



(СОЗДАНИЕ МИРА)

Игра на скорость и внимание для 1-4 создателей миров старше 8 лет.

ИДЕЯ ИГРЫ

Каждый игрок при помощи плиток формирует собственный мир, состоящий из различных ландшафтов и населенный экзотическими животными. В процессе игры очень важно внимательно следить за временем и другими игроками, т.к. все действия выполняются одновременно, пока не истечет время на таймере. Сумевший вовремя выйти из игры, имеет возможность получить несколько призовых очков.

После трех раундов побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Продвинутая игра становится ещё интереснее благодаря модификаторам очков.

А в экспертной игре вам, к тому же, придётся состязаться в выполнении различных дополнительных заданий!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

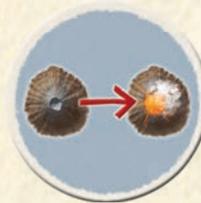
4 Карточки миров (двусторонние)



136 Плиток ландшафтов (двусторонние)



1 Жетон вулкана



4 Призовых жетона



5 Модификаторов подсчета очков

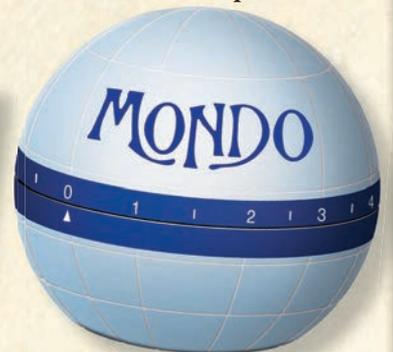


1 Блокнот

(с листами для подсчета очков)



1 Таймер



12 Дополнительных заданий



Заметка: Для того чтобы задать время на таймере, всегда делайте один полный оборот, а затем поворачивайте его обратно на желаемое количество минут!

3 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Вы можете играть в Мондо на трех различных уровнях сложности. Сначала мы опишем игру для новичков. Затем следуют продвинутые правила и, наконец, предусмотрена самая сложная версия для экспертов.

ИГРА ДЛЯ НОВИЧКОВ

ИГРА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

ИГРА ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Специальные правила для одиночной игры приводятся в конце данного буклета.

ИГРА ДЛЯ НОВИЧКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Образуйте в центре стола резерв из сваленных случайным образом в кучу плиток ландшафтов. Не важно, какой стороной вверх они лежат, главное, чтобы все игроки могли до них легко дотянуться. Отсортируйте по ценности круглые призовые жетоны в соответствии с количеством игроков и сложите их в стопку так, как показано ниже:

2 Игрока	3 Игрока	4 Игрока
4 2	4 3 2	4 3 2 1

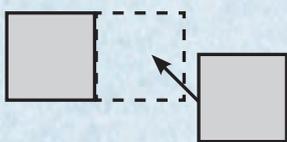
Положите стопку так, чтобы все игроки могли легко до нее дотянуться.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится 3 раунда. В начале каждого раунда установите таймер на 7 минут. Поставьте его так, чтобы все игроки видели оставшееся время. Один из игроков ведет обратный отсчет «3...2...1...Начали!» Пока идет отсчет, все игроки перемешивают плитки ландшафтов (далее по тексту просто плитки). Вместе со словами «Начали!» все игроки прекращают перемешивать плитки и начинается игровой раунд.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПЛИТОК

Теперь все одновременно просматривают плитки, которые хотят добавить на свою карточку. Первая плитка может быть помещена на любую область по вашему выбору. Каждая последующая плитка должна как минимум одним ребром граничить с одной или несколькими ранее выложенными.



Ориентация приток может выбираться свободно. (Как следствие, животные могут располагаться боком или вверх ногами.) Вы **должны** располагать плитки таким образом, чтобы ландшафты по краям как можно лучше **совпадали** с соседними плитками или границами на карточке: равнины к равнинам, вода к воде и т.д. Однако, допускается выкладывать плитки таким образом, чтобы один или несколько краев **не совпадали**! Каждый два соседних края, которые не согласуются между собой, считаются 1-м неверным соединением. Также 1-м неверным соединением считается каждый край, не согласующийся с границей на карточке.

