



Un jeu de tuiles rapide pour 1 à 4 créateurs de mondes, 8 ans et plus

par Michael Schacht

### IDÉE DU JEU

À l'aide des tuiles et d'un plateau de jeu, chaque joueur construit son propre monde, avec des paysages variés et peuplé d'animaux exotiques. Tout en faisant cela, il est important de garder un oeil sur la minuterie et sur les autres joueurs parce que tout arrive simultanément! Après 3 manches de jeu, le joueur qui a amassé le plus de points gagne la partie.

Mondo offre 3 niveaux de jeu, soit le mode **débutant**, **avancé** et **expert**.

Dans le mode avancé, de nouveaux éléments viennent augmenter le plaisir.

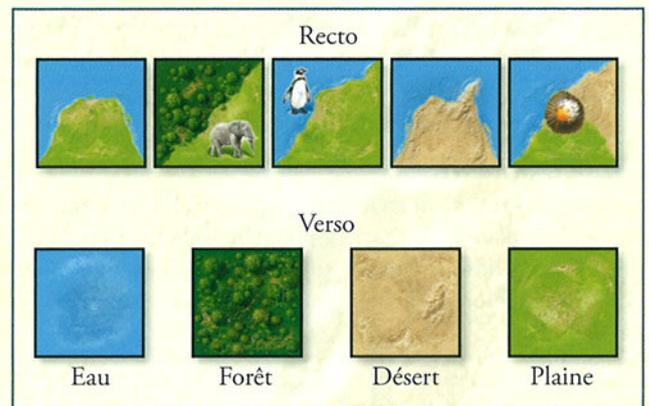
Le mode expert apporte constamment de nouveaux défis à travers divers nouveaux objectifs.

### MATÉRIEL

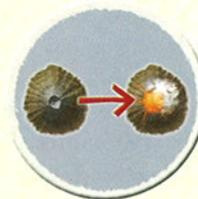
4 plateaux Mondo (2 côtés recto-verso)



136 tuiles Paysage (recto-verso)



1 jeton Volcan



4 jetons Bonus



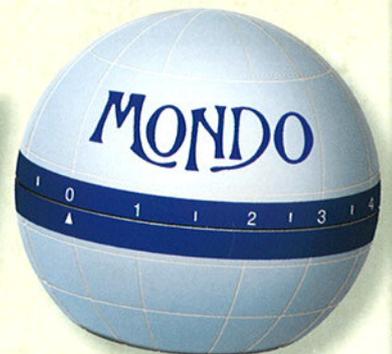
5 tuiles Modificateur de score



1 bloc de score



1 minuterie



12 tuiles Objectif supplémentaire



**Note:** Pour mettre la minuterie en marche, tourner vers la droite un tour complet, et ensuite tourner vers la gauche jusqu'au nombre de minutes souhaité.

## 3 NIVEAUX DE JEU

Vous pouvez jouer à Mondo à 3 différents niveaux de difficultés. Premièrement, nous décrivons le mode de jeu pour débutant, suivi du mode avancé pour terminer avec la version plus sophistiquée pour experts.

**MODE DÉBUTANT**

**MODE AVANCÉ**

**MODE EXPERT**

Vous pouvez également jouer en **mode solo** ; lequel vous est expliqué à la fin de cette règle (page 6).

## MODE DÉBUTANT

### MISE EN PLACE

Placez toutes les tuiles *Paysage* (peu importe le côté recto ou verso face visible) de façon aléatoire dans une pile au milieu de la table, de façon à permettre à tous les joueurs de pouvoir les atteindre. Trier les jetons *Bonus* correspondant au nombre de joueurs et placez-les en pile de la façon suivante:

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs

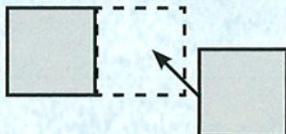
Placez cette pile de jetons de façon à ce qu'elle soit accessible pour tous.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en **3 manches**. Au début de chaque manche, placez la minuterie à **7 minutes** et posez-la à un endroit où tous les joueurs peuvent voir le temps qui reste. Un joueur fait le compte à rebours: "3...2...1... c'est parti !" Durant le compte à rebours, les joueurs mélangent les tuiles *Paysage* (ci-après nommées simplement tuiles).

