



Rychlá hra pro 1 - 4 stavitele světů od 8 let

Autor: Michael Schacht

## O CO VE HŘE JDE

Každý hráč staví na svém herním plánu svůj vlastní svět složený z různých krajin plných exotických zvířat. Je třeba dávat si dobrý pozor na zbývající čas a také na to, co stavějí ostatní hráči. Hrají totiž všichni zároveň a pouze do té chvíle, než vyprší čas. Podle toho, jak hráč svůj svět postaví, jsou mu přiděleny body za různé kategorie. Pokud dostavíte svůj svět dříve než ostatní, dostanete ještě body navíc. Ve hře zvítězí hráč, který získá v součtu tří kol nejvíce bodů.

Hra nabízí 3 úrovně náročnosti. Kromě kratší doby na stavění obsahuje úroveň pro pokročilé ještě jedno zvláštní bodování navíc a úroveň pro experty speciální úkoly, které mohou hráči v průběhu hry plnit – nové výzvy pro každého, kdo si Mondo oblíbí.

## HERNÍ MATERIÁL

4 herní plány (oboustranné)



Vodní strana



Zadní strana

136 dílků krajiny (oboustranných)

Přední strana



Zadní strana



Voda

Les

Poušť

Step

1 žeton sopky



4 bonusové žetony



5 žetonů zvláštních bodování



1 blok

s tabulkami pro zápis bodů



1 budík



**Poznámka:** Při nastavování budíku jej vždy otočte o celé kolo a pak vraťte zpět na požadovaný počet minut!



12 žetonů speciálních úkolů

## 3 ÚROVNĚ HRY

Mondo můžete hrát na třech úrovních. Nejdříve vysvětlíme hru pro **začátečníky**, poté následují pravidla pro **pokročilé** a verze pro **experty**.

### HRA PRO ZAČÁTEČNÍKY

### HRA PRO POKROČILÉ



### HRA PRO EXPERTY

Na konci těchto pravidel najdete jako bonus pravidla pro hru **jednoho hráče**.

## HRA PRO ZAČÁTEČNÍKY

### PŘÍPRAVA HRY

Dejte všechny **dílky krajiny** ha hromádku doprostřed stolu. Nezáleží na tom, jak jsou otočené. Důležité je, aby na ně všichni hráči bez problémů dosáhli. Podle počtu hráčů vyřídíte **bonusové žetony** a umístíte je také doprostřed stolu tak, aby na ně všichni hráči dosáhli:

2 hráči	3 hráči	4 hráči
		

Každý hráč si vezme **1 herní plán** a položí si ho před sebe **vodní stranou** nahoru. Každý si také vezme **1 tabulku na zapisování bodů**. Po ruce mějte připravenou tužku.

**Žeton sopky** a **budík** položte stranou. Žetony pro **zvláštní bodování** a **speciální úkoly** nebudete ve hře pro začátečníky potřebovat, vraťte je do krabice.

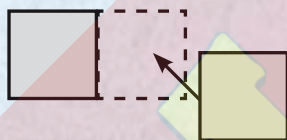
*Poznámka: 4 políčka vašeho herního plánu mají odlišnou barvu. To má význam pouze při hře jednoho hráče.*

### PRŮBĚH HRY

Hra se skládá ze 3 kol. Na začátku každého kola jeden hráč nastaví **budík na 7 minut**. Počítá „3, 2, 1, teď!“. Ostatní hráči v tu chvíli míchají dílky krajiny (dále v textu jen dílky) uprostřed stolu. Na „Teď!“ přestanou všichni míchat a začnou hrát. Umístěte budík tak, aby se každý hráč vždy mohl podívat, kolik času ještě zbývá.

### UMÍSTOVÁNÍ DÍLKŮ

Všichni hráči berou dílky z hromádky a umísťují je na své herní plány. **První** dílek smí hráč umístit na **kterékoli políčko**. Každý **další** umístěný dílek musí vždy **alespoň jednou stranou sousedit s některým dříve umístěným dílkem**.



