

## Mondo - KSR

Eine Partie hat 3 Durchgänge.

### 1) Beginn eines Durchganges:

- ◆ Stellt den Timer auf 7 Minuten ein. Diesen zieht man immer zunächst um eine volle Umdrehung auf und dreht ihn dann auf die gewünschte Minutenzahl zurück.
- ◆ Ein Spieler sagt den Countdown an: "3 - 2 - 1 - LOS". Während dessen mischen alle Spieler die Landschaftsplättchen. Bei "LOS" beginnt der Durchgang.

### 2) Plättchen legen:

- ◆ Gleichzeitig suchen alle Spieler nach Plättchen, die sie auf ihre eigene Tafel legen wollen.
- ◆ Das **1. Plättchen** auf der Tafel darf man auf ein **beliebiges Feld** legen. Jedes **weitere** Plättchen muss **an mind. einer Kante** an ein oder mehrere schon ausgelegte Plättchen angrenzen.
- ◆ Die Ausrichtung ist frei wählbar.
- ◆ Landschaften an den Kanten sollten möglichst mit benachbarten Plättchen übereinstimmen bzw. mit dem Rand der Tafel (Steppe an Steppe, Wasser an Wasser usw.). Trotzdem ist es erlaubt, dass keine Übereinstimmung besteht (= Fehler).
- ◆ Jeweils 2 benachbarte Plättchen ohne Übereinstimmung gelten als 1 Anschluss-**Fehler**. Auch eine Kante, die nicht mit dem Rand der Tafel übereinstimmt, gilt als 1 Anschluss-**Fehler**.
- ◆ Man darf **nur eine Hand** zum Suchen und Legen verwenden!
- ◆ Man darf Plättchen in der Tischmitte verschieben, aber nicht darin wühlen.
- ◆ Das Umdrehen der Plättchen ist erlaubt.
- ◆ Man darf **nie mehr als 1 Plättchen** gleichzeitig in der Hand haben.
- ◆ Ein Plättchen auf der Hand darf man entweder auf die eigene Tafel legen ODER in Mitte zurück.
- ◆ Was einmal auf der Tafel liegt, ist fix: Nicht drehen, verschieben, entfernen.
- ◆ Man darf nur auf freie Felder Plättchen legen.

### 3) Aussteigen:

**Jederzeit** darf man aus dem laufenden Durchgang aussteigen, wenn der Timer noch läuft. Dazu nimmt man sich den obersten Bonus-Chip und legt ihn vor sich ab. Nun muss man tatenlos bis zum Ende des Durchganges warten.

### Ende eines Durchganges:

Sind alle Spieler ausgestiegen oder der Timer ist abgelaufen, endet der Durchgang. Ist der Timer abgelaufen, darf nichts mehr gelegt/genommen werden. Ein evtl. Plättchen auf der Hand muss in die Tischmitte zurückgelegt werden. Einen Bonus-Chip in der Hand darf man noch vor sich ablegen.

**Punktwertung** (für jeden Spieler auf dem Wertungsblatt durchführen):

	Jedes Tier = 1 Punkt		Zusatzaufgaben auswerten. (nicht im Grundspiel)
	Jede abgeschlossene und fehlerfreie Landschaft = 2 Punkte. Aber: Für Wasser gibt es nichts.		Der/die Spieler mit meisten aktiven* Vulkanen erhalten für jeden ihrer Vulkane 1 Minuspunkt.
	Für einen Bonus-Chip bekommt man die darauf abgebildete Punktzahl.		Jedes freie Feld = 1 Minus. Jeder Anschluss-Fehler bringt 1 Minuspunkt.
	Sonderwertungen auswerten. (nicht im Grundspiel)		

**Nächster Durchgang:** Der Spieler mit den meisten Punkten im soeben gewerteten Durchgang erhält den Vulkan-Chip. Patt: Für jeden Beteiligten gilt der Chip.  
\*Im nächsten Durchgang zählen für diese(n) Spieler auch inaktive Vulkane. Alle Plättchen werden in die Tischmitte zurückgelegt.

**Spielende:** Nach 3 Durchgängen zählt man die Punkte aus den Spalten A, B und C zusammen. Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)