

# MONOLYTH

*Es ist ein Rätsel, wer diese gigantischen Konstrukte gebaut hat, aber die Götter müssen daran beteiligt gewesen sein. Wer sonst wäre in der Lage, Blöcke mit einer solchen Präzision zu platzieren? Gelehrte und Propheten erforschen seit vielen Jahren, welcher Sinn hinter diesen göttlichen Monolithen steckt. Sind es Prophezeiungen? Geschichten? Warnungen? Nur die Götter kennen die Antwort.*

*In „Monolith“ erbaut ihr euren eigenen einzigartigen Monolithen. Erzielt Punkte, indem ihr schneller als eure Mitstreitenden baut, Prophezeiungen erfüllt und bestimmte Entwürfe nachbaut.*

*Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt, und wird als Vorbild für kommende Generationen in die Geschichte eingehen!*

## SPIELMATERIAL

3X					
2X					
2X					
3X					
2X					
1X					
2X					
1X					

80 Steine (aus Kunststoff)



5 Spieltafeln



10 Entwurf-karten



14 Ebenen-plättchen



20 Prophezeiungs-plättchen



4 Entwurf-plättchen



1 Startmarker



1 Kristall-Aufsteller



1 doppelseitiger Spielplan



# AUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Dreht ihn, je nachdem, zu wie vielen ihr spielt, auf die passende Seite (erkennbar an dem Symbol auf dem Feld für die Entwurfkarte).
2. Legt die **Propheziungsplättchen**, **Ebenenplättchen** und **Entwurfplättchen** auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Legt alle nicht genutzten Plättchen zurück in die Schachtel.

**Hinweis:** Auf einigen Feldern befinden sich -Symbole. Legt dort nur Plättchen hin, wenn ihr mit der entsprechenden Personenanzahl spielt: 1 im Solospiel, 2 im Spiel zu zweit oder 4 im Spiel zu viert. Auf Felder ohne Symbol legt ihr immer Plättchen.

3. Wählt 1 **Entwurfkarte** (entscheidet gemeinsam oder wählt zufällig) und legt sie auf das Feld für die Entwurfkarte auf dem Spielplan. Legt alle nicht genutzten Entwurfkarten zurück in die Schachtel.
4. Legt alle **1-Block-Steine** in einen gemeinsamen Vorrat neben den Spielplan.
5. Stellt den **Kristall-Aufsteller** an die Einkerbung des Spielplans, die mit einem Pfeil markiert ist.
6. Legt alle übrigen **Steine** in den Schachteldeckel und mischt diese durch. Zieht **12** zufällige **Steine** und legt sie wie abgebildet an die Einkerbungen (im weiteren Verlauf als „Felder“ bezeichnet) um den Spielplan herum.
7. Jeder zieht eine zufällige **Spieltafel** und legt sie vor sich. Legt alle nicht genutzten Spieltafeln zurück in die Schachtel.
8. Wählt zufällig eine Person, die den **Startmarker** erhält.

Wer den Startmarker hat, beginnt mit dem ersten Zug. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

In deinem Zug kannst du zwischen zwei Aktionen wählen:

**Bewege den Kristall und setze einen Stein**  
(auf deine Spieltafel)

oder

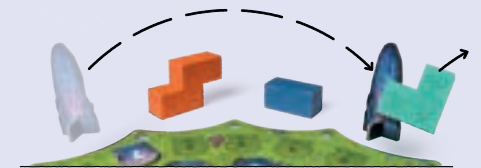
**Mache eine Propheziung**

## BEWEGE DEN KRISTALL UND SETZE EINEN STEIN

Bewege zuerst den Kristall. Du darfst ihn zwischen 1 und 4 Felder weit im Uhrzeigersinn um den Spielplan herum bewegen.

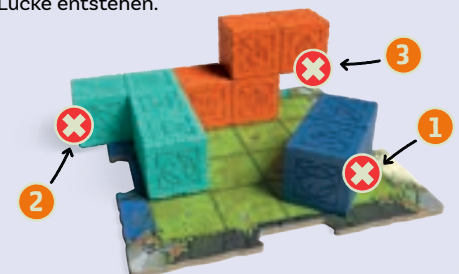
Dann hast du zwei Optionen:

- Nimm den Stein von dem Feld, auf das du den Kristall bewegt hast
- oder
- entferne diesen Stein aus dem Spiel, um dir einen 1-Block-Stein derselben Farbe aus dem gemeinsamen Vorrat zu nehmen.