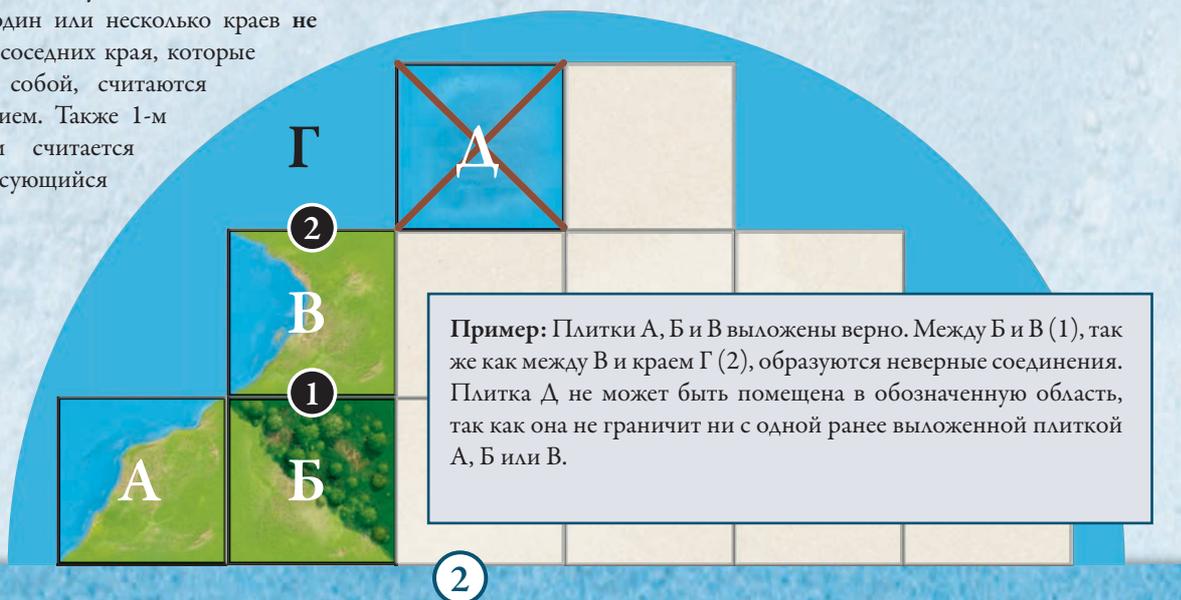
Каждый игрок получает по 1-й карточке мира и кладет ее перед собой водной стороной вверх. Дополнительно каждый игрок берет 1 лист для подсчета очков и 1 карандаш (в комплект не входит).

Положите в пределах досягаемости жетон вулкана и таймер. В игре для новичков вам не понадобятся модификаторы подсчета очков и дополнительные задания.

Подсказка: 4 области вашей карточки мира слегка затемнены. Они имеют значение только при одиночной игре.

ПРАВИЛА ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗМЕЩЕНИЯ

- Искать и размещать плитки можно только при помощи одной руки.
- Вы можете сдвигать плитки в центре стола, но не можете копать в них.
- Разрешается **переворачивать** плитки, так как лицевая и обратная стороны всегда различны. Вы можете свободно выбирать, какой стороной выкладывать плитку на свою карточку.
- В любой момент игры вы не можете держать в руке более **1-й плитки**.
- Из своей руки вы можете как помещать плитку на вашу карточку, так и возвращать ее обратно в **общую кучу**.
- Вы не можете **убирать, вращать** или **двигать** плитки, уже помещенные на вашу карточку.
- Вы можете помещать плитки только на **свободные области**, но не поверх друг друга.



Пример: Плитки А, В и В выложены верно. Между В и В (1), так же как между В и краем Г (2), образуются неверные соединения. Плитка Д не может быть помещена в обозначенную область, так как она не граничит ни с одной ранее выложенной плиткой А, Б или В.