### POSER DES TUILES

Tous les joueurs regardent en même temps les tuiles qu'ils souhaitent placer sur leur plateau de jeu. La première tuile peut être placée à n'importe quel endroit. Chaque tuile suivante devra être posée de façon à avoir au moins un côté adjacent à une autre tuile déjà posée sur le plateau.



L'orientation des tuiles est libre; c'est-à-dire que les animaux représentés peuvent être posés sur le côté ou la tête en bas ! Vous devriez poser les tuiles de façon à ce que les côtés des tuiles s'agencent parfaitement (tel des dominos) avec d'autres tuiles ou les bords du plateau: eau avec eau, plaine avec plaine, etc. **Par contre, il est permis de placer des tuiles sans que celles-ci s'agencent** d'un côté ou d'un autre. Chaque côté qui ne s'agence pas **compte comme 1 mauvaise connexion**. Également, chaque côté de tuile qui ne s'agence pas avec un bord du plateau compte aussi pour **1 mauvaise connexion**.

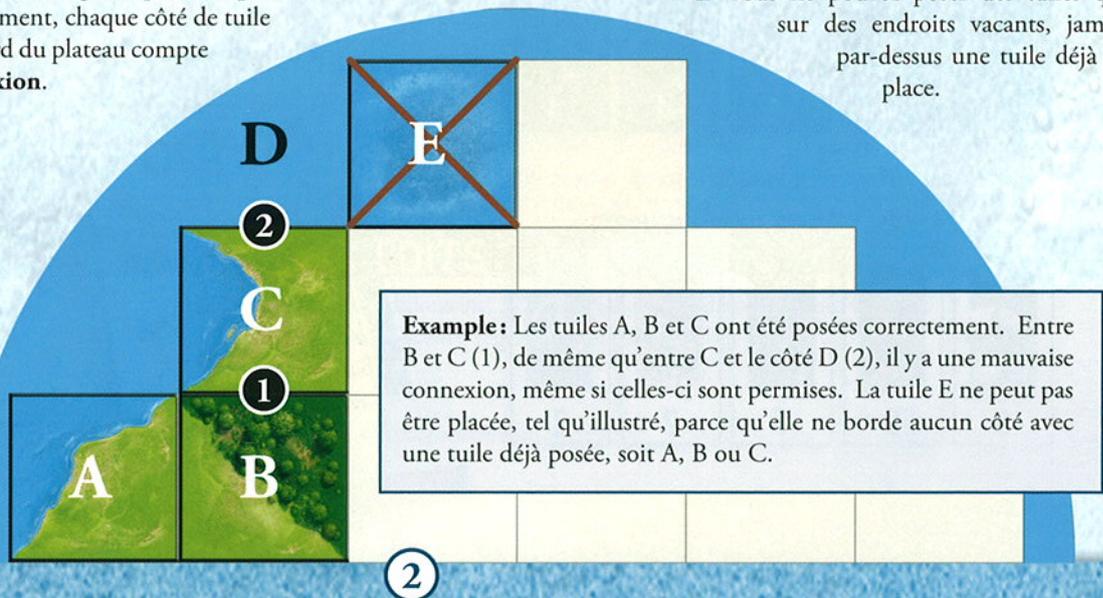
Chaque joueur reçoit un plateau Mondo et le pose devant lui, côté **Eau** visible. De plus, chaque joueur prend 1 feuille du bloc de score et un crayon (non inclus dans la boîte).

Placez le jeton *Volcan* et la *Minuterie* de côté. Vous n'avez pas besoin des tuiles *Modificateur de score* ni des tuiles *Objectif supplémentaire* dans le mode **Débutant**. Remplacez-les simplement dans la boîte.