Setze dann den Stein auf deine Spieltafel, wobei du folgende Regeln beachten musst:

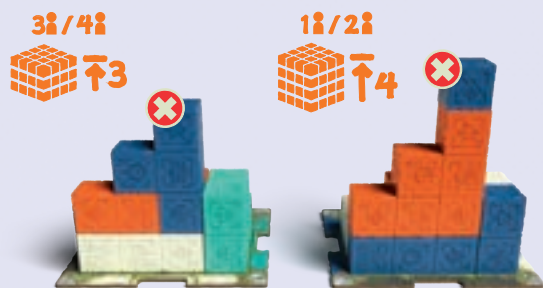
1. Der Stein muss passend auf das Raster der Spieltafel und/oder auf darunterliegende Steine gesetzt werden.
2. Der Stein darf nicht über das Raster hinausragen.
3. Unter den Blöcken des Steins darf keine Lücke entstehen.





# SPIELABLAUF

4. Der Stein muss so gesetzt werden, dass der Monolith eine bestimmte Höhe nicht überschreitet (3 Blöcke hoch im Spiel zu dritt/viert, 4 Blöcke hoch im Solospiel/Spiel zu zweit).



Du darfst dir jederzeit deine eigene Spieltafel und die Spieltafeln der Anderen anschauen. Du darfst dir sogar einen der ausliegenden Steine nehmen und an deinem Monolithen testen, bevor du dich entscheidest.

Nachdem du den Stein gesetzt hast, ziehe einen zufälligen Stein aus dem Schachteldeckel und lege ihn auf das leere Feld, auf dem zuvor der Kristall stand.

Falls sich im Schachteldeckel keine Steine mehr befinden, bleibt das Feld leer. Leere Felder werden bei der Bewegung des Kristalls nicht berücksichtigt und übersprungen.

Wenn du einen Stein ziehst, musst du den ersten Stein nehmen, den du berührst, ohne ihn dir vorher anzuschauen oder seine Form zu erfüllen!

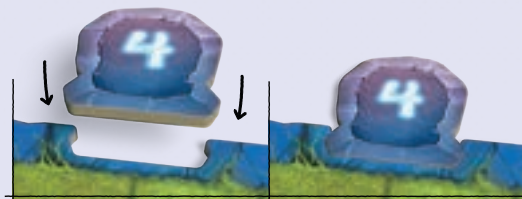
**Hinweis:** Ihr könnt auch eine Person beauftragen, die sich um das Ziehen der Steine kümmert.

Du darfst dir die Steine im Schachteldeckel jederzeit angucken, es sei denn, du musst gerade einen Stein ziehen.

**Wichtig:** Wenn du diese Aktion ausführst, **musst** du einen Stein auf deine Spieltafel setzen, **es sei denn**, kein verfügbarer Stein kann passend in deinen Monolithen gesetzt werden und es gibt keine 1-Block-Steine derselben Farbe mehr. Du **musst** trotzdem den Kristall bewegen. Entferne den Stein anschließend aus dem Spiel.

## MACHE EINE PROPHEZEIUNG

Wähle ein beliebiges Prophezeiungsplättchen vom Spielplan und stecke es in eine beliebige leere Einkerbung deiner Spieltafel. In jede Einkerbung kann immer nur ein Plättchen gesteckt werden. Du kannst Prophezeiungsplättchen nicht umstecken oder entfernen. Falls du in allen Einkerbungen Prophezeiungsplättchen hast, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen.



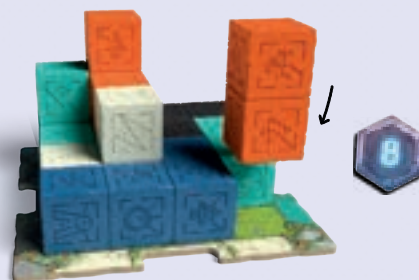
Mit Prophezeiungen kannst du am Ende des Spiels viele Punkte sammeln! Mehr dazu findest du unter „Punktwertung“ auf der nächsten Seite.