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

В любой момент текущего раунда вы можете **выйти из игры**, пока не истекло время на таймере. Разрешается делать это даже в том случае, если на вашей карточке еще имеются **пустые области**. Для этого просто возьмите самый верхний **призовой жетон** и положите его перед собой. Начиная с текущего момента, и до конца раунда, вы не можете более вмешиваться в игровой процесс.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, как только все игроки выходят из игры или истекло время на таймере. Если истекло время на таймере, вы обязаны завершить все действия. Вы больше не можете ничего брать (включая призовой жетон) или выкладывать. Если при этом вы держите в руке плитку, верните ее обратно в общую кучу. Если у вас в руке призовой жетон, то можете сохранить его, положив перед собой.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Определите, сколько очков получил каждый игрок. Просто пройдите по пунктам **листа подсчета очков** и сделайте отметки в соответствующих строках. В первом раунде используйте столбец «А», в последующих – столбцы «В» и «С».



Каждое животное всегда **приносит 1 очко**.



Каждый **завершенный и не содержащий ошибок ландшафт приносит 2 очка**.
Исключение: водные поверхности не приносят очков. (Подсказка: проще всего одновременно считать очки за все ландшафты одного типа; например, все пустыни, все леса и так далее).



За каждый **призовой жетон** вы получаете количество очков, равное **указанной на нем цифре**.



Не используйте модификаторы подсчета очков в игре для новичков (*смотрите раздел «Продвинутая игра»*).



Не используйте дополнительные задания в игре для новичков (*смотрите раздел «Игра для экспертов»*).



Игрок с максимальным количеством активных вулканов **вычитает по 1 очку** за каждый свой активный вулкан. В случае ничьей между несколькими игроками, каждый из них вычитает соответствующее число очков. Неактивные вулканы не учитываются во время первого раунда (*смотрите раздел «Следующий раунд»*).



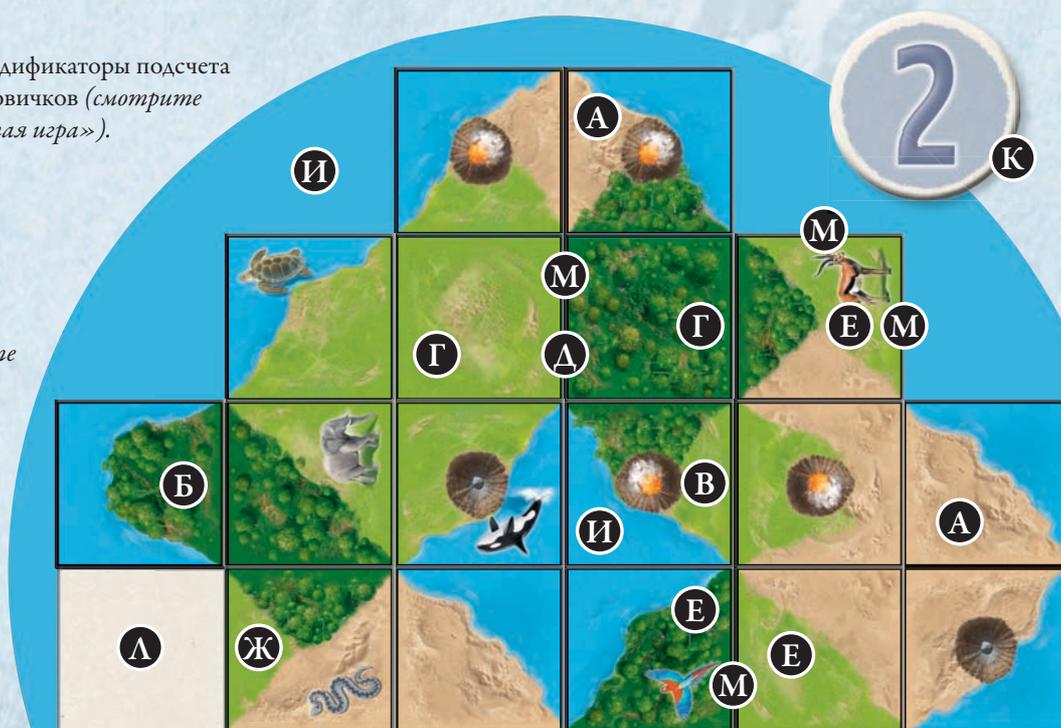
активный



неактивный



За каждую **пустую область** вы вычитаете 1 очко. За каждое **неверное соединение** вы также вычитаете 1 очко. Пустые области не образуют неверные соединения и, следовательно, не приносят более 1-го отрицательного очка.



