

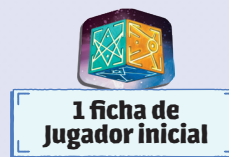
MONOLYTH

Nadie sabe de dónde vinieron estas gigantescas estructuras, solo que los mismos dioses debieron tomar parte en ello. ¿Quién si no habría sido capaz de tallar estos bloques de piedra con semejante precisión? Numerosos ancianos, adivinos y sabios han estudiado estos monolitos divinos para discernir algún significado en sus estructuras. ¿Son realmente profecías? ¿Leyendas? ¿Advertencias de un peligro inminente? Solo los dioses los saben.

Como constructores de monolitos, los jugadores deben esforzarse por completar niveles antes que sus rivales para así anotar puntos de bonificación. También se pueden ganar puntos anunciando y cumpliendo profecías, o construyendo estructuras específicas antes de completar el monolito.

El constructor con más puntos al final de la partida habrá erigido el más legendario de los monolitos y será declarado ganador.

CONTENIDO



PREPARACIÓN

- Coloca el tablero Principal en el centro de la mesa. Deja bocarriba la cara que corresponda con el número de jugadores de la partida, tal como indique el icono impreso en el espacio de la tarjeta de Estructura.
 - Coloca las **fichas de Profecía**, las **fichas de Nivel** y las **fichas de Estructura** en los espacios señalados para ello en el tablero Principal. Devuelve el resto de las fichas a la caja del juego.
- Nota:** en algunos de los espacios para fichas del tablero hay iconos . Las fichas solo deberían insertarse en estas ranuras cuando la partida tenga ese número de jugadores: **1** para 1 jugador, **2** para 2 jugadores, o **4** para 4 jugadores. **Los espacios para ficha sin icono se pueden usar siempre.**
- Elige **1 tarjeta de Estructura** (ya sea de común acuerdo entre todos los jugadores o al azar) y colócala sobre el espacio correspondiente del tablero Principal. Devuelve el resto de las tarjetas de Estructura a la caja del juego.
 - Coloca todas las **Piedras de 1 cubo** en un montón de reserva junto al tablero.
 - Coloca la **figura del Cristal** en el lugar indicado en el diagrama.
 - Deja el resto de las **Piedras** en la parte superior de la caja del juego y remuévelas sin mirar. Después, toma al azar **12 Piedras** y colócalas en los semicírculos vacíos (canteras) que rodean el tablero.
 - Cada jugador elige un **tablero de Jugador** al azar y lo coloca sobre la mesa frente a sí. Los tableros de Jugador que no hayan sido elegidos se devuelven a la caja del juego.
 - Elige al azar quién jugará en primer lugar y entrega a esa persona la **ficha de Jugador inicial**.

El jugador que tenga la ficha de Jugador inicial realizará su primer turno. Después, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, y así sucesivamente hasta que termina la partida.

En su turno, el jugador activo debe:

Mover el Cristal y coloca una Piedra
(sobre su tablero de Jugador)

o bien

Anunciar una Profecía

MOVER EL CRISTAL Y COLOCAR UNA PIEDRA

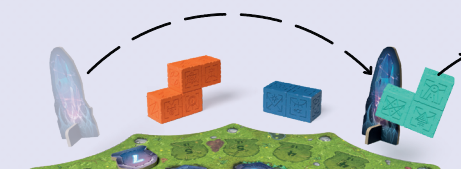
En primer lugar, el jugador mueve la figura del Cristal. Puede desplazarla de 1 a 4 canteras alrededor del tablero, en el sentido de las agujas del reloj.

Después, el jugador:

- toma la Piedra de la cantera en la que ha aterrizado el Cristal,

o bien

- descarta esa piedra del juego para tomar de la reserva una Piedra de 1 cubo del mismo color; las Piedras descartadas de este modo no pueden volver a la partida.



