



Un jeu rapide pour 1 à 4 constructeurs âgés de 8 ans et plus

Par Michael Schacht

CONCEPT

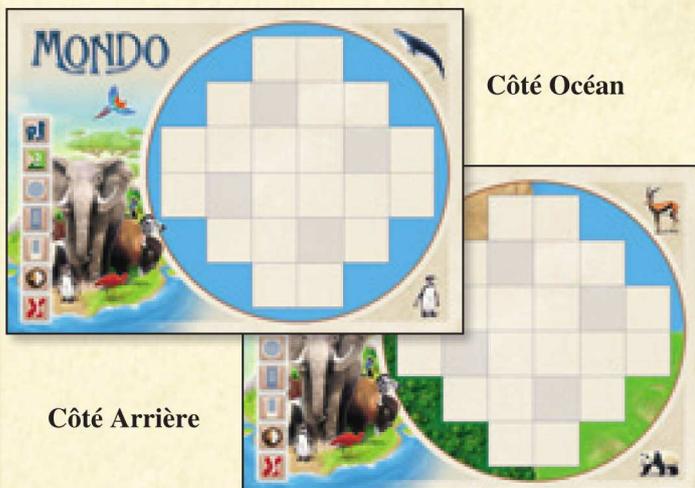
Chaque joueur modèle son propre monde plein d'animaux exotiques et une variété de paysages à l'aide de tuiles et d'un plateau. Ce faisant, il est important de garder un œil sur la minuterie et les autres joueurs, car tout se passe simultanément jusqu'à ce que le temps ne soit écoulé. Celui qui est capable de s'arrêter au bon moment peut récolter quelques points bonus. Après trois tours, le joueur qui a recueilli le plus de points gagne la partie.

Dans le jeu avancé, des modificateurs de score augmentent le plaisir de jeu.

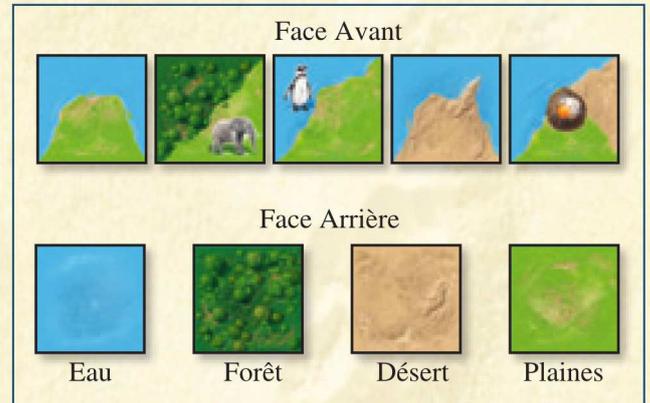
Le jeu expert fournit constamment de nouveaux défis à travers diverses tâches additionnelles.

ELEMENTS DU JEU

4 Plateaux Monde (Recto/Verso)



136 Tuiles Paysage (Recto/Verso)



1 Jeton Volcan



4 Jetons Bonus



5 Modificateurs de Score



1 Bloc de feuilles de score



1 Minuterie



12 Tâches Additionnelles



Remarque : Pour régler la minuterie, faire déjà un tour complet, puis revenir sur le nombre de minutes désiré !

3 NIVEAUX DE JEU

Vous pouvez jouer à Mondo sur trois niveaux différents. Tout d'abord, nous allons décrire le jeu pour les **débutants**. Puis suivront les règles **avancées**, et nous terminerons avec la version **experte**.

JEU DÉBUTANT

JEU AVANCÉ

JEU EXPERT

À la fin de ce document, vous trouverez les règles bonus pour un jeu **Solo**.