Пример: У Светланы 6 животных, следовательно, она получает 6 очков. Её карточка содержит 4 полностью завершенных ландшафта без ошибок: 2 пустыни (А), 1 лес (Б) и 1 равнину (В), за которые она получает еще 8 очков. Два ландшафта (Г) тоже завершенны, но содержат ошибки (Д). Ландшафты (Е) также содержат ошибки. Равнина (Ж) не завершена. Водные поверхности (И) не приносят очков в соответствии с правилами. За призовым жетоном (К) Светлана получает 2 очка.

Подсчет очков за вулканы: У Светланы 4 активных вулкана (в первом раунде она может не обращать внимания на неактивные вулканы). У её партнера по игре, Влада, на карточке (отсутствует в иллюстрации) 5 активных вулканов. Владислав вычитает 5 очков, Светлана не получает штрафа.

Светлана вычитает 1 очко за пустую область (Л) и 4 очка за 4 неверных соединения (М).

СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

Игрок, получивший в этом раунде при подсчете больше всего очков, получает жетон вулкана. В случае ничьей между несколькими игроками, они все считаются получившими жетон вулкана. В следующем раунде для этого игрока (или игроков) все их неактивные вулканы будут считаться активными!

В предыдущем примере, если бы у Светланы был жетон вулкана, то при подсчете у неё бы оказалось 6 вулканов, 4 активных и 2 неактивных. Тогда бы у нее оказалось больше вулканов, чем у Влада, и она получила бы 6 отрицательных очков.



Поместите все плитки и призовые жетоны в центр стола так же, как в начале игры. Снова установите таймер на 7 минут и начните новый раунд так же, как это было описано ранее.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 3-х раундов сложите очки в колонках «А», «В» и «С». Побеждает игрок, набравший больше всего очков. При ничьей победителей может быть больше одного.



ИГРА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Используются правила игры для новичков с учетом следующих изменений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 5 модификаторов подсчета очков и сформируйте из них колоду, положив их лицевой стороной вниз рядом с игроками. Переверните самый верхний модификатор и положите его лицевой стороной вверх.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В начале каждого раунда устанавливайте таймер на 6 минут.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Модификатор подсчета очков действует для всех игроков: если игрок лучше остальных справляется с выполнением условий модификатора, то он получает 4 очка. Если таких игроков более одного, то они все получают по 4 очка. Если игрок имеет худший результат, по сравнению с остальными, то он теряет 4 очка. Если более одного игрока имеют худшие результаты, то они все теряют по 4 очка. Если все игроки имеют одинаковые результаты по отношению к данному модификатору, то никакие очки не начисляются.

СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

Уберите обратно в коробку текущий модификатор подсчета очков и откройте новый.

МОДИФИКАТОРЫ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



Больше всего ландшафтов

Игрок с наибольшим числом ландшафтов получает 4 очка. Игрок с наименьшим числом ландшафтов теряет 4 очка. Учитываются только завершённые и не содержащие ошибок ландшафты. Водные поверхности не учитываются.



Больше всего озёр

Игрок с наибольшим числом озёр получает 4 очка. Игрок с наименьшим числом озёр теряет 4 очка. Учитываются только завершённые и не содержащие ошибок водные поверхности, полностью окружённые сушей.



Больше всего водоплавающих животных

Игрок с наибольшим числом водоплавающих животных получает 4 очка. Игрок с наименьшим числом водоплавающих животных теряет 4 очка.



