

MONDO SAPIENS

RÝCHLA HRA OD MICHAELA SCHACHTA PRE 1-4 STAVITEĽOV SVETA OD 8 ROKOV

KONCEPT HRY

V *Mondo* ste stavali nový svet – teraz ho osídlite! Najmite rybárov, pastierov a drevorubačov a navrhnete sieť ulíc! Každý hráč stavia svoj vlastný svet pomocou dielikov a hernej dosky. Treba však dávať dobrý pozor na čas aj na ostatných hráčov, pretože sa všetko deje naraz až pokiaľ nevyprší čas. Ktokoľvek môže stavanie ukončiť včas a nahráť si tak zopár bodíkov k dobru. Po troch kolách vyhrá hráč, ktorý nazbieral najviac bodov.

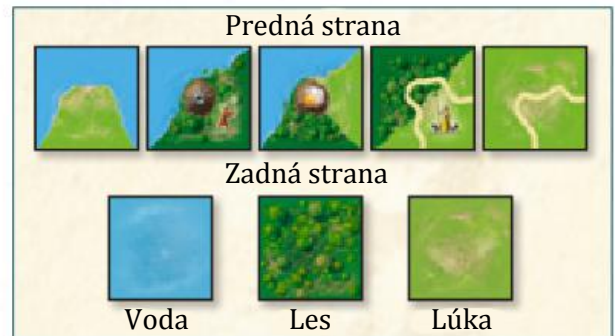
V pokročilej hre si do hry pridajte dieliky dedín, expertná hra Vám poskytne zakaždým nové výzvy v podobe budov.

HERNÉ KOMPONENTY

8 doštičiek svetov - máp (obojsstranných)



145 dielikov krajiny (obojsstranných)



12 dielikov dedín (3 z každej zo 4 farieb hráčov)



8 dielikov budov

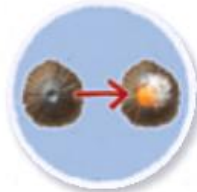
1 časovač



1 doštička budov

Poznámka: Pre nastavenie časovača ho natočte najprv na maximálny čas a potom otočte späť na požadovaný počet minút (ako kuchynský budík)

1 žetón sopky



4 bonusové žetóny



1 zápisník s bodovacími tabuľkami



3 ÚROVNE HRY

Mondo Sapiens môžete hrať na troch rozličných úrovniach. Najprv popíšeme pravidlá pre **začiatočníkov**, potom **pokročilú** hru a nakoniec sofistikovanú verziu pre **expertov**.

Poznámka: Ak ste už hrali *Mondo*, s *Mondo Sapiens* sa zoznámite rýchlo. Prvú hru si zahrajte podľa pravidiel pre začiatočníkov, druhú pre pokročilých a tretiu pre expertov.

Na konci týchto pravidiel nájdete ešte bonusové pravidlá pre **Sólo hru**.

HRA PRE ZAČIATOČNÍKOV

PRÍPRAVA HRY

Všetky **dieliky krajiny** vysypte do stredu stola, aby na ne pohodlne dosiahli všetci hráči. Nechajte ich neusporiadané a ktoroukoľvek stranou nahor. Podľa počtu hráčov vyberte a usporiadajte okrúhle **bonusové žetóny** nasledovne:

2 hráči	3 hráči	4 hráči
4,2	4,3,2	4,3,2,1

Žetóny potom umiestnite do dosahu všetkých hráčov.

Každý hráč umiestni **1 mapu** pred seba stranou označenou „Number 1“ hore (označenie nájdete

v pravom hornom rohu doštičky). Naviac si každý hráč zoberie **1 bodovaciu tabuľku** a pero.

Umiestnite **žetón sopky** a **časovač** bokom (ale stále na dosah). **Dieliky dedín a budov** nebudete v hre pre začiatocníkov potrebovať, vráťte ich do krabice.

