



EGY GYORS LAPKALERAKÓS JÁTÉK 1-4 VILÁGÉPÍTŐ RÉSZÉRE 8 ÉVES KORTÓL

MICHAEL SCHACHT JÁTÉKA

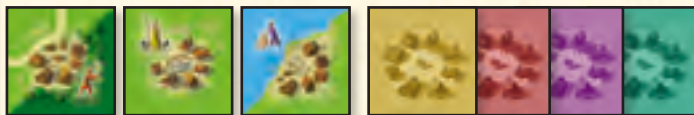
JÁTÉKÖTLET

A *Mondo* játékában egy új világot építünk. Telepítünk halászsókat, pásztorokat és favágókat, valamint tervezz ügyesen úthálózatokat! A lapkák és egy tábla segítségével minden játékos saját világát fogja megépíteni. Mindeközben fontos figyelni az időre és a többi játékosra is, mivel minden egyszerre történik, míg le nem jár az idő. Megfelelő időzítéssel számos bónuszpontra tehetünk szert. Aki három forduló után a legtöbb pontot gyűjti össze, megnyeri a játékot.

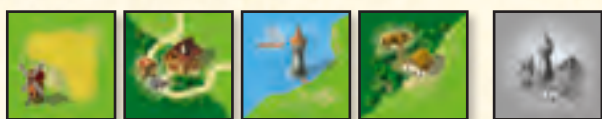
A haladó játékban a falulapok tovább fokozzák az izgalmat. A profi játék pedig folyamatos kihívást nyújt a lapkák építésénél.

TARTALOM

8 világtábla (kétoldalú)



12 falulapka (mind a 4 játékos színből 3)



8 épületlapka

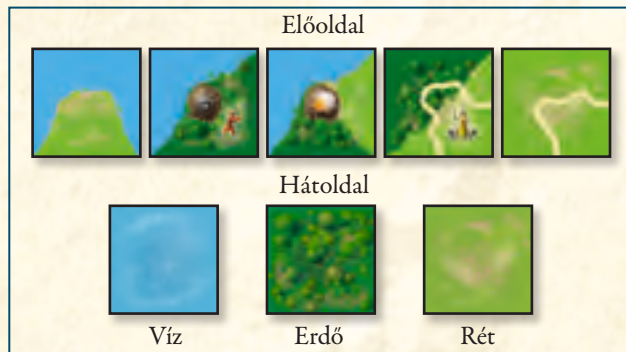


1 épületkártya

1 időzítő

Megjegyzés: Az időzítő beállításához forgassuk azt teljesen körbe, majd vissza a kívánt percek számához.

145 tájlapka (kétoldalú)



Vulkánlapka



4 bónuszlapka



1 jegyzetomb pontozólapokkal (kétoldalú)



3 JÁTÉKSZINT

A *Mondo Sapiens*t három különböző szinten játszhatjuk. A játékot először a **kezdők** számára magyarázzuk el, melyet a **haladó**, végül pedig a kifinomult, **profi** változat szabályai követnek majd.

KEZDŐ JÁTÉK

HALADÓ JÁTÉK

PROFI JÁTÉK

Gyors kezdés: Ha már ismeritek a *Mondót*, gyorsan elsajátíthatjátok a *Mondo Sapiens*t. Az első játékot egyszerűen játszátok le a kezdő szabályok alapján, a másodikat a haladó, a harmadikat pedig a profi szabályok szerint.

Az alábbi leírás végén bónusz szabályokat találhattok az **egyszemélyes** játékhoz.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzük a **tájlapkákat** valamelyik oldalukkal felfelé, **válogatás nélkül** egy laza kupacba az asztal közepére, hogy minden játékos könnyedén elérhesse. A **bónuszlapkákat** a játékosok számától függően rendezzük az alábbi kupacba:

2 játékos	3 játékos	4 játékos

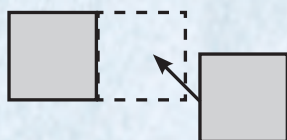
Ezt a kupacot is úgy helyezték el, hogy mindenki elérhesse.

