



Szybka gra kafelkowa dla 1-4 budowniczych świata od 8 lat wzwyż

autorstwa Michaela Schachta

WPROWADZENIE

Każdy gracz za pomocą kafelków tworzy na planszy swój własny świat pełen egzotycznych zwierząt i różnorodnych krajobrazów. Wszystko dzieje się równocześnie, a przeciwnicy nie śpią. Czas biegnie nieubłaganie... Jeśli ktoś zakończy akt stworzenia odpowiednio wcześniej, może zyskać kilka punktów dodatkowych.

Po trzech rundach wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W grze zaawansowanej rozgrywkę urozmaicają cele, do których osiągnięcia dążą wszyscy gracze.

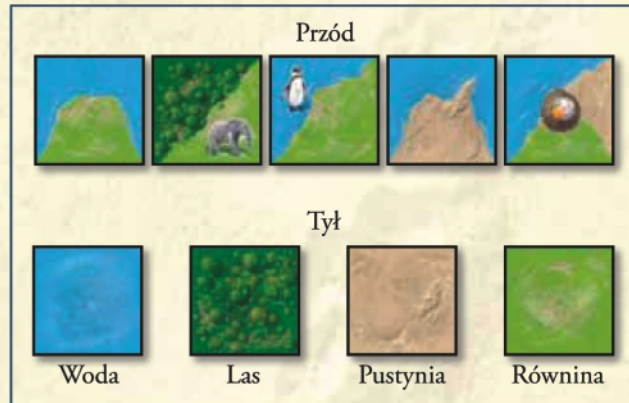
Natomiast poziom ekspercki wprowadza szereg wyzwań polegających na dodatkowych zadaniach.

ZAWARTOŚĆ

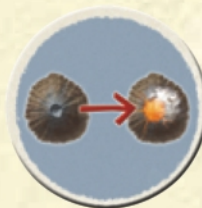
4 plansze świata (dwustronne)



136 kafelków krajobrazu (dwustronnych)



1 żeton wulkanu



4 żetony bonusowe



5 płytek celów



1 bloczek

z arkuszami punktowania



1 zegar



12 dodatkowych zadań



Uwaga: w celu ustawienia zegara, należy wykonać pełen obrót, a następnie cofnąć do wymaganej liczby minut!

3 POZIOMY ROZGRYWKI

W grę Mondo można grać na trzech poziomach trudności. Wpierw opiszemy rozgrywkę podstawową. Następnie wprowadzimy zasady gry zaawansowanej, a na końcu przedstawimy poziom ekspercki.

POZIOM PROSTY

POZIOM ZAAWANSOWANY

POZIOM EKSPERCKI

Na końcu instrukcji znajdują się także zasady gry dla jednego stwórcy świata.

POZIOM PROSTY

PRZYGOTOWANIE

Umieśćcie wszystkie kafelki krajobrazu dowolną stroną ku górze w postaci nieposortowanego luźnego stosu w zasięgu graczy. Ułóżcie żetony bonusowe, zależnie od liczby graczy, w stos w następujący sposób:

2 Graczy	3 Graczy	4 Graczy

Każdy z graczy otrzymuje 1 planszę, którą kładzie przed sobą stroną z Wodnym Światem ku górze; 1 arkusz punktowania oraz długopis (nie załączony).

Przygotujcie też żeton wulkanu oraz zegar. W grze podstawowej nie potrzebujecie płytek celów ani dodatkowych zadań. Odłóżcie je do pudełka.

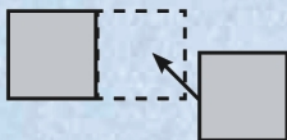
Wskazówka: 4 wyróżniające się pola na planszy graczy są istotne tylko w grze solo.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 3 rundy. Na początku każdej rundy ustawcie zegar na 7 minut, w taki sposób, aby każdy z graczy widział upływający czas. Następnie, jeden z graczy odlicza „3... 2... 1... start!”. W czasie odliczania gracze powinni mieszać luźny stos kafelków krajobrazu, po czym na sygnał „start!” powinni zaprzestać tej czynności i rozpocząć pierwszą rundę tworzenia świata.