Poznámka: Niektoré políčka na vašej mape sú zvýraznené. V hre pre začiatocníkov však fungujú rovnako ako ostatné, zvýraznenie sa bude používať až pri náročnejších variantoch.

PRIEBEH HRY

Hra pozostáva z **3 kôl**. Na začiatku každého kola nastavte časovač na **7 minút**. Umiestnite časovač tak, aby všetci hráči videli zostávajúci čas. Jeden z hráčov odpočíta „3...2...1...teraz!“ Kým počíta, ostatní zamiešajú dieliky krajiny (odteraz len **dieliky**). Na výzvu „teraz!“ všetci prestanú miešať a kolo začína.

PRIKLADANIE DIELIKOV

Všetci hráči **naraz** hľadajú dieliky, ktoré chcú dať na svoju mapu. Prvý dielik môžu položiť na **ktorékoľvek** miesto. **Každý ďalší dielik** musí **susediť minimálne jednou hranou** s už položeným dielikom.

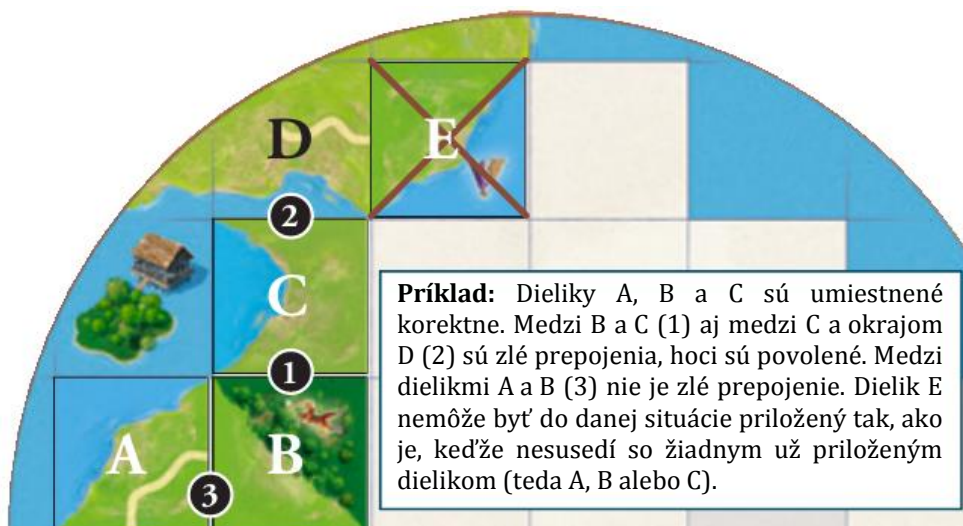
Orientácia dielika je ľubovoľná – ilustrácia môže byť otočená akokoľvek, dokonca aj rubom. Dieliky by ste mali umiestňovať tak, aby susedili rovnaké typy terénov, teda lúku vedľa lúky, les vedľa lesa. Hoci dodržiavanie typu terénu nie je povinné, každé dva dieliky, ktoré nesusedia rovnakým typom terénu sa rátajú ako **1 zlé prepojenie**. Za **zlé prepojenia** sa rátajú aj všetky dieliky, ktorých hrana susediaca s okrajom mapy nezodpovedá typu terénu, ktorý je na tom okraji mapy nakreslený.

Cesty by ste taktiež mali klásť tak, aby nadväzovali na už položené cesty; ak však **cesta nepokračuje** na ďalšom dielik, **nepočíta sa za zlé prepojenie**, ak súhlasí typ terénu na dielikoch.