JÁTÉKMENET

A játék **3 fordulóból** áll. Az időzítőt minden forduló elején állítsátok **7 percre**. Az időzítőt úgy helyezték el, hogy minden játékos láthassa a hátralévő időt. Az egyik játékos **visszaszámol**: „3...2...1...Mehet!” A visszaszámlálás alatt a játékosok megkeverik a **tájlapkákat** (melyeket ezután csak **lapkáknak** fogunk hívni). A „Mehet!”-nél a játékosok abbaahagyják a keverést, és megkezdik a fordulót.

LAPKÁK LEHELVEZÉSE

Most a játékosok **egyszerre** fognak olyan lapkákat keresni, melyeket lehelyezhetnek a táblájukra. Az első lapkát **bármelyik** tetszés szerinti mezőre lehelyezhetjük. Az ezt követően lehelyezett lapkáknak érintkezniük kell **legalább egy oldalon** egy vagy több korábban lehelyezett lapkával.

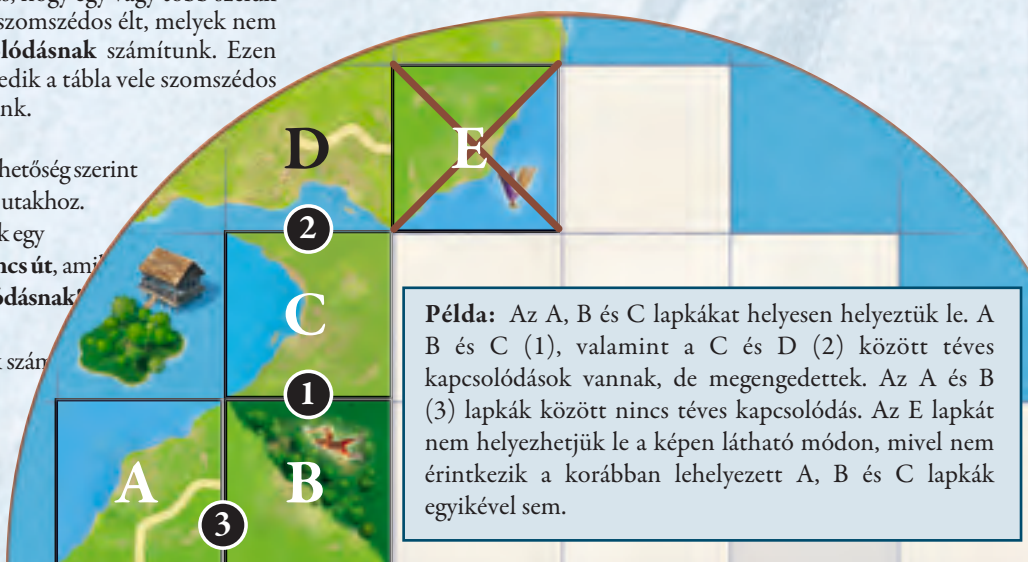


Arról **szabadon dönthetünk**, hogy a lapkákat **milyen irányba** fordítva helyezzük le. (Tehát a lapkán lévő ábrák állhatnak oldalukon fekvő, fejjel lefelé vagy felfelé is.) A lapkákat úgy **kell** lehelyeznünk, hogy éleiknél a tájegységek **illeszkedjenek** a szomszédos lapkákon lévő tájegységhez, vagy a tábla széléhez: rét a réthez, víz a vízhez stb. Ettől függetlenül **le lehet tenni** a lapkákat úgy is, hogy egy vagy több szélük **nem megfelelően** illeszkedik! Két olyan szomszédos élt, melyek nem illeszkednek egymáshoz, **1 téves kapcsolódásnak** számítunk. Ezen kívül minden olyan élt, amely nem illeszkedik a tábla vele szomszédos szélével, **1 téves kapcsolódásnak** számítunk.

Az utakat is úgy kell elhelyeznünk, hogy lehetőség szerint kapcsolódjanak a szomszédos lapkákon lévő utakhoz.

Fontos: Ha egy lapkán lévő **út** úgy érintkezik egy lapkával (vagy a tábla szélével), hogy azon **nincs út**, ami csatlakozzon, az **nem számít téves kapcsolódásnak**, az egymáshoz nem illő tájegységek továbbra is téves kapcsolódásnak számítanak.

Tipp: Minden út csak réten érhet véget, és mindig csak kanyarodva fut.



