



スピーディな配置ゲーム ミヒヤエル・シャフト作 1～4人用、8歳以上

ゲームのあらまし

みなさんはタイルとボードを使って、世界を創造します。エキゾチックな動物をたくさん置き、地形も豊かにしましょう。ただし、制限時間と、ほかの人の動向にも注意しておかないといけません。このゲームは、タイマーが時間切れになるまで全員同時に行うからです。早くドロップアウトすれば、ボーナスを手に入れることができます。3ラウンドの合計得点が最も高い人が勝者です。

中級ルールでは、毎回変わるスペシャルボーナスが入り、ゲームが面白くなります。
上級ルールではいろいろな追加チャレンジが加わり、難易度がさらに上がります。

ゲームの用具

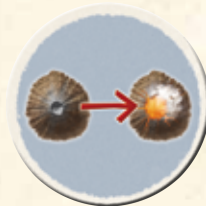
世界ボード(両面) 4枚



地形タイル(両面) 136枚



火山タイル 1枚



ボーナスチップ 4枚



スペシャルボーナススタイル 5枚



得点記入用紙 1冊



タイマー 1台



タイマー使用上の注意:時間をセットする際は、常にダイヤルを最大限までまわしてから、必要な時間表示の場所までダイヤルを戻して使用して下さい。

3つのレベル

『モンド』は3つのレベルでプレイできます。まず**初級ルール**から説明します。その後で**中級ルール**、**上級ルール**へと進みます。

初級ルール

中級ルール

上級ルール

巻末に**1人用ルール**が付いています。

初級ルール

ゲームの準備

地形タイルは、種類別に**分けず**、表裏もランダムにして、全員が取りやすいところに山にしておきます。**ボーナスチップ**を、人数に応じて次のように重ねます。

2人用	3人用	4人用
		

ボーナスチップも、全員が取りやすいところに置きます。

各自、**世界ボード**を**1枚**取り、**海の世界**を表にして手元に置きます。また**得点計算用紙1枚**と**鉛筆1本**(付属しませんので別にご用意ください)を取ります。

火山タイルと**タイマー**を届くところに置きます。**スペシャルボーナスタイル**と**追加チャレンジタイル**は、初級ルールでは使いませんので、箱にしまします。

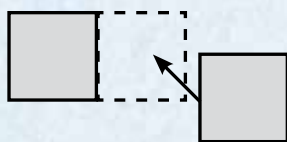
(ボードにある色違いの4マスは、1人用ルールでのみ関係があります。)

ゲームの流れ

1ゲームは**3ラウンド**からなります。毎ラウンド、はじめに**タイマー**を**7分**にセットし、全員から残り時間が見えるように置きます。誰かが「3, 2, 1, スタート!」と**カウントダウン**します。カウントダウンの間、全員で**地形タイル**(以下「**タイル**」と呼びます)を混ぜます。「スタート!」の合図で混ぜるのをやめ、ラウンドを始めます。

