



FILIP GŁOWACZ
KAMIENNA
MANDALA

INSTRUKCJA



WPROWADZENIE



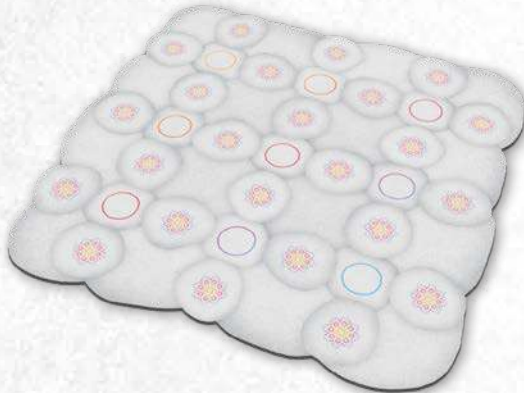
Witajcie w świecie kamieni mandali, świecie pełnym piękna i spokoju ducha. Jako dystyngowani koneserzy i kolekcjonerzy sztuki, będziecie patronować zdolnym artystom, aby odcisnąć swoje piętno na ich twórczości. Jeżeli pokierujecie nimi mądrze, stworzą dla was prawdziwe cuda, pełne barw nietuzinkowe kompozycje utrzymane w stylu dalekowschodniej mandali. Kto z was okaże się najbardziej wpływowym mecenasem? Przekonacie się podczas rozgrywki. Niech to, co nasycza oczy, nasyci także wasze serca.



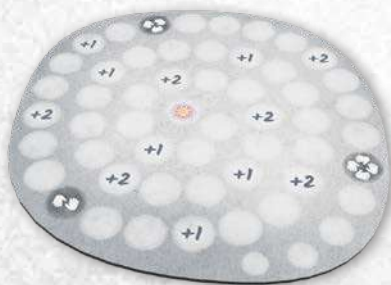
ELEMENTY GRY



4 PLANSZE GRACZY



PLANSZA GŁÓWNA



PLANSZA MANDALI



4 ZNACZNIKI PUNKTACJI



10 KART CELÓW



4 KARTY POMOCY



96 KAMIENI
(po 24 w każdym z 4 kolorów)



4 PIONY ARTYSTÓW




PŁÓCIENNY WORECZEK



4 ŻETONY +50 PZ

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

Położcie główną planszę na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy. Wrzucicie wszystkie kamienie do woreczka. Wyciągając losowo z woreczka, umieścicie po 4 kamienie na każdym polu oznaczonym symbolem . W ten sposób stworzycie **stosy kamieni**.

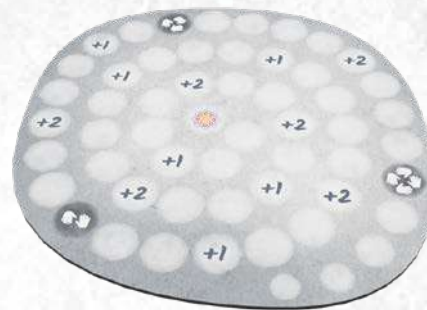


4 duże piony, reprezentujące artystów, umieścicie losowo na 4 wolnych polach w sposób zaprezentowany na poniższej ilustracji.




PRZYGOTOWANIE PLANSZY MANDALI

Położcie planszę mandali obok planszy głównej. Na początku rozgrywki będzie ona pusta, zapełnicie ją w trakcie gry.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy z graczy otrzymuje **1 kartę pomocy**, **1 planszę gracza** oraz **1 znacznik punktacji**. Następnie każdy gracz powinien umieścić znacznik punktacji na swojej planszy gracza na polu oznaczonym symbolem , czyli na początku toru punktacji. Podczas rozgrywki będziecie zaznaczać swoje zdobycze punktowe, odpowiednio przesuwać znacznik na tym torze. Jeżeli któryś z graczy uzyska więcej niż 50 punktów zwycięstwa (będziemy je dalej określać w skrócie jako „PZ”), powinien natychmiast wziąć żeton „+50 PZ” i kontynuować liczenie punktów od początku toru punktacji.



Potasujcie **karty celów** i rozdajcie po 2 każdemu z graczy. Możecie podglądać otrzymane karty, ale nie powinniście ujawniać ich rywalom.

Jesteście gotowi do gry.
Powodzenia!



ROZGRYWKA

Osoba o najbardziej artystycznej duszy rozpoczyna rozgrywkę. Jeżeli nie jesteście w stanie wybrać spośród siebie takiej osoby, wybierzcie gracza rozpoczynającego losowo.

Rozgrzywka trwać będzie przez nieokreśloną liczbę rund. W każdej rundzie gracze, poczynając od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonują po jednej turze. Koniec gry (pomijając rzadki wyjątek) nastąpi wraz z końcem rundy, w której został spełniony warunek kończący – tym samym wszyscy gracze wykonają identyczną liczbę tur. Zwycięstwo przypadnie oczywiście temu, kto zdobędzie najwięcej PZ.

TURA GRACZA

W swojej turze musisz przeprowadzić jedną z dwóch możliwych akcji: PODNIESIENIE albo PUNKTOWANIE. Akcje te są również opisane na kartach pomocy.

PODNIESIENIE

Uwaga: Jeżeli na twojej planszy gracza nie ma pustych miejsc, to nie możesz przeprowadzić akcji PODNIESIENIA – musisz wykonać akcję PUNKTOWANIA.

