaarten Petra 1 en Pharos 1 gaan bij de afrekening uit het spel.



2. Geschiedenisschrijversbeurt:

De geschiedenis opschrijven i.p.v. een monumentenbeurt uitvoeren. Dit moet aan 2 voorwaarden voldoen:

-  Minstens één medespeler moet 1 of meer monumenten bezitten die uit minstens 2 kaarten bestaan.
-  De speler heeft nog een geschiedenisschrijver in zijn voorraad.

De speler begint bij zijn linkerbuurman. Hij neemt bij zijn medespelers de bovenste monumentenkaart van elk opgebouwd monument als deze uit minstens 2 kaarten bestaat. De speler neemt nooit uit zijn eigen voorraad.

Vb.: speler C neemt van speler A de 6-kaart Akropolis en van speler B de 7-kaart Artemision. De kaart Pharos 6 blijft liggen omdat hij van zichzelf is. Nadien gaan de weggenomen kaarten uit het spel.



De speler plaatst een geschiedenisschrijver op de waarde van de kaarten op de tabel. Staat er al een steen op dit veld, plaatst hij zijn steen er bovenop. Bovendien worden de respectievelijke monumentenstenen per kaart een veld naar rechts geschoven. Als een steen op het laatste veld staat blijft deze staan en is er een afrekening. De speler met de hoogste puntenkaart krijgt 2 OP, de andere speler 1 OP.

Opgelet:

Hier kan men geen actie kopen. Heeft een speler geen geschiedenisschrijvers moet hij een monumentenbeurt uitvoeren.

SPELEINDE.

Het spel eindigt als de 3 openliggende kaarten niet meer aangevuld kunnen worden. Waardering van de monumenten: OP voor de monumenten op het bord, bovenaan te beginnen.

De waarderingsteen bepaalt het aantal punten. Het bovenste vak, boven in de kolom waar de steen staat bepaalt de punten.

-  Als enige speler het hoogst vrije getal
-  Bij 2 spelers krijgt de speler met het meeste kaarten het hoogste getal tussen de haakjes. De andere speler het laagste getal. Hebben beide spelers evenveel kaarten wint diegene met de hoogste kaart.

Vb.:

- Speler C heeft voor Akropolis 6 OP en 4 OP voor Pharos.
- Speler A heeft voor Artemision 6 OP en 8 OP voor Pharos.
- Speler B heeft voor Artemision 3 OP



Waardering geschiedenisschrijver:

-  De spelers krijgen voor al zijn geschiedenisschrijvers OP. Heeft een speler bijvoorbeeld een schrijver op veld 4 en 5, dan heeft hij 9 OP.
-  De beste 3 krijgen een bonus van respectievelijk 9 of 6 of 3 OP. Zijn er 2 schrijvers op één veld krijgt de 1^e (= de onderste steen) de beste punten.
-  Per niet ingezette schrijver – 12 OP (verlies van 12 OP's).



Vb.:

- rood 7 + 6 + 4 en een bonus van 3 voor zijn beste schrijver = 20 OP
- Blauw 9 + 4 + 2 en een bonus van 6 voor zijn beste schrijver = 21 OP
- Groen 9 + 6 en een bonus van 9 voor zijn beste schrijver en – 12 (schrijver nog in bezit) = 12 OP

Winnaar:

Speler met het meest OP.

Bij gelijkstand wint diegene die de meest monumenten heeft opgericht.

Is er dan nog gelijkstand wint diegene met het grootste geschiedenisbericht.

Spel voor twee personen.

Alle kaarten van 1 monument uit het spel nemen. De normale regels blijven behalve: elke speler krijgt 3 geschiedenisschrijvers van twee kleuren. Eén steen wordt op het OP-spoor geplaatst. Elke speler neemt de verkorte regels van zijn kleuren om te zien welk monument bij welk kleur hoort en 5 handkaarten. Elke speler speelt met twee kleuren. De spelers voeren maar 1 monumentenbeurt of 1 geschiedenisschrijversbeurt uit van één kleur. Bij de geschiedenisschrijversbeurt neemt hij van alle kleuren kaarten weg behalve van de kleur waar hij net mee speelt. Op het eind telt alleen de beste geschiedenisschrijver van de slechtste kleur. Verder worden de OP geteld zoals in het basisspel.