Példa: Az A, B és C lapkákat helyesen helyeztük le. A B és C (1), valamint a C és D (2) között téves kapcsolódások vannak, de megengedettek. Az A és B (3) lapkák között nincs téves kapcsolódás. Az E lapkát nem helyezhetjük le a képen látható módon, mivel nem érintkezik a korábban lehelyezett A, B és C lapkák egyikével sem.

Minden játékos maga elé helyez **1 világtáblát** úgy, hogy a jobb felső sarkában az **1-es szám** legyen látható. Ezen kívül minden játékos magához vesz **1 pontozólapot** és **1 tollat** (ez nincs a játékban).

Helyezzük a játéktér szélére a **vulkánlapkát** és az **időzítőt**. A **falu- és épületlapkákat** a kezdő játékban nem lesz szükség. Ezeket egyszerűen tegyék vissza a dobozba.

Tipp: A világtáblán néhány mező halványan ki van emelve. Ennek a kezdő játékban nem lesz jelentősége.

A LEHELVEZÉS TOVÁBBI SZABÁLYAI

- Minden játékos **csak egy kezét** használhatja a lapkák keresésére és lehelyezésére.
- A lapkákat az asztal közepén arrébb rakhatjátok, de nem kezdhetnek vadul turkálni közöttük.
- A lapkákat **meg lehet fordítani**, mivel az elő- és hátoldaluk mindig különbözők. Szabadon választhatunk, hogy melyik oldalával helyezzük a táblánkra.
- **Egyszerre csak 1 lapkát** tarthatunk a kezünkben.
- A kezünkben lévő lapkát csak a **táblánkra** tehetjük, vagy vissza a közös készletbe.
- A táblánkra helyezett lapkát már **nem vehetjük le, nem forgathatjuk el és nem mozgathatjuk át**.
- Lapkákat csak **üres mezőkre** helyezhetünk, egymás tetejére nem.

KISZÁLLÁS

Egy fordulóból bármikor **kiszállhatunk**, mielőtt lejár az idő. Akár úgy is kiszállhatunk, ha még vannak **üres mezők** a táblánkon. A kiszálláshoz egyszerűen vegyük el a legfelső **bónuszlapkát**, és helyezzük magunk elé. Ezután az adott fordulóban már nem tehetünk semmit!

EGY FORDULÓ VÉGE

Egy forduló akkor ér véget, ha **minden játékos kiszállt**, vagy **lejárt az idő**. Ha lejárt az idő, minden akciót be kell fejeznünk. Már nem vehetünk el (bónuszlapkát sem) vagy helyezhetünk le semmit. Ha az idő lejártakor lapka van a kezünkben, azt vissza kell tennünk a készletbe. Ha bónuszlapka van a kezünkben, azt megtarthatjuk, és magunk elé helyezhetjük. Most a **pontozás** következik.

PONTOZÁS

Minden játékos kiszámolja, hogy hány **pontot** gyűjtött. Egyszerűen haladjunk végig a **pontozólap** első oldalának mentén, fentről lefelé haladva, és írjuk be a megfelelő pontszámokat. Az első fordulóhoz használjuk az A oszlopot, a B-t a másodikhoz, a C-t pedig a harmadikhoz. (A pontozó hátoldalára a kezdő játékban nem lesz szükség.)



Minden **munkás** (halász, pásztor, favágó) **1 pontot** ér.



Minden **lezárt és hibátlan tájegység 2 pontot** ér. **Kivétel:** A **víz** tájegységek **nem** érnek pontot. Megjegyzés: A tábla bal szélén található kis **sziget** természetesen külön tájegységnek számít, és 2 pontot ér! Azok a tájegységek, melyek a tábla széléig érnek, szintén lezártak számítanak. Tipp: A tájegységeket az utak **nem** választják el!



Minden olyan lapka, melyen **út** látható, **1 pontot** ér. A **tábla szélén** látható **útszakaszok** szintén **1 pontot** érnek. Minden **összekapcsolt útért** (beleértve a tábla szélén lévőt is) **1 mínuszpontot** kapunk (építési költségeként).



A **bónuszlapkákért** annyi **pontot** kapunk, amennyi rájuk van írva.