Самое большое озеро

Все игроки вычисляют размер самого большого своего завершённого и не содержащего ошибок озера (водной поверхности), которая полностью окружена сушей. Подсчет происходит не по размеру, а по количеству плиток, из которых оно состоит. Игрок с наибольшим количеством плиток получает 4 очка, игрок с наименьшим количеством плиток (включая 0) теряет 4 очка.



Самый большой лес

Все игроки вычисляют размер самого большого своего завершённого и не содержащего ошибок леса. Подсчет происходит не по размеру, а по количеству плиток, из которых он состоит. Игрок с наибольшим количеством плиток получает 4 очка, игрок с наименьшим количеством плиток (включая 0) теряет 4 очка.

ИГРА ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Используются правила игры для новичков и опытных игроков с учётом следующих изменений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 12 дополнительных заданий и сформируйте колоду, положив их **лицевой стороной вниз** рядом с игроками. Откройте количество заданий, равное удвоенному числу игроков, и положите их **лицевой стороной вверх** на одинаковом расстоянии от всех игроков. Пример: при игре вдвоем, откройте 6 дополнительных заданий.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В начале каждого раунда устанавливайте таймер на 5 минут. В течении раунда вы можете брать до двух дополнительных заданий, выкладывая их перед собой. Вы сохраняете задания до конца раунда – возвращать их обратно нельзя, и никто не может забрать их у вас. Вы можете брать дополнительные задания, даже если еще не выполнили их условия. Однако вы не можете взять первое

задание раньше, чем на вашей карточке будет выложено как минимум 3 плитки. Брать дополнительные задания не обязательно – вы можете этого и не делать. Как только вы **вышли из игры**, вы больше не можете брать дополнительные задания.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Дополнительное задание влияет только на того игрока, который его взял и выложил перед собой. Если игрок **выполнил** условие задания, он **получает** указанное на нем количество очков. Если игрок **не выполнил** задание, то у него **отнимается** соответствующее число очков.

СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

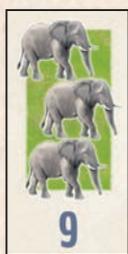
Заново перемешайте все 12 дополнительных заданий и откройте количество заданий, равное удвоенному числу игроков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ



Бизоны

Минимум 3 бизона на одном равнинном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Слоны

Минимум 3 слона на одном равнинном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Панды

Минимум 3 панды на одном лесном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Попугаи

Минимум 3 попугая на одном лесном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Змеи

Минимум 3 змеи на одном пустынном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Скорпионы

Минимум 3 скорпиона на одном пустынном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Обитатели равнин

Все 4 различных типа животных, обитающих на равнине, встречаются как минимум один раз на одном равнинном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Обитатели лесов

Все 4 различных типа животных, обитающих в лесах, встречаются как минимум один раз на одном лесном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Обитатели пустынь

Все 4 различных типа животных, обитающих в пустынях, встречаются как минимум один раз на одном пустынном ландшафте (завершенном и не содержащем ошибок).



Идеально

Не содержащая ни одной ошибки карточка, собранная за отведенное время, без пустых областей, со всеми совпадающими краями.



Вовремя

Полностью завершенная за отведенное время карточка, не осталось пустых областей, несовпадения допускаются.



Первый

Первый вышедший из игры (взявший призовой жетон на 4 очка).

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы хотите поиграть в Мондо, но сейчас вам не с кем это сделать? Тогда играйте самостоятельно! Используйте правила игры для новичков с учетом следующих изменений:

Подготовка к игре

Призовые жетоны и листы для подсчета очков не потребуются; верните их в коробку. Жетон вулкана в одиночной игре считается активным, положите его рядом с карточкой мира.

Теперь случайным образом возьмите 4 плитки и так же случайно положите их на 4 затемненные области карточки. Используйте те стороны плиток, которые изображают как минимум два типа ландшафтов. Если вы вытянули плитку с вулканами (активными или неактивными), замените ее другой плиткой, пока у вас на карточке не будет 4 плитки без вулканов.