タイルの配置

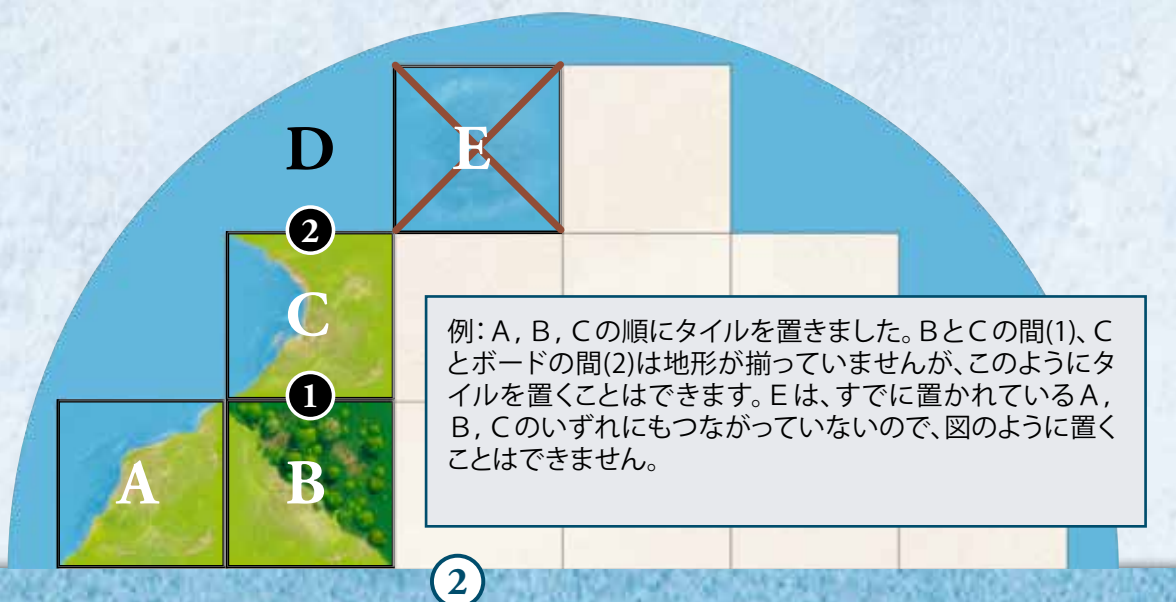
全員**同時に**、各自のボードに置きたいタイルを探します。1枚目のタイルは**どのマスに置いておかまいません**。それ以降は、すでに置いてあるタイルに**必ずつなげて**置かなければなりません。



タイルの**向きは自由**です。(動物が横向きや逆さまになってもかまいません。)平地は平地、水面は水面というように、ほかのタイルやボードの辺と、地形が**できるだけ揃うよう**に置きましょう。周囲の地形と**揃えないで置くこともできますが、失点**になってしまいます。ボードの地形と揃っていないところも失点です。

その他のルール

- **つねに片手**でタイルを取って置かなければなりません。
- タイルの山では、タイルをずらすことはできますが、かき回してはいけません。
- タイルの山では、タイルを**裏返す**こともできます。ボードに置くときは、どちらの面を上にして置いておかまいません。
- **2枚以上同時に持つことはできません**。
- 手にもっているタイルは、ボードに置かずに**山に戻す**こともできます。
- ボードにいったん置いたタイルは、もう**取り除いたり、回転したり、移動したり**できません。
- タイルは必ず**空いているマス**にのみ置くことができます。
- タイルの上にタイルを重ねることはできません。



ドロップアウト

タイマーが時間切れになっていなければ、いつでも、現在のラウンドからドロップアウトすることができます。ただし、ボードが1マス以上空いていなければなりません。ドロップアウトするときは、ボーナスチップから一番上の1枚を取り、手元に置きます。そしてこのラウンド中はもうタイルに触ってはいけません。

得点計算

各自の得点を数え、得点計算用紙の上から順に記入していきます。第1ラウンドはA、第2ラウンドはB、第3ラウンドはCの欄を使います。



動物は、いかなる場合でも1頭につき1点。



閉じていて、不揃いがない地形(下図参照)は、何マスあっても1つにつき2点。ただし水面は得点になりません。(砂漠はいくつ、森林はいくつ、平地はいくつというように、地形の種類ごとに数えていくとよいでしょう。)



ボーナスチップに書かれた得点。



スペシャルボーナスは、初級ルールではスキップします(中級ルール参照)。



追加チャレンジも、初級ルールではスキップします(上級ルール参照)。

ラウンド終了

全員がドロップアウトするか、タイマーが時間切れになったらラウンド終了です。タイマーが時間切れになったら、全員すぐにやめなければなりません。タイルやボーナスチップを取ったり、ボードに置いたりしてはいけません。時間切れ前に取ったタイルでも、まだ手に持っていればボードに置かず山に戻します。時間切れ前に取って手に持っているボーナスチップは、そのまま手元に置くことができます。続いて得点計算を行います。



活火山の数が一番多い人は、活火山1つにつきマイナス1点。一番多い人が複数いれば、その全員が失点します。休火山は、第1ラウンドでは数えません(「次のラウンド」参照)。