Dílky lze libovolně **natačet**. Zvířata tedy mohou být natočená i bokem nebo hlavou dolů. Je **dobré (ale ne nutné)** pokládat dílky tak, aby na sebe na sousedících dílcích či na okraji navazoval stejný typ krajiny (například step na step, voda na vodu atd.). Je ovšem **možné** pokládat dílky i tak, že na sebe stejná krajina nenavazuje. Takové dvě strany dílků, kde na sebe nenavazuje stejný typ krajiny, se při vyhodnocování počítají jako **1 chyba**. Každá strana dílku, která nenavazuje odpovídající krajinou na okraj herního plánu, se také počítá jako **1 chyba**.

### MANIPULACE S DÍLKY

- Každý hráč může brát a umísťovat dílky pouze **jednou rukou**.
- V jednu chvíli smí hráč držet v ruce pouze **1 dílek**.
- Dílky uprostřed stolu můžete přesouvat, ale ne je přehrabovat.
- Dílky uprostřed stolu můžete **otáčet**. Je jen na vás, kterou stranou nahoru necháte dílek uprostřed stolu ležet nebo ho umístíte na svůj herní plán.
- Dílek, který máte v ruce, můžete buď umístit na svůj herní plán, nebo vrátit zpět doprostřed stolu.
- Dílek, který již umístíte na svůj herní plán, **nesmíte zahodit, přesouvat, ani otáčet**.
- Dílky smíte pokládat pouze na **volná místa** herního plánu, nikoli na jiné dílky.



## KONEC STAVĚNÍ

Hráč se může kdykoli rozhodnout, že už **nebude nadále stavět**, i když ještě běží čas. Hráč ani nemusí celý svůj herní plán zaplnit – může si na něm nechat volná políčka. Když se hráč rozhodne dále nestavět, smí si vzít z prostředí stolu kruhový **bonusový žeton s nejvyšším číslem** a umístit ho před sebe na stůl. Od té chvíle již hráč nesmí nijak manipulovat s dílky.

## KONEC KOLA

Kolo končí ve chvíli, kdy již **nikdo z hráčů nechce stavět**, nebo když **vyprší čas**. Když vyprší čas, musíte ihned přestat hrát. Nesmíte již nic umísťovat, ani nic brát (ani bonusové žetony!). Máte-li v tu chvíli v ruce dílek, musíte jej vrátit doprostřed stolu. Máte-li v ruce bonusový žeton, smíte si ho nechat a položit před sebe. Následuje **vyhodnocení**.

## UYHODNOCENÍ

Každý hráč si vyhodnotí svět, který postavil a zapíše si **bodů** za něj **do tabulky**. Za co všechno se započítávají body, je popsáno níže. Body za první kolo zapíšete do sloupce A, body za další dvě kola do sloupců B a C.



Za každé **zvíře** si přičtete **1 bod**.



Za každou **dokončenou krajinu** uzavřenou bez chyb si přičtete **2 body**. Za vodu si nepřipočítávejte žádné body. (Tip: Pro přehlednost počítejte krajiny dle typů. Například nejdříve všechny pouště atd.)



Za **bonusový žeton** si přičtete tolik bodů, kolik je jeho **hodnota**.



**Zvláštní bodování** při hře pro začátečníky **přeskočte** (viz hra pro pokročilé).



**Speciální úkoly** při hře pro začátečníky **přeskočte** (viz hra pro experty).



Hráč, který má ve svém světě **nejvíce** aktivních sopek, si **za každou aktivní sopku odečte 1 bod**. Má-li více hráčů stejný nejvyšší počet aktivních sopek, odečítají body všichni. Neaktivní sopky se v prvním kole hry nikdy nepočítají (viz následující kolo).



aktivní



neaktivní



Za každé **volné políčko** si hráč **odečte 1 bod**. Za každou chybu si hráč také odečte 1 bod. Za každé volné políčko se vždy odečítá pouze 1 bod, nikoli 4 za každou jeho stranu.



**Příklad:** Martina má ve svém světě 6 zvířat, za ta dostane 6 bodů. Má také 4 dokončená a bez chyb uzavřená území: 2 pouště (A), 1 les (B) a 1 step (C). Za ně dostane dalších 8 bodů. Další 2 oblasti – les a step (D) jsou uzavřené s chybou (E). Také stepi a les (F) jsou uzavřené s chybami. Step (G) není uzavřená. Vodní plochy (H) nikdy nepřinášejí žádné body. Za bonusový žeton (I) získává Martina 2 body.