ROZMIESZCZANIE KAFELKÓW

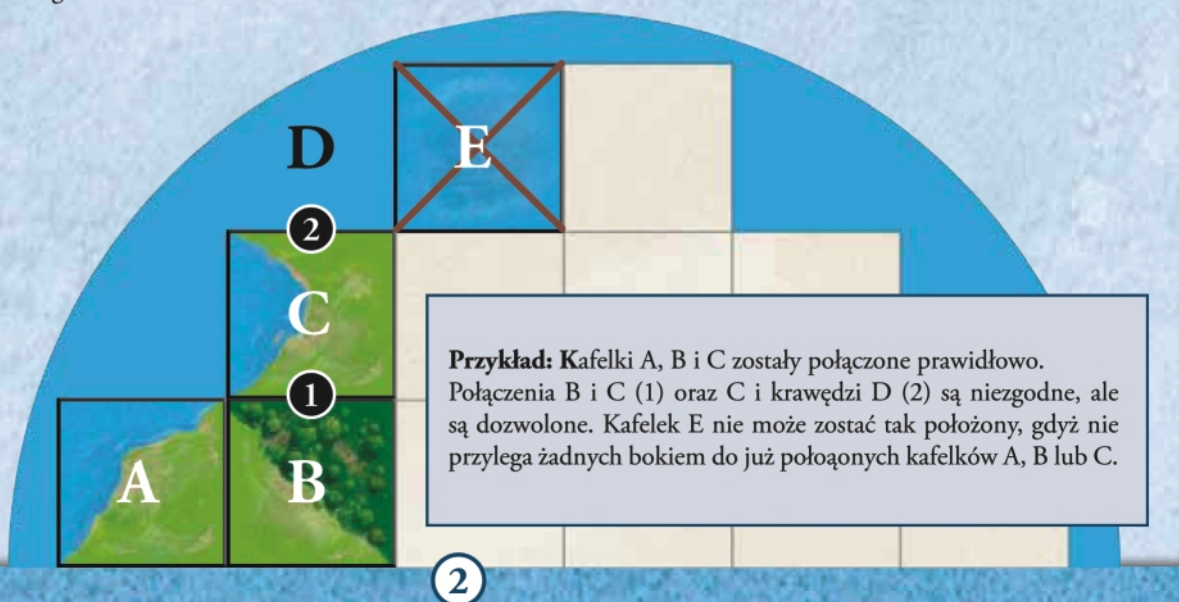
Gracze równocześnie poszukują kafelków, które chcą umieścić na swojej planszy świata. Gracz może umieścić pierwszy kafelek na dowolnym miejscu. Każdy następny kafelek musi przylegać do już wyłożonych przynajmniej jednym bokiem.



Kafelki można obracać i kłaść w dowolnym kierunku (tj. zwierzęta mogą stać bokiem lub nawet do góry nogami). Gracz powinien starać się układać kafelki w taki sposób, aby krajobrazy na bokach stykających się kafelków (lub przylegające do krawędzi planszy) się zgadzały: równiny do równin, woda do wody itd. Niemniej, niezgodność jednego lub większej liczby boków jest dozwolona! Podobnie, jeśli kafelek nie styka się z krawędzią planszy tym samym typem krajobrazu, jest to „niezgodność” dozwolona.

POZOSTAŁE ZASADY ROZMIESZCZANIA KAFELKÓW

- Każdy z graczy może używać tylko **jednej ręki**, aby przeszukiwać stos i układać kafelki na planszy.
- Gracz może rozsuwać kafelki, lecz nie może sięgać w głąb stosu.
- Gracz może **odwracać kafelki**, aby wybrać stronę, którą chce położyć kafelek na planszy.
- Gracz może trzymać w dłoni **tylko 1 kafelek** na raz.
- Po wzięciu kafełka gracz może zarówno umieścić go na **planszy** jak i odłożyć z powrotem na **stos**.
- Gracz nie może **usuwać, obracać, ani przesuwać** kafelków już umieszczonych na planszy.
- Gracz może kłaść kafelki tylko na **wolnych polach** planszy, nigdy na innych kafelkach.