JEU DÉBUTANT

MISE EN PLACE

Placez toutes les tuiles paysage au milieu de la table, en tas non triées, facilement accessible par tous les joueurs. Triez les jetons bonus selon le nombre de joueurs et empilez-les comme suit :

2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
4 2	4 3 2	4 3 2 1

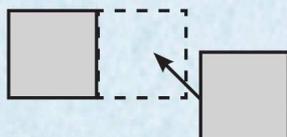
Placez cette pile afin qu'elle soit facilement accessible aux joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie a lieu sur trois tours. Au début de chaque tour, réglez la minuterie sur sept minutes. Placez la minuterie afin que tous les joueurs puissent voir le temps restant. Un joueur décompte "3 ... 2 ... 1 ... 0 !" Pendant ce décompte, tous les joueurs mélangent les tuiles paysage. Au "0 !" Tous les Joueurs cessent de mélanger les tuiles, et le tour commence.

PLACEMENT DES TUILES

Maintenant, regardez tous simultanément les tuiles que vous voulez placer sur votre plateau. La première tuile peut être placée sur n'importe quelle case de votre choix. Chaque tuile suivante devra avoir au moins un côté en contact avec une ou plusieurs tuiles posées précédemment.



L'orientation des tuiles peut être choisie librement (Autrement dit, les animaux peuvent donc être exposés dans n'importe quel sens). Vous devrez orienter les tuiles de sorte que, les paysages sur leurs bords ou les bords du plateau correspondent autant que possible : plaines plaines, eau eau, etc. Néanmoins, il est permis de placer les tuiles de sorte qu'un ou plusieurs bords ne correspondent pas ! Chaque erreur comptera comme une mauvaise connexion.

En outre, chaque bord de tuile qui ne correspondra pas à un bord de son plateau comptera aussi comme une mauvaise connexion.

Chaque joueur reçoit une plateau monde et le place devant lui côté océan. En outre, chaque joueur prend une feuille de score et un crayon (non inclus).

Placez le jeton volcan et la minuterie de côté, à portée de main. Vous n'avez pas besoin des modificateurs de score et des tâches additionnelle dans le jeu débutant. Laissez-les dans la boîte.

Astuce : 4 cases de votre plateau monde sont mis en évidence. Elles n'ont un intérêt que pour le jeu en solo.

AUTRES RÈGLES DE PLACEMENT

Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule main pour rechercher et placer des tuiles. Vous pouvez remuer les tuiles au milieu de la table, mais pas fouillez le tas "en creusant".

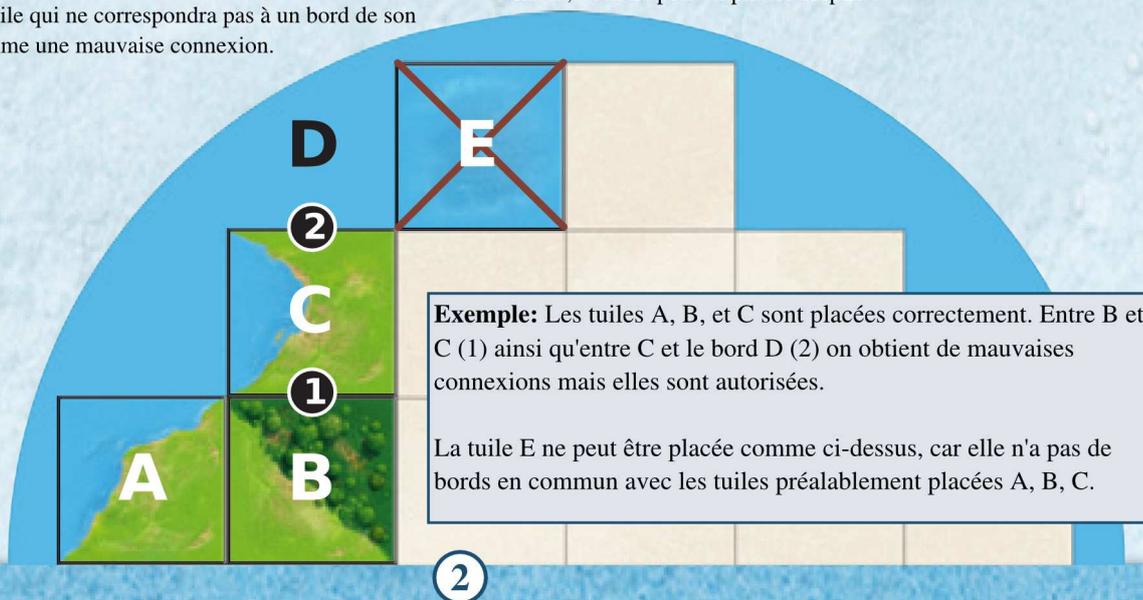
Retourner des tuiles est permis, leur recto et leur verso étant toujours différents. Vous pouvez choisir librement quel côté vous allez placer sur votre plateau.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'1 tuile à tout moment dans votre main.

