



MONDO SAPIENS

**EIN RASANTES LEGESPIEL FÜR 1-4 WELTENSCHAFFER AB 8 JAHREN
VON MICHAEL SCHACHT**

SPIELIDEE

In *Mondo* habt ihr eine neue Welt erschaffen, nun besiedelt ihr sie. Nehmt Fischer, Schäfer und Holzfäller bei euch auf und baut ein kluges Straßennetz! Jeder Spieler gestaltet mit Hilfe von Plättchen und einer Tafel seine eigene Welt. Dabei gilt es, die Zeit und die Mitspieler gut im Auge zu behalten, denn alles geschieht gleichzeitig, bis der Timer abgelaufen ist. Wer es schafft, rechtzeitig auszusteigen, kann noch ein paar Bonuspunkte einheimsen. Nach drei Durchgängen gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.

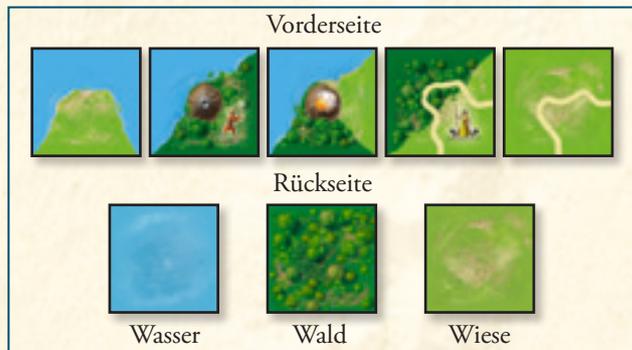
Im Spiel für Fortgeschrittene erhöhen Dorfplättchen den Spielreiz. Und das Expertenspiel sorgt mit Gebäudeplättchen immer wieder für neue Herausforderungen.

SPIELMATERIAL

8 Weltentafeln (beidseitig)



145 Landschaftsplättchen (beidseitig)



12 Dorfplättchen (je 3 in 4 Spielerfarben)



8 Gebäudeplättchen



1 Gebäudetableau

1 Timer

Achtung: Um den Timer einzustellen, zieht ihn bitte immer zunächst um eine volle Umdrehung auf und dreht ihn erst danach auf die gewünschte Minutenzahl zurück!

1 Vulkanchip



4 Bonuschips



1 Block mit Wertungsblättern (beidseitig)



3 SPIELSTUFEN

Ihr könnt *Mondo Sapiens* in 3 verschiedenen Stufen spielen. Zunächst erklären wir das Spiel für **Einsteiger**. Danach folgen die Regeln für **Fortgeschrittene**, und anschließend gibt es noch die anspruchsvolle Version für **Experten**.

EINSTEIGERSPIEL

FORTGESCHRITTENENSPIEL

EXPERTENSPIEL

Schnellstart: Falls ihr schon Erfahrung mit *Mondo* habt, könnt ihr *Mondo Sapiens* auch im Schnellverfahren kennenlernen: Spielt einfach den ersten Durchgang als Einsteigerspiel, den zweiten Durchgang als Fortgeschrittenenspiel und den dritten Durchgang als Expertenspiel.

Am Ende dieser Anleitung findet ihr als Bonus die Regeln für das **Solospiele**.

EINSTEIGERSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Legt alle **Landschaftsplättchen** unsortiert als losen Haufen mit einer zufälligen Seite nach oben in die Mitte, gut erreichbar für alle Spieler. Sortiert die runden **Bonuschips** entsprechend der Spielerzahl nach ihrem Wert und stapelt sie wie folgt übereinander:

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler

Legt den Stapel so bereit, dass er für jeden Spieler gut erreichbar ist.

Jeder Spieler legt **1 Weltentafel** mit der **Nummer 1** (rechts oben) vor sich aus. Zudem nimmt sich jeder Spieler **1 Wertungsblatt** und **1 Stift** (nicht im Spiel enthalten).

Den **Vulkanchip** und den **Timer** legt ihr griffbereit an die Seite. Die **Dorf-** und **Gebäudeplättchen** benötigt ihr im Spiel für Einsteiger nicht. Legt sie einfach in die Schachtel zurück.