Хорошо перемешайте оставшиеся плитки; они **не должны быть заранее отсортированы**. Затем определитесь с **уровнем сложности** и соответственно установите **таймер**:

Легкий	10 минут
Средний	6 минут
Тяжелый	5 минут

Размещение плиток

Для одиночной игры сохраняются все правила размещения. Вы можете свободно выбирать, рядом с какой из четырех стартовых плиток выкладывать первую плитку. А также для каждой удачно выложенной плитки, вы можете вновь решать, рядом с какой из плиток выкладывать следующую.

Подсчет очков

Цель одиночной игры не в том, чтобы набрать положительные очки, а в том, чтобы не получить отрицательные. Вы не получаете положительных очков ни за животных, ни за ландшафты. Но все отрицательные очки считаются как обычно: за пустые области, неверные соединения или вулканы. При этом каждый вулкан, активный или неактивный, автоматически дает 1 отрицательное очко. Вы побеждаете, если полученные отрицательные очки не превышают следующее ограничение:

Легкий	3 отрицательных очка
Средний	2 отрицательных очка
Тяжелый	1 отрицательное очко

Одиночная игра длится всего один раунд. Но вы, конечно, можете играть столько раз, сколько пожелаете.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Ограничения для опытных игроков

Если за столом есть опытные игроки, вы можете попросить их согласиться принять на себя следующие ограничения, чтобы уравнивать шансы. В игре не используется жетонов вулканов – вместо этого каждый участник с ограничением получает 1 отрицательное очко за каждый активный вулкан. Играющие без этого ограничения не получают отрицательных очков за вулканы. Неактивные вулканы не приносят отрицательных очков. Если этого окажется недостаточно, вы можете еще больше уравнивать шансы, договорившись, что неактивные вулканы также отнимают 1 очко.

Обратная сторона карточки мира

Обратная сторона карточки мира предлагает еще больше возможностей для вариаций. С ней вы можете играть на любом уровне сложности, включая одиночную игру. Ландшафты, включающие края поля, считаются завершенными с соответствующего края. (Как обычно, водные поверхности не приносят очков. Они так же не считаются озерами, если включают водный край.)

Скрытое время

Разместите таймер так, чтобы никто не мог видеть, сколько осталось времени до конца.

Меньше времени

Немного попрактиковавшись, сокращайте время раунда, например, до 4-х минут.

Игра с детьми

Если в игре участвуют дети младше рекомендуемого возраста, используйте правила игры для новичков, увеличив время и упростив подсчет очков.

Еще варианты игры

вы можете найти в Интернете – www.mondo-game.com,
или на сайте автора www.michaelschacht.net.

ПОДСКАЗКИ

- Перед игрой, в свободное время, изучите различные плитки. Они изображают 1, 2 или 3 ландшафта в различных комбинациях, но не содержат все возможные сочетания! Плитки со всеми 4-я ландшафтами не предусмотрено.
- Каждому ландшафту соответствует 4 типа животных, каждое из которых встречается четыре раза.
- Если вы застряли, попробуйте двигаться с другого направления. Плитка, которую вы ищете, возможно, уже была использована другим игроком.
- Иногда имеет смысл выложить плитку с неверным соединением, если получаемые при этом очки превышают штрафные.
- Когда время на таймере заканчивается, иногда лучшим решением будет оставить пару пустых областей и получить приносящий больше очков призовой жетон.
- В продвинутой или экспертной игре не уделяйте слишком много внимания модификаторам подсчета очков и дополнительным заданиям, чтобы не потерять контроль над общей ситуацией.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни** www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Автор игры:

Михаэль Шахт (www.michaelschacht.net)

Иллюстратор:

Оливер Фройденрайх (www.freudenreich-grafik.de)

Графический дизайн:

Оливер Фройденрайх, Ганс-Георг Шнайдер

Реализация:

Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Использовано по лицензии

Pegasus Spiele. © 2012 Pegasus Spiele GmbH – www.pegasus.de

Эксклюзивный дистрибьютор в РФ:

ООО «Компания Стиль Жизни»

125167, г. Москва, Планетная ул., д. 11

Тел.: (495) 510-0539, mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyleltd.ru



Pegasus Spiele™

игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