Tip: Všetky cesty končia na lúke a sú vždy zakrivené.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ PRI PRIKLADANÍ

- Každý hráč môže používať **iba jednu ruku** na hľadanie a umiestňovanie dielikov.
- Dieliky uprostred stola môžete premiestňovať, ale nie sa nimi prehrabávať.
- **Prevracanie dielikov** uprostred stola je povolené, lebo rub a líc dielika sa vždy líšia. Môžete sa rozhodnúť, ktorú stranu dielika si priložíte na mapu.
- V ruke nesiete mať **nikdy viac ako jeden dielik** naraz.
- Dielik, ktorý máte v ruke, môžete priložiť na svoj svet alebo ho vrátiť doprostred stola.
- Dielik, ktorý už máte položený vo svojom svete nesiete **odstrániť, presúvať ani otáčať!**
- Dieliky môžete na svoj svet prikladať **len na voľné miesta**, nie ich prekryvať.



UKONČENIE ŤAHU

Hráč môže **ukončiť svoj ťah** kedykoľvek počas kola, kým nevypršal čas. Môže tak urobiť aj keď má ešte **voľné políčka** vo svete. Hráč, ktorý takto ukončil svoj ťah si zoberie **najvyšší ešte voľný bonusový žetón** a položí ho pred seba. V tomto kole už ďalej nemôže prikladať políčka na svoj svet!

KONIEC KOLA

Kolo končí, keď všetci hráči **ukončili ťah** alebo keď **vyprší čas** (zazvoní časovač). V momente, keď zazvoní časovač, musia všetci okamžite prestať prikladať políčka a tí, ktorí to nestihli, si už nemôžu ani zobrat' bonusový žetón. Ak máte v ruke dielik, vráťte ho doprostred stola. Ak máte v ruke bonusový žetón, môžete si ho nechať a položiť pred seba.

BODOVANIE

Každý hráč vyplňaním bodovacej tabuľky spočíta, koľko bodov nazbieral. Po prvom kole použite stĺpec A, po druhom stĺpec B a po treťom C. Zadnú stranu bodovacej tabuľky v hre pre začiatočníkov nebudete potrebovať.



Každá **postavička** (rybár, pastier alebo drevorubač) je za **+1 bod**.



Každý **uzavretý terén bez zlých prepojení** je za **+2 body**. **Výnimka:** Vodné plochy sa nerátajú (sú za 0 bodov). **Poznámka:** Malý **ostrovček** v ľavom hornom rohu mapy sa prirodzene počíta za +2 body! Terény, ktorých súčasťou je okraj mapy sa rátajú ako uzavreté. Terény **nie sú** rozdelené cestami!



Každý dielik s **cestou** sa ráta za **+1 bod**. Každý **segment cesty na okraji mapy** je taktiež za **+1 bod**. Za **každé prepojenie medzi dielikmi, cez ktoré cesta prechádza** dostanete **-1 bod** (náklady na konštrukciu).



Za **bonusový žetón** dostanete toľko bodov, koľko je na ňom napísané.



Hráč s **najväčším počtom aktívnych sopiek** dostane **-1 bod** za každú aktívnu sopku. V prípade zhody mínusové body dostávajú všetci hráči s najvyšším počtom aktívnych sopiek. Neaktívne sopky sa v prvom kole nerátajú (pozri Ďalšie kolo)



Aktívna sopka



Neaktívna sopka



Za každé **prázdne políčko** na mape dostanete **-1 bod**. Za každé **zlé prepojenie** dostanete **-1 bod**. Prázdne políčka nevytvárajú zlé prepojenia, preto sa nikdy nerátajú za viac ako -1 bod.

Všetky ostatné ilustrácie na dielikoch ako lode, koče, polia a pod. sa v hre pre začiatočníkov nerátajú.



Príklad: Katka má 5 postavičiek (1 rybára, 3 pastierov, 1 drevorubača), dostane teda +5 bodov. Jej mapa obsahuje dokopy 6 uzavretých terénov bez

zlých prepojení: 4 lesy (A, vrátane ostrova na okraji mapy) a 2 lúky (B). Za terény dostane teda +12 bodov. Dva terény (C) sú síce uzavreté, ale majú zlé prepojenia (D). Terény (E) tiež majú zlé prepojenia. Lúka (F) nie je uzavretá. Vodná plocha (G) je za 0 bodov.