Vous pouvez placer la tuile de votre main soit sur votre plateau ou la remettre au milieu.

Vous ne pouvez pas supprimer, faire pivoter ou déplacer une tuile que vous avez placé préalablement sur votre plateau.

Vous pouvez placer les tuiles uniquement sur des emplacements libres, vous ne pouvez pas les empiler.



S'ARRÊTER

Vous pouvez quitter le tour en cours à tout moment, tant que le minuteur ne s'est pas arrêté. Il est permis de le faire même si vous avez encore des espaces vides sur votre plateau.

Pour vous arrêter, il suffit de prendre le jeton bonus restant le plus élevé et de le placer devant vous. Par la suite, vous ne pouvez plus intervenir dans le jeu!

DÉCOMPTE

Calculez combien de points chaque joueur a accumulé. Pour cela, utilisez la feuille de score et écrivez les points dans les cases appropriées. Pour le premier tour, utilisez la colonne A, dans les tours suivants, les colonnes B et C.



Chaque animal rapporte 1 point..



Tous les paysages clos et sans erreur rapportent 2 points. Exception : Les espaces d'eau ne rapportent aucun point. (Astuce: Il est plus facile de compter tout le paysages d'une sorte en même temps, par exemple tous les déserts, puis les forêts, etc.)



Un jeton bonus rapporte un nombre de points égal au chiffre marqué dessus.



Ne pas tenir compte des modificateurs de score dans le mode débutant. (Voir jeu avancé)



Ne pas tenir compte des tâches additionnelles dans le mode débutant. (Voir jeu expert)

FIN DU TOUR

Un tour se termine dès que tous les joueurs se sont arrêtés ou que la minuterie a sonné. Si la minuterie a sonné, vous devez mettre fin à toutes les actions. Vous ne pouvez plus prendre quoi que ce soit (y compris un jeton bonus).

Si vous avez une tuile dans votre main lorsque la minuterie sonne, remplacez-la dans le milieu de la table. Si vous avez un jeton bonus en main, vous pouvez le garder et le placer devant vous. Maintenant, vous allez marquer des points.



Le joueur avec le plus de volcans actifs perd 1 point pour chacun de ses volcans actifs. Les joueurs à égalité perdent chacun les points appropriés. Les volcans inactifs ne sont pas pris en compte pendant le premier tour (voir tour suivant).



actif



inactif



Pour chaque espace vide, vous perdez 1 point. Pour chaque mauvaise connexion vous perdez 1 point. Les espaces vides n'entraînent pas de mauvaises connexions, et ne font perdre qu'1 seul point.



Exemple : Marianne a six animaux et reçoit donc 6 points. Son plateau a quatre paysages entièrement clos, et sans erreurs : deux déserts (A), une forêt (B), et une plaine (C), pour lesquels elle reçoit 8 points supplémentaires. Les deux paysages (D) sont clos, mais pas sans erreur (E). En outre, les paysages (F) contiennent aussi des erreurs. Les plaines (G) ne sont pas fermées. Les paysages d'eau (H) ne rapportent aucun point. Pour le jeton bonus (I), Marianne reçoit deux points de plus.