A **legtöbb aktív vulkán**nal rendelkező játékos minden ilyen vulkánért **1 mínuszpontot** kap. Ha több játékosnak van ugyanannyi, mindannyian megkapják a megfelelő mínuszpontokat. Az első fordulóban az **inaktív vulkánokat figyelmen kívül hagyjuk** (lásd a Következő forduló című részt).



aktív



inaktív



Minden **üres mezőért 1 mínuszpont** jár. Minden **téves kapcsolódásért 1 mínuszpont** jár. Az üres mezők nem okoznak téves kapcsolódásokat, így csak 1 mínuszpont jár értük.

A tábla szélén látható többi illusztrációt, úgy mint hajókat, lovas kocsikat, mezőket stb. a kezdő játékban nem vesszük figyelembe.



de nem hibátlanul (D). Az E-nél látható tájegységek szintén tartalmaznak hibákat. Az F rét nincs lezárva. A víz (G) nem hoz pontot.

Laurának 5 lapkáján van út, és 1 útszakasza van a tábla szélén. Ezekért 6 pontot kap. A 3 kapcsolódó útért (H) le kell vonnia 3 pontot, így összesen 3 pontot fog kapni az utakért. A hajót és a lovas kocsit nem vesszük figyelembe. A bónuszlapkájáért (I) Laura 2 pontot kap.

A vulkánok pontozásánál Laurának 5 aktív vulkánja van. (A két inaktív vulkánt az első fordulóban nem számoljuk.) Ellenfelének, Gábornak 6 aktív vulkánja van a tábláján (nem ábrázoltuk). Gábor 6 mínuszpontot kap, Laura viszont egyet sem.

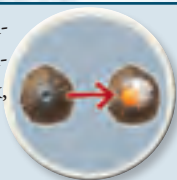
Laura 1 mínuszpontot kap az üres mezőért (J) és további 4 mínuszpontot a téves kapcsolódásaiért (K). A nem kapcsolódó utakért nem jár pontlevonás (L).

Példa: Laurának 5 munkása van (1 halász, 3 juhász és 1 favágó), ezért értük 5 pontot kap. A tábláján összesen 6 lezárt és hibátlan tájegység van: 4 erdő (A, beleértve a tábla szélén látható szigetet), és 2 rét (B). Ezekért 12 pontot kap. A C-nél látható mindkét terület le van zárva,

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Az a játékos, aki a forduló során a **legtöbb pontot** szerezte, megkapja a **vulkánlapkát**. Ha több ember ugyanannyi pontot szerzett, a **vulkánlapka** mindegyikükre hatással lesz. A **következő** fordulótól kezdve ennek a játékosnak (vagy játékosoknak) az **inaktív vulkánjaikat** is úgy pontozzuk, mintha **aktívak** lennének!

Ha az előző **példában** Lauránál lett volna a vulkánlapka, összesen 7 vulkánja lett volna: 5 aktív és 2 inaktív. Így több vulkánja lett volna, mint Gábornak, amiért 7 mínuszpontot kapott volna.



Tegyük vissza középre az összes bónuszlapkát és tájlapkát, ahogy a játék elején tettük. Az időzítőt ismét állítsuk be 7 percre, és az előzőhöz hasonlóan kezdjük új fordulót.

A JÁTÉK VÉGE

3 forduló után adjuk össze az A, B és C oszlopokban szereplő pontszámokat. A **legtöbb pontot** szerzett játékos lesz a győztes. **Döntetlen** esetén több győztes lesz.

HALADÓ JÁTÉK

Alkalmazzuk a **kezdő játék** szabályait a következő **kiegészítésekkel**:

ELŐKÉSZÜLETEK

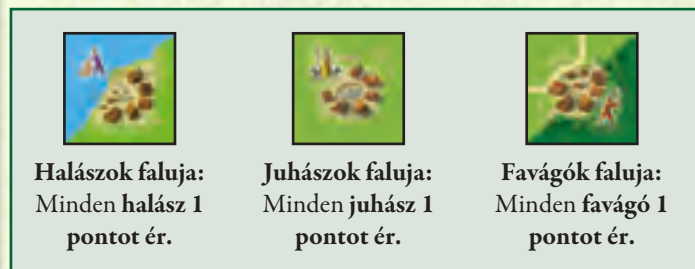
Minden játékos kap egy készletet (azonos színű hátoldallal jelölve) a **falulapokból** (melyeket innentől csak **falvaknak** hívunk). Helyezd falvaidat képpel felfelé a világtáblád bal oldalán fenntartott 3 mezőre.

