Un rapido juego de losetas, de 1-4 constructores del mundo, a partir

de 8 años de edad, por Michael Schacht

# **IDEA DEL JUEGO**

Todos los jugadores crean su propio mundo lleno de animales exoticos y con variedad de paisajes con la ayuda de las losetas y el tablero. Mientras vamos haciendolo, es importante mantener un ojo en el tiempo y en los demás jugadores, porque todos juegan simultaneamente. Cualquiera podra salir para conseguir un Bonus de más puntos.

Después de tres rondas, el jugador que tenga más puntos sera el ganador del juego.

En el juego avanzado, los modificadores de puntuación aumentaran la diversión. Y el juego experto aporta nuevos retos continuamente gracias a las tareas adicionales.

# **COMPONENTES**

4 Tableros del mundo (con dos caras)



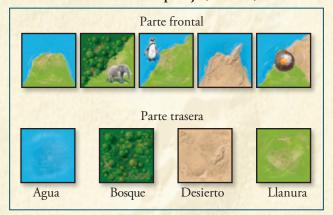
# 5 Modificadores de puntuación



# 12 Tareas adicionales



# 136 Losetas de paisaje (dos caras)



# 1 Ficha de volcán



1 Block con hojas para la puntuación



#### 1 Temporizador



**Note:** Para ajustar el temporizador, una vez que se consuma el tiempo, vuelvalo a ajustar con los minutos que desee.

### 3 NIVELES DE JUEGO-

Puedes jugar a Mondo en tres niveles diferentes. Primero describiremos el juego para **principiantes**. Despues seguirán las reglas para el juego **avanzado**, y finalmente la versión mas sofisticada, el modo **experto**.

- MODO PRINCIPIANTE -

MODO AVANZADO

**MODO EXPERTO** 

Al final de estas instrucciones encontrarás como bonus las reglas para el Juego en Solitario.

# MODO PRINCIPIANTE

#### **PREPARACIÓN**

Se ponen todas las **losetas sin ordenar** en una pila donde alcancen facilmente todos los jugadores. Se ordenan las **Fichas de Bonus** correspondientes al número de jugadores por su valor y se apilan como siguen unas encima de las otras:

2 Jugadores	3 Jugadores	4 Jugadores
42	432	4321

Situa la pila donde todos los jugadores puedan llegar facilmente.

Cada jugador recibe 1 Tablero de Mundo y lo pone con el lado del agua cara arriba frente a el. Además, cada jugador tomará 1 Hoja de Puntuación y 1 Bolígrafo o lápiz (no incluido).

Pon la Ficha de volcán y el **Reloj** a un lado, a mano. No necesitarás ni los **modificadores de puntuacion** ni las **Tareas adicionales** en el modo principiante. Simplemente devuelvelos a la caja.

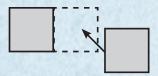
Nota: 4 espacios de tu tablero de mundo estan sombreados, solo los tendremos en cuenta en nuestras partidas en solitario.

#### DESARROLLO

Un juego dura 3 turnos. Al comienzo de cada turno se pone el reloj en 7 **minutos**. Pon el reloj donde todos puedan ver el tiempo que queda. Un jugador **contara hacia atras** "3...2...1...ya!" Durante la cuenta atrás, todos los jugadores moverán y mezclarán las **losetas**. Tras el "Ya!" todos los jugadores cesarán de mover las losetas y comenzará el turno.

#### **PONER LOSETAS**

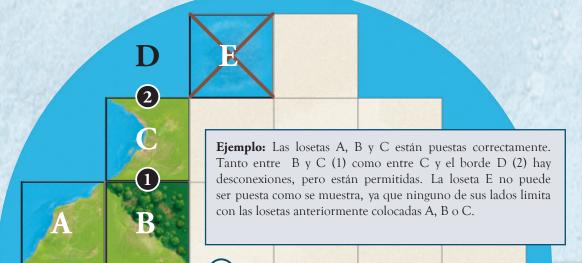
Ahora todos miraran las losetas que quieren poner en sus tableros . La primera loseta podrá ser puesta en cualquier espacio de tu eleccion. Todas las losetas que se pongan después deberán limitar con alguna loseta puesta anteriormente al menos por un lado.