*Note: 4 espaces de votre plateau Mondo sont légèrement mis en relief. Cela ne concerne que le mode Solo.*

### RÈGLES ADDITIONNELLES POUR LE PLACEMENT DES TUILES

- Chaque joueur ne peut utiliser **qu'une seule main** pour chercher et placer les tuiles sur son plateau.
- Vous pouvez déplacer les tuiles placées au milieu de la table.
- Retourner les tuiles de l'autre côté (recto ou verso) est permis; les deux côtés d'une même tuile sont toujours différents. Vous pouvez choisir librement le côté que vous souhaitez sur votre plateau de jeu.
- Vous ne pouvez avoir plus d'une tuile en main à la fois à tout moment.
- Vous pouvez placer la tuile de votre main soit sur votre plateau soit la remettre au milieu. Il n'est jamais permis de poser une tuile à côté de son plateau et d'aller en chercher une autre.
- Une fois une tuile posée sur votre plateau, celle-ci ne peut pas être retirée, pivotée ou déplacée.
  - Vous ne pouvez poser des tuiles que sur des endroits vacants, jamais par-dessus une tuile déjà en place.



**Exemple:** Les tuiles A, B et C ont été posées correctement. Entre B et C (1), de même qu'entre C et le côté D (2), il y a une mauvaise connexion, même si celles-ci sont permises. La tuile E ne peut pas être placée, tel qu'illustré, parce qu'elle ne borde aucun côté avec une tuile déjà posée, soit A, B ou C.

## RETRAIT PRÉMATURÉ

Vous pouvez vous retirer de la manche en cours à n'importe quel moment, tant et aussi longtemps que la minuterie n'a pas sonné. Il est permis de faire cela même si vous avez encore des espaces vacants sur votre plateau. Pour vous retirer de la manche, prenez le jeton *Bonus* du dessus de la pile et placez-le devant vous. Dorénavant, vous ne pourrez plus jouer durant cette manche.

## FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine lorsque tous les joueurs se sont retirés prématurément ou que le temps imparti est écoulé. Dès que la minuterie retentit, tous les joueurs doivent arrêter de jouer. Vous ne pouvez ni prendre ni poser de nouvelles tuiles ou jeton bonus. Si vous avez une tuile en main au moment de la sonnerie, remplacez-la au centre de la table. Si vous avez un jeton *Bonus* en main au moment de la sonnerie, posez-le en face de vous. Le moment est venu de calculer ses points.

## POINTAGE

Prenez votre **feuille de score** pour y indiquer vos **points** dans chaque catégorie. Pour la première manche, utilisez la colonne A, pour la seconde la B et la dernière, la colonne C.



Chaque **animal** compte toujours pour **1 point positif**.



Chaque **zone complète d'un même type de paysage** (forêt, désert ou plaine) **sans mauvaise connexion** rapporte 2 points positifs. **À l'exception des zones d'eau** qui ne rapportent aucun point. Conseil : il est plus facile de compter toutes les zones d'un même type et ensuite de passer à un autre type. **Exemple :** compter tous les déserts, ensuite toutes les forêts, etc.



Vous ajoutez les points indiqués sur le **jeton Bonus** que vous avez récupéré.



Pour le mode débutant, ne tenez pas compte des **modificateurs de score** (Voir le mode *Avancé*).



Pour le mode débutant, ne tenez pas compte des **objectifs supplémentaires**. (Voir le mode *Expert*).



Le joueur qui compte le **plus de volcans actifs** reçoit **1 point négatif** pour chaque volcan présent sur son plateau. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, ils reçoivent chacun 1 point négatif par volcan présent. **Les volcans inactifs ne comptent pas** lors de la première manche (Voir la manche suivante).