MONUMENTS™

Spelbeurt :

1. Monumentenbeurt: Monument oprichten / verder opbouwen, kaart nemen, OP winnen
OF

2. Geschiedenis-schrijversbeurt



1. Monumentenbeurt: 3 acties uitvoeren
2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen om een bijkomende actie te kopen

a. 1 kaart nemen:(1 kaart per actie)
één verdeckte of open kaart nemen (kaarten terug aanvullen nadien)

b. een monument oprichten:

(1 monument per actie)

1^e speler minimum 2 kaarten van een monument afleggen.

2^e speler minimum 3 kaarten van een monument afleggen.

c. Monument verder opbouwen:

(1 monument per actie)

Willekeurig aantal kaarten aan een eigen monument leggen.

d. OP verwerven: (per gespeeld kaartenpaar 1 actie)

2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen: 1 OP voor iedere kaart met hetzelfde symbool bij de eigen monumenten.

2. Geschiedenis-schrijversbeurt: is enkel mogelijk indien de speler nog in het bezit is van een geschiedenis-schrijver EN een medespeler heeft minstens een monument met 2 of meer kaarten

a. Bovenste kaart van ieder monument van de medespelers nemen indien er minstens 2 kaarten zijn.

b. De geschiedenis-schrijver plaatsen op het geschied-schrijverspad volgens de behaalde punten op de weggenomen kaarten

c. Voor iedere weggenomen kaart (monument) de markeersteen van het monument 1 veld opschuiven naar rechts op de waarderingstabel

Waardering:

1. OP voor de monumenten volgens de markeersteen op de tabel

* 1 speler: bovenste getal

* 2 spelers: 1^e speler heeft het meeste monumentkaarten, 2^e speler heeft het minst monumentkaarten

bij gelijkstand is de 1^e speler die met de hoogste kaart

• 2. OP volgens geschiedenis-schrijvers

• 3. Beste 3 geschiedenis-schrijvers ontvangen 9 of 6 of 3 OP

• 4. min 12 OP per niet ingezette geschiedenis-schrijver

MONUMENTS™

Spelbeurt :

1. Monumentenbeurt: Monument oprichten / verder opbouwen, kaart nemen, OP winnen
OF

2. Geschiedenis-schrijversbeurt



1. Monumentenbeurt: 3 acties uitvoeren
2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen om een bijkomende actie te kopen

a. 1 kaart nemen:(1 kaart per actie)
één verdeckte of open kaart nemen (kaarten terug aanvullen nadien)

b. een monument oprichten:

(1 monument per actie)

1^e speler minimum 2 kaarten van een monument afleggen.

2^e speler minimum 3 kaarten van een monument afleggen.

c. Monument verder opbouwen:

(1 monument per actie)

Willekeurig aantal kaarten aan een eigen monument leggen.

d. OP verwerven: (per gespeeld kaartenpaar 1 actie)

2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen: 1 OP voor iedere kaart met hetzelfde symbool bij de eigen monumenten.

2. Geschiedenis-schrijversbeurt: is enkel mogelijk indien de speler nog in het bezit is van een geschiedenis-schrijver EN een medespeler heeft minstens een monument met 2 of meer kaarten

a. Bovenste kaart van ieder monument van de medespelers nemen indien er minstens 2 kaarten zijn.

b. De geschiedenis-schrijver plaatsen op het geschied-schrijverspad volgens de behaalde punten op de weggenomen kaarten

c. Voor iedere weggenomen kaart (monument) de markeersteen van het monument 1 veld opschuiven naar rechts op de waarderingstabel

Waardering:

1. OP voor de monumenten volgens de markeersteen op de tabel

* 1 speler: bovenste getal

* 2 spelers: 1^e speler heeft het meeste monumentkaarten, 2^e speler heeft het minst monumentkaarten

bij gelijkstand is de 1^e speler die met de hoogste kaart

• 2. OP volgens geschiedenis-schrijvers

• 3. Beste 3 geschiedenis-schrijvers ontvangen 9 of 6 of 3 OP

• 4. min 12 OP per niet ingezette geschiedenis-schrijver

MONUMENTS™

Spelbeurt:

1. Monumentenbeurt: Monument oprichten / verder opbouwen, kaart nemen, OP winnen
OF

2. Geschiedenisschrijversbeurt

1. Monumentenbeurt: 3 acties uitvoeren
2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen om een bijkomende actie te kopen

a. 1 kaart nemen:(1 kaart per actie)
één verdeckte of open kaart nemen (kaarten terug aanvullen nadien)

b. een monument oprichten:
(1 monument per actie)
1^e speler minimum 2 kaarten van een monument afleggen.
2^e speler minimum 3 kaarten van een monument afleggen.

c. Monument verder opbouwen:
(1 monument per actie)
Willekeurig aantal kaarten aan een eigen monument leggen.

d. OP verwerven: (per gespeeld kaartenpaar 1 actie)

2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen: 1 OP voor iedere kaart met hetzelfde symbool bij de eigen monumenten.

2. Geschiedenisschrijversbeurt: is enkel mogelijk indien de speler nog in het bezit is van een geschiedenisschrijver EN een medespeler heeft minstens een monument met 2 of meer kaarten

a. Bovenste kaart van ieder monument van de medespelers nemen indien er minstens 2 kaarten zijn.

b. De geschiedenisschrijver plaatsen op het geschiedschrijverspad volgens de behaalde punten op de weggenomen kaarten

c. Voor iedere weggenomen kaart (monument) de markeersteen van het monument 1 veld opschuiven naar rechts op de waarderingstabel

Waardering:

1. OP voor de monumenten volgens de markeersteen op de tabel

* 1 speler: bovenste getal

* 2 spelers: 1^e speler heeft het meeste monumentkaarten,
2^e speler heeft het minst monumentkaarten
bij gelijkstand is de 1^e speler die met de hoogste kaart

2. OP volgens geschiedenisschrijvers

3. Beste 3 geschiedenisschrijvers ontvangen 9 of 6 of 3 OP

4. min 12 OP per niet ingezette geschiedenisschrijver

MONUMENTS™

Spelbeurt :

1. Monumentenbeurt: Monument oprichten / verder opbouwen, kaart nemen, OP winnen
OF

2. Geschiedenisschrijversbeurt

1. Monumentenbeurt: 3 acties uitvoeren
2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen om een bijkomende actie te kopen

a. 1 kaart nemen:(1 kaart per actie)
één verdeckte of open kaart nemen (kaarten terug aanvullen nadien)

b. een monument oprichten:
(1 monument per actie)
1^e speler minimum 2 kaarten van een monument afleggen.
2^e speler minimum 3 kaarten van een monument afleggen.

c. Monument verder opbouwen:
(1 monument per actie)
Willekeurig aantal kaarten aan een eigen monument leggen.

d. OP verwerven: (per gespeeld kaartenpaar 1 actie)

2 kaarten met hetzelfde symbool afleggen: 1 OP voor iedere kaart met hetzelfde symbool bij de eigen monumenten.

2. Geschiedenisschrijversbeurt: is enkel mogelijk indien de speler nog in het bezit is van een geschiedenisschrijver EN een medespeler heeft minstens een monument met 2 of meer kaarten

a. Bovenste kaart van ieder monument van de medespelers nemen indien er minstens 2 kaarten zijn.

b. De geschiedenisschrijver plaatsen op het geschiedschrijverspad volgens de behaalde punten op de weggenomen kaarten

c. Voor iedere weggenomen kaart (monument) de markeersteen van het monument 1 veld opschuiven naar rechts op de waarderingstabel

Waardering:

1. OP voor de monumenten volgens de markeersteen op de tabel

* 1 speler: bovenste getal

* 2 spelers: 1^e speler heeft het meeste monumentkaarten,
2^e speler heeft het minst monumentkaarten
bij gelijkstand is de 1^e speler die met de hoogste kaart

2. OP volgens geschiedenisschrijvers

3. Beste 3 geschiedenisschrijvers ontvangen 9 of 6 of 3 OP

4. min 12 OP per niet ingezette geschiedenisschrijver