La orientación de las losetas podrá ser escogida libremente. (Esto es, los animales podran estar mirando a ambos lados,hacia arriba o abajo.) Deberias situar las losetas de tal manera que los paisajes coincidan unos con otros: llanuras con llanuras, agua con agua, etc. Sin embargo, está permitido poner losetas donde uno o mas lados no coincidan! Cada dos bordes vecinos que no coincidan, contará como 1 desconexión. Tambien, cada lado que no coincida con el limite del tablero contará como una 1 desconexión.

#### MAS REGLAS DE COLOCACION

- Cada jugador usará solo una mano para coger, mirar y poner las losetas en el tablero.
- Puedes dejar las losetas en el centro de la mesa, pero al hacerlo no podras tapar otras losetas.
- Girar las losetas está permitido, porque ambos lados son siempre diferentes. Puedes elegir libremente que lado pondrás en tu tablero.
- No puedes tener mas de una loseta en la mano a la vez.
- Puedes poner la loseta que tengas en tu mano tanto en tu tablero como devolverla al centro.
- No podras quitar, girar o mover una loseta una vez que sea situada en el tablero.
- Solo podrás poner losetas en espacios abiertos, no sobre otras losetas.



#### SALIR DEL TURNO

Podras salir del turno que transcurre en cualquier momento, mientras no se acabe el tiempo. Esta permitido hacerlo mientras te queden espacios vacios en el tablero. Para dejar el turno, simplemente coge la ficha superior de la pila de Fichas de Bonus y situala frente a ti. Después no podrás participar mas en el tiempo restante del turno!

#### FIN DEL TURNO

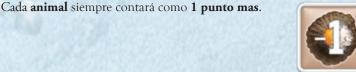
El turno finaliza tan pronto como todos los jugadores han salido del mismo o se ha acabado el tiempo. Si el tiempo se acaba, se para todo lo que se este haciendo. No podrás coger nada (incluyendo una ficha de Bonus) ni poner nada mas. Si tienes una loseta en la mano cuando el tiempo se ha acabado, debes devolverla al centro de la mesa. Si tienes una ficha de Bonus en la mano, podras conservarla y dejarla frente a ti.

Ahora se anotarán las **puntuaciones**.

#### PUNTUACION

Veamos cuantos puntos tiene cada jugador. Simplemente cogemos la hoja de puntuación y anotamos los puntos en los lugares apropiados. En la primera ronda, se usa la columna A, y en las rondas posteriores, las columnas B y C.







El jugador con mas volcanes activos recibe 1 punto menos por cada uno de sus volcanes activos. Si hay empate en el que mas, cada uno de ellos recibirá los puntos negativos. Los volcanes inactivos no se tendran en cuenta en el primer turno (ver Próximo Turno).



Cada paisaje cerrado y libre de errores contara como 2 puntos mas. Excepción: Los paisajes de agua no puntuan. (Pista: Es mas facil contar todos los paisajes que se tengan de una clase por ejemplo, todos los desiertos, despues otra clase, etc.)



activo



inactivo



Por la Ficha de Bonus, recibirás la cantidad de puntos que aparezca en ella.



Por cada espacio vacio recibes 1 punto menos. Por cada desconexión recibes 1 punto menos. Los espacios vacios no causan desconexiones, y tan solo contarian como un punto negativo



Los modificadores de puntuación no se tienen en cuenta en el modo principiante.



Las tareas adicionales se ignoran en el modo principiante.

















**Ejemplo:** Marianne tiene 6 animales asi que recibe 6 puntos. Su tablero tiene 4 paisajes cerrados y libre de errores: 2 desiertos (A), 1 bosque (B), y 1 llanura (C), por lo que recibe 8 puntos adicionales. Los dos paisajes (D) están rodeados, pero no libres de errores (E). Además, el paisaje (F) contiene errores. La llanura (G) no esta cerrada. El paisaje de agua (H) no servirá para puntuar. Con la ficha de Bonus (I), Marianne recibe dos puntos mas.