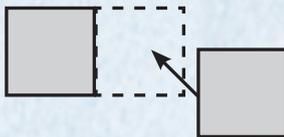
Hinweis: Einige Felder eurer Weltentafel sind etwas hervorgehoben; dies hat im Einsteigerspiel keine Bedeutung.

SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über **3 Durchgänge**. Zu Beginn jedes Durchgangs stellt ihr den Timer auf **7 Minuten** ein. Platziert den Timer so, dass alle Spieler die verbleibende Zeit erkennen können. Ein Spieler sagt einen **Countdown** an: „3, 2, 1, los!“ Während dieses Countdowns durchmischen alle Spieler die **Landschaftsplättchen** (im weiteren Text nur: **Plättchen**). Bei „los!“ beenden alle Spieler das Mischen, der Durchgang beginnt.

PLÄTTCHEN LEGEN

Nun sucht ihr **gleichzeitig** nach Plättchen, die ihr auf eure Tafel legen wollt. Das erste Plättchen dürft ihr auf ein **beliebiges** Feld eurer Wahl legen. Jedes weitere Plättchen muss mit **mindestens einer Kante** an ein oder mehrere bereits gelegte Plättchen **anstoßen**.



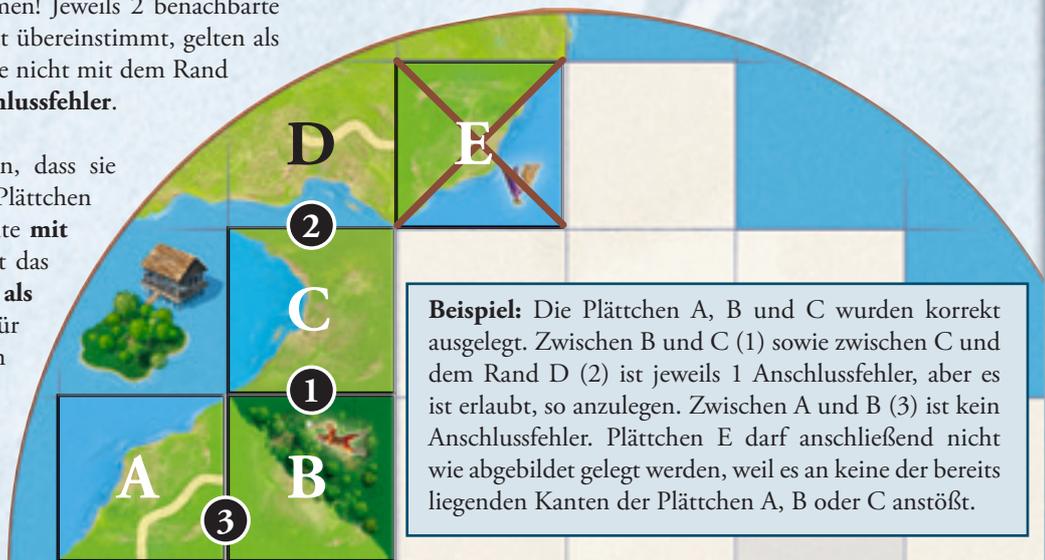
Die **Ausrichtung** der Plättchen dürft ihr frei **wählen**. (Bildmotive dürfen also auch seitlich oder auf dem Kopf stehen.) Ihr **solltet** die Plättchen möglichst so anlegen, dass die Landschaften an den Kanten mit den benachbarten Plättchen bzw. mit dem Rand der Tafel **übereinstimmen**: Wiese an Wiese, Wasser an Wasser usw. Trotzdem ist es **erlaubt**, Plättchen so zu legen, dass eine oder mehrere Kanten mit der Umgebung **nicht** übereinstimmen! Jeweils 2 benachbarte Plättchenkanten, deren Landschaft nicht übereinstimmt, gelten als **1 Anschlussfehler**. Auch eine Kante, die nicht mit dem Rand der Tafel übereinstimmt, gilt als **1 Anschlussfehler**.

Straßen solltet ihr ebenfalls so anlegen, dass sie möglichst an die Straßen benachbarter Plättchen anschließen. **Wichtig:** Grenzt eine Kante **mit Straße** an eine Kante **ohne Straße**, gilt das jedoch (auch am Plättchenrand) **nicht als Anschlussfehler!** (Anschlussfehler für nicht übereinstimmende Landschaften zählen natürlich trotzdem.)