Martina má ve svém světě 4 aktivní sopky (dvě neaktivní sopky se v prvním kole nepočítají). Martinin spoluhráč Pavel má ve svém světě 5 aktivních sopek a odečítá si za ně 5 bodů. Martina si neodečítá žádné body.

Za volné políčko (J) si Martina odečte 1 bod. Za každou ze čtyř chyb (K) si také odečte po 1 bodu. Celkem tedy odečítá 5 bodů.



## HRA PRO EXPERTY

V platnosti zůstávají všechna pravidla hry pro začátečníky i hry pro pokročilé s následujícími změnami:

### PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte **12 žetonů speciálních úkolů** a umístěte je na stůl do balíčku **lícem dolů**. Otočte jich lícem nahoru dvojnásobek počtu hráčů, kteří právě hrají. Tyto otočené úkoly umístěte tak, aby je všichni hráči měli na dosah. Příklad: Při hře tří hráčů otočte 6 úkolů.

### PRŮBĚH HRY

Na začátku každého kola jeden hráč nastaví **budík na 5 minut**.

V průběhu kola si každý hráč může vzít a položit před sebe **až 2 úkoly**. Ty zůstávají před ním až do konce kola. Nesmí je vrátit, ani mu je nikdo nesmí vzít.

Hráč si smí vzít speciální úkol, i pokud jej prozatím nesplnil. Hráč si

smí speciální úkol brát až od chvíle, kdy má na svém herním plánu umístěny alespoň 3 dílky. Hráči si nemusejí brát žádné speciální úkoly – je to pouze možnost. Pokud se hráč rozhodne již dále nestavět a vezme si bonusový žeton, nesmí si již brát žádné speciální úkoly.

### UYHODNOCENÍ

Každý speciální úkol platí pouze pro hráče, který si ho vzal a položil před sebe. Pokud hráč úkol splnil, přičte si tolik bodů, kolik je hodnota zobrazená na žetonu. Pokud úkol nesplnil, hodnotu zobrazenou na úkolu si odečte.

### NÁSLEDUJÍCÍ KOLO

Opět zamíchejte 12 žetonů speciálních úkolů a umístěte je na stůl do balíčku lícem dolů. Otočte jich lícem nahoru dvojnásobek počtu hráčů, kteří právě hrají.

### UYSVĚTLENÍ SPECIÁLNÍCH ÚKOLŮ



#### Bizoni

Alespoň 3 bizoni na jedné stepi (dokončené a uzavřené bez chyb).



#### Sloni

Alespoň 3 sloni na jedné stepi (dokončené a uzavřené bez chyb).



#### Pandy

Alespoň 3 pandy v jednom lese (dokončeném a uzavřeném bez chyb).



#### Papoušci

Alespoň 3 papoušci v jednom lese (dokončeném a uzavřeném bez chyb).



#### Hadi

Alespoň 3 hadi na jedné poušti (dokončené a uzavřené bez chyb).



#### Štíři

Alespoň 3 štíři na jedné poušti (dokončené a uzavřené bez chyb).



#### Stepní zvířata

Všechna 4 různá stepní zvířata na jedné stepi (dokončené a uzavřené bez chyb).



#### Lesní zvířata

Všechna 4 různá lesní zvířata v jednom lese (dokončeném a uzavřeném bez chyb).



#### Pouštní zvířata

Všechna 4 různá pouštní zvířata na jedné poušti (dokončené a uzavřené bez chyb).



#### Hotovo bez chyb

V časovém limitu zaplněný herní plán bez volných políček a bez chyb.



#### Hotovo včas

V časovém limitu zaplněný herní plán bez volných políček. Případné chyby zde nevadí.



#### První

Jako první se rozhodnu nadále nestavět (také si vezmu bonusový žeton s číslem 4).

## SÓLO HRA

Chcete si zahrát Mondo a nemáte po ruce **žádné** spoluhráče? Hrajte podle pravidel hry pro začátečníky s následujícími změnami:

### Příprava hry

**Bonusové žetony a tabulky pro zápis bodů** nebudete potřebovat – vraťte je do krabice. **Žeton sopky** položte vedle svého herního plánu.

