

WIELCE IMPONUJĄCE BUDOWLE MUNDO

ZESTAW BUDOWLI

ELEMENTY GRY



9 drewnianych
monumentów



9 kart
monumentów



9 kart
MUNDO

AUTOR GRY: Zé Mendes

PRODUKCJA I DYSTRYBUCJA: Meeple BR

ROZWÓJ GRY: Mundus

ILUSTRACJE: Matthew Sellers i Victor Sales

TŁUMACZENIE INSTRUKCJI NA ANGIĘLSKI: Ron Halliday

TESTERZY I INNE OSOBY, KTÓRYM NALEŻĄ SIĘ
PODZIĘKOWANIA: Isabela Ferreira, Renato Lopes,
Thiago Leite, Diego Bianchini, Michael Alves, Túlio
Barros, Abidjan Corrêa, Francys Johns & Weverson
„Negos”, Március Fabiani, Carol Mika, Ademair Nunes,
Felipe Fachini, Uwe Rummel, Pedro Reis Pires,
Aristides da Costa Júnior i Lukas Schwarzmeier.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeśli chcesz wykorzystać nowe monumenty w standardowej grze, wystarczy, że dodasz **9 kart monumentów** z tego rozszerzenia do talii monumentów podczas przygotowania gry.

Zamiast tego możesz przygotować grę do trybu MUNDO. W tym trybie talia monumentów składa się tylko z kart z gry podstawowej, a dodatkowo tworzona jest druga talia składająca się wyłącznie z **9 kart MUNDO** z tego rozszerzenia. Na początku gry odkryj po 2 górne karty z każdej talii i umieść nad nimi odpowiednie monumenty. W ciągu rozgrywki będą zatem zawsze dostępne po 2 karty z każdej talii. Jeśli jedna z talii się wyczerpie, odkryj dodatkową kartę z drugiej talii, tak aby można było wybrać spośród co najmniej 3 monumentów.



KARTY MUNDO

Karty MUNDO dzielą się na 3 części:

- A** Rodzaje terenu, na których monument musi być umieszczony;
- B** Elementy, z którymi musi sąsiadować monument;
- C** Punkty zwycięstwa, które ten monument zapewnia.

Gracz zawsze zdobywa co najmniej 1 punkt \diamond za zakup monumentu oraz może zdobyć dodatkowe punkty, jeśli do końca gry spełni podane cele.


Przykłady: $4+ = 4$ albo więcej. $\checkmark =$ cel spełniony.



MONUMENTY MUNDO

Spełnij na **koniec gry** te cele, aby zdobyć dodatkowe punkty:



1. Wielki Sfinks: Umieść co najmniej 1 dodatkowy monument sąsiadująco z Wielkim Sfinksem.  = dowolny monument.



2. Stonehenge: Twoje miasto ma dużą populację. Plansza zasobów na stronie A: 10–11 (2 punkty); 12 (3 punkty). Plansza zasobów na stronie B: 12–13 (2 punkty); 14 (3 punkty).



3. Kamienne głowy Olmeków: Umieść wiele kafelków budynków pomiędzy elementami tego monumentu (np. 2 budynki = 2 punkty). Elementy tego monumentu muszą być umieszczone w prostej linii w odległości od 2 do 6 pól od siebie.



4. Wiszące ogrody Semiramidy: Otocz ten element ze wszystkich stron, analogicznie do dzielnicy. Jak wskazano na karcie, gracz może umieścić wystającą część monumentu na polu wody lub łądu.



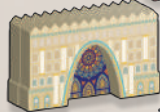
5. Brama Wszystkich Ludów: Stwórz długą, ciągłą drogę, która przechodzi przez ten monument. Na polu pośrodku tego monumentu musi się znajdować droga; liczy się ona do całkowitej długości drogi.




6. Kolos Rodyjski: Umieść wiele kafelków budynków sąsiadująco z polami wody. Pole pośrodku tego monumentu musi być polem wody.



7. Terakotowa armia: Zajmij 5 pól pomiędzy elementami tego monumentu dowolnymi innymi elementami.



8. Ejwan z Ktezyfonu: Wyzoluzuj ten monument tak, aby żaden z jego boków nie sąsiedował z innym elementem, naturalnym zasobem, wodą ani krawędzią mapy. Pola otaczające ten element na rogach są wyłączone z tego wymagania.  = wieża.



9. Zamek Himeji: Posiadaj wiele naturalnych zasobów sąsiadujących z dowolnymi częściami twojego miasta.

WIELCE IMPONUJĄCE BUDOWLE

MUNDO
ZESTAW BUDOWLI

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com

Zapraszamy na nasze strony: luckyduckgames.com

Facebook/Instagram: [LuckyDuckGamesPL](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesPL)

EDYCJA POLSKA

OPRACOWANIE: Marek Baranowski | KOREKTA: Marta Kania

REDAKCJA: Patryk Blok | WYDAWCA: Michał Herman



Lucky Duck Games
Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska



meeplebr