Hinweis: Alle Straßen enden ausschließlich auf Wiesen und verlaufen in Form einer Kurve.

WEITERE LEGEREGELN

- Jeder Spieler darf **nur eine Hand** zum Suchen und Legen verwenden.
- Ihr dürft die Plättchen in der Tischmitte verschieben, aber nicht wild darin wühlen.
- Das **Umdrehen** der Plättchen ist erlaubt, da Vorder- und Rückseite sich immer unterscheiden. Ihr dürft frei wählen, welche Seite ihr auf eure Tafel legt.
- Ihr dürft **nicht mehr als 1 Plättchen** gleichzeitig in der Hand haben.
- Ein Plättchen in eurer Hand dürft ihr entweder auf eure **Tafel** oder zurücklegen.
- Auf der Tafel liegende Plättchen dürft ihr **nicht mehr entfernen**, auch **nicht drehen oder verschieben**.
- Ihr dürft nur auf **freie Felder** legen, nicht übereinander stapeln.



AUSSTEIGEN

Ihr könnt jederzeit aus dem laufenden Durchgang **aussteigen**, sofern der Timer noch nicht abgelaufen ist. Das ist auch dann erlaubt, wenn ihr noch **freie Felder** auf eurer Tafel habt. Um auszusteigen, nehmt ihr euch einfach den jeweils obersten **Bonuschip** und legt ihn vor euch ab. Danach dürft ihr nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen!

ENDE DES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet, sobald **alle** Spieler **ausgestiegen** sind oder der **Timer abläuft**. Wenn der Timer abgelaufen ist, müsst ihr alle Aktivitäten beenden. Ihr dürft nichts mehr nehmen (auch keinen Bonuschip) und nichts mehr legen. Habt ihr bei Ablauf des Timers ein Plättchen in der Hand, legt dieses zurück. Habt ihr einen Bonuschip in der Hand, dürft ihr diesen jedoch behalten und vor euch ablegen. Nun erfolgt eine **Punktwertung**.

PUNKTWERTUNG

Jeder Spieler schaut für sich, wie viele **Punkte** er erreicht hat. Geht dazu einfach die Vorderseite des **Wertungsblatts** von oben nach unten durch und trägt die Punkte entsprechend ein, im ersten Durchgang in Spalte A, in den weiteren Durchgängen in die Spalten B und C. (Die Rückseite des Wertungsblatts benötigt ihr im Einstiegerspiel nicht.)



Jeder **Arbeiter** (Fischer, Schäfer, Holzfäller) zählt je **1 Pluspunkt**.



Jede **abgeschlossene** und **fehlerfreie Landschaft** zählt je **2 Pluspunkte**. **Ausnahme:** Für Landschaften aus **Wasser** gibt es **keine** Punkte. Achtung: Auch die kleine **Insel** am linken Tafelrand gilt natürlich als Landschaft und zählt 2 Pluspunkte! Landschaften, die den Rand der Tafel einbeziehen, gelten an diesem Rand als abgeschlossen. Hinweis: Landschaften werden durch Straßen **nicht** geteilt.



Jedes Plättchen mit **Straße** zählt je **1 Pluspunkt**. Auch jeder **Straßenabschnitt** auf dem **Tafelrand** zählt je **1 Pluspunkt**. Für jede **zusammenhängende Straße** (einschließlich des Tafelrandes) erhaltet ihr je **1 Minuspunkt** (als Baukosten).



Für einen **Bonuschip** bekommt ihr die darauf abgebildete Zahl an **Pluspunkten**.



Der Spieler mit den **meisten aktiven Vulkanen** erhält für jeden dieser Vulkane **1 Minuspunkt**. Haben mehrere Spieler die meisten, erhält jeder von ihnen die entsprechenden Minuspunkte. **Inaktive Vulkane** werden im ersten Durchgang **nicht berücksichtigt** (siehe *Nächster Durchgang*).