Katka má 5 dielikov s cestami a jeden segment cesty na okraji mapy. Dostane za ne +6 bodov. Od tých ale musí odrátať 3 body za prepojenia, ktoré cesty prechádzajú (H), za cesty teda celkovo dostane len +3 body. Koč a loď sa nerátajú. Za bonusový žetón (I) dostane Katka +2 body.

Sopky: Katka má na svojej mape 5 aktívnych sopiek (dve neaktívne sopky sa v prvom kole nerátajú). Peťo, jej spoluhráč, má na svojej mape 6 aktívnych sopiek (nevyobrazené). Peťo teda dostane -6 bodov, Katka však žiadne body nestratí.

Katka nakoniec stratí 1 bod za prázdne políčko (J) a ďalšie 4 body za zlé prepojenia (K). Za nespojené cesty (L) sa mínusové body nedávajú.

ĎALŠIE KOLO

Hráč, ktorý dostal v predošlom kole **najviac bodov** dostane **žetón sopky**. V prípade, že najviac bodov malo viacero hráčov, aplikuje sa žetón sopky na všetkých. **V nasledujúcom kole tento hráč stráca za neaktívne sopky body rovnako ako za aktívne.**

V predošlom **príklade**, keby Katka bola mala žetón sopky, mala by dokopy 7 sopiek – 5 aktívnych a 2

neaktívne. Spolu by teda mala viac sopiek ako Peťo a dostala by -7 bodov.

Všetky dieliky a bonusové žetóny vráťte doprostred stola tak, ako na začiatku hry. Nastavte časovač na 7 minút a začnite ďalšie kolo tak, ako predtým.

KONIEC HRY

Po troch kolách spočítajte body v stĺpcoch A, B a C. Hráč s **najvyšším súčtom bodov** je víťazom. V prípade rovnosti súčtu je víťazov viacero.

HRA PRE POKROČILÝCH

Použite pravidlá pre **hru pre začiatočníkov** s nasledovnými zmenami a prídavkami:

PRÍPRAVA HRY

Každý hráč dostane sadu (označenú rovnakou farbou na rube) troch rôznych **dielikov dedín** (odteraz jednoducho **dediny**). Svoje dediny položte na 3 korešpondujúce políčka na ľavej strane vašej mapy.

PRIEBEH HRY

Na začiatku každého kola nastavte časovač na 7 minút. Počas kola môžete svoje **dediny** prikladať na svoju mapu ako normálne dieliky. Použitie dedín **nie je povinné**.

BODOVANIE

Bodovanie postavičiek sa líši od hry pre začiatočníkov. Pre rybárov, pastierov a drevorubačov sú tri separátne kategórie v tabuľke bodovania. **Za danú kategóriu postavičiek dostanete body iba vtedy, ak ste postavili aj ich dedinu.** Na zadnej strane bodovacej tabuľky zaznačte svoje body za dediny:



Dedina rybárov
Každý rybár je za +1 bod.

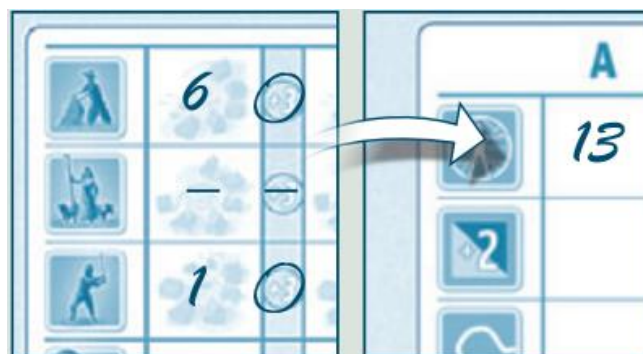
Dedina pastierov
Každý pastier je za +1 bod.

Dedina drevorubačov
Každý drevorubač je za +1 bod.