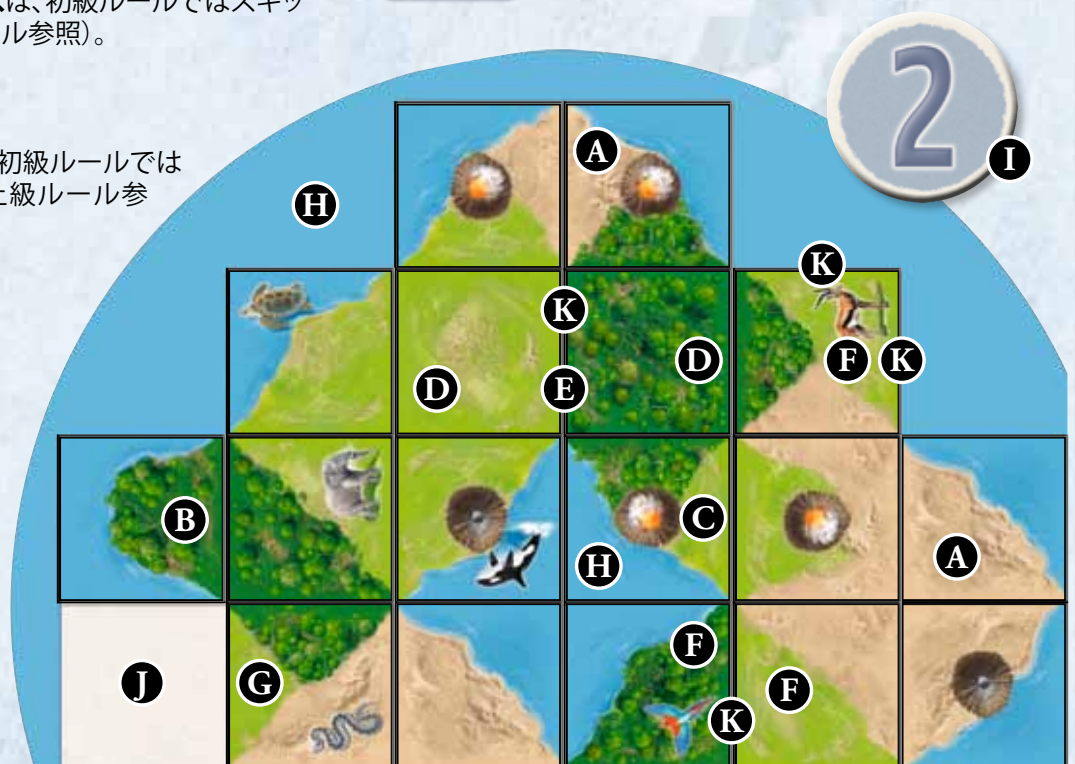
活火山



休火山



空いているマス1つにつきマイナス1点。不揃いの部分も1箇所につきマイナス1点。空いているマスの境目は不揃いとはみなしません。



例: マリアンヌの得点計算です。動物が6頭で6点になります。閉じており不揃いのない地形は4つあります。砂漠が2つ(A)、森林が1つ(B)、平地が1つ(C)です。これで8点になります。2つの地形(D)は閉じていますが、不揃い(E)があります。地形(F)も不揃いがあります。平地(G)は閉じていません。水面(H)は得点になりません。ボーナスチップ(I)で2点が入ります。

火山の計算です。マリアンヌは活火山が4つあります(休火山2つは第1ラウンドでは無視します)。一緒にプレイしているアंकは、活火山が5つありましたので、アंकがマイナス5点で、マリアンヌは失点なしとなります。

空いているマス(J)でマイナス1点、不揃いが4箇所(K)でマイナス4点です。

次のラウンド

このラウンドで**最高得点**の人は、**火山タイル**を受け取ります。最高得点の人が複数いれば、その全員が火山タイルの影響を受けます。火山タイルをもっている人は、次のラウンドに、**休火山も活火山**として数えます。