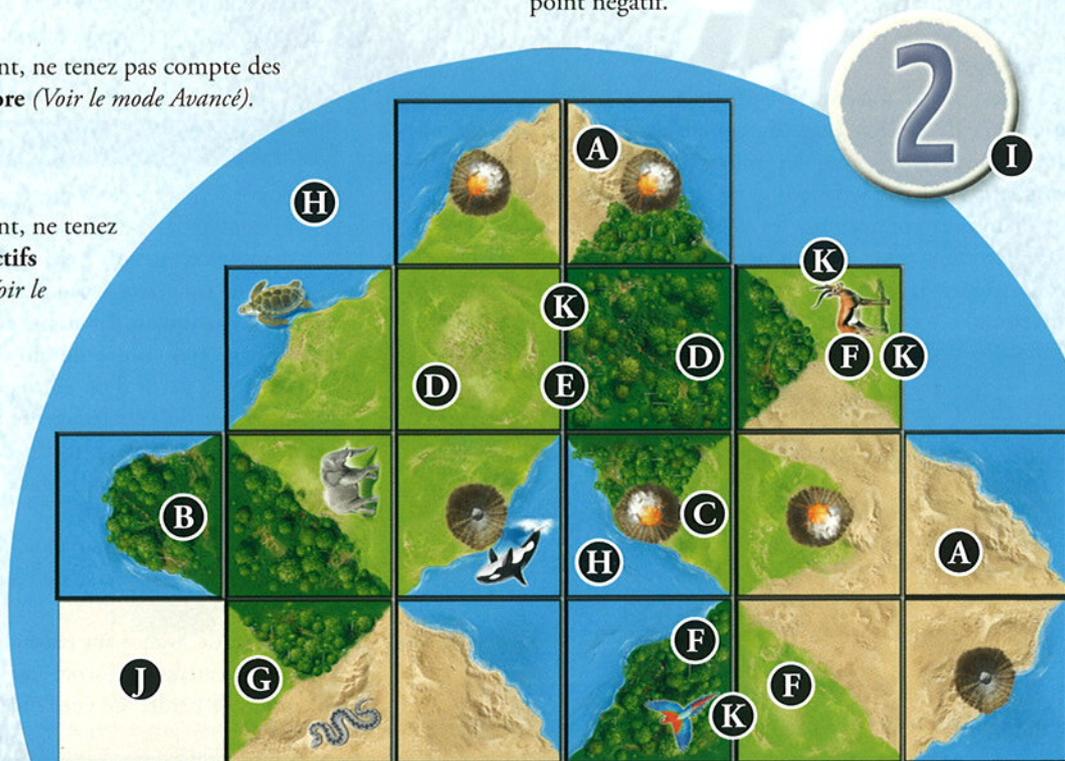
Actif



Inactif



Pour chaque **espace vacant** sur votre plateau, vous recevez **1 point négatif**. Pour chaque **mauvaise connexion**, vous recevez également **1 point négatif**. Les espaces vacants ne créent pas de mauvaise connexion et donc ne reçoivent pas plus d'un seul point négatif.



**Exemple :** Mathilde a 6 animaux. Elle reçoit donc 6 points positifs. Son plateau compte 4 zones complètes et sans mauvaise connexion : 2 déserts (A), 1 forêt (B) et une plaine (C), pour lesquels elle reçoit 8 points positifs. Les deux zones D sont complètes, mais contiennent une mauvaise connexion (E). Aussi, les zones (F) contiennent des mauvaises connexions. La plaine (G) est incomplète. Et finalement, les tuiles (H) ne rapportent aucun point. Son jeton Bonus (I) lui rapporte 2 points positifs de plus.

Pointage pour les volcans : Mathilde a 4 volcans actifs sur son plateau. (Pour la première manche, elle peut ignorer les 2 volcans inactifs présents sur son plateau). Son adversaire Christophe compte 5 volcans actifs sur son plateau (non illustré ici). Christophe reçoit 5 points négatifs et Mathilde aucun.

Mathilde reçoit 1 point négatif pour son espace vacant (J), de même que 4 autres points négatifs pour ses 4 mauvaises connexions (K).

## PROCHAINE MANCHE

Le joueur qui a reçu le **plus de points** au cours de la manche précédente reçoit le **jeton *Volcan***. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs pour le plus grand nombre de points, le jeton *Volcan* compte pour tous ceux concernés par l'égalité. Au cours de la **prochaine manche**, les volcans **inactifs** seront considérés comme **actifs** pour celui ou ceux qui possèdent le **jeton *Volcan***!