JÁTÉKMENET

Az **időzítőt** az eddigieknek megfelelően minden forduló elején állítsátok **7 percre**. A fordulók során saját **falvaidat** a rendes lapkákhoz hasonlóan elhelyezheted világtáblád jobb oldali részén. A falvak lehelyezése **nem kötelező**; ezt ki is hagyhatjátok.

PONTOZÁS

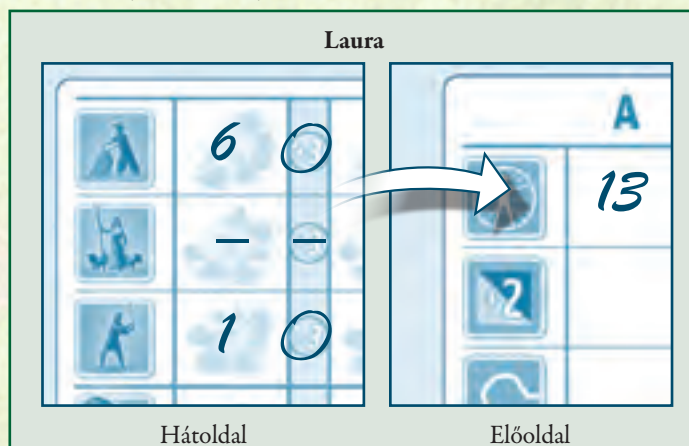
A **munkások** pontozása eltér a kezdő játékétól. Most már **külön** pontozzuk a halászokat, juhászokat és favágókat. Csak akkor kapunk értük pontokat, ha lehelyeztük a **hozzájuk tartozó falut**. Fordítsuk meg a pontozólapunkat, és a hátoldalon található felső három sorba vezessük fel a falvakért járó pontszámainkat:



A megfelelő munkás képe mindig látható a falulapján is, ez szintén 1 pontot ér. Ha nem helyeztük le valamelyik falut, nem kapjuk meg a hozzá tartozó munkásokért járó pontszámot.

Bónusz: Az a játékos, aki **egy munkás típusból** (pl. a halászokból) a **legtöbbet** gyűjtötte, **3 bónuszpontot** kap. Ha több játékos között döntetlen alakul ki, minden érintett játékos megkapja a 3 bónuszpontot. Karikázzuk be a +3 pontot a pontozólapon. 0 pontért sosem jár bónusz.

Ezt követően adjuk össze a 3 faluért járó pontszámainkat, fordítsuk vissza a pontozólapot az előoldalára, és írjuk be ezt a pontszámot a legfelső mezőbe. A pontozást a megszokott módon folytassuk. A lap hátoldalán található többi mezőt hagyjuk figyelmen kívül. Ezeket nem használjuk a haladó játékban.



Példa: Gábor 4 halászt helyezett le (beleértve a halászok faluját is), melyért 4 pontot kap. Laurának 6 halásza van (beleértve a halászok faluját is). Laura ezért 6 pontot kap, valamint 3 bónuszpontot, amiért neki van a legtöbb halásza. Így tehát összesen 9 pontot kap.

Laurának 3 juhásza van, de nem rendelkezik a juhászok falujával. Ő nem kap pontot. Gábor lehelyezte a juhászok faluját és 1 további juhászt is, így 2 pontot kap. Ezen kívül kap 3 bónuszpontot, amiért neki van a legtöbb juhásza (még ha Laura több juhászt is játszott ki).

Laura és Gábor egyetlen favágót sem helyezett le, de Laura legalább megépítette a favágók faluját, Gábor viszont nem. Laura ezért 1 pontot kap, valamint 3 bónuszpontot, Gábor pedig semmit.

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Figyeljete oda, hogy először a **falvaitokat** tegyétek vissza a helyükre, **mielőtt** a többi lapkát visszatennétek középre!