aktiv

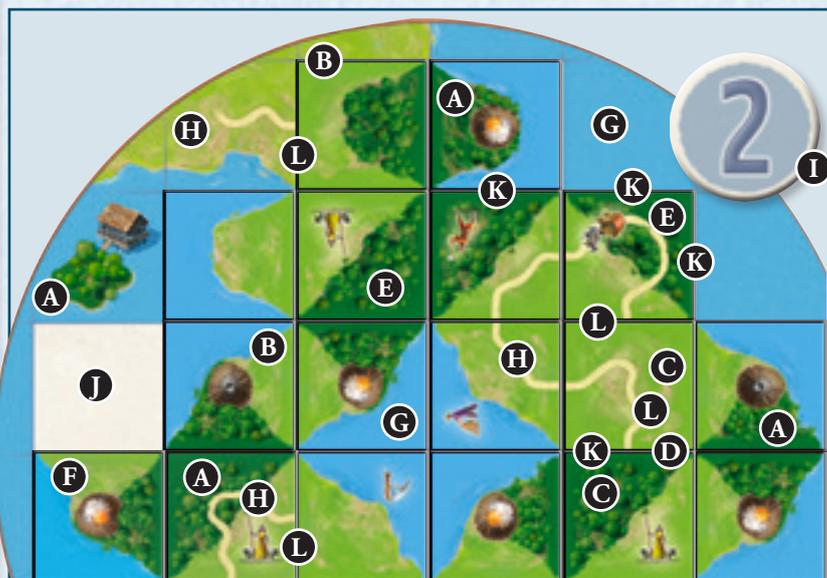


inaktiv



Für jedes **freie Feld** erhaltet ihr je **1 Minuspunkt**. Auch für jeden **Anschlussfehler** erhaltet ihr je **1 Minuspunkt**. Freie Felder verursachen keine Anschlussfehler, zählen also nicht mehr als 1 Minuspunkt.

Alle übrigen Bildmotive auf Plättchen oder Tafelrand wie Schiffe, Kutschen, Äcker etc. bleiben im Einstiegerspiel unberücksichtigt.



weitere 12 Pluspunkte. Die beiden Landschaften (C) sind zwar abgeschlossen, aber nicht fehlerfrei (D). Auch die Landschaften (E) enthalten Fehler. Wiese (F) ist nicht abgeschlossen. Wasserlandschaften (G) bringen generell keine Punkte.

Kathrin hat 5 Plättchen mit Straßen sowie 1 Straßenabschnitt auf dem Tafelrand. Dafür erhält sie 6 Punkte. Davon muss sie für 3 zusammenhängende Straßen (H) wieder 3 Punkte abziehen, es bleiben also insgesamt 3 Pluspunkte für die Straßen. Das Schiff und die Kutsche bleiben unberücksichtigt. Für den Bonuschip (I) erhält Kathrin 2 Pluspunkte.

Zur Vulkanwertung: Kathrin hat 5 aktive Vulkane. (Die beiden inaktiven Vulkane darf sie im ersten Durchgang ignorieren.) Ihr Mitspieler Peter hat sogar 6 aktive Vulkane auf seiner Tafel (nicht abgebildet). Peter erhält 6 Minuspunkte, Kathrin dagegen keine.

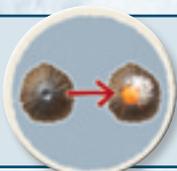
Beispiel: Kathrin hat 5 Arbeiter (1 Fischer, 3 Schäfer, 1 Holzfäller) und bekommt dafür 5 Pluspunkte. Ihre Tafel enthält insgesamt 6 abgeschlossene und fehlerfreie Landschaften: 4 Wälder (A, inklusive der Insel auf dem Tafelrand) und 2 Wiesen (B). Dafür bekommt sie

Für das freie Feld (J) bekommt Kathrin 1 Minuspunkt sowie für die 4 Anschlussfehler (K) weitere 4 Minuspunkte. Für die offenen Straßenenden (L) gibt es keine Minuspunkte.

NÄCHSTER DURCHGANG

Der Spieler, der im soeben gewerteten Durchgang die **meisten Punkte** erreicht hat, erhält den **Vulkanchip**. Haben mehrere Spieler die meisten Punkte erreicht, gilt der Vulkanchip für jeden von ihnen. Im **nächsten** Durchgang zählen für diese(n) Spieler die **inaktiven** Vulkane so, als wären sie **aktive** Vulkane!

Im vorherigen **Beispiel** hätten für Kathrin mit dem Vulkanchip insgesamt 7 Vulkane gezählt, 5 aktive und 2 inaktive. Damit hätte sie mehr Vulkane als Peter gehabt und 7 Minuspunkte erhalten.