Puntuación de volcanes: Marianne tiene 4 volcanes activos. (Se ignorarian los dos volvanes inactivos en la primera ronda.) Como su amiga Ginger tiene 5 volcanes activos en su tablero (no se muestra). Ginger recibe 5 puntos menos, Marianne ninguno.

Marianne recibiría 1 punto menos por el espacio vacio (J) y otros 4 puntos menos por las desconexiones (K).

#### PROXIMO TURNO

El jugador con **mas puntos** en la ronda que se acaba de puntuar se lleva la ficha de volcán. Si existiese un empate en los puntos, la ficha de volcán contaria para todos ellos. En el **próximo turno**, este jugador (o jugadores) contarán en sus puntuaciones sus volcanes **inactivos** como si fueran volcanes **activos**!

En el anterior **ejemplo**, y si Marianne hubiera tenido la ficha de volcán, habría contado que tenia 6 volcanes, 4 activos y 2 inactivos. Por lo que ella pasaría a tener mas volcanes que Ginger recibiendo por ello 6 puntos menos.



Devuelve todas las losetas y las fichas de bonus al centro como al principio del juego. Pon nuevamente 7 minutos en el reloj, y ya puede dar comienzo el nuevo turno.

#### FIN DE LA PARTIDA

Tras los 3 turnos, se suman los puntos de las columnas A, B, y C. El jugador con **mas puntos** gana la partida. En caso de **empate**, se comparte la victoria.



# **MODO AVANZADO**

Usamos las reglas del modo principiante con estos cambios:

#### **PREPARACION**

Mezcla los 5 modificadores de puntuación y ponlos boca abajo formando una pila a un lado. Dale la vuelta al que este en la parte superior poniendolo cara arriba.

#### DESARROLLO

Pon el reloj con 6 minutos al principio de cada turno.

#### PUNTUACION

Los modificadores de puntuación se aplican a **todos** los jugadores: Si un jugador ha sido el **mejor** con el modificador, recibira **4 puntos mas**. Si varios jugadores han sido los mejores cada uno ganara **4 puntos**. Si un jugador ha sido el **peor** con el modificador en comparacion con el resto, recibe **4 puntos menos**. Si varios jugadores lo hicieron igual de mal cada uno recibirá **4 puntos menos**. Si todos tienen la misma puntuacion en relación al modificador, nadie gana ningun punto.

### PROXIMO TURNO

Pon el modificador de puntuación que se ha usado en la parte de debajo de la pila y gira uno nuevo.

#### EXPLICACION DE LOS MODIFICADORES DE PUNTUACION



#### Mas Paisajes

El jugador con mas paisajes recibe 4 puntos. El jugador con menos paisajes pierde 4 puntos. Solo los paisajes cerrados y sin errores cuentan para el total. Los paisajes de agua no cuentan.



#### Mas Lagos

El jugador con mas lagos recibirá 4 puntos. El jugador con menos lagos perderá 4 puntos El paisaje del lago deberá estar sin errores y completamente rodeado de tierra.



# Mas animales acuaticos

El jugador con mas animales acuaticos gana 4 puntos. El jugador con menos animales acuaticos perderá 4 puntos.



### Lago mas grande

Todos los jugadores calculan el tamaño de su lago mas grande (deberá estar sin errores y rodeado de tierra). El tamaño del lago se medirá contando el numero de losetas que lo forman. El jugador con el lago de mayor numero de losetas ganará 4 puntos, el jugador con menos cantidad de losetas en su lago (incluyendo 0) pierde 4 puntos.



### Bosque mas grande

Todos los jugadores calculan el tamaño de su bosque mas grande (que este sin errores). El tamaño del bosque se medirá contando las losetas que lo forman. El jugador con el bosque de mayor numero de losetas ganará 4 puntos, el jugador con menos cantidad de losetas en su bosque (incluyendo 0) pierde 4 puntos.

