



Egy gyors lapka lerakós játék 1-4, 8 évnél idősebb játékos számára Michael Schacht-tól

BEVEZETŐ

Minden játékos a saját világát építgeti különböző tájtypus lapkákkal és egzotikus állatokkal. Mivel az építgetést minden játékos egyszerre végzi, ezért nagyon oda kell figyelni a többiekre és arra, hogy ki ne fussunk az időből. A fordulót a kiszabott idő lejárta előtt be lehet fejezni és így lehetőség van bónusz pontok gyűjtésére is. Az nyer, aki a játék három fordulója során a legtöbb pontot gyűjtötte.

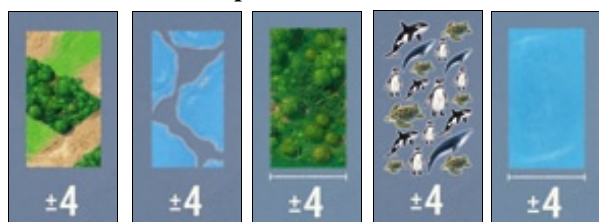
A haladó szinten pontozás módosító lapkák kerülnek játékba és ezzel növelik az izgalmakat. A mester szinten a játékosok új kihívásokkal szembesülnek a vállalható plusz feladatok révén.

TARTOZÉKOK

4 kétoldalú játéktábla



5 pontozás módosító



12 plusz feladat lap



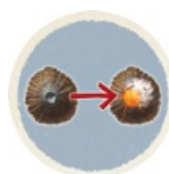
136 táj lapka (kétoldalú)

példák az egyik oldalra



példák a másik oldalra

Tűzhányó zseton



4 bónusz pont zseton



Pontozó lapok



Egy időzítő



Megjegyzés: a beállításához az időzítőt teljesen körbe kell fordítani, majd visszafelé tekerve kell beállítani a kívánt perct

SZINTEK

A játékot 3 különböző nehézségi fokozatban lehet játszani. Először a kezdő szintet ismertetjük, majd a haladóknak szóló szabály következik, végül pedig a mester szintre vonatkozóak.

KEZDŐ SZINT

HALADÓ SZINT

MESTER SZINT

A szabálykönyv végén pedig megtalálható, hogyan játszunk egyedül a Mondóval.

KEZDŐ SZINT

ELŐKÉSZÜLETEK

A táj lapkák összekeverve, egy kupacba – azaz nem rendezett toronyba, hanem lazán szétszórva - az asztal közepére kerülnek, úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse őket. A **bónusz korongok** száma a partiban résztvevő játékosok számától függően változik és sorba is kell rendezni a korongokat egy toronyba a következőképpen (mindenhol a 4-es van felül):

2 JÁTÉKOS	3 JÁTÉKOS	4 JÁTÉKOS
4 2	4 3 2	4 3 2 1

Ezt a tornyot is úgy kell elhelyezni, hogy mindenki könnyen elérhesse.

A JÁTÉK MENETE

A játék 3 fordulóig tart. Minden forduló elején az időzítőt **7 percre** kell beállítani és úgy kell elhelyezni, hogy minden játékos jól láthassa mennyi idő van még hátra. Valaki **elkezd visszaszámolni** 3-tól (3..2..1.. Mehet!). A visszaszámlálás alatt a játékosok összekeverik a közepre tett **táj lapkákat**. A "Mehet" elhangzásakor mindenki abbahagyja a keverést és a forduló elkezdődik.

A LAPKÁK LERAKÁSA

A forduló kezdetétől mindenki **egyszerre** keresgél a táj lapkák között és keresi azt, amelyet le szeretne tenni a táblájára. Az első lapkát a táblán bárhová le lehet tenni, a további lapkáknak azonban legalább egy oldalukkal érintkezniük kell egy, már korábban letett lapkához.