## ENDE DES ZUGS

### Eine Ebene abschließen

Überprüfe, ob du mit deinem Monolithen eine Ebene abgeschlossen hast.

Das ist immer dann der Fall, wenn alle Felder auf einer bestimmten Höhe mit Blöcken besetzt sind. Falls du eine Ebene abgeschlossen hast, nimm dir das Ebenenplättchen mit dem höchsten Wert vom Spielplan und lege es neben deine Spieltafel.

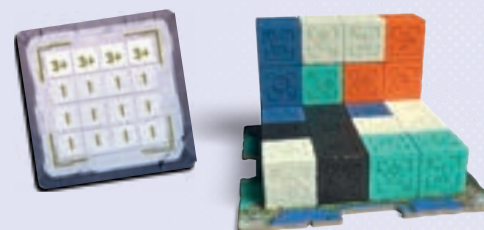


**Beispiel:** Hanna setzt den orangenen Stein wie oben abgebildet auf ihre Spieltafel. Somit sind überall auf der ersten Ebene Blöcke gesetzt, was bedeutet, dass diese Ebene abgeschlossen ist. Hanna nimmt sich das Ebenenplättchen mit dem höchsten Wert (8) vom Spielplan.

Falls du in einem Zug mehrere Ebenen abschließt, darfst du dir für jede abgeschlossene Ebene ein Plättchen nehmen. Du kannst nie mehr Ebenenplättchen haben als die maximale Höhe deines Monolithen (je nach Personenanzahl 3 oder 4 Blöcke hoch).

### Einen Entwurf umsetzen

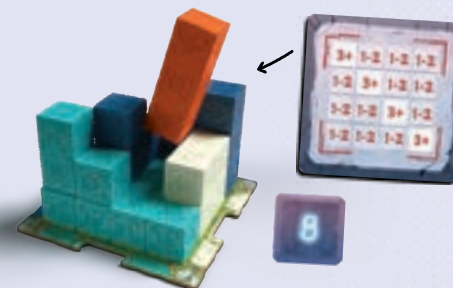
Überprüfe, ob du den Entwurf umgesetzt hast, der auf der Entwurfkarte abgebildet ist. Falls ja, nimm dir das Entwurfplättchen mit dem höchsten Wert vom Spielplan und lege es neben deine Spieltafel. Du kannst nie mehr als 1 Entwurfplättchen haben.



## ENTWURFKARTEN

Entwurfkarten zeigen eine Konstruktion, die du bauen kannst, um zusätzliche Punkte zu erhalten. Die Nummern geben an, wie hoch dein Monolith auf diesem Feld deiner Spieltafel sein muss, um die Anforderungen der Entwurfkarte zu erfüllen.

„1-2“ bedeutet, dass er 1 bis 2 Blöcke hoch sein muss, „3+“ bedeutet, dass er mindestens 3 Blöcke hoch sein muss. Du darfst deine Konstruktion auch gedreht und/oder gespiegelt bauen.



**Beispiel:** Hanna setzt den orangenen Stein wie oben abgebildet auf ihre Spieltafel. Somit hat sie den Entwurf umgesetzt (sie hat ihre Konstruktion in diesem Fall gedreht). Zwar hat das Feld mit dem orangenen Stein eine Höhe von 4, da auf der Entwurfkarte aber „3+“ angegeben ist, ist dies erlaubt. Hanna nimmt sich das Entwurfplättchen mit dem höchsten Wert (8) vom Spielplan.



# SPIELENDE

Sobald jemand von euch die höchste Ebene des eigenen Monolithen abgeschlossen hat (Ebene 4 im Solospiel/Spiel zu zweit, Ebene 3 im Spiel zu dritt/viert), spielt ihr so lange weiter, bis alle eine gleiche Anzahl an Zügen hatten. Dann ist das Spiel beendet. Es kann vorkommen, dass nicht alle ihren Monolithen abschließen können.