Všimnite si, že na dieliku každej z dedín je aj postavička, ktorá sa taktiež ráta za +1 bod. **Bonus:** Hráč s **najviac bodmi** za **každý typ postavičky** dostane **+3 body** ako bonus. Ak najviac bodov má viacero hráčov, dostane bonusové body každý z nich.

Ak ste tento bonus dostali, zakrúžkujte políčko +3 v riadku korešpondujúcej postavičky. **POZOR, za 0 bodov nikdy nedostanete bonusové body!**

Spočítajte si body za postavičky a tento súčet zapíšte do riadku s postavičkami na prednej strane bodovacej tabuľky. V bodovaní pokračujte ako pri hre pre začiatočníkov. Zvyšok riadkov na zadnej strane bodovacej tabuľky sa v pokročilej hre nepoužíva.



Príklad: Peťo umiestnil na mapu 4 rybárov (vrátane dediny rybárov). Katka má 6 rybárov (tiež vrátane dediny rybárov). Katka teda dostane +6 bodov za rybárov aj +3 bonusové body za nich, lebo má najviac bodov za rybárov. Dokopy má teda +9 bodov.

Katka má 3 pastierov, ale nepostavila dedinu pastierov, sú teda za 0 bodov. Peťo postavil dedinu pastierov a má ešte jedného pastiera, dokopy za 2 body – dostane teda aj +3 bonusové body za pastierov, hoci Katka ich má viac.

Katka ani Peťo nemajú žiadnych drevorubačov, Katka ale postavila dedinu drevorubačov, za čo dostane 1 bod a zhrabne aj +3 bonusové body za drevorubačov.

ĎALŠIE KOLO

Predtým, než dieliky nasypete naspäť doprostred stola, pozbierajte si svoje dediny!

HRA PRE EXPERTOV

Použite pravidlá pre **hru pre začiatočníkov a pokročilých**, s nasledovnými prídavkami:

PRÍPRAVA HRY

Doštičku budov umiestnite tak, aby bola ľahko dosiahnuteľná pre všetkých hráčov. Zamiešajte všetky **dieliky budov** (odteraz len **budovy**) a otočte ich lícom dolu. Vylosujte toľko budov, koľko je hráčov a umiestnite ich lícom hore na **doštičku budov**. Dajte pozor na to, aby ste omylom nepomiesali budovy s dielikmi krajiny!

PRIEBEH HRY

Na začiatku každého kola nastavte časovač na **7 minút**. Počas kola si môžete zobrať **najviac 1 budovu** z karty budov a priložiť si ju na mapu. Budovu si môžete zobrať až keď už na mape máte položené **aspoň 3 dieliky** (vrátane dedín). Budovu **nie je povinné brať**.

BODOVANIE

Otočte svoju bodovaciu tabuľku na zadnú stranu. Najprv spočítajte **bodov za postavičky a dediny** tak, ako v hre pre pokročilých. Potom zapíšete body za postavené budovy ako aj za **kolový dom** pri ostrovčeku v ľavom hornom rohu okraja mapy (viď vysvetlivky budov nižšie). Všetky ilustrácie na **dielikoch** aj na **okraji mapy** (lode, koče...) môžu byť relevantné počas bodovania.

ĎALŠIE KOLO

Predtým, než dieliky nasypete naspäť doprostred stola, pozbierajte si svoje **dediny** a **budovy**. **Budovy** opäť zamiešajte a vylosujte opäť toľko budov, koľko je hráčov.

VYSVETLIVKY BUDOV



Zastávka pre koče

Každý **koč** na **rovnej ceste** ako zastávka je hodný **+1 bod**.



Maják

Každá **loď** na **rovnej vodnej ploche** (uzatvorenej a bez zlých prepojení) ako maják je hodná **+1 bod**.



Horáreň

Každý **diviak** v **rovnom lese** (uzatvorenom a bez zlých prepojení) ako horáreň je hodný **+1 bod**.