A lapka **irányítottsága szabadon választható** (azaz az állatok állhatnak fejjel lefelé is) A lapkák széleit **lehetőleg igazítani** kell a szomszédos lapkák széleihez: azaz pl. a lapka síkság oldala olyan helyre kerüljön, ahol a szomszédos lapka megfelelő oldala szintén síkság, vagy a vizes oldala olyan szomszédos lapkához kerüljön amelynek megfelelő oldala szintén vizet ábrázol és így tovább. **Azonban ez nem kötelező**, megengedett a lapkák olyan lerakása is, hogy az oldalak nem egyeznek a szomszédos lapkák oldalaival, akár egyel akár többel sem. Minden olyan él, ahol két nem azonos táj típus találkozik **hibának** számít. Hasonlóan, olyan lapka lerakása esetében, amely a táblán látható terület széléhez kapcsolódik egy vagy több éllel, akkor minden olyan él, amely nem egyezik meg a tábla szélével szintén **hibának** veendő.

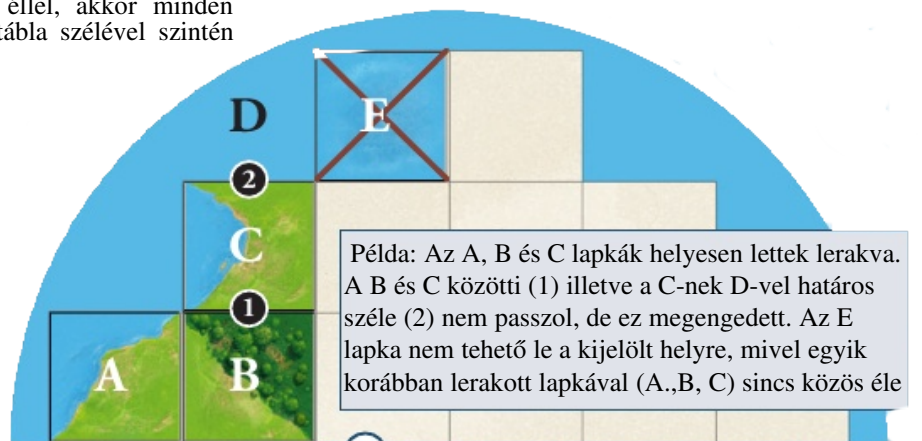
Minden játékos kap **egy játéktáblát**, majd a vizes oldalával felfelé lerakja maga elé. Ezután mindenki kap **egy pontozó lapot** és **egy tollat**. (A toll nem tartozik a játékhoz)

A **vulkán zseton** és az **időzítő** is kelleni fog. Viszont a kezdő szintű játékban nincs szükség a **pontozás módosítókra** és a **kiegészítő feladat lapokra**. Ezek visszakerülnek a dobozba.

Megjegyzés: A táblákon négy mező ki van emelve, ezeknek csak az egyszemélyes partikban van jelentőségük.

TOVÁBBI LERAKÁSI SZABÁLYOK

- A lapkák közötti keresgéléshez és a lapka lerakásához **mindenki csak az egyik kezét** használhatja.
- A lapkák kijebb mozgathatóak a kupacból, de lapkát beljebb tolni, elrejtteni a kupacba nem lehet.
- Mivel a lapkáknak a két oldala mindig más, **ezért a lapkákat meg lehet fordítani**. A játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik oldalával felfelé teszi le a lapkát a táblájára.
- A játékos **egyszerre csak egy lapkát foghat a kezébe**.
- A játékos a kezében lévő lapkát vagy a **közös kupacba** vagy a **saját táblájára** teheti le.
- A már lerakott lapkákat **nem lehet forgatni, visszavenni** illetve **levenni** a tábláról.
- A lapkát **csak üres mezőre** lehet tenni, már lent lévő lapkára nem lehet rátenni.



BEFEJEZÉS IDŐ ELŐTT

Az időzítő **lejárt** előtt a játékos **bármikor befejezheti** az adott fordulót, még akkor is, ha maradt **üres mező** a tábláján. Ha a játékos úgy dönt, befejezi a fordulóját, akkor nincs más dolga, mint elvenni a **bónusz korongok** tornyából a legfelsőt és azt maga elé teszi. Ezután azonban a játékos már nem csatlakozhat be újra a játék adott fordulójába.