**Hinweis:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass weder auf Spielplan-Feldern noch im Schachteldeckel Steine sind, endet das Spiel sofort (ihr führt keine weiteren Züge mehr aus).

## PUNKTEWERTUNG

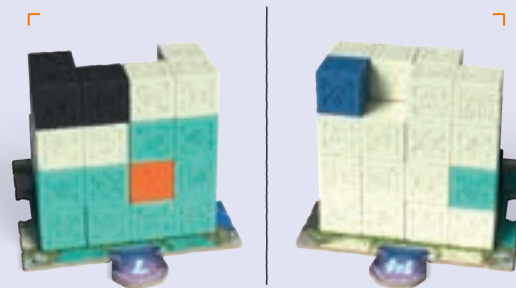
Zähle an jeder Seite deiner Spieltafel die Blöcke der Farbe, die auf dieser Seite deiner Spieltafel aufgedruckt ist.

Du darfst nur die Blöcke zählen, die sich komplett an der Außenwand dieser Seite befinden. Blöcke, die du durch Lücken sehen kannst, zählen dabei **nicht**.

Falls du mindestens so viele Blöcke gezählt hast, wie die Zahl auf dem Prophezeiungsplättchen dieser Seite anzeigt, hast du deine Prophezeiung erfüllt. Du darfst das Plättchen behalten. Andernfalls lege es ab. Eine nicht erfüllte Prophezeiung gibt dir keine Punkte!

Addiere alle Punkte aus deinen **Prophezeiungs-, Ebenen- und Entwurfplättchen** zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

**Hinweis:** Im Falle eines Unentschiedens gewinnt von den daran Beteiligten, wer in der Startreihenfolge weiter hinten ist.



**Beispiel (Spiel zu zweit):** Hanna erhält für die türkise Seite 7 Punkte, da sie mehr als 7 türkise Blöcke am Rand dieser Seite hat. Für die weiße Seite erhält sie allerdings keine Punkte, da sie nur 13 Blöcke am Rand dieser Seite hat (der weiße Würfel auf der Innenseite in der obersten Ebene zählt nicht).

# SOLOSPIEL

Für das Solospiel gelten die folgenden Regeländerungen:

- 1. Verlorene Prophezeiungen:** Falls du dich für die Aktion „Bewege den Kristall und setze einen Stein“ entscheidest, musst du anschließend 1 Prophezeiungsplättchen vom Spielplan wählen und aus dem Spiel entfernen.
- 2. Eine Ebene abschließen:** Falls du am Ende deines Zugs eine Ebene abgeschlossen hast, nimmst du dir immer das niedrigste Ebenenplättchen (anstelle des höchsten). Das bedeutet, dass du für die erste Ebene 6, die zweite Ebene 8, die dritte Ebene 10 und die vierte Ebene 16 Punkte bekommst.
- 3. Spielende:** Das Spiel endet, sobald keine Prophezeiungsplättchen mehr auf dem Spielplan sind oder du die höchste Ebene deines Monolithen abgeschlossen hast. Addiere alle Punkte aus deinen Plättchen.

## 4. Vergleiche deine Punktzahl mit der folgenden Tabelle:

Punkte	Ergebnis
bis 45	Geselle
46-59	Handwerker
60-69	Konstrukteur
70-79	Architekt
80+	Legendärer Baumeister

MEHR INFOS  
ÜBER DAS  
SPIEL FINDET  
IHR AUF  
UNSERER  
HOMEPAGE!



ASM00E.DE/PRODUKTE/MONOLITH

**Game Design:** Phil WALKER-HARDING

**Lead Game Development  
and Solo Player Rules:** Marco PORTUGAL

**Game Development:** Eric M. LANG

**Production:** Rebecca HO (Lead), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, Gregory VARGHESE

**Art Director:** Mathieu HARLAUT

**Art:** Davide TOSELLO

**Graphic Design:** Max DUARTE, Louise COMBAL, Matteo CERESA

**Sculpting:** Aragorn MARKS

**Proofreading:** Jason KOEPP

**Publisher:** David PRETI

### Playtesters:

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 MAZZE, 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. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.



CREDITS