Legt alle Plättchen und die Bonuschips wie zu Spielbeginn in die Mitte zurück. Stellt die Uhr wieder auf 7 Minuten und startet wie gehabt den nächsten Durchgang.

SPIELLENDE

Nach 3 Durchgängen zählt ihr die Punkte aus den Spalten A, B und C zusammen. Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt das Spiel. Bei **Gleichstand** gibt es mehrere Sieger.

FORTGESCHRITTENENSPIEL

Es gelten die Regeln des **Einsteigerspiels** mit den folgenden **Änderungen** und **Ergänzungen**:

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Satz (erkennbar an gleichfarbiger Rückseite) mit 3 verschiedenen **Dorfplättchen** (im weiteren Text nur: **Dörfer**). Legt eure Dörfer offen auf die 3 entsprechenden Felder im linken Teil eurer Weltentafel.

SPIELABLAUF

Stellt zu Beginn jedes Durchgangs den **Timer** wie gewohnt auf **7 Minuten** ein. Eure eigenen **Dörfer** dürft ihr während des Durchgangs wie normale Plättchen in den rechten Teil eurer Weltentafel legen. Es besteht **kein Zwang**, ein Dorf zu legen, ihr dürft auch darauf verzichten.

PUNKTWERTUNG

Abweichend zum Einsteigerspiel ändert sich die Wertung der **Arbeiter**. Es gibt nun 3 **getrennte** Wertungen für Fischer, Schäfer und Holzfäller. Die Punkte dafür erhaltet ihr jedoch nur, wenn ihr das passende **Dorf** gelegt habt! Dreht zunächst euer Wertungsblatt auf die Rückseite und tragt dort in den oberen 3 Reihen eure Punkte für die Dörfer ein:

		
Fischerdorf: Jeder Fischer zählt je 1 Pluspunkt .	Schäferdorf: Jeder Schäfer zählt je 1 Pluspunkt .	Holzfallerdorf: Jeder Holzfaller zählt je 1 Pluspunkt .

Auf den Dörfern ist stets der entsprechende Arbeiter einmal abgebildet, welcher ebenfalls als 1 Pluspunkt mitzählt. Habt ihr ein Dorf nicht gelegt, bekommt ihr keine Punkte für die dazu passenden Arbeiter.

Bonus: Der Spieler mit den **meisten Punkten** einer **Art** von Arbeitern (z. B. Fischer) erhält **3 Pluspunkte** als Bonus. Haben mehrere Spieler die meisten, erhält jeder von ihnen 3 Bonuspunkte. Umkreist dazu auf dem Wertungsblatt die jeweils abgebildete „+3“. Für 0 Punkte gibt es niemals einen Bonus.

Zählt nun die Punkte für alle 3 Dörfer zusammen, dreht das Blatt wieder auf die Vorderseite und tragt die Summe dort in das oberste Feld ein. Setzt dann die Wertung wie gewohnt fort. Die übrigen Felder auf der Rückseite des Blatts berücksichtigt ihr nicht, sie werden erst im Expertenspiel benötigt.

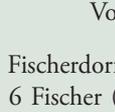
Kathrin

	6	
	—	—
	1	

Rückseite

→

A
13

Vorderseite

Beispiel: Peter hat 4 Fischer (inkl. Fischerdorf) gelegt, wofür er 4 Punkte erhält. Bei Kathrin liegen 6 Fischer (inkl. Fischerdorf). Kathrin erhält dafür 6 Punkte sowie 3 Bonuspunkte, weil sie die meisten Fischerpunkte hat, insgesamt also 9 Punkte.

Weiterhin hat Kathrin 3 Schäfer, jedoch ohne das Schäferdorf. Dafür gibt es keine Punkte. Peter hat das Schäferdorf und 1 weiteren Schäfer, das bringt ihm 2 Punkte. Zudem erhält er 3 Bonuspunkte, weil er die meisten Punkte durch Schäfer erhalten hat (obwohl Kathrin mehr Schäfer gelegt hatte).

Kathrin und Peter haben beide keinen einzelnen Holzfaller gelegt, aber Kathrin hat zumindest das Holzfallerdorf eingebaut, Peter dagegen nicht. Dafür erhält Kathrin 1 Punkt plus 3 Bonuspunkte, Peter geht leer aus.

