

# Règle du jeu

## Monuments fabuleux



### Objectif :

Etre le 1<sup>er</sup> joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

### Préparation :

Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

### Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune regarde la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son monument (la « hauteur » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 117 m » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace sous son tas de cartes. Pour la caractéristique « date de construction », le monument le plus ancien l'emporte. *Par exemple, pour les dates « 1325 » et « -85 », c'est le monument construit en -85 qui l'emporte.*

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le degré de conservation de leur monument (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le monument le moins bien conservé remporte cette manche.

### Le degré de conservation du monument (du plus au moins dégradé) est le suivant :

*Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte.*

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et comparent leur degré de conservation. Celui qui a le monument le moins bien conservé remporte la bataille. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Celui-ci remporte toutes les cartes de la manche.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu. Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge. Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une carte prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Dans le même tour de jeu, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit la « hauteur ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « prouesse architecturale ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « prouesse architecturale ». Seule une carte avec un monument plus en péril (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

### Règle spéciale cartes Collector (cartes brillantes)

Lors d'un tour de jeu, si un joueur retourne une carte Collector, il l'annonce aux autres joueurs et la lit à haute voix. L'effet de la carte Collector s'applique immédiatement. Si nécessaire, le joueur en possession de la carte Collector tire une nouvelle carte pour participer à l'affrontement. Cette carte Collector est mise de côté et ne sert plus pendant la partie.

*Si vous possédez plusieurs cartes Collector, vous pouvez les ajouter au jeu pour encore plus de rebondissements !*

### Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 10 ou 15 min. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

### Que signifient les couleurs sur les pastilles en haut à gauche des cartes ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le degré de conservation des monuments :

- Monument dont la conservation est **en péril** (pastille **rouge**)
- Monument dont la conservation est **menacée** (pastille **orange**)
- Monument dont la conservation est **peu menacée** (pastille **jaune**)
- Monument dont la conservation n'est **pas menacée** (pastille **verte**)

*Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. Pour la « prouesse architecturale », une note sur 100 a été attribuée, en fonction des techniques de construction de l'époque. La « date de construction » indique le début de la construction. Lorsqu'un monument a été détruit intégralement puis reconstruit, la date la plus récente a été choisie.*

*Les pastilles de couleur reflètent l'état de conservation des monuments. Ainsi, les ruines du Parthénon sont surveillées et ne risquent pas de se détériorer, alors que d'autres monuments qui peuvent sembler en meilleur état, comme le Machu Picchu, risquent de se dégrader si des mesures de protection ou des travaux de restauration ne sont pas entrepris.*

**Retrouve l'ensemble de la collection et toutes  
les cartes Collector sur**

**[www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)**