KONIEC AKTU STWORZENIA

Gracz może **zakończyć** akt stworzenia świata w dowolnym momencie rundy nawet przed upływem wyznaczonego czasu. Może to zrobić bez względu na to, czy na jego planszy zostały jeszcze **wolne miejsca**. Aby to uczynić bierze wierzchni **żeton bonusowy** (o największej wartości) i kładzie przed sobą. Od tej chwili nie może już uczestniczyć w bieżącej rundzie!

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy **wszyscy** gracze zakończą **akt stworzenia** lub gdy **skończy się czas**. W momencie skończenia się czasu gracze jeszcze uczestniczący w grze zaprzestają wszelkich akcji. Nie mogą wziąć do ręki ani kafelka, ani żetonu bonusowego. Jeżeli w momencie wyczerpania się czasu gracz trzyma w dłoni kafelek musi go odłożyć na stos. Jeśli natomiast trzyma żeton bonusowy może go położyć przed sobą.

Następnie odbywa się **punktowanie**.

PUNKTOWANIE

Używając specjalnego arkusza podliczcie punkty zdobyte przez graczy. Po pierwszej rundzie użyjcie Kolumny A, po drugiej Kolumny B, a po ostatniej Kolumny C.



Każde **zwierzę** zawsze przynosi **1 pkt.**



Każdy **obszar jednolitego krajobrazu**, który jest całkowicie **otoczony** innymi rodzajami krajobrazu bez „niezgodności” połączeń przynosi **2 pkt.** Wyjątek: obszary wodne nie przynoszą punktów. (*Podpowiedź: zalecamy podliczanie względem rodzajów, wpięru wszystkie pustynie, potem lasy itd.*)



Żeton bonusowy jest wart **tyle punktów**, ile wskazuje.



W grze podstawowej pomińcie **punktowanie celów** (patrz *Poziom zaawansowany*).



W grze podstawowej i zaawansowanej pomińcie **dodatkowe zadania** (patrz *Poziom ekspercki*).



Gracz z **największą** liczbą **czynnych wulkanów** otrzymuje **minus 1 punkt** za każdy z nich. Jeżeli występuje remis wszyscy remisujący gracze otrzymują całość należnych punktów ujemnych. Podczas pierwszej rundy wygasłe wulkany nie są brane pod uwagę (*patrz Następna runda*).



czynny



wygasły



Za każde **puste miejsce** na planszy gracz otrzymuje **minus 1 pkt.** Każda „niezgodność” między sąsiadującymi kafelkami to także **minus 1 pkt.** Puste miejsce nie stanowi „niezgodności”, przynosi zatem tylko jeden punkt ujemny.



Przykład: Marysia posiada 6 zwierząt, za które otrzymuje 6pkt. Na planszy posiada 4 całkowicie (i bez „niezgodności”) otoczone obszary: 2 pustynie (A), 1 las (B) i 1 równinę (C), które przynoszą jej w sumie 8 pkt. Dwa obszary (D) są otoczone, lecz występuje „niezgodność” w połączeniu (E). Podobnie jest z obszarami (F). Równina (G) nie jest całkowicie otoczona. Wodne obszary z zasady nie przynoszą punktów (H). Za żeton bonusowy Marysia otrzymuje 2 punkty (I).

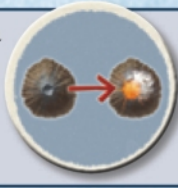
Punktacja wulkanów: Marysia ma 4 czynne wulkany (w pierwszej rundzie nie musi się przejmować dwoma wygasłymi wulkanami). Jeden z graczy, Grażyna, ma 5 czynnych wulkanów, tak więc to ona otrzymuje minus 5 punktów.

Marysia otrzymuje jeszcze minus 1 pkt. za puste miejsce na planszy (J), a także 4 kolejne punkty ujemne za „niezgodności” (K).