NÄCHSTER DURCHGANG

Achtet darauf, dass ihr zuerst eure **Dörfer** zurück auf ihre Felder legt, **bevor** ihr die übrigen Plättchen zurück in die Mitte gebt!

EXPERTENSPIEL

Es gelten die Regeln des **Einsteigerspiels** sowie des **Fortgeschrittenenspiels** mit den folgenden **Ergänzungen**:

SPIELVORBEREITUNG

Legt das **Gebüdetableau** so aus, dass es für jeden Spieler gut erreichbar ist. Mischt alle **8 Gebäudeplättchen** (im weiteren Text nur: **Gebäude**) und legt sie **verdeckt** zur Seite. Deckt so viele **Gebäude** auf, wie **Spieler** teilnehmen (zum Beispiel 3 Gebäude im Spiel zu dritt), und legt sie offen auf das **Gebüdetableau**. Wichtig: Legt das Gebäudetableau so aus, dass die Gebäude während des Spiels nicht versehentlich mit den anderen Plättchen vermischt werden können!

SPIELABLAUF

Stellt zu Beginn jedes Durchgangs den **Timer** wie gewohnt auf **7 Minuten** ein. Während des Durchgangs dürft ihr jeweils **höchstens 1 Gebäude** nehmen und auf eure Tafel legen. Ihr dürft

allerdings erst dann ein Gebäude nehmen, wenn schon **mindestens 3 Plättchen** (auch Dörfer) auf eurer Tafel liegen. Es besteht **kein Zwang**, ein Gebäude zu nehmen, ihr dürft auch darauf verzichten.

PUNKTWERTUNG

Dreht euer Wertungsblatt auf die Rückseite. Wertet zunächst die **Arbeiter** (bzw. Dörfer) wie im **Fortgeschrittenenspiel**, auch mit **Bonus**. Danach tragt ihr die Punkte für gelegte **Gebäude** sowie das am linken Tafelrand befindliche **Stelzenhaus** ein (siehe Seite 5). Alle Bildmotive auf **Plättchen** und auch am **Tafelrand** (Schiffe, Kutschen etc.) können nun für die Wertung relevant sein.

NÄCHSTER DURCHGANG

Achtet darauf, dass ihr zuerst eure **Dörfer** und **Gebäude** zurücklegt, **bevor** ihr die übrigen Plättchen zurück in die Mitte gebt! Mischt alle 8 Gebäude neu und deckt dann wieder so viele auf, wie Spieler teilnehmen.

ERKLÄRUNG DER GEBÄUDEWERTUNGEN



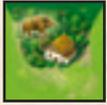
Kutschstation

Jede **Kutsche** auf **derselben Straße** wie die Kutschstation zählt je **1 Pluspunkt**.



Leuchtturm

Jedes **Schiff** in **derselben Wasserlandschaft** (abgeschlossen und fehlerfrei) wie der Leuchtturm zählt je **1 Pluspunkt**.



Jagdhütte

Jedes **Wildschwein** in **derselben Waldlandschaft** (abgeschlossen und fehlerfrei) wie die Jagdhütte zählt je **1 Pluspunkt**.



Mühle

Jeder **Acker** in **derselben Wiesenlandschaft** (abgeschlossen und fehlerfrei) wie die Mühle zählt je **1 Pluspunkt**.



Stelzenhaus

Am Rand von Tafel 1 steht links oben ein Stelzenhaus. Jede **Insel** in oder an **derselben Wasserlandschaft** wie das Stelzenhaus zählt je **1 Pluspunkt**. Als Insel zählt eine Fläche, die nur **abgeschlossene** und **fehlerfreie Landschaften**

enthält und **komplett** von Wasser umschlossen ist. Bezieht die Landfläche die Außenkante des Tafelrandes mit ein, gilt sie **nicht** als Insel.

Bei den Gebäuden ist stets das zu Wertende je einmal abgebildet, welches ebenfalls als 1 Pluspunkt mitzählt. Habt ihr ein Gebäude nicht gelegt, bekommt ihr keine Punkte für das entsprechende Bildmotiv.

Bonus: Der Spieler mit den **meisten Punkten** einer **Art** von Bildmotiven (z. B. Kutschen) erhält **3 Pluspunkte** als Bonus. Haben mehrere Spieler die meisten, erhält jeder von ihnen 3 Bonuspunkte. Umkreist dazu auf dem Wertungsblatt die jeweils abgebildete „+3“. Für 0 Punkte gibt es niemals einen Bonus.