上記の例で、もしマリアンヌが火山タイルをもっていたら、活火山4つと休火山2つがあるので火山は6つと数えます。アंकを上回り、マイナス6点になったでしょう。



タイルとボーナスチップを、ゲームの最初のように中央に戻します。タイマーを7分に合わせ、次のラウンドを始めます。

ゲーム終了

3ラウンドの後で、A, B, Cの欄の得点を合計します。合計で**最高得点**の人が勝者です。**同点**の場合は引き分けとします。



中級ルール

初級ルールに、次のルールを加えます。

ゲームの準備

スペシャルボーナススタイル5枚を混ぜ、裏にして重ねます。一番上の1枚をめくり、表にしておきます。

ゲームの進行

ラウンドの最初に、**タイマー**を**6分**に合わせます。

得点計算

スペシャルボーナスは**全員**に適用されます。スペシャルボーナスの条件を**一番よく満たした人**は**4点**を得ます。一番よく満たした人が複数いれば、その全員が4点を得ます。逆に**一番悪かった人**は、**マイナス4点**になります。一番悪かった人が複数いれば、その全員がマイナス4点です。全員同じだったら、得点も失点もありません。

次のラウンド

現在のスペシャルボーナススタイルを箱に戻し、次のタイルをめくります。

スペシャルボーナス



地形が最多

地形が一番多い人は4点、一番少ない人はマイナス4点。閉じていて不揃いのない地形(水面は除く)だけを数えます。



湖が最多

湖が一番多い人は4点、一番少ない人はマイナス4点。湖とは、陸に完全に囲まれており、閉じていて不揃いのない水面を指します。



水の動物が最多

水の動物が一番多い人は4点、一番少ない人はマイナス4点。



湖が最大

各自一番大きい湖(陸に完全に囲まれており、閉じていて不揃いのない水面)の広さを、タイル枚数で数えます。一番広い人は4点、一番狭い(または0枚の)人はマイナス4点になります。



森林が最大

各自一番大きい森林(閉じていて不揃いのないもの)の広さを、タイル枚数で数えます。一番広い人は4点、一番狭い(または0枚の)人はマイナス4点になります。

上級ルール

初級ルールと中級ルールに、以下のルールを加えます。

ゲームの準備

追加チャレンジタイル12枚を混ぜ、裏にして重ねます。プレイヤー人数の2倍(3人なら6枚、4人なら8枚)のタイルをめくり、全員から届くように表にして並べておきます。

ゲームの進行

ラウンドの最初に、タイマーを5分に合わせます。

ラウンド中に、追加チャレンジタイルを各自2枚まで取って手元に置くことができます。取ったタイルはラウンド終了まで持っていないてはならず、返すことはできません。また、ほかの人が取ることもできません。

追加チャレンジタイルは、ボードにタイルを3枚置いた時点から取ることができますが、空いているマスがなくなっても取れません。追加チャレンジタイルは、必ず取るものではなく、取らなくてもかまいません。またドロップアウトしたら、追加チャレンジタイルも取れません。

得点計算

追加チャレンジの得失点は、タイルを取った人だけに適用されます。条件を満たしていれば、タイルに書かれた点数を得ます。条件を満たしていなければ、その分が失点になります。