Volcan : Marianne a quatre volcans actifs. (Elle peut ignorer les deux volcans inactifs dans le premier tour.) Ginger a cinq volcans actifs sur son plateau (non représenté). Ginger perd cinq points et Marianne aucun.

Marianne perd 1 point pour l'espace vide (J) ainsi que quatre autres points pour les quatre mauvaises connexions (K).

TOUR SUIVANT

Le joueur qui a reçu le plus de points dans le tour tout juste décompté obtient la jeton volcan. En cas d'égalité, le jeton volcan influencera chacun des ex-aequos.

Dans le prochain tour, ce joueur (ou ces joueurs) auront leurs volcans inactifs considérés comme des volcans actifs !

Dans l'exemple précédent, si Marianne avait le jeton volcan, elle aurait compté six volcans, 4 actifs et 2 inactifs. Dans ce cas elle aurait plus de volcans que Ginger et aurait perdu six points de plus.



FIN DU JEU

Après 3 tours, additionnez les points dans les colonnes A, B et C. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



JEU AVANCÉ

Les règles du jeu débutant s'appliquent, avec les ajouts suivants:

MISE EN PLACE

Mélangez les 5 modificateurs de score et placez-les face cachée en pile sur le côté. Retournez le premier modificateur de score et placez-le face vers le haut.

DÉROULEMENT DU JEU

Réglez la minuterie sur 6 minutes au début de chaque tour.

DÉCOMPTE

Le modificateur de score s'applique à tous les joueurs : Si un joueur est le meilleur pour remplir les conditions du modificateur de score, il reçoit 4 points. Si plus d'un joueur remplit ces conditions, ils reçoivent chacun 4 points.

Le joueur qui remplit le moins bien ces conditions perd 4 points. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, chacun d'entre eux perd 4 points. Si tous les joueurs ont un score identique par rapport au modificateur, aucun point n'est attribué.

TOUR SUIVANT

Placez le modificateur de score actuel dans la boîte et retourner le modificateur suivant.

EXPLICATIONS DES MODIFICATEURS DE SCORE



Le Plus de Paysages

Le joueur avec le plus de paysages reçoit 4 points de plus. Le joueur avec le plus petit nombre de paysages perd 4 points. Seul les paysages clos et sans erreur comptent dans ce total. Les paysages d'eau ne comptent pas.



Le Plus de Lacs

Le joueur avec le plus de lacs reçoit 4 points de plus. Le joueur avec le plus petit nombre de lacs perd 4 points. Un lac est un paysage d'eau clos et sans erreur complètement entourée de terre.



Le Plus d'animaux Aquatiques

Le joueur avec le plus d'animaux aquatiques reçoit 4 points de plus. Le joueur avec le moins d'animaux aquatiques perd 4 points.



Le Lac le plus Grand

Tous les joueurs calculent la taille de leur plus grand lac clos, sans erreur et complètement entouré de terres. Il n'est pas calculé par la taille de sa surface mais par le nombre de tuiles dont le lac est composé. Le joueur avec le plus grand nombre de tuiles reçoit 4 points de plus, le joueur avec le plus petit nombre (y compris 0) perd 4 points.



La Forêt la plus Grande

Tous les joueurs calculent la taille de leur plus grande forêt close et sans erreur. Elle n'est pas calculé par la taille de sa surface mais par le nombre de tuiles de forêt qui la compose. Le joueur avec le plus grand nombre de tuiles reçoit 4 points de plus, le joueur avec le plus petit nombre (y compris 0) perd 4 points.

JEU EXPERT

Les règles du jeu débutant et du jeu avancé s'appliquent, avec les ajouts suivants:

MISE EN PLACE

Mélangez les 12 tâches additionnelles et placez-les face cachée sur le côté. Retournez deux fois plus de tâches additionnelles qu'il n'y a de joueurs, et placez-les face visible à portée de tous les joueurs. Exemple: Dans une partie à trois joueurs, retournez 6 tâches.

DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque tour, réglez la minuterie sur 5 minutes.

Pendant le tour, vous pouvez prendre jusqu'à deux tâches additionnelles et les placer devant vous. Vous les gardez jusqu'à la fin du tour; vous ne pouvez pas les abandonner, et nul ne peut vous en séparer.

Vous pouvez prendre des tâches additionnelles, même si vous n'en avez pas encore mis en œuvre. Mais vous ne pouvez prendre une première tâche additionnelle que si vous avez au moins trois tuiles placées sur votre plateau. Il n'est pas obligatoire de prendre des tâches additionnelles. Vous pouvez vous abstenir de le faire. Dès que vous avez fini vos placements, vous ne pouvez plus prendre de tâches additionnelles.

DÉCOMPTE

Une tâche additionnelle ne compte que pour le joueur qui l'a pris et l'a placée devant lui. Si le joueur a rempli la tâche, il reçoit autant de points qu'indiqués dessus. S'il n'a pas rempli la tâche, il marque le montant correspondant en points négatif.

TOUR SUIVANT

Mélangez les 12 tâches additionnelles à nouveau et retournez-en à nouveau deux fois plus qu'il n'y a de joueurs.

EXPLICATIONS DES TÂCHES ADDITIONNELLES



Bisons

Au moins trois bisons dans la même plaine (close et sans erreur).



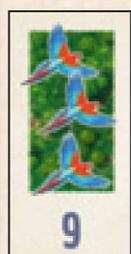
Éléphants

Au moins trois éléphants dans la même plaine (close et sans erreur).



Pandas

Au moins trois pandas dans la même forêt (close et sans erreur).



Perroquets

Au moins trois perroquets dans la même forêt (close et sans erreur).



Serpents

Au moins trois serpents dans le même désert (clos et sans erreur).



Scorpions

Au moins trois scorpions dans le même désert (clos et sans erreur).



Animaux des Plaines

Les quatre différents animaux des plaines au moins une fois dans le même paysage (clos et sans erreur)



Animaux des Forêts

Les quatre différents animaux des forêts au moins une fois dans le même paysage (clos et sans erreur)



Animaux du Désert

Les quatre différents animaux des déserts au moins une fois dans le même paysage (clos et sans erreur)



Perfection

Un plateau complet sans erreur dans le délai imparti, pas d'espaces vides, et tous les bords correspondants.



On-Time

Un plateau complet dans le délai imparti, pas d'espaces vides, les mauvaises connexions sont autorisées.



Premier

Le premier à avoir terminé (en prenant la jeton bonus de 4 points).

JEU SOLO

Vous voulez jouer à Mondo, mais il n'y a personne pour jouer avec vous en ce moment. Et bien, il suffit de jouer seul ! Les règles du jeu débutant s'appliquent avec les modifications suivantes :

Mise en Place

Les jetons bonus et la feuille de score ne sont pas nécessaires; rangez-les dans la boîte. Le jeton volcan compte dans le jeu en solo; placez-le à côté de votre plateau.

Maintenant, prenez 4 tuiles au hasard et placez-les aléatoirement sur les quatre espaces du plateau qui sont de couleur légèrement différente des autres espaces. Utilisez le côté des tuiles qui montre au moins deux types de paysages différents. Au cas où vous piochiez des tuiles avec des volcans (actifs ou inactifs), remplacez-les par d'autres tuiles jusqu'à ce que vous ayez 4 tuiles sans volcan sur votre plateau.

Mélangez bien les tuiles restantes; elles ne doivent pas être pré-triées. Ensuite, choisissez un niveau de difficulté et réglez la minuterie en conséquence :

Facile	10 Minutes
Moyen	6 Minutes
Difficile	5 Minutes

Placement des Tuiles

Toutes les règles de placement s'appliquent dans le jeu solo ! Vous pouvez choisir librement à côté de laquelle des quatre tuiles de départ vous placez votre première tuile, et pour chaque tuile suivante, vous pouvez décider à nouveau à côté de laquelle vous la placez.