Hinweis: Beachtet den grundlegenden Unterschied zwischen Dörfern und Gebäuden in der Wertung. Dörfer gelten immer für die gesamte Tafel. Gebäude gelten immer nur für die Landschaft, in der das Gebäude steht, bzw. für die Straße, an der das Gebäude steht.

Zählt nun alle Punkte auf der Rückseite des Wertungsblatts zusammen, dreht das Blatt wieder auf die Vorderseite und tragt die Summe dort in das oberste Feld ein. Setzt dann die Wertung wie gewohnt fort.



Beispiel: Peter hat eine Jagdhütte (A) in eine abgeschlossene und fehlerfreie Waldlandschaft mit insgesamt 3 Wildschweinen gelegt. Dafür erhält er 3 Punkte. Weitere Wildschweine in anderen Wäldern bringen ihm keine Punkte.

Eine zweite Jagdhütte wurde nicht aufgedeckt, es erhält also kein anderer Spieler Punkte für Wildschweine. Peter hat somit die meisten Punkte durch Wildschweine und bekommt 3 Punkte Bonus für die Wildschweinwertung, insgesamt also 6 Punkte.



Beispiel: Die obere Wiesenlandschaft (A) gilt nicht als Insel, da sie die Außenkante des Randes einschließt. Die Wiese darunter (B) gilt als Insel, denn sie ist komplett von Wasser umschlossen. Sie bringt somit 1 Punkt für das Stelzenhaus (C).

Das Schiff (D) zählt nicht als Punkt für den Leuchtturm (E), da es in einer anderen Wasserlandschaft liegt.

ANDERE WELTENTAFELN

Noch mehr Abwechslung bringen euch die 4 unterschiedlichen Weltentafeln. Jede Tafel hat eine eigene Charakteristik mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Grundsätzlich sollten immer alle Spieler Tafeln mit identischen Nummern verwenden. Anmerkung: Ihr könnt natürlich auch nach jedem Durchgang die Nummer der Tafel wechseln.

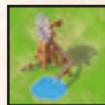
Im Expertenspiel erfolgen je nach Tafel zusätzlich Gebäudewertungen für Wirtshaus und Windrad (siehe rechts).

Bonus: Auch für Wirtshaus und Windrad werden je 3 Bonuspunkte vergeben.



Wirtshaus

Auf den Tafeln 2 und 3 steht jeweils links oben ein **Wirtshaus**. Jedes **Weinfass** auf **derselben Straße** wie das Wirtshaus zählt je **1 Pluspunkt**.



Windrad

Auf Tafel 4 steht rechts unten ein **Windrad**. Jeder **See** in oder an **derselben Wiesenlandschaft** wie das Windrad zählt je **1 Pluspunkt**. Als **See** zählt eine **abgeschlossene** und **fehlerfreie Wasserlandschaft**, die **komplett** von Land umschlossen ist. Bezieht eine Wasserlandschaft die Außenkante des Tafelrandes mit ein, gilt sie **nicht** als See.

SOLOSPIEL

Du möchtest *Mondo Sapiens* spielen, aber gerade sind keine Mitspieler anwesend? Dann spiel doch einfach **alleine!** Es gelten die Regeln des **Einsteigerspiels** mit den folgenden **Änderungen**:

Spielvorbereitung

Die **Bonuschips** und der **Wertungsblock** werden nicht benötigt; lege sie in die Schachtel. Der **Vulkanchip** gilt im Solospiel, lege ihn neben deine Tafel.

Ziehe auf **zufällige** Weise **2-3 Plättchen** (je nach Weltentafel). Verwende dabei nur Plättchen **mit Straße** und **ohne Vulkan** (egal ob aktiv oder inaktiv). Ziehst du Plättchen ohne Straße oder mit Vulkan, ersetze diese durch andere Plättchen, bis du 2-3 passende Plättchen gezogen hast. Lege die Plättchen **mit zufälliger Ausrichtung** auf die 2-3 Felder der Tafel, die sich farblich etwas von den anderen Feldern abheben. Die Straße muss jeweils auf der sichtbaren Seite sein.