NASTĘPNA RUNDA

Gracz, który we właśnie zakończonej rundzie **zdołał najwięcej punktów** otrzymuje **żeton wulkanu**. W przypadku remisu uznaje się, że żeton otrzymali wszyscy remisujący gracze. W **następnej** rundzie gracz ten (gracze) punktują **wygasłe** wulkany tak, jakby były **czynne!**

W poprzednim **przykładzie**, gdyby Marysia posiadała żeton wulkanu, dysponowałaby 6 wulkanami, 4 czynnymi i 2 wygasłymi. Miałaby zatem więcej wulkanów niż Grażyna i to ona otrzymałaby minus 6 pkt.



Po punktowaniu wszystkie kafelki oraz żetony bonusowe umieścić z powrotem pośrodku stołu tak, jak na początku rozgrywki. Nastawcie zegar ponownie na 7 minut i rozegrajcie kolejną rundę tak jak poprzednią.

KONIEC GRY

Po trzech rundach, dodajcie punkty z kolumn A, B i C. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



POZIOM ZAAWANSOWANY

Stosuje się zasady **gry podstawowej** z poniższymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE

Potasujcie **5 płytek celów** i umieśćcie je **zakryte** w stosie niedaleko strefy rozgrywki. **Odwróćcie wierzchni żeton**.

PRZEBIEG GRY

Na początku każdej rundy ustawcie zegar na **6 minut**.

PUNKTOWANIE

Cele mogą przynieść graczom zarówno punkty dodatnie jak i ujemne. Jeśli któryś z graczy okazał się najlepszy w realizacji celu otrzymuje **4 pkt.** Jeśli więcej graczy okazało się **najlepszymi** – wszyscy oni otrzymują **4 pkt.** Z kolei gracz, który okazał się **najgorszy** względem wszystkich pozostałych otrzymuje **minus 4pkt.** W przypadku remisu, wszyscy remisujący otrzymują **minus 4 pkt.** Jeśli wszyscy gracze uzyskali taki sam wynik, nie przyznaje się żadnych punktów.

NASTĘPNA RUNDA

Odlóżcie rozegrany cel do pudełka i odkryjcie kolejny wierzchni ze stosu.

OPIS CELÓW



Najwięcej obszarów

Gracz z największą liczbą zamkniętych obszarów otrzymuje 4 pkt., gracz z najmniejszą ich liczbą otrzymuje minus 4 pkt. Liczą się tylko całkowicie otoczone obszary, bez „niezgodności”. Obszary wodne się nie liczą.



Najwięcej jezior

Gracz z największą liczbą jezior otrzymuje 4 pkt., gracz z najmniejszą ich liczbą otrzymuje minus 4 pkt. Jeziorem nazywamy całkowicie otoczony łądem obszar wodny, bez „niezgodności”.



Najwięcej zwierząt wodnych

Gracz z największą liczbą zwierząt wodnych otrzymuje 4 pkt., gracz z najmniejszą ich liczbą otrzymuje minus 4 pkt.



Największe jezioro

Gracze zliczają liczbę kafelków tworzących ich największe jezioro (całkowicie otoczony łądem obszar wodny, bez „niezgodności”). Gracz z największą liczbą kafelków jeziora otrzymuje 4 pkt., gracz z najmniejszą ich liczbą (wliczając 0) otrzymuje minus 4 pkt.



Największy las

Gracze zliczają liczbę kafelków tworzących ich największy i całkowicie otoczony bez „niezgodności” obszar leśny. Gracz z największą liczbą kafelków lasu otrzymuje 4 pkt., gracz z najmniejszą ich liczbą (wliczając 0) otrzymuje minus 4 pkt.

POZIOM EKSPERCKI

Stosuje się zasady gry podstawowej oraz poziomu zaawansowanego z poniższymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE

Potasujcie 12 żetonów dodatkowych zadań i utwórzcie z nich zakryty stos. Odkryjcie liczbę żetonów równą dwukrotnej liczbie graczy i połóżcie w zasięgu wszystkich graczy. Przykład: w grze trzyosobowej należy odkryć 6 dodatkowych zadań.

PRZEBIEG GRY

Na początku każdej rundy nastawcie zegar na 5 minut.

Podczas rundy gracz może wziąć i umieścić przed sobą do 2 żetonów dodatkowych zadań. Zabrzanych w ten sposób żetonów gracz nie może odrzucić, ani inny gracz nie może ich przejąć. Żetony pozostają zatem u gracza do końca rundy.