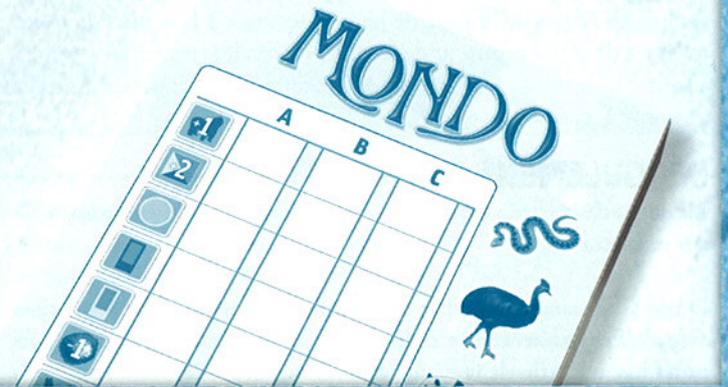
Dans l'**exemple** précédent, si Mathilde avait eu en sa possession le jeton *Volcan*, elle aurait compté 6 volcans, 4 actifs et 2 inactifs. Dans ce cas, elle aurait eu plus de volcans que Christophe et aurait reçu 6 points négatifs.



Placez toutes les tuiles ainsi que les jetons bonus au centre de la table tel qu'au début de la partie. Remettez la minuterie à 7 minutes, et commencez la deuxième manche.

## FIN DE LA PARTIE

Après 3 manches, additionnez les points des colonnes A, B et C. Le joueur qui totalise le **plus de points** remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



## MODE AVANCÉ

Les règles de jeu pour le **mode débutant** s'appliquent en ajoutant les modifications suivantes:

### MISE EN PLACE

Mélangez les 5 **tuiles *Modificateur de score*** et placez-les, **face cachée**, en pile en retrait de l'aire de jeu. Retournez celui sur le dessus et placez-le **face visible**.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mettez la minuterie à **6 minutes** au début de chaque manche de jeu.

### POINTAGE

Le **modificateur de score** s'applique à **tous** les joueurs. Si un joueur est le **meilleur** à remplir les conditions du modificateur de score, **il reçoit 4 points**. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, chaque joueur reçoit 4 points. Si un joueur est le pire par rapport aux autres joueurs, celui-ci reçoit **4 points négatifs**. Si plusieurs joueurs sont les pires, chacun d'eux reçoit 4 points négatifs. Si tous les joueurs ont un score identique, relatif au modificateur de score, aucun point n'est alloué.

### MANCHE SUIVANTE

Mettez le modificateur de score sous la pile et retournez le suivant face visible.

## MODIFICATEURS DE SCORE: EXPLICATIONS



### Le plus de paysages

Le joueur qui a le plus de zones reçoit 4 points. Le joueur qui a le moins de zones reçoit 4 points négatifs. Seules les zones complètes et sans mauvaise connexion sont comptés dans ce total. Les zones d'eau ne comptent pas.



### Le plus grand nombre de lacs

Le joueur qui a le plus de lacs reçoit 4 points. Le joueur qui a le moins de lacs reçoit 4 points négatifs. Un lac est une zone d'eau entièrement entouré et sans mauvaise connexions.



### Le plus d'animaux marins

Le joueur qui a le plus d'animaux marins reçoit 4 points. Le joueur qui a le moins d'animaux marins reçoit 4 points négatifs.



### Le plus grand lac

Tous les joueurs calculent la taille de leur plus grand lac. Le joueur dont le lac compte le plus grand nombre de tuiles reçoit 4 points; celui dont le lac en compte le moins (incluant 0 tuile, donc pas de lac), reçoit 4 points négatifs.



### La plus grande forêt

Tous les joueurs calculent la taille de leur plus grande forêt, complète et sans mauvaise connexion. Le joueur dont la forêt compte le plus grand nombre de tuiles reçoit 4 points; celui dont la forêt en compte le moins (incluant 0 tuile, donc pas de forêt) reçoit 4 points négatifs.

## MODE EXPERT

Les règles de jeu du **mode Débutant** et du **mode Avancé** s'appliquent en ajoutant les **modifications** suivantes :

### MISE EN PLACE

Mélangez les **12 tuiles Objectif supplémentaire** et placez-les **face cachée** en retrait de la zone de jeu. Retournez **2 fois plus** de tuiles **qu'il y a de joueurs** autour de la table. Placez-les ensuite face visible, à la portée de tous les joueurs. Dans une partie à 3 joueurs, retournez 6 tuiles *Objectif supplémentaire*.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de la partie et pour toutes les manche, mettez la **minuterie** à **5 minutes**.

Durant la manche, chaque joueur peut prendre **jusqu'à 2 tuiles Objectif supplémentaire** et les placer devant lui. Vous gardez ces tuiles jusqu'à la fin de la manche. Vous ne pouvez les rendre ni vous les faire voler par les autres joueurs.