PROFI JÁTÉK

Alkalmazzuk a **kezdő** és a **haladó játék** szabályait a következő **kiegészítésekkel**:

ELŐKÉSZÜLETEK

Az **épületkártyát** helyezzük egy mindenki számára elérhető helyre. Keverjük meg mind a **8 épületlapkát**, (melyeket innentől kezdve csak **épületeknek** fogunk hívni), és helyezzük őket a játéktér oldalára, **képpel lefelé**. Fordítsunk fel belőlük **annyit, ahány játékos** játszik (pl. háromfős játék esetén 3-at), és helyezzük őket **képpel felfelé** az **épületkártyára**. Fontos: Az épületkártyát helyezzük olyan helyre, ahol a játék során nem keveredhet össze véletlenül a többi lapkával!

JÁTÉKMENET

Az **időzítőt** az eddigieknek megfelelően minden forduló elején állítsátok **7 percre**. Egy forduló során **legfeljebb 1 épületet** vehettek magatokhoz, melyet a táblatokra helyezhettek. Épületet akkor vehetünk magunkhoz, ha már **legalább 3 lapkát** lehelyeztünk a táblánkra (beleértve a falvakat is). Épületet **nem kötelező** elvenni, ezt akár ki is hagyhatjuk.

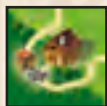
PONTOZÁS

Fordítsuk át a pontozólapot a hátoldalára. Először a **haladó játékhoz hasonlóan** pontozzuk le a **munkásokat** és a falvakat, és osszuk ki az értük járó **bónuszokat**. Ezután írjuk be a lehelyezett **épületekért** és a tábla bal szélén látható **cölöpházért** járó pontokat (lásd az 5. oldalt). Ennél a pontozásnál minden illusztrációt figyelembe veszünk, melyek a **lapkák**on vagy a **tábla szélén találhatóak** (hajók, lovas kocsik stb.).

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Figyeljete oda, hogy először a **falvaitokat** és az **épületeiteket** tegyétek vissza a helyükre, **mielőtt** a többi lapkát visszatennétek középre! Ismét keverjétek össze a 8 épületet, és fordítsatok fel belőlük annyit, ahány játékos játszik.

AZ ÉPÜLETEK LEÍRÁSA



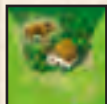
Lovaskocsi állomás

Minden **lovaskocsi**, amely **ugyanazon az úton** található, mint a lovakocsi állomás, **1 pontot ér**.



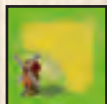
Világítótorony

Minden **hajó**, amely **ugyanazon** a (zárt és hibátlan) **víz tájegységen** található, mint a világítótorony, **1 pontot ér**.



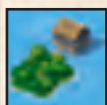
Vadászház

Minden **vaddisznó**, amely **ugyanazon** a (zárt és hibátlan) **erdő tájegységen** található, mint a vadászház, **1 pontot ér**.



Malom

Minden **mezőgazdasági terület**, amely **ugyanazon** a (zárt és hibátlan) **rét tájegységen** található, mint a malom, **1 pontot ér**.



Cölöpház

Az 1-es tábla bal felső szélén egy cölöpház látható. Minden **sziget**, amely **ugyanazon a víz tájegységen** található, mint a cölöpház, **1 pontot ér**. Egy földdarab csak és kizárólag akkor számít szigetnek, ha **zárt és hibátlan tájegységekből** áll, és

minden oldalról víz veszi körül. Ha egy földdarab külső szélét a tábla határolja, az **nem** számít szigetnek.

A pontokat hozó illusztrációk az épületeken is mindig fel vannak tüntetve, ezek szintén 1 pontot érnek. Ha nem helyeztük le a megfelelő épületet, a hozzá tartozó illusztrációért nem jár pont.

Bónusz: Az a játékos, aki a **legtöbb pontot** gyűjtötte **egy adott típusú** illusztrációból (pl. lovakocsi) **3 bónuszpontot** kap. Ha több játékos között döntetlen alakul ki, minden érintett játékos megkapja a 3 bónuszpontot. Karikázzuk be a +3 pontot a pontozólapon. 0 pontért sosem jár bónusz.

Tipp: Figyeljünk az épületek és falvak pontozása közötti alapvető különbségre. A falvak mindig a táblánkon található összes lapkára hatással lesznek. Ezzel szemben az épületek csak arra a tájegységre vagy útra hatnak, amelyeken megtalálhatóak.

Adjunk össze a pontozólap hátoldalán lévő pontjainkat, majd fordítsuk meg a pontozólapot, és a kapott pontszámot írjuk be az előoldal legfelső mezőjébe. Ezt követően a pontozást a megszokott módon folytassuk.