Gracz może wziąć żeton zadania bez względu na to, czy już go wypełnił.

Może jednak wziąć swoje pierwsze zadanie nie wcześniej niż po wyłożeniu na planszę trzech kafelków. Wzięcie żetonów zadań nie jest obowiązkowe. Gdy gracz zakończy akt stworzenia nie może już wziąć żetonu dodatkowego zadania.

PUNKTOWANIE

Dodatkowe zadanie przynosi punkty tylko graczowi, który je wziął. Jeśli gracz wypełnił zadanie otrzymuje tyle punktów, ile wskazano w zadaniu. Jeśli zadania nie wypełnił – otrzymuje tyle samo punktów ujemnych.

NASTĘPNA RUNDA

Potasujcie wszystkie 12 zadań i ponownie odkryjcie dwa razy więcej zadań niż wynosi liczba graczy.

WYJAŚNIENIE ZADAŃ DODATKOWYCH



Bizony

Gracz posiada co najmniej 3 bizony na jednej równinie (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Słonie

Gracz posiada co najmniej 3 słonie na jednej równinie (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Pandy

Gracz posiada co najmniej 3 pandy w jednym lesie (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Papugi

Gracz posiada co najmniej 3 papugi w jednym lesie (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Węże

Gracz posiada co najmniej 3 węże na jednej pustyni (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Skorpiony

Gracz posiada co najmniej 3 skorpiony na jednej pustyni (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Zwierzęta równinne

Gracz posiada przynajmniej po jednym z 4 różnych zwierząt równinnych na jednym obszarze (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Zwierzęta leśne

Gracz posiada przynajmniej po jednym z 4 różnych zwierząt leśnych na jednym obszarze (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Zwierzęta pustynne

Gracz posiada przynajmniej po jednym z 4 różnych zwierząt pustynnych na jednym obszarze (obszar zamknięty, bez „niezgodności”).



Doskonałość

W wyznaczonym czasie gracz zapełnił planszę w sposób całkowicie wolny od „niezgodności” (wliczając połączenia kafelków z krawędziami planszy), nie pozostawiając żadnych pustych miejsc.



Na czas

W wyznaczonym czasie gracz zapełnił planszę nie pozostawiając pustych miejsc. Dopuszczone są „niezgodności”.



Pierwszy

Gracz jako pierwszy zakończył akt stworzenia (zabrał żeton bonusowy o wartości 4pkt.)

WARIANT SOLO

Chciałbyś zagrać w Mondo, ale nie masz z kim? Zatem graj **samemu!** Zastosuj zasady **gry podstawowej** z poniższymi zmianami:

Przygotowanie

Żeton **bonusowe** oraz **arkusze punktacji** odłóż do pudełka, a **żeton wulkanu** połóż obok planszy.

Weź **4 losowe kafelki** i umieść je także **losowo** na 4 specjalnych miejscach na planszy, które nieznacznie różnią się od pozostałych kolorem. Połóż kafelki tą **stroną do góry**, która ukazuje co najmniej 2 różne typy krajobrazu. Jeśli wśród losowo dobranych kafelków znajdują się kafelki z **wulkanami** (czynnymi bądź wygasłymi) wymień je na nowe kafelki, aby cztery początkowe kafelki **nie posiadały wulkanów**.

Pomieszaj pozostałe kafelki, następnie wybierz stopień trudności i nastaw odpowiednio zegar:

Łatwy	10 Minut
Średni	6 Minut
Trudny	5 Minut

Rozmieszczanie kafelków

W grze solo mają zastosowanie **wszystkie standardowe zasady** rozmieszczania kafelków. Pierwszy dokładany kafelek może zostać umieszczony obok dowolnego z czterech startowych kafelków. Każdy kolejny może zostać umieszczony obok dowolnego kafełka znajdującego się już na planszy.