Vous pouvez prendre une tuile *Objectif supplémentaire* même si vous n'avez pas complété ce que la tuile vous demande. Vous ne pouvez prendre votre première tuile *Objectif supplémentaire* qu'à partir du moment où vous avez au moins **3 tuiles Paysage** posées sur votre plateau de jeu. Il n'est **pas obligatoire** de prendre un objectif supplémentaire. Dès que vous vous êtes retiré prématurément d'une manche, vous ne pouvez plus prendre aucun autre objectif supplémentaire.

### POINTAGE

Un objectif supplémentaire ne compte que pour le joueur qui l'a récupéré et posé devant lui. Si le joueur a **complété** l'objectif indiqué sur la tuile, il en reçoit **tous les points**. S'il n'a **pas réussi** à compléter l'objectif, il reçoit **autant de points négatifs** qu'indiqué sur la tuile.

### PROCHAINE MANCHE

Mélangez **les 12 tuiles Objectif supplémentaire** et retournez le double de tuiles que le nombre de joueurs autour de la table.

## RÈGLES POUR LES TUILES OBJECTIF SUPPLÉMENTAIRE



#### Bisons

Au moins **3 bisons** dans la **même plaine** (complète et sans mauvaise connexion).

9



#### Éléphants

Au moins **3 éléphants** dans le **même plaine** (complète et sans mauvaise connexion).

9



#### Pandas

Au moins **3 pandas** dans la **même forêt** (complète et sans mauvaise connexion).

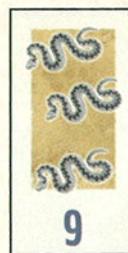
9



#### Perroquets

Au moins **3 perroquets** dans la **même forêt** (complète et sans mauvaise connexion).

9



#### Serpents

Au moins **3 serpents** dans le **même désert** (complet et sans mauvaise connexion).

9



#### Scorpions

Au moins **3 scorpions** dans le **même désert** (complet et sans mauvaise connexion).

9



#### Animaux de la plaine

Tous les **4 différents animaux** de la plaine, au moins une fois, dans la **même plaine** (complète et sans mauvaise connexion).

7



#### Animaux de la forêt

Tous les **4 différents animaux de la forêt**, au moins une fois, dans la **même forêt** (complète et sans mauvaise connexion).

7



#### Animaux du désert

Tous les **4 différents animaux du désert**, au moins une fois, dans le **même désert** (complet et sans mauvaise connexion).

7



#### Perfection

Un plateau de jeu **sans aucune mauvaise connexion**, à l'intérieur du temps alloué par la minuterie et sans espace vacant.

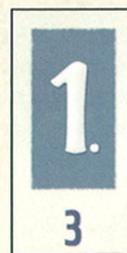
5



#### À temps

Avoir complètement **rempli** le tableau, à l'intérieur du temps alloué par la minuterie, sans espace vacant. Les mauvaises connexions sont permises.

3



#### Premier

Etre le premier joueur à se retirer prématurément de la manche (en prenant le jeton bonus de valeur 4)

3

## MODE SOLO

Vous avez envie de jouer à *Mondo* mais il n'y a pas d'autres joueurs disponibles pour le moment? Jouez en **mode solo**! Les règles de jeu du **mode débutant** s'appliquent avec les changements suivants:

### Mise en place

Les **jetons bonus** et le **bloc de score** ne sont pas nécessaires. Remplacez-les dans la boîte. Le **jeton Volcan** compte en mode solo; placez-la à côté de votre plateau de jeu.

Prenez **4 tuiles Paysage au hasard** et **placez-les de façon aléatoire** sur les 4 espaces en relief sur votre plateau de jeu. Utilisez le côté de la tuile qui comporte un minimum de 2 paysages différents. Dans l'éventualité où vous piochez une tuile qui comporte un volcan (actif ou inactif), **remplacez-la** avec les autres tuiles. Vos 4 tuiles de départ **ne doivent pas** comporter de volcan.