Wybierz pion artysty i przestaw go na wybrane wolne pole. Możesz przestawić artystę wyłącznie na pole **bez symbolu** 🌀. Następnie ustal, które kamienie będziesz podnosić. Kamienie te muszą spełnić następujące warunki:

- Muszą leżeć na wierzchu swoich stosów.
- Muszą sąsiadować z przestawionym (w tej turze) przez ciebie artystą.
- Nie mogą sąsiadować z jakimikolwiek innymi artystami na planszy.
- Muszą pasować symbolem do symbolu przestawionego (w tej turze) przez ciebie artysty.

Uwaga: Nie możesz wykonać artystą takiego ruchu, w wyniku którego nie podniesiesz żadnego kamienia. W takim wypadku musisz wybrać ruch na inne pole albo ruch innym artystą, albo akcję PUNKTOWANIE.

Przykład:



Na ilustracji powyżej Ania przestawiła artystę na wskazane pole. Ania **nie może** wziąć żółtego kamienia, ponieważ symbol, który go ozdabia, nie pasuje do symbolu przestawionego artysty. **Nie może** także wziąć niebieskiego kamienia, gdyż sąsiaduje on z innym pionem artysty. Ania weźmie zatem 2 kamienie: różowy oraz fioletowy.

Uwaga: W toku gry będzie na planszy głównej coraz mniej kamieni, aż w pewnym momencie, niektóre pola staną się puste. Takie pola po prostu zignorujcie.

Kiedy ustalisz, które kamienie będziesz podnosić, zdecyduj, który z nich wziąć jako pierwszy. To ważna decyzja, ponieważ kamienie **musisz** podnosić w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara (przyjmując, że „środkiem zegara” jest pion artysty). Z wziętych kamieni ułóż wieżę, każdorazowo kładąc kamienie wzięte później na kamieniach podniesionych wcześniej.

Uwaga: Pamiętaj, że nie możesz zrezygnować z podniesienia żadnego z dostępnych dla Ciebie kamieni. Zawsze musisz wziąć wszystkie kamienie, które możesz.

Po zebraniu kamieni i utworzeniu wieży ustaw ją na wybranym **pustym** polu na swojej planszy gracza. Nie możesz zmieniać kolejności kamieni w wieży.

W toku gry może się zdarzyć, że będziesz w stanie wziąć tylko 1 kamień. W takim przypadku stworzysz „wieżę” z jednego kamienia – jest to jak najbardziej dozwolone i czasem bardzo korzystne zagranie.

Przykład:



Na ilustracji powyżej Ania ustawiła artystę w sposób, który pozwala jej (i zarazem nakazuje) wziąć 3 kamienie: różowy, niebieski i fioletowy. W zależności od tego, który kamień Ania postanowi wziąć jako pierwszy, stworzona przez nią wieża może wyglądać następująco:



1. Ania jako pierwsza wzięła kamień różowy, na nim ułożyła kamień niebieski, a następnie fioletowy.
2. Ania podniosła kamienie, poczynając od fioletowego i dokładając następnie różowy i niebieski.
3. Ania rozpoczęła podnoszenie od niebieskiego kamienia i kontynuowała, dokładając fioletowy i różowy. Jako że kamienie należy brać **zawsze** w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wieża Ani musi wyglądać tak, jak jeden z powyższych przykładów. Żadna inna konfiguracja **nie** jest dozwolona.

Uwaga: W bardzo rzadkim przypadku może się zdarzyć, że nie będziesz w stanie tak przestawić któregokolwiek z artystów, aby zdobyć przynajmniej 1 kamień. W takiej sytuacji musisz wykonać akcję PUNKTOWANIA. Jeżeli i to jest niemożliwe, gra kończy się **natychmiast** (w takim przypadku nie należy kończyć bieżącej rundy).

PUNKTOWANIE

Zdecyduj, czy chcesz zapunktować **kolor**, czy dowolne **wierzchnie kamienie** z twoich wież.

Punktowanie koloru

Wybierz kolor kamieni, które znajdują się na wierzchu **przynajmniej dwóch** twoich wież. Symbole ozdabiające kamienie nie mają w tej chwili znaczenia – liczą się wyłącznie kolory. Pamiętaj, że po wybraniu koloru musisz zapunktować wszystkie wieże, na wierzchu których leży kamień w tym kolorze.

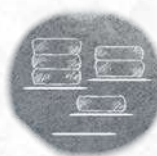
Przykład:



Na ilustracji powyżej, na planszy Ani trzy spośród wierzchnich kamieni są fioletowe, a pozostałe 2 wierzchnie kamienie, to 1 żółty i 1 różowy. Ania musi wykonać akcję punktowania (ponieważ nie ma już na swojej planszy pustych pól, na których mogłaby położyć jakiegokolwiek podniesione kamienie). Jeżeli zdecyduje się zapunktować kolor, będzie musiała zapunktować fioletowy (czyli wszystkie 3 wieże, których wierzchnie kamienie są w tym kolorze), gdyż żaden inny kolor nie występuje na przynajmniej 2 wierzchnich kamieniach jej wież.

Każdy uczestniczący w punktacji kamień powoduje zapunktowanie wieży, na której się znajduje. Graficzny opis zasad punktacji poszczególnych wież