Punktowanie

W grze solo Twoim zadaniem jest zdobycie jak **najmniejszej liczby punktów ujemnych**. Gracz **nie otrzymuje punktów dodatnich**, ani za zwierzęta, ani za krajobrazy. Otrzymuje natomiast **punkty ujemne** dokładnie w taki sposób, jak w grze wieloosobowej, tj. za niezgodności, puste miejsca oraz wulkany. Każdy wulkan, czynny czy wygasły, przynosi graczowi **minus 1 punkt**. Gracz wygrywa jeśli **nie przekroczy** określonej liczby punktów ujemnych:

Łatwy	3 punkty ujemne
Średni	2 punkty ujemne
Trudny	1 punkt ujemny

Gra solo trwa tylko jedną rundę (możesz jednak rozegrać tyle rozgrywek pod rząd, ile chcesz).

WARIANTY

Wyrównanie szans

Jeżeli nie wszyscy gracze biorący udział w rozgrywce posiadają taki sam poziom doświadczenia można wyrównać szanse stosując następującą zasadę. W grze nie używa się żetonów wulkanów, w zamian gracze doświadczeni otrzymują po 1pkt. ujemnym za każdy czynny wulkan na swojej planszy. Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów ujemnych za wulkany. Jeśli gracze chcą zwiększyć ułatwienie dla mniej doświadczonych spośród nich mogą umówić się, że także wygasłe wulkany przyniosą po punkcie ujemnym tym bardziej doświadczonym.

Po drugiej stronie świata

Druga strona świata (planszy) oferuje kolejne urozmaicenia. Można jej użyć na każdym stopniu trudności, a także w wariantcie solowym. Obszary, w których skład wchodzi krawędzie planszy traktowane są jako zamknięte od strony tej krawędzi. Wodne obszary nadal nie przynoszą punktów. Nie liczą się także jeziora, jeśli w skład obszaru wchodzi wodna krawędź planszy.

Krótszy czas

Po osiągnięciu pewnej praktyki gracze mogą się umówić, aby runda trwała krócej, np. 4 minuty.

Gra z dziećmi

Jeśli w rozgrywce uczestniczą dzieci poniżej rekomendowanego wieku zastosujcie zasady gry podstawowej z wydłużonym czasem i uproszczoną punktacją.

Ukryty zegar

Ustawcie zegar tak, aby żaden z graczy nie widział upływającego czasu.

Więcej wariantów na stronie www.pegasus.de/mondo oraz www.rebel.pl/go/Mondo

WSKAZÓWKI

- W wolnej chwili przejrzyj wszystkie kafelki. Znajdują się na nich 1, 2 lub 3 rodzaje krajobrazu w różnych kombinacjach, ale nie we wszystkich! W grze nie występują kafelki z 4 rodzajami krajobrazu.
- Dla każdego z czterech rodzajów krajobrazu występują cztery gatunki zwierząt.
- Jeśli twój rozwój na planszy utknął w martwym punkcie, spróbuj się rozwijać od innej strony. Kafelek, na którym ci zależy być może został już użyty przez innego gracza.
- Czasem warto układać kafelki z „niezgodnościami”, jeśli zyski punktowe przewyższą karę za błędy.
- Gdy czas dobiega końca lepszym rozwiązaniem może się okazać pozostawienie kilku miejsc pustych na planszy, w zamian zabranie żetonu bonusowego o wyższej wartości.
- W grze zaawansowanej i eksperckiej nie koncentruj się zbytnio na celach i zadaniach dodatkowych, gdyż możesz stracić z oczu całościowy obraz twojego świata i punkty podstawowe.

AUTORZY

Autor gry: Michael Schacht (www.michaelschacht.net)

Ilustrator: Oliver Freudenreich (www.freudenreich-grafik.de)

Projekt graficzny: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

Realizacja projektu: Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Wydawca: Wydawnictwo Rebel, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, www.wydawnictwo.rebel.pl na licencji Pegasus Spiele GmbH.

Copyright (c) 2011 Pegasus Spiele GmbH.

Wszystkie prawa zastrzeżone. W przypadku uwag, pytań sugestii, prosimy o kontakt pod adresem: wydawnictwo@rebel.pl

Tłumaczenie dla Rebel.pl
Monika Żabicka

 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier


Pegasus Spiele