次のラウンド

追加チャレンジタイル12枚を全て混ぜて、再びプレイヤー人数の2倍だけめくります。

追加チャレンジタイル



バッファロー

1ヶ所の平地(閉じており不揃いがないもの)に、バッファローが3頭以上。



ゾウ

1ヶ所の平地(閉じており不揃いがないもの)に、ゾウが3頭以上。



パンダ

1ヶ所の森林(閉じており不揃いがないもの)に、パンダが3頭以上。



オウム

1ヶ所の森林(閉じており不揃いがないもの)に、オウムが3羽以上。



ヘビ

1ヶ所の砂漠(閉じており不揃いがないもの)に、ヘビが3匹以上。



サソリ

1ヶ所の砂漠(閉じており不揃いがないもの)に、サソリが3匹以上。



平地の動物

1ヶ所の平地(閉じており不揃いがないもの)に、動物が4種類(各1頭以上)。



森林の動物

1ヶ所の森林(閉じており不揃いがないもの)に、動物が4種類(各1頭以上)。



砂漠の動物

1ヶ所の砂漠(閉じており不揃いがないもの)に、動物が4種類(各1頭以上)。



不揃いなく完成

時間内に、不揃いがなく全てのマスにタイルを置く。



時間内に完成

時間内に、全てのマスにタイルを置く。不揃いはあってもかまいません。



1番

最初にドロップアウトする(つまり4点のボーナスチップを取る)。

1 人用ルール

『モンド』を遊びたいけれども相手がいないならば、1人で遊ぶこともできます。**初級ルール**に、次の変更を加えます。

ゲームの準備

ボーナスチップと得点計算用紙は使いませんので箱にしまします。火山タイルは最初から使いますので、自分のボードに置きます。

ランダムにタイルを4枚取り、方向もランダムに色違いのマスを置きます。タイルは表面(地形が2つ以上描かれている面)を使います。火山があつたら(活火山でも休火山でも)、4枚とも火山のないタイルになるまで、別のタイルを取り直します。

残りのタイルをよく混ぜ、種類がばらばらになるようにします。難易度を選び、タイマーをセットします。

レベル1	10分
レベル2	6分
レベル3	5分

タイルの配置

配置のルールは同じです。1枚目のタイルは、4枚のスタートタイルのどれにつなげてかまいません。2枚目以降も、どのタイルにつなげるかは自由です。

得点計算

1人用ルールでの目標は、得点を集めることではなくて、できるだけ失点を少なくすることです。動物と地形での得点はありません。一方、空いているマス、不揃いの部分、火山の失点は全てあります。しかも火山は、活火山か休火山かを問わず1つにつきマイナス1点になります。失点が以下より多くなければ勝利です。

レベル1	マイナス3点
レベル2	マイナス2点
レベル3	マイナス1点

1人用ルールは1ラウンドだけ行います。(もちろん、何ゲームも続けて行うことはかまいません。)

バリエーションルール

ハンディキャップ

特に経験者が入る場合、協議の上でハンディキャップを加えることができます。ハンディキャップありの人は、活火山1つにつきつねにマイナス1点になります。ハンディキャップのない人は、火山による失点がありません。さらにハンディキャップを強くして、休火山も1つにつきマイナス1点にしてもよいでしょう。

世界ボードの裏面

ボードの裏面を使うと趣向が変わります。どのレベルでも、1人プレイでも使うことができます。ボードの地形につながっているものは閉じているとみなします。(ただし水面は、陸地に囲まれていないので湖になりません。)

タイマーを隠す

タイマーの残り時間が分からないようにします。

時間短縮

ゲームに慣れたら、制限時間を4分などに縮めます。

子供

対象年齢より小さい子供と遊ぶときは、初級ルールの制限時間を長くして、得点計算も簡単にします。

そのほかのバリエーションルールはメーカーのホームページ www.pegasus.de/mondo または作者のホームページ www.michaelschacht.net をご覧ください。

アドバイス

- ゲームの前に、タイルの絵柄を確認しておきましょう。1～3種類の地形が描かれていますが、全ての組み合わせがあるわけでは**ありません**。4種類の地形が描かれたタイルはありません。
- 地形ごとに、4種類の動物が4頭ずついます。
- 進まなくなったら、別の面から進めてみましょう。探しているタイルはもしかしたら、ほかの人がもう使っているかもしれません。
- 不揃いでも、タイルを置いたほうがよいことがあります。
- 時間切れが近くなったら、マスを空いたままにしてボーナスチップを取ったほうがよいこともあります。
- 中級・上級ルールでは、スペシャルボーナスや追加チャレンジに集中しすぎないようにしましょう。そうしないと、ほかの得点がひどくなるかもしれません。

クレジット

作者: ミハエル・シャフト (www.michaelschacht.net)

イラスト: オリバー・フロイデンライヒ (www.freudenreich-grafik.de)

グラフィックデザイン: オリバー・フロイデンライヒ、ハンス＝ゲオルク・シュナイダー

校正: ティグラー・シュピエレ・エージェント (www.thygra.de)

日本語ルール: 小野卓也 (www.tgiw.info)

Copyright © 2011 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.
All Rights Reserved. www.pegasus.de

輸入発売元

株式会社ホビー・ジャパン

東京都渋谷区代々木2-15-8

cardgame@hobbyjapan.co.jp

Hobby
JAPAN



Pegasus Spiele