Mlyn

Každé **pole** (lán) na **rovnej lúke** (uzatvorenej a bez zlých prepojení) ako mlyn je hodný **+1 bod**.



Kolový dom

Na okraji mapy pri ostrovčeku nájdete kolový dom. Každý ostrov na rovnej vodnej ploche ako kolový dom je hodný **+1 bod**. Kus zeme je ostrovom iba vtedy, keď je obklopený vodou, uzavretý a bez zlých prepojení. Ak kus zeme pokračuje až na okraj mapy, neráta sa ako ostrov.

Ilustrácia toho, čo budova poskytuje za +1 bod je vždy aj na dieliku budovy (napr na dieliku majáku je loď, na dieliku horárne je diviak), pričom tieto ilustrácie sa tiež počítajú za +1 bod. Ak nemáte postavenú korešpondujúcu budovu, za tieto ilustrácie nedostanete žiadne body.

Bonus: Podobne ako pri dedinách hráč s najvyšším počtom bodov za jeden z typov ilustrácií (napr. kočov) dostane +3 bonusové body. Ak je takých hráčov viac, dostane +3 body každý z nich. Za 0 bodov nie je možné dostať bonusové body.

Tip: Medzi dedinami a budovami je zásadný rozdiel – kým za dediny dostávate body za všetky korešpondujúce ilustrácie na celej mape, pri budovách sa rátajú iba korešpondujúce ilustrácie na tom istom uzavretom kuse terénu alebo pokračujúcej cesty, ako je postavená budova.

Spočítajte všetky body na zadnej strane bodovacej tabuľky a súčet zapíšete do prvého riadku prednej strany bodovacej tabuľky (do políčka pre postavičky). V bodovaní potom pokračujte ako obvykle.



Príklad: Peťo umiestnil horáreň (A) do uzavretého lesa bez zlých prepojení s 3 diviakmi. Dostane za ne +3 body. Diviaky v jeho iných lesoch mu neprinesú žiadne body.

Nebola vylosovaná ďalšia horáreň, takže iný hráč nemôže dostať body za diviaky. Peťo má teda najviac bodov za diviaky a dostane aj +3 bonusové body.

Príklad: Horná lúka (A) sa neráta ako ostrov, lebo obsahuje aj okraj mapy. Lúka pod ňou (B) už je ostrovom, lebo je uzavretá a kompletne obklopená vodou.

Lod' (D) už nevygeneruje body pre maják (E), lebo nie je na rovnakej vodnej ploche ako maják.

ĎALŠIE DOŠTIČKY SVETA – MAPY

Štyri rozličné mapy („Number 1“ – „Number 4“) prinášajú do hry variabilitu. Každá mapa má vlastné charakteristiky a rozličnú úroveň obtiažnosti. Všetci hráči by mali používať mapu s rovnakým číslom. Číslo používanej mapy sa dá zmeniť po každom kole.

V hre pre expertov pribudnú aj ďalšie budovy, za ktoré sa dajú nazbierať body - taverna a studňa.

Bonus: +3 bonusové body sú samozrejme k dispozícii aj za tavernu a studňu, rovnako ako pre ostatné ilustrácie a budovy.



Taverna

V ľavo hore na mape číslo 2 a 3 nájdete **tavernu**. Každý **sud s vínom** na **rovnakej ceste** ako taverna je hodný **+1 bod**.



Studňa

V pravo dole na mape číslo 4 nájdete **studňu**. Každé **jazero** na **rovnakej lúke** ako studňa je hodné +1 bodu. Jazero je uzavretá vodná plocha bez zlých prepojení, kompletne obklopená zemou (či už lúkou alebo lesom).

- Stredná – 6 minút
- Ťažká – 5 minút

Všetky ostatné pravidlá sú rovnaké!