A FORDULÓ VÉGE

A forduló véget ér, ha minden játékos az **idő lejárt** előtt **befejezte** a tábláját vagy **elfogyott a rendelkezésre álló idő**. Ha az utóbbi eset történik, akkor mindenkinek be kell fejeznie a cselekvését. A játékos ezután nem csinálhat semmit (még bónusz korongot se vehet el) és nem is tehet le lapkát a táblájára. Ha a játékos kezében éppen egy táj lapka van, amikor az idő lejárt, akkor vissza kell tennie a középső kupacba a lapkát. Ha a játékos kezében bónusz korong van, akkor azt leteheti maga elé. Ezután következik a **pontozás**.

PONTOZÁS

Össze kell számolni, hogy a játékosok mennyi **pontot** gyűjtöttek a forduló során a lentebb felsorolt kategóriánként. Az így kapott pontszámot a **pontozó lap** megfelelő helyére kell beírni: az első fordulóban az A oszlopba, a másodikban a B-be és az utolsó forduló végén pedig a C-be.



Minden állat plusz 1 pontot ér.



Minden **körbezárt, összefüggő, hiba nélküli tájegység*** plusz 2 pontot ér. Kivétel: a **tavakért**** nem jár a pont (Ötlet: az összeszámolásnál egyszerűbb, ha mindig az azonos típusú tájegységeket számoljuk egymás után)



A **bónusz zseton** annyi **plusz pontot** ér amennyit mutat.



A **pontozás módosítók** a kezdő szintű játékban nem szerepelnek.



A **kiegészítő feladat lapok** sem számítanak a kezdő szinten.

A tábla szélén lévő vízzel határos olyan lapkák, amelyek a tábla széle felé vizes oldalukkal kapcsolódnak, szintén nem számítanak tájegységnek és tavaknak sem.



A **legtöbb aktív vulkán**nal rendelkező játékos **1 mínusz pontot** kap minden egyes aktív vulkánja után. Döntetlen esetén, a legtöbb aktív vulkánnal rendelkező játékosok, mindannyian megkapják a mínusz pontokat. Az **inaktív vulkánok az első fordulóban nem számítanak** (lásd Következő forduló rész).



aktív tūzhányó



szunnyadó tūzhányó



Minden **üres mező** után a játékosok **1 mínusz pontot** kapnak. **Minden** egyes olyan **élért, ahol két szomszédos lapka nem egyezik szintén 1 mínusz pont** jár. Az üres mezőkkel határos élek nem számítanak hibának, tehát egy üres mezőért csak mínusz 1 pont járhat.

*tájegység az azonos típusú táj lapkákból (sivatag, erdő, stb) álló terület

**a tó olyan tájegység, amely vízfelszínt tartalmazó táj lapkákból áll.



Példa: Jázminnak 6 állatfigurája van a lapkákon és így 6 pontot kap. A tábláján 4 olyan körbezárt, összefüggő tájegység látható, amelyben minden él passzol egymáshoz: 2 sivatag(A), 1 erdő (B) és 1 síkság(C), ezekért további 8 plusz pontot kap. A két D-vel jelölt tájegység körbezárt ugyan, de az E-vel jelölt élnél nem passzol a két lapka. Az F szintén hibás, a G tájegység nincs körbezárva. A H-val jelölt tó és tenger a szabály szerint nem számítanak. Az I bónusz zsetonért Jázmin további 2 pontot kap.

Vulkánok: Jázminnak 4 aktív tūzhányója van (Az első fordulóban nem kell figyelembe vennie a szunnyadó vulkánokat). Mivel Vilhelminának 5 aktív vulkánja van, így Jázmin nem kap mínusz pontot, Vilhelmina viszont igen.

Jázmin további mínusz pontot kap az üres mezőért (J) és a 4 K-val jelölt hibás élért.

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

A fordulóban **legtöbb pontot nyert játékos** megkapja a vulkán zsetont. Ha több játékos végez az élen, akkor a zseton mindegyikükre hatással van. A **következő fordulóban** ugyanis ennek a játékosnak (vagy játékosoknak) az **inaktív** vulkánjai is **aktívnak** fognak számítani!

Az **előző példát** folytatva, ha Jázminnál lett volna a vulkán zseton, akkor 6 tűzhányót kellett volna beszámítania, 4 aktívát és 2 szunnyadót. És ezzel több vulkánja lett volna, mint Vilhelminának és ő kapta volna a 6 mínusz pontot.