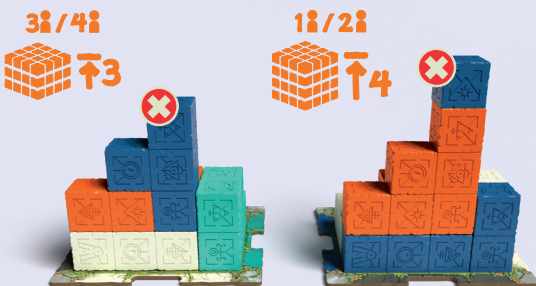
Entonces, el jugador debe colocar en su tablero de Jugador la Piedra que ha tomado, cumpliendo estos requisitos:

- La Piedra debe estar alineada con la cuadrícula impresa en el tablero o con las Piedras que ya se encuentren sobre este.
- Ninguna parte de la Piedra debe sobresalir de la cuadrícula impresa.
- No puede quedar ningún espacio hueco bajo la piedra.



DESARROLLO DEL JUEGO

4. La Piedra que se coloque no puede hacer que el Monolito del jugador exceda una altura de 3 cubos en las partidas de 3-4 jugadores, o de 4 cubos en las partidas de 1-2 jugadores.



En cualquier momento, un jugador puede rotar el tablero de cualquier otro jugador para estudiarlo mejor. También puede tomar una Piedra para comprobar si encaja en su Monolito antes de tomar su decisión.

Después de que se coloque la Piedra, se toma una Piedra al azar de la caja y se deja en la cantera vacía en la que se encontraba el Cristal al principio del turno del jugador.

Si la caja se queda sin Piedras, la cantera se deja vacía. Las canteras que no tienen Piedras se saltan y no se vuelven a contar al desplazar el Cristal.

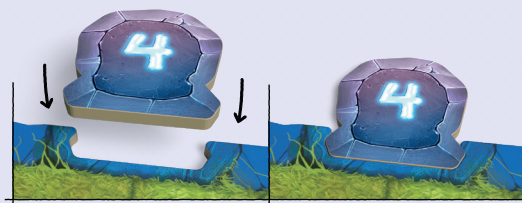
Cualquier jugador sentado cerca de la caja puede tomar esta Piedra al azar. No obstante, **debe quedarse con la primera Piedra que toque, sin mirar y sin buscar con el tacto una Piedra en particular.** Después, coloca esa piedra en una cantera vacía.

Excepto cuando toman una Piedra de la parte superior de la caja, los jugadores pueden mirar el interior de la caja en el cualquier momento para determinar qué Piedras quedan allí.

Importante: cuando un jugador realice esta acción, debe colocar una Piedra en su Monolito, a menos que ninguna de las Piedras disponibles pueda colocarse siguiendo las reglas, o no coincidan con el color de ninguna de las Piedras de 1 cubo que queden en la reserva. En este caso, el jugador debe seguir moviendo el Cristal y después descartar del juego la Piedra en cuya cantera aterrice sin colocar ninguna Piedra en su Monolito.

ANUNCIAR UNA PROFECÍA

El jugador elige cualquier ficha de Profecía del tablero Principal y la encaja en cualquiera de las ranuras de Profecía vacías de su tablero de Jugador. Solo se puede encajar 1 ficha en cada ranura. Una vez que se ha insertado una ficha en una ranura, no se puede retirar ni sustituir. Si a un jugador no le quedan ranuras libres para nuevas Profecías, no puede realizar esta acción.



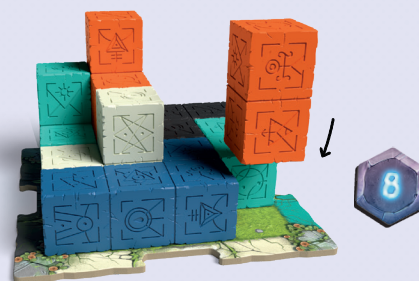
Anunciar Profecías es esencial para que los jugadores consigan más puntos al final de la partida. Esto se detalla en la sección dedicada a la puntuación en la siguiente página.

FINAL DEL TURNO

Completar un nivel

Al final de su turno, el jugador debe comprobar si ha completado un nivel de su Monolito.