Mische die übrigen Plättchen gut durch, sie sollten **nicht vorsortiert** sein. Dann wähle einen **Schwierigkeitsgrad** und stell den **Timer** entsprechend ein:

Leicht	10 Minuten
Mittel	6 Minuten
Schwer	5 Minuten

Plättchen legen

Alle Legeregeln gelten auch für das Solospiel! Du kannst frei wählen, an welches der 2-3 Startplättchen du dein erstes Plättchen anlegst, und auch für jedes weitere Plättchen darfst du immer wieder neu entscheiden, an welches Plättchen du anlegst.

Punktwertung

Im Solospiel geht es nicht darum, Pluspunkte zu sammeln, sondern **möglichst wenige Minuspunkte** zu erhalten. Du bekommst **keine Pluspunkte**, weder für Arbeiter noch für Landschaften. Aber es gelten wie üblich **alle Minuspunkte** durch leere Felder, Anschlussfehler oder Vulkane, wobei **jeder Vulkan** automatisch **1 Minuspunkt** einbringt, egal ob aktiv oder inaktiv. Hast du **1 oder 2** zusammenhängende Straßen, erhältst du dafür **keine** Minuspunkte. Hast du **mehr als 2** zusammenhängende Straßen, zählt **jede weitere** zusammenhängende Straße je **1 Minuspunkt**.

Du gewinnst das Spiel, wenn du die folgende Anzahl an Minuspunkten **nicht überschreitest**:

Leicht	3 Minuspunkte
Mittel	2 Minuspunkte
Schwer	1 Minuspunkt

Das Solospiel geht nur über 1 Durchgang. (Aber du kannst natürlich beliebig viele Spiele nacheinander spielen.)

VARIANTEN

Handicap

Spiele besonders erfahrene Spieler mit, könnt ihr mit diesen ein Handicap vereinbaren. Dazu spielt ihr ohne Vulkanchip, stattdessen bekommt jeder Spieler mit Handicap für jeden aktiven Vulkan 1 Minuspunkt. Spieler ohne Handicap erhalten keine Minuspunkte für Vulkane. Inaktive Vulkane bringen keine Minuspunkte. Ihr könnt das Handicap noch verstärken, indem auch die inaktiven Vulkane jeweils 1 Minuspunkt zählen.

Kürzere Zeit

Erfahrene Experten können die Zeitvorgabe auf 6 oder sogar 5 Minuten verkürzen.

Kinder

Spiele jüngere Kinder mit als empfohlen, verwendet ihr das Einsteigerspiel mit längerer Zeitdauer und vereinfacht die Punktwertung.

Verdeckte Uhr

Stellt den Timer so auf, dass niemand die verbleibende Zeit erkennen kann.

Weitere Varianten findet ihr im Internet unter
www.mondo-game.com



TIPPS

- Schaut euch vor einem Spiel in Ruhe die verschiedenen Plättchen an. Sie zeigen 1 oder 2 Landschaften in verschiedenen Kombinationen, aber alle möglichen Kombinationen gibt es nicht! Es gibt kein Plättchen mit 3 Landschaften.
- Alle Straßen enden ausschließlich auf Wiesen und verlaufen in Form einer Kurve.
- Wenn ihr nicht weiterkommt, macht erst einmal an anderer Stelle weiter. Ein gesuchtes Plättchen könnte schon von einem Mitspieler verwendet worden sein.
- Manchmal ist es sinnvoll, Plättchen mit Anschlussfehlern zu legen, wenn der Punktevorteil überwiegt.
- Wenn der Timer bald abläuft, ist es manchmal besser, das eine oder andere Feld frei zu lassen und dafür einen höheren Bonuschip zu bekommen.
- Sobald ihr etwas Erfahrung habt, achtet mehr auf eure Mitspieler, um zu sehen, wo ihr gute Chancen auf einen Bonus habt.
- Im Expertenspiel kann es sinnvoll sein, sich auf ein paar Dörfer und Gebäude zu konzentrieren, um bessere Chancen auf Bonuspunkte zu haben.

IMPRESSUM

Autor: Michael Schacht (www.michaelschacht.net)

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

Oliver Freudenreich (www.freudenreich-grafik.de)

Grafikdesign: Oliver Schlemmer, Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Copyright © 2012 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten.

www.mondo-game.com · www.pegasus.de



Pegasus Spiele