Az összes táj lapkát és bónusz korongot vissza kell tenni középre, úgy ahogy a játék elején. Az időzítőt ismét 7 percre kell beállítani, majd kezdődhet a következő forduló.

A JÁTÉK VÉGE

A harmadik forduló után össze kell adni az A, B és C oszlopban látható pontokat. **Aki a legtöbbet szerezte**, az nyert. Egyenlőség esetén mindenki nyert, aki elől végzett.



HALADÓ SZINT

A **kezdő szint** szabályai érvényesek a következő **kiegészítésekkel**:

ELŐKÉSZÜLETEK

Az **5 pontozás módosítót** meg kell keverni majd a belőlük, **képpel lefelé** képzett torony legfelső lapkáját meg kell fordítani.

JÁTÉK MENETE

Az időzítőt **6 percre** kell beállítani.

PONTOZÁS

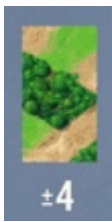
A **felfordított pontozás módosító minden** játékosra érvényes: ha csak egy játékos lett az első a lapon látható kitételben, akkor 4 pontot kap. Ha több játékosnak sikerült, akkor mindannyian megkapják a 4 pontot. Az a játékos, aki utolsó lett mínusz 4 pontot kap. Ha többen osztoznak az utolsó helyen, akkor mindannyian megkapják a mínusz 4 pontot.

Ha mindenki ugyanannyit ért el, akkor nincs hatása a pontozás módosítónak.

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

A pontozás módosítót vissza kell tenni a kupac aljára és egy újat kell felfordítani.

A PONTOZÁS MÓDOSÍTÓK



A legtöbb tájegység: Az a játékos, akinek a legtöbb tájegysége van plusz 4, míg az akinek a legkevesebb mínusz 4 pontot kap. Csak azok a tájegységek számítanak, amelyek nem tavak illetve körbezártak, össze-

függők és a tájegység minden éle passzol egymáshoz.



A legtöbb tó: Az a játékos, akinek a legtöbb tava van plusz 4, míg az a játékos akinek a legkevesebb, mínusz 4 pontot kap. A tó egy olyan összefüggő, körbezárt vízi tájegység, amelyben minden él passzol egymáshoz és teljesen körülveszi a szárazföld.



A legtöbb vízi állat: Az a játékos, akinek a tábláján a legtöbb vízi állat van plusz 4, míg az a játékos, akinek a legkevesebb mínusz 4 pontot kap.



Legnagyobb tó: Mindenki megnézi mekkora a saját legnagyobb tava (vízi tájegysége, lásd A legtöbb tó-nál). Nem az összterület számít, hanem az, hogy a tó hány lapkából áll össze. A legnagyobb tóval rendelkező játékos plusz 4, míg a legkisebbel (0-át is beleértve) mínusz 4 pontot kap.



Legnagyobb erdő: Mindenki megnézi mekkora a legnagyobb egybefüggő, teljesen körülzárt erdős területe, amelyben minden él passzol egymáshoz. A legnagyobb tóhoz hasonlóan itt sem a terület nagysága számít, hanem hogy hány lapkából áll az erdőség. A legnagyobb erdővel rendelkező játékos plusz 4, míg a legkisebbel (0-át is beleértve) mínusz 4 pontot kap.

A kezdő és a haladó szintű játék szabályai a következőkkel egészítődnek ki:

ELŐKÉSZÜLETEK

A 12 kiegészítő feladat lapot meg kell keverni és képpel lefelé félre kell tenni, majd kétszer annyit kell felfordítani, mint ahány játékos van. Ezután képpel felfelé úgy kell elhelyezni a felcsapott lapokat, hogy minden játékos könnyen elérhesse. Például: egy 3 fős játékban 6 ilyen lapot kell felfordítani.

JÁTÉK MENETE

Az időzítőt minden forduló elején 5 percre kell beállítani.