Cuando hay un cubo en cada espacio de una determinada altura del Monolito, ese nivel se considera completado. Cuando esto sucede, el jugador toma la ficha de Nivel con el mayor valor del tablero Principal y la coloca junto a su tablero de Jugador.



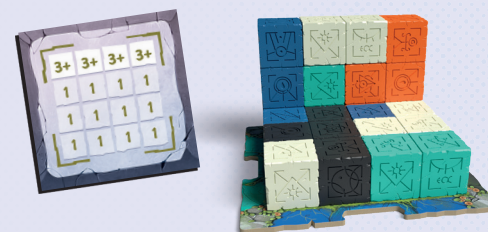
Ejemplo: en el ejemplo que hay sobre estas líneas, después de que el jugador coloque la Piedra naranja en su Monolito, completará el primer nivel, ya que todos los espacios de la cuadrícula de su tablero tendrán una altura de al menos 1 cubo. Debido a esto, toma del tablero Principal la ficha de Nivel de mayor valor.

Si un jugador completa varios niveles en el mismo turno, toma ese número de fichas de Nivel. Durante una partida, cada jugador solo puede ganar un número fijo de fichas de Nivel igual a la altura máxima de su Monolito (3 niveles en las partidas de 3-4 jugadores y 4 niveles en las partidas de 1-2 jugadores).

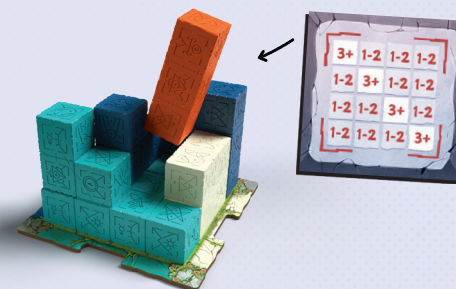
Completar una Estructura

Además, si un jugador completó la Estructura que se muestra en la tarjeta de Estructura de la partida, obtiene la **ficha de Estructura** con el valor más alto. Cada jugador solo puede conseguir 1 ficha de Estructura por partida.

TARJETAS DE ESTRUCTURA



Esta tarjeta representa la Estructura que los jugadores pueden construir para obtener puntos adicionales. Cada número señala los niveles que debe alcanzar el Monolito en cada espacio de la cuadrícula para construir la Estructura.



Un «1-2» significa Nivel 1 o Nivel 2. Un «3+» significa Nivel 3 o superior. Los jugadores pueden construir la Estructura rotada y/o espejada en cualquier dirección.

Ejemplo: después de que el jugador coloque la Piedra naranja en su Monolito, completará la Estructura que se muestra en la tarjeta, rotada. Uno de los espacios centrales tiene 4 niveles, pero eso no es un problema, porque en la tarjeta se indica este espacio como «3+». Debido a esto, toma del tablero Principal la ficha de Estructura de mayor valor.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando cualquier jugador completa el nivel superior de su Monolito (Nivel 4 en las partidas de 1-2 jugadores o Nivel 3 en las partidas de 3-4 jugadores), el juego continúa hasta que el último jugador termine su turno, para que todo el mundo haya jugado el mismo número de turnos. Entonces, la partida termina. Es posible que algunos jugadores no puedan completar su Monolito a tiempo.

Nota: en el raro caso de que no queden más Piedras en las canteras del tablero Principal o en la caja, la partida terminará inmediatamente (no se juega un turno adicional).

PUNTUACIÓN

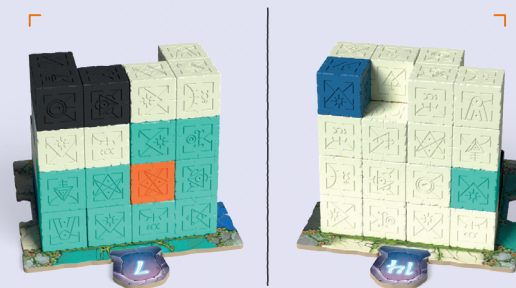
Cada jugador debe contar los cubos de cada uno de los cuatro muros exteriores de su Monolito que coinciden con el color impreso en ese margen de su tablero de Jugador.