# **MODO EXPERTO-**

Se aplican las reglas del modo principiante y del modo avanzado con los siguientes cambios:

#### **PREPARACION**

Mezcla las 12 tareas adicionales y ponlas boca abajo a un lado. Ahora gira un numero de tareas igual al doble del número de los jugadores, y ponlas boca arriba donde todos los jugadores alcancen. Ejemplo: En una partida con 3 jugadores se girarian 6 tareas.

#### DESARROLLO

Al principio de cada turno, el reloj se ajustará en 5 minutos.

Durante el turno podrás coger **hasta 2 tareas adicionales** y ponerlas frente a ti. Las conservarás hasta el final del turno; no podrás renunciar a ellas ni quitartelas.

Puedes coger Tareas Adicionales aunque no las hubieras completado. Podras coger una Tarea Adicional si tienes al menos **3 losetas** en el tablero. **No es obligatorio coger ninguna tarea adicional**, no tienes porque hacerlo. Tan pronto como **salgas del turno**, no podras coger ninguna Tarea Adicional mas.

#### PUNTUACION .

Una tarea Adicional solo cuenta para el jugador que la ha tomado y puesto frente a el. Si el jugador **ha completado la tarea**, recibirá tantos puntos como valga la tarea. Si no pudo completar la tarea, se le restará la cantidad de puntos correspondientes a esa tarea.

#### PROXIMO TURNO

Se vuelven a mezclar las 12 Tareas Adicionales nuevamente, girando un numero de tareas igual al doble del numero de los jugadores.

#### **EXPLICACION DE LAS TAREAS ADICIONALES**



#### **Bufalos**

Al menos **3 bufalos** en el **mismo** paisaje de llanura (cerrado y sin errores).



#### Elefantes

Al menos **3 elefantes** en el **mismo** paisaje de llanura. (cerrado y sin errores).



#### **Pandas**

Al menos **3 pandas** en el **mismo** paisaje de bosque. (cerrado y sin errores).



#### Loros

Al menos **3 loros** en el **mismo** paisaje de bosque. (cerrado y sin errores).



#### Serpientes

Al menos **3 serpientes** en el **mismo** paisaje de desierto. (cerrado y sin errores).



#### Escorpiones

Al menos **3 escorpiones** en el **mismo** paisaje de desierto. (cerrado y sin errores).



#### Animales de la llanura

Los 4 animales diferentes de la llanura juntos en el mismo paisaje. (cerrado y sin errores).



# Animales del Bosque

Los 4 animales diferentes del bosque juntos en el mismo paisaje. (cerrado y sin errores).



#### Animales del desierto

Los **4 animales diferentes del desierto** juntos en el **mismo** paisaje (cerrado y sin errores).



#### Perfeccion

Un tablero completamente sin errores, dentro del tiempo permitido, y sin espacios en blanco.



#### A tiempo

Un tablero cubierto por completo, dentro del tiempo permitido, sin espacios en blanco (estan permitidos los errores)



#### Primero

Ser el primero en salirse del turno (cogiendo la ficha de bonus de 4 puntos).

### SOLITARIO

¿Te apetece jugar una partida de Mondo y no tienes con quien hacerlo? Puedes jugarlo en **solitario**! Se aplican las reglas del **modo principiante** con los siguientes cambios:

#### Preparación

Las **fichas de bonus** y las hojas de puntuación no son necesarias; devuelvelas a la caja. Pon la ficha del volcán junto al tablero, se usará en el juego solitario.

Coge **4 losetas al azar** y situalas en los espacios del tablero que estan sombreados Usa el lado de la loseta que muestra al menos dos paisajes diferentes. En caso de sacar losetas **con volcanes** (activos o inactivos), **cambialas** por otras, hasta que tengas sobre el tablero 4 losetas **sin volcanes**.