Décompte

Dans le jeu solo, le but n'est pas de collecter le plus de points, mais d'éviter le plus possibles les points négatifs. Vous ne recevez aucun points positifs, ni pour les animaux ni pour les paysages. Mais tous les points négatifs comptent comme d'habitude pour les espaces vides, les mauvaises connexions, ou les volcans, qui comptent automatiquement pour 1 point négatif, actif ou inactif. Vous gagnez la partie lorsque vous ne dépassez pas les nombres de points négatifs suivants :

Facile	3 Points Négatifs
Moyen	2 Points Négatifs
Difficile	1 Points Négatifs

Le jeu solo ne dure qu'un tour. (Mais vous pouvez bien sûr jouer autant de parties que vous le souhaitez.)

VARIANTES

Handicap

Si des joueurs particulièrement expérimentés sont à la table, vous pouvez leur demander de prendre un handicap pour égaliser le jeu. Vous jouez sans le jeton volcan; à la place, chaque joueur expérimenté reçoit 1 point négatif pour chaque volcan actif. Les joueurs sans handicap ne reçoivent pas de points négatifs pour les volcans. Les volcans inactifs ne génèrent pas de points négatifs. Vous pouvez augmenter le handicap en faisant en sorte que les volcans inactifs rapportent également chacun 1 point négatif.

Verso du Plateau Monde

Le côté arrière du plateau monde vous offre une occasion supplémentaire de varier vos parties. Vous pouvez jouer n'importe quel niveau de difficulté avec, y compris le jeu en solo. Les paysages qui constituent le bord de la carte comptent comme bord clos. (Comme d'habitude, les paysages d'eau ne comptent pas. Ils ne comptent pas non plus comme un lac si ils incluent ce bord.)

Temps Caché

Placez la minuterie de façon que personne ne puisse voir le temps restant.

Temps plus Court

Si vous avez un peu de pratique, il suffit de raccourcir le temps à, par exemple, quatre minutes.

Enfant

Si des enfants plus jeunes que l'âge recommandé jouent, utilisez le jeu débutant avec un temps plus long et simplifier le décompte de points.

Vous pouvez trouver d'autres variantes sur Internet à www.pegasus.de/mondo ou sur le site de l'auteur, www.michaelschacht.net.

ASTUCES

- Avant de jouer, observer les différentes tuiles à votre guise. Elles représentent 1, 2, ou 3 paysages dans différentes combinaisons, mais elles ne contiennent pas toutes les combinaisons possibles! Il n'existe aucune tuile avec quatre paysages.

- Pour chaque type de paysage il y a 4 animaux différents, qui apparaissent quatre fois chacun.

- Si vous êtes coincé, essayez d'avancer dans une autre direction. La tuile que vous cherchez peut avoir été utilisée par un autre joueur.

- Parfois, il est nécessaire de placer des tuiles avec de mauvaises connexions, lorsque les points gagnés en valent la peine.

- Lorsque la minuterie sonne, il est parfois préférable de laisser un ou plusieurs espaces vides et d'obtenir un jeton bonus supérieur.

- Dans le jeu avancé ou expert, ne vous concentrez pas trop sur les modificateurs de score et les tâches additionnelles, vous risquez de rater la réalisation d'une composition plus grande.

CREDITS

Auteur : Michael Schacht (www.michaelschacht.net)

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

Design Graphique : Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

Réalisation : Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Traduction : Stéphane (L2MJ)

Publié par Z-Man Games, Inc. 64 Prince Road, Mahopac, NY 10541 sous license de Pegasus Spiele GmbH. Copyright (c) 2011 Pegasus Spiele GmbH.

Tous droits réservés.

Pour tous commentaires, questions, suggestions, merci de contacter :
zman@zmangames.com
www.zmangames.com



Pegasus Spiele