Példa: Gábor lehelyezett egy vadászházat (A) egy zárt és hibátlan erdő tájegységre, összesen 3 vaddisznóval. Ezekért 3 pontot kap. A többi erdőben található vaddisznókért nem kap pontot.

Mivel másik vadászházat nem fordítottunk fel, másik játékos nem kaphat pontot a vaddisznókért. Ebből az következik, hogy Gábor kapta a legtöbb vaddisznókért járó pontot, így 3 bónuszpontot is kap, mellyel összesen 6 pontot szerez a vaddisznók pontozásából.



Példa: A felső rét tájegység (A) nem számít szigetnek, mivel a tábla széle alkotja a külső határvonalát. Az alatta lévő rét (B) szigetnek számít, mivel minden oldalról víz veszi körül. A cölöpház (C) ezért a szigetért 1 pontot hoz.

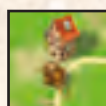
A világítótorony (E) a D jelű hajóért **nem** hoz pontot, mivel másik víz tájegységen található.

MÁS VILÁGTÁBLÁK

A négy különböző világtábla a játékot még változatosabbá teszi. Minden táblának megvannak a maga sajátosságai, és nehézségi szintjeik is különböznek. A játékban mindig minden játékosnak ugyanazzal a számmal jelölt táblával kell játszania. Megjegyzés: Természetesen minden forduló után választhatok másik táblát.

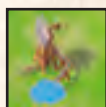
A profi játékban újabb épületekért kaphatunk pontokat, mégpedig a tavernáért és a szélkerékért, melyek bizonyos táblákhoz kapcsolódnak (lásd jobbra).

Bónusz: A tavernáért és a szélkerékért is jár a 3 bónuszpont.



Taverna

A **taverna** a 2-es és 3-as táblák bal felső részén látható. Minden **boroshordó**, amely **ugyanazon az úton** található, mint a taverna, **1 pontot ér**.



Szélkerék

A **szélkerék** a 4-es tábla jobb alsó részén látható. Minden **tó**, amely a vele **azonos rét tájegységen** található, **1 pontot ér**. A **tó** egy **zárt, hibátlan víz tájegység**, amelyet minden oldalról föld vesz körül. Ha egy víz tájegység külső szélét a tábla határolja, az **nem** számít tónak.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Mondo Sapienst szeretnél játszani, de épp nincs senki, akivel leülhetnél? Akkor játssz egyedül! Használd a **kezdő játék** szabályait a következő **módosításokkal**:

Előkészületek

A **bónuszlapkákra** és a **pontozólapokra** nem lesz szükség; ezeket tedd a dobozba. A **vulkánlapka** az egyszemélyes játékban is működni fog, ezért tedd a táblád mellé.

Most húzz **véletlenszerűen 2-3 lapkát** (a világtáblától függően). Csak azokat a lapkákat használd, **amelyeken vannak utak**, de **nincsenek vulkánok** (mindegy, hogy aktívak vagy inaktívak). Ha olyan lapkákat húzol, melyeken nincsenek utak, vagy vannak vulkánok, húzz helyettük másik lapkákat, míg nem lesz 2-3 megfelelő. Ezeket helyezd el képpel felfelé, **véletlenszerűen elforgatva** a tábla 2-3 halványan kiemelt mezőjére.

A többi lapkát alaposan keverd össze. Ez után válassz ki egy **nehézségi szintet** és annak megfelelően állítsd be az **időzítőt**:

Könnyű	10 perc
Közepes	6 perc
Nehéz	5 perc

A lapkák lehelyezése

A **lehelyezés összes szabálya** az egyszemélyes játékban is érvényben marad! Az első felhúzott lapkától kezdve minden újabb lapka felhúzásakor szabadon eldönthetjük, hogy a 2-3 kezdőlapka közül melyik mellé helyezzük őket.