A forduló alatt a játékosok felvehetnek legfeljebb 2 kiegészítő feladat lapot, amelyeket maguk elé tesznek. Ezek a lapok egészen a forduló végéig ott maradnak előttük. A kiegészítő feladat lapokat a játékos akkor is felveheti, ha nem tudja teljesíteni a a lapon látható feltételt. A játékosok az első

kiegészítő feladat lapot csak akkor vehetik el, ha már legalább 3 lapkát leraktak a táblájukra. A kiegészítő feladat lapok felvétele nem kötelező. Ha a játékos a rendelkezésre álló idő lejárta előtt befejezte a fordulót, akkor már nem vehet el ilyen plusz feladat lapot.

PONTOZÁS

A pontozásnál a kiegészítő feladatokért járó pontokat csak az a játékos kapja meg, aki felvette az adott feladatot. Ha a játékos teljesítette a felvett lapo(ko)n látható feladato(ka)t, akkor annyi plusz pontot kap, amennyi fel van tüntetve a feladat kártyán. Ha nem sikerült teljesíteni az adott célkitűzést, akkor annyi mínusz pontot kap, amennyi a kártyán látható.

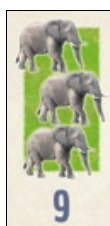
KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Mind a 12 plusz feladat kártyát meg kell keverni és ismét kétszer annyit kell felfordítani ahány játékos van.

A PLUSZ FELADATOK



Bövények: Legalább 3 bövény legyen egy olyan összefüggő, körülzárt tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Elefántok: Legalább 3 elefánt legyen egy olyan összefüggő, körülzárt tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Pandák: Legalább 3 panda legyen egy olyan összefüggő, körülzárt tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Papagájok: Legalább 3 papagáj legyen egy olyan összefüggő, körülzárt tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Kígyók: Legalább 3 kígyó legyen egy olyan összefüggő, körülzárt tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Skorpiók: Legalább 3 skorpió legyen egy olyan összefüggő, körülzárt tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



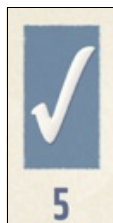
Síksági állatok: Mind a 4 különböző síksági állatfaj szerepeljen egy olyan körbezárt, összefüggő tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Erdei állatok: Mind a 4 különböző erdei állatfaj szerepeljen egy olyan körbezárt, összefüggő tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Sivatagi állatok: Mind a 4 különböző sivatagi állatfaj szerepeljen egy olyan körbezárt, összefüggő tájegységen, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Tökéletes: Olyan üres helyek nélküli tábla létrehozása a megengedett időn belül, amelyben minden él passzol egymáshoz.



Időben: Teljesen lefedett tábla a megengedett időn belül. A táblán lehetnek olyan élek, amelyek nem passzolnak egymáshoz.



Első: Az idő lejárta előtt elsőként befejezni a táblát (azaz a 4-es bónusz zseton felvétele)

MONDO EGYEDÜL

Mondo-zni akarsz, de senki sincs akivel leülhetnél egy partira? Akkor játssz egyedül! Ehhez a **kezdő játék** szabályait a következőképpen kell **módosítani**:

Előkészületek:

A bónusz korongokra és a pontozó lapra nincs szükség, vissza-mehetnek a dobozba. A vulkán zsetonra viszont szükség lesz, ez a tábla mellé kerül.

Tetszőlegesen választott 4 táj lapkát kell **véletlenszerűen** letenni a táblára, a 4 megjelölt helyre. A lapkákat azzal az oldalukkal kell letenni, amelyeken legalább két különböző tájtípus van. Ha **vulkános** lapka jön, akkor **újat kell helyette húzni** egészen addig amíg egyik lapkán **sem lesz tűzhányó**.

A maradék lapkákat meg kell keverni, **nem lehet őket sorba rendezni**. Ezután el kell dönteni a játék **nehézségi fokát** és az **időzítőt** ennek megfelelően kell beállítani:

könnyű játéknál 10 percre

közepes nehézségű játéknál 6 percre

nehéz játéknál pedig 5 percre

A lapkák lerakása

Minden lerakási szabály ugyanúgy érvényes, mint az eredeti játékban! Szabadon el lehet dönteni, hogy melyik korábban lerakott 4 lapka mellé szeretnénk tenni az első lapkát, majd a többi lapkánál újra választhatunk hova szeretnénk pakolni.