Gira, mueve y mezcla bien el restro de las losetas. Escoge despues **un nivel de dificultad** y prepara el reloj de acuerdo a los siguiente:

Facil	10 Minutos
Moderado	6 Minutos
Duro	5 Minutos

#### Poner losetas

**Todas las reglas de colocación** se aplican en el juego en solitario! Puedes elegir libremente junto a que loseta de las 4 iniciales que estan sobre el tablero vas a poner la primera losetas, al igual que con el resto de losetas posteriores.

#### Puntuación

El juego en solitario no se trata de conseguir la mayor cantidad de puntos, sino mas bien de obtener la menor cantidad de puntos negativos. No se reciben puntos ni por los animales ni por formar paisajes. Pero se puntuara negativamente como siempre por los espacios vacios, desconexiones, o volcanes, de hecho ahora cada volcán puntuará negativamente, este activo o inactivo. Ganarás la partida si no te pasas de los siguientes puntos negativos:

Facil	3 Puntos negativos
Moderado	2 Puntos negativos
Duro	1 Punto negativo

El juego en solitario solo dura un turno. (Pero por supuesto podrás jugarlo todas las veces que quieras.)

## **UARIANTES**

### Handicap

Si en la mesa hay jugadores experimentados , podeis preguntarles si quieren jugar con handicap para igualar la partida. Se jugará sin la ficha de volcán; en su lugar, cada jugador con handicap recibira un punto menos por cada volcán activo. Los jugadores sin el handicap no recibiran puntos negativos por los volcanes. Los volcanes inactivos no nos daran puntos negativos. Se puede incrementar el handicap haciendo que los volcanes inactivos den también puntos negativos.

#### Parte trasera del tablero del mundo

La parte trasera del tablero ofrece una oportunidad para poder variar. Se puede jugar con cualquier nivel de dificultad, incluyendo el solitario. Los paisajes que incluyan el borde del tablero se considerarán cerrados en ese borde. (Como siempre, los paisajes de agua no cuentan. Tampoco contarán como lago si limitan con un borde de agua.)

# Tiempo oculto

Pon el reloj de tal manera que nadie pueda ver el tiempo restante.

# Menor tiempo

Si se tiene ya alguna práctica, simplemente acorta el tiempo de juego; por ejemplo a 4 minutos.

#### Niños

Si niños mas jovenes de las edades recomendadas estan jugando, se puede usar el modo principiante, con mayor duración y haciendo mas simple la puntuación.

Puedes encontrar diversas variantes en internet en: www.pegasus.de/mondo o en la web del autor: www.michaelschacht.net.

# PISTAS

- Antes del juego, mira las distintas losetas de que dispones. Tiene dibujados 1, 2, o 3 paisajes en diferentes combinaciones, ¡pero no contienen todas las combinaciones posibles! No hay ninguna loseta con 4 paisajes.
- Existen cuatro animales diferentes por cada clase de paisajes que hay.
- Si te quedas atascado intenta avanzar en otra dirección. La loseta que buscas puede estar siendo usada por otro jugador.
- Algunas veces tiene sentido poner una loseta con algun error cuando los puntos que se ganan son mas que los que se pierden.
- Cuanso se esta acabando el tiempo a veces es mejor dejar algun espacio en blanco y salir para coger una ficha de bonus alta.
- En el modo avanzado o experto, no te concentres demasiado en los modificadores de puntuacion o en las tareas adicionales, porque podrias perder la concentracion en el mapa del mundo.

# CREDITOS

Diseño del juego: Michael Schacht (www.michaelschacht.net) Ilustrador: Oliver Freudenreich (www.freudenreich-grafik.de) Diseño Gráfico: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider Realización: Thygra Board Game Agency (www.thygra.com) Traducción al castellano: Ángel García Pérez (angel3233)

Publicado por Z-Man Games, Inc. 64 Prince Road, Mahopac, NY 10541 bajo licencia de Pegasus Spiele GmbH. Copyright (c) 2011 Pegasus Spiele GmbH.

Todos los derechos reservados. Para comentarios, preguntas, sugerencias, contactar con: zman@zmangames.com





www.zmangames.com