Vytáhněte si z hromádky náhodně 4 dílky a umístěte je náhodně natočené na 4 políčka svého herního plánu, která jsou barevně odlišena. Umístěte je nahoru vždy tou stranou, která zobrazuje alespoň 2 různé typy krajín. Vytáhněte-li dílky se sopkami (aktivními i neaktivními), vraťte je zpět a vytáhněte si místo nich náhodně jiné dílky tak, abyste měli na herním plánu 4 dílky bez sopek.

Zamíchejte zbývající dílky do hromádky. Rozhodně je předem netříděte. Vyberte si náročnost hry a podle toho nastavte budík na čas podle následující tabulky:

Snadná	10 minut
Střední	6 minut
Náročná	5 minut

### Umísťování dílků

Platí všechna již popsaná pravidla pro umísťování dílků. První dílek můžete přiložit ke kterémukoli ze čtyř dílků umístěných na začátku. I každý další dílek můžete přiložit ke kterémukoli již umístěnému dílku.

### Vyhodnocení

V sólo hře nejde o nasbírání maximálního počtu bodů, ale naopak o to, aby se vám co nejméně bodů odečítalo. Nepřičítejte si body za zvířata ani za krajiny, ale běžným způsobem si odečítejte body za prázdná políčka, chyby a sopky. Každá sopka, aktivní i neaktivní, automaticky znamená minus 1 bod. Ve hře uspějete, pokud nepřekročíte následující počet minusových bodů:

Snadná	3 minus body
Střední	2 minus body
Náročná	1 minus body

Sólo hra trvá pouze 1 kolo, ale samozřejmě můžete hrát tolik her, kolik chcete.

## VARIANTY

### Handicap

Hrají-li obzvláště zkušenější hráči, mohou se rozhodnout hrát se znevýhodněním, aby se hra vyrovnala. Hrajte bez žetonu sopky. Místo toho, každý hráč, který hraje se znevýhodněním, si odečte 1 bod za každou aktivní sopku na svém herním plánu. Hráči bez znevýhodnění si za aktivní sopky žádné body neodečítají. Za neaktivní sopky se neodečítají žádné body. Je možné znevýhodnění ještě posílit tak, že si hráči se znevýhodněním odečítají po jednom bodu i za každou neaktivní sopku.

### Zadní strana herního plánu

Zadní strana herního plánu nabízí ještě více možností. Můžete na ní hrát všechny úrovně hry, včetně sólo hry. Krajiny na okraji herního plánu se počítají z vnější strany jako uzavřené. (Jezero se jako obvykle nepočítá. Jezero na okraji herního plánu se nepočítá při zvláštním bodování „největší jezero“. Les na okraji herního plánu se nepočítá při zvláštním bodování „největší les“.)

### Skrytý čas

Umístěte budík tak, aby nikdo z hráčů nemohl vidět, kolik času ještě zbývá.

### Méně času

Pokud hrají pouze zkušenější hráči, nastavte kratší čas na kolo – např. 4 minuty.

### Pomalá hra

Na začátku kola nenastavujte budík. První hráč, který se rozhodne již dále nestavět, v tu chvíli nastaví budík na 1 minutu.

## TIPY

- Před první hrou i prohlédněte alespoň některé dílky. Zobrazují 1, 2 nebo 3 různé typy krajín v různých kombinacích. Ve hře ale nejsou všechny různé kombinace! Na žádném z dílků nejsou 4 různé krajiny.
- V každém z typů krajín najdete 4 různé druhy zvířat.
- Pokud se při stavění zaseknete, zkuste pokračovat jiným směrem. Dílek, který hledáte, mohl sebrat některý z protihráčů.
- Někdy má smysl umístit dílek s chybou. Zisk bodů může být vyšší než ztráta.
- Dochází-li čas, může se vyplatit nechat si prázdná políčka a raději sebrat vyšší bonusový žeton.
- Při hře pro pokročilé nebo pro experty se příliš nesoustřeďte na zvláštní bodování nebo na speciální úkoly. Je vždy důležité se soustředit na stavbu světa jako celek.



Pegasus Spiele

© 2011 Pegasus Spiele GmbH  
Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg  
www.pegasus.de  
Všechna práva vyhrazena.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.  
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.