Mélangez les tuiles restantes; elles **ne doivent pas** être arrangées par type de paysage. Ensuite, choisissez **un niveau de difficulté** et positionnez la **minuterie** au temps correspondant:

Facile	10 Minutes
Moyen	6 Minutes
Difficile	5 Minutes

### Placement des tuiles

**Toutes les règles** de placement des tuiles s'appliquent de la même manière en mode solo. Vous pouvez choisir librement de placer vos tuiles de façon adjacente à l'une des 4 tuiles déjà posées sur votre plateau de jeu.

### Pointage

En mode solo, l'objectif n'est pas d'amasser le plus de points, mais **le moins de points négatifs possibles**. Vous ne recevez **aucun point positif**, ni pour les animaux, ni pour les paysages. Mais **tous les points négatifs** sont comptabilisés pour les espaces vacants, les mauvaises connexions, les volcans. En mode solo, les volcans comptent tous pour **1 point négatif**, qu'ils soient actifs ou inactifs. Vous gagnez la partie **si vous n'excédez pas** les points négatifs suivants:

Facile	3 Points négatifs
Moyen	2 Points négatifs
Difficile	1 Points négatifs

Le mode solo ne dure qu'une seule manche. Vous pouvez bien sûr jouer autant de parties que vous le souhaitez!

## VARIANTES

### Handicap

S'il y a des joueurs autour de la table qui sont particulièrement plus expérimentés que d'autres, vous pouvez leur demander de jouer avec un handicap pour équilibrer la partie. Vous jouez sans les jetons *Volcan*, mais par contre, chaque joueur avec handicap reçoit un point négatif pour chaque volcan actif. Les joueurs sans handicap ne reçoivent aucun point négatif pour les volcans. Les volcans inactifs n'apportent aucun point négatif. Vous pouvez accroître le niveau d'handicap en décidant que les volcans inactifs rapportent également un point négatif chacun.

### Le côté multiple du plateau de jeu

Le côté où plusieurs types de paysages sont représentés sur la plateau de jeu comporte des possibilités de variation dans le jeu. Vous pouvez jouer à n'importe quel niveau de difficulté, incluant le mode solo. Les zones incluant le bord du plateau sont considérées complètes. (Comme à l'habitude, les zones *eau* ne comptent pas. Elles ne comptent pas non plus comme un lac si elles incluent un côté eau du plateau).

### Temps caché

Placez la minuterie de façon à ce qu'aucun joueur ne puisse voir le temps écoulé ou restant.

### Temps raccourci

Si vous êtes expérimenté, raccourcissez le temps de la minuterie (par exemple à 4 minutes).

### Enfants

Si des enfants de moins de 8 ans souhaitent jouer, utilisez le mode débutant en ajoutant du temps et en simplifiant le pointage.

## CONSEILS

- Avant le début de la partie, regardez les différentes tuiles. Elles présentent 1, 2 ou 3 types de paysages différents dans différentes combinaisons sans jamais offrir toutes les possibilités! Il n'y a aucune tuile avec 4 types de paysages.
- Il y a 4 animaux différents pour chaque type de paysage.
- Si vous êtes coincé durant la partie, tentez de développer votre plateau à partir d'un autre endroit. La tuile que vous cherchez a peut-être déjà été récupérée par un joueur adverse!
- Quelques fois, il est justifié de placer des tuiles avec des mauvaises connexions, lorsque le gain de points est supérieur à la pénalité (les points négatifs).
- Avant que la minuterie s'achève, il est parfois préférable de laisser des espaces vacants et de récupérer un jeton bonus de valeur plus élevé.
- En mode avancé ou expert, ne vous concentrez pas trop sur les modificateurs de score ou les objectifs supplémentaires: vous pourriez perdre de vue l'objectif principal du jeu.

## CRÉDITS

**Auteur:** Michael Schacht

**Illustrateur:** Oliver Freudenreich

**Design graphique:** Oliver Freudenreich,  
Hans-Georg Schneider

**Réalisation:** Thygra Board Game Agency

Publié par Filosofia Editions inc, 3250 FX-Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada J7V 5V5 sous licence Pegasus Spiele GmbH Copyright © 2011

Pegasus Spiele GmbH.

Tous droits réservés.

Pour toute question, commentaire ou suggestion,

svp nous joindre à

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com



Pegasus Spiele



filosofia