Pontozás

Plusz pontok nincsenek, csak pár mínusz pontokat lehet szerezni. Nem jár pluszpont se az állatokért se a körülzárt tájegységekért. Az üres helyekért, anem passzoló élekért és a vulkánokért azonban jár a mínusz pont. Ha egyedül játszunk, akkor minden vulkán mínusz 1 pontnak számít, függetlenül attól, hogy aktív vagy szunnyadó tűzhányóról van szó. A játékos akkor nyerte meg a partit, ha a mínusz pontok száma kevesebb, mint:

könnyű játék esetében -3

közepes nehézségű játék esetében -2

nehéz játék esetében pedig -1 pontnál.

Ha a játékos egyedül játszik, akkor csak egy fordulóból áll a parti.(de természetesen mindenki annyit játszik egymás után, amennyit szeretne)

VÁLTOZATOK

Előny

Ha az asztal körül ül már néhány tapasztaltabb játékos, akkor lehet tőlük kérni némi előnyt, hogy a parti kiegyensúlyozottabb legyen. Például lehet a vulkán zseton nélkül játszani, helyette azok a játékosok, akik előnnyel rendelkeznek nem kapnak mínusz pontokat a tűzhányókért, ellenben a többiekkel, akik 1 mínusz pontot kapnak minden aktív vulkánjuk után. A szunnyadó vulkánokért nem jár mínusz pont. Az előnyt még lehet fokozni, ha az inaktív vulkánok is mínusz pontoknak számítanak.

A táblák másik oldala

A játéktáblák másik oldala is használható, amely további variációkra ad lehetőséget. Bármelyik szintű játéknál használható a táblák másik oldala, még akkor is ha a játékos egyedül játszik. Azok a mezők, amelyek a tábla szélén vannak körbezártnak számítanak a tábla széle felől számítva. (A vízi tájegységek nem számítanak, és tónak sem tekinthető az a tájegység, amely a tábla jobb felső részén a vízzel határos)

A hátralévő idő ismeretlen

Az időzítőt úgy kell elhelyezni, hogy senki se láthassa, mennyi van még hátra.

Rövidebb idő

Ha már gyakorlottabbak a játékosok, vehetik rövidebbre az időt, például 4 percre

Gyermekekkel

Ha olyan gyermekekkel játszunk, akik fiatalabbak a játékhoz ajánlott alsó korhatárnál, akkor a kezdő szintű játék ajánlott hosszabb idővel és egyszerűbb pontozással.

További variánsok elérhetőek a játék www.pegasus.de/mondo illetve a szerző internetes oldalán www.michaleschacht.net

HASZNOS TANÁCSOK

- A játék előtt érdemes átnézni a lapkákat. A lapkákon 1, 2, vagy 3 különböző tereptípus látható, de nincs a lapkák között az összes lehetséges kombináció! Nincs olyan lapka amin 4 tereptípus lenne.
- A minden tereptípus táj lapkáin 4 különböző állat képe látható
- Néha érdemesebb a lapkát úgy letenni, hogy nem minden éle passzol a szomszédos lapkához, mert a lapka miatt szereshető plusz pont, több lesz, mint a nem stimmelő élért járó mínusz pont.
- Ha elakadsz, akkor próbálkozz más lapkával. Lehet, hogy az a lapka amit keresel, már egy másik játékos tábláján van.
- A haladó illetve a mester fokozatú játék során nem szabad túl sokat foglalkozni a plusz feladatok illetve a pontozás módosítók által megadott feltételek teljesítésével.
- Az idő lejártá előtt lehet érdemesebb hagyni egy üres helyet, vagy egy lapkát visszatenni, azért hogy elvehessünk egy bónusz zsetont.

CREDITS

Tervező: Michael Schacht (www.michaleschacht.net)

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

Grafikus design: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

Kivitelezés: Thygra Board Game(www.thygra.com)

Magyarra fordította: hakansukur

Kiadta a Z-Man Games, Inc. 64 Prince Road, Mahopac, NY 10541 a Pegasus Spiele GmbH licence alatt. Copyright © 2011 Pegasus Spiele GmbH. Minden jog fenntartva. Javaslatokat, kérdéseket, megjegyzéseket a zman@zmandgames.com email címre lehet küldeni