Los cubos **no** se cuentan si solo son visibles a través de los huecos en los muros; deben ser parte del muro en sí.

Si el número total de coincidencias de un muro es igual o superior a la ficha de Profecía de la ranura correspondiente a ese lado del tablero de Jugador, conserva la ficha. Si el total es inferior, la ficha se descarta. Las Profecías que no se cumplen no proporcionan ningún punto.

Ahora, todos los jugadores suman los valores de sus **fichas de Profecía, Nivel y Estructura**. El jugador con más puntos es declarado ganador.

Nota: en caso de empate, el jugador en realizar su primer turno en último lugar durante la primera ronda de juego es declarado ganador.



Ejemplo de puntuación (partida de 2 jugadores): este jugador ha obtenido 7 puntos por el lado turquesa de su tablero, ya que hay al menos 7 cubos turquesa en el muro que tiene encima. Sin embargo, no ha conseguido ningún punto por el lado blanco de su tablero, ya que hay menos de 14 cubos blancos en ese muro; los cubos de la capa interior no cuentan para la Profecía, aunque se puedan ver desde fuera.

VARIANTE EN SOLITARIO

Para jugar a la variante en solitario, son necesarios los siguientes cambios:

- 1. Profecías limitadas:** si el jugador decide mover el Cristal y colocar una Piedra, debe elegir y descartar 1 de las fichas de Profecía del tablero Principal.
- 2. Completar un nivel:** al final del turno, si el jugador ha completado un nivel, en lugar de tomar la ficha de Nivel con el valor más alto, toma la que tiene el valor más bajo. Esto significa que gana 6 puntos cuando completa su primer nivel, después 8 por el segundo, 10 por el tercero y, finalmente, 16 puntos si consigue completar el cuatro nivel.
- 3. Final de la partida:** cuando no queden fichas de Profecía disponibles o cuando el nivel superior del Monolito haya sido completado, la partida termina y el jugador suma los puntos de todas sus fichas.

4. Consultar la puntuación obtenida en esta tabla:

Puntos	Nivel de habilidad
45 o menos	Constructor diligente
46-59	Artesano resuelto
60-69	Especialista dedicado
70-79	Arquitecto soberano
80 o más	Amo del Monolito

Diseño del juego: Phil WALKER-HARDING
Desarrollo principal del juego y reglas en solitario: Marco PORTUGAL
Desarrollo del juego: Eric M. LANG
Producción: Rebecca HO (Jefa), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, Gregory VARGHESE
Dirección artística: Mathieu HARLAUT
Ilustraciones: Davide TOSELLO
Diseño gráfico: Max DUARTE, Louise COMBAL, Matteo CERESA
Modelado: Aragorn MARKS
Corrección de textos: Jason KOEPP
Traducción: Darío AGUILAR PEREIRA
Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayó
Editor: David PRETI
Pruebas de juego: Alexandre PETEAN, Ana THEODORO, Bianca MANCINI, Caio QUINTA, Chris MORPHEW, David HARDING, Fábio CURY, Fernando COSTA, Helena DUTT-ROSS, Isabeau ZAMBRIN, Ivo RAFAEL, Jamie DUNK, Júlia FERRARI, Leo MAZZEI, Lucas MARTINI, Luiz ALVAREZ, Luiz COELHO, Marcela FABRETI, Marcial DE CARVALHO, Mauro WU, Max DUARTE, Nat VAN DER REYDEN, Pam YUMI, Patrícia BROLEZZI, Paulo ANDRADE, Rafa ORTEGA, Raquel FUKUDA, Reinaldo NARUMI, Renato GRANDO, Rod MENDES, Rodrigo SONNESSO, Vinicius SHKROMADA.

©2022 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducido sin permiso expreso. Los componentes mostrados pueden diferir de los finales. Fabricado en China.



CRÉDITOS