SÓLO HRA

Chete hrať *Mondo Sapiens*, ale nemáte s kým? Zahrajte si sami! Použite pravidlá pre začiatočníkov s nasledovnými zmenami:

PRÍPRAVA HRY

Nepotrebuje bonusové žetóny ani bodovaciu tabuľku. Žetón sopky sa stále ráta, položte ho vedľa svojej mapy. Vytiahnite si náhodné 2-3 dieliky podľa toho, koľko zvýraznených políčok má vaša mapa. Ťahajte až kým nebudete mať také dieliky, ktoré majú cestu a nemajú sopku (či už aktívnu alebo neaktívnu). Položte ich stranou s cestou náhodným smerom na 2-3 zvýraznené políčka na mape. Ostatné dieliky dobre pomiešajte. Vyberte si obtiažnosť a nastavte časovač:

- Lhká - 10 minút

BODOVANIE

Cieľom sólo hry nie je nazbierať čo najviac bonusových bodov, ale nazbierať **čo najmenej mínusových bodov**.

- **nedostávate plusové body** za terén ani za postavičky.
- **všetky mínusové body sa počítajú!** – zlé prepojenia, prázdne políčka a sopky (aktívne aj neaktívne) sú za **-1 bod**.
- 1-2 spojené **cesty** negenerujú mínusové body, každé ďalšie prepojenie znamená -1 bod navyše.

Hru vyhráte, ak na konci nebudete mať viac ako je nasledovné množstvo mínusových bodov (podľa obtiažnosti):

- Lahká – 3 mínusové body
- Stredná – 2 mínusové body
- Ťažká – 1 mínusový bod

Sólo hra pozostáva len z jedného kola.

VARIANTY

HANDICAP

Ak hráte partiu s nováčikmi aj expertami, požiadajte expertov o prijatie handicapu v nasledujúcej podobe: Hrajte bez žetónu sopky, pravidlá s ním súvisiace nepoužite. Namiesto toho každý hráč s handicapom dostane -1 bod za každú aktívnu sopku. Ostatní hráči za sopky nedostávajú mínusové body. Handicap môžete zväčšiť tak, že handicapovaní hráči budú dostávať -1 bod aj za neaktívne sopky.

KRATŠÍ ČAS

Veľmi skúsení hráči môžu hrať s kolami skrátеныmi na 6 alebo aj 5 minút.

DETI

Ak hráte s deťmi mladšími ako 8 rokov alebo sa vám hra zdá byť príťažká, použite pravidlá pre začiatočníkov s dlhšími kolami a pomôžte im s bodovaním.

SKRYTÝ ČASOVAČ

Keď chcete pridať trochu stresu, po nastavení časovača ho skryte za veko krabice tak, aby nik nevidel, koľko času ešte zostáva.

ĎALŠIE VARIANTY

... môžete nájsť na internetovej stránke Monda – www.mondo-game.com (v angličtine alebo nemčine).

TIPY

- Pred hraním si prezrite dieliky – na každom dieliku je 1 alebo 2 typy terénu v rôznych kombináciách. Dieliky s 3 typmi terénu neexistujú!
- Všetky cesty sú na lúke a buď na dielikukončia alebo sú zahnuté do pravého uhla (spájajú dve susediace hrany dielika).
- Keď sa pri hre zaseknete, presuňte svoju pozornosť na inú časť svojej mapy. Dielik, ktorý hľadáte už môže byť na mape iného hráča!

- Keď sa kráti čas, je častokrát lepšie nechať si na mape prázdne políčko a uchmatnúť bonusový žetón s vyšším číslom.
- Niekedy sa oplatí položiť dielik tak, že vytvorí zlé prepojenie, ak bodový zisk preváži postih za zlé prepojenie.
- Keď zvládnete prikladanie na svoju mapu, začnite sledovať aj svojich spoluhráčov, aby ste vedeli odhadnúť, kde je ešte priestor na získanie bonusu.
- V hre pre expertov môže mať zmysel sa sústrediť na viacero dedín alebo budov, aby ste si zvýšili šancu na získanie bonusu.