Pontozás

Az egyszemélyes játék nem a pluszpontok gyűjtéséről fog szólni, hanem arról, hogy **minél kevesebb mínuszpontot** gyűjtsünk. Sem a munkásokért, sem a tájegységekért **nem fogunk pluszpontokat** kapni. Ezzel szemben a rendes szabályoknak megfelelően **mínuszpontot** kapunk minden üres mezőért, téves kapcsolódásért vagy vulkánért. A **vulkánok** – függetlenül attól, hogy aktívak vagy inaktívak – mindig **1 mínuszpontot** fognak hozni. Ha van **1 vagy 2** összekötött utunk, **nem kapunk értük mínuszpontokat**. Ha viszont **2-nél több** egymáshoz kapcsolódó úttal rendelkezünk, **minden további** kapcsolódó útszakasz **1 mínuszpontot** fog érni.

A játékot akkor fogjuk megnyerni, ha **nem érjük el** az alábbi mínuszpontokat:

Könnyű	3 mínuszpont
Közepes	2 mínuszpont
Nehéz	1 mínuszpont

Az egyszemélyes játék csak 1 fordulóból áll. (Természetesen egymás után annyi játékot játszhattok, amennyit csak szeretnétek.)

VARIÁNSOK

Hátrány

Ha az asztalnál ülnek különösen tapasztalt játékosok is, a játék egyensúlyozásának céljából megkérhetitek őket, hogy hátránnyal induljanak. A vulkánlapka nélkül fogtok játszani, helyette azonban a hátránnyal induló játékosok minden aktív vulkánjukért 1 mínuszpontot fognak kapni. A hátrány nélkül induló játékosok nem kapnak mínuszpontokat a vulkánokért. Az inaktív vulkánok nem hoznak mínuszpontokat. A hátrányt tovább növelhetitek, ha az inaktív vulkánok darabjéért is 1 mínuszpontot adtok.

Rövidebb idő

A tapasztaltabb játékosok az időt 6 vagy akár 5 percre is lecsökkenthetik.

Gyerekek

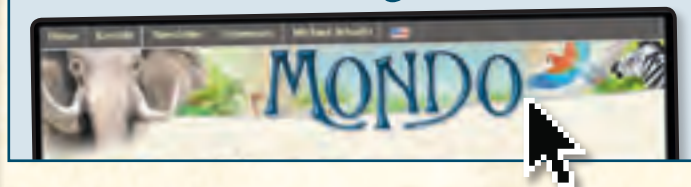
Ha az ajánlottnál fiatalabb korú gyerekekkel játszunk, alkalmazzuk a kezdő játék szabályait hosszabb fordulókkal, és egyszerűsítsük le a pontozást.

Rejtett idő

Helyezzük az időzítőt olyan helyre, ahol senki sem láthatja a hátralévő időt.

Az interneten további variációkat is találhattok:

www.mondo-game.com



TIPPEK

- Mielőtt játszánátok, a szabadidőtökben vizsgáljátok meg a különböző lapkákat. 1 vagy 2 tájtípus látható rajtuk, különböző kombinációkban, ám a játékban nem találhatjátok meg az összes lehetséges kombinációt. Egy lapkán sem látható 3 tájtípus.
- Minden út csak réten érhet véget, és mindig csak kanyarodva fut.
- Ha megakadsz, folytasd egy másik mezőről. Lehet, hogy az általad keresett lapka már egy másik játékos tábláján van.
- Időnként van értelme a téves kapcsolódások létrehozásának is, ha az elnyert pontok meghaladják a büntetőpontokat.
- Közvetlenül az idő lejáratá előtt alkalmanként érdemes egy-két mezőt üresen hagyni, és inkább magunkhoz venni egy nagyobb értékű bónuszlapkát.
- Ha már több tapasztalattal rendelkezünk, érdemes az ellenfelekre is figyelmet fordítani, hogy felmérhessük, mennyi esélyünk van egy-egy bónusz megszerzésére.
- A profi játékban célszerű több falura és épületre is koncentrálni, hogy nagyobb eséllyel juthassunk bónuszpontokhoz.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Michael Schacht (www.michaelschacht.net)

Illusztráció: Oliver Schlemmer (www.irrlichtartwork.de),

Oliver Freudenreich (www.freudenreich-grafik.de)

Grafikai tervezés: Oliver Schlemmer, Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

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

Fordítás: Bill Walsh

Szerzői jogok © 2012 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg,

Németország. Minden jogfenntartva. www.mondo-game.com · www.pegasus.de

Fordította a Játékmester Társasjátékolt

kérésére: X-ta

Szerkesztette: grafiction

Lektorálta: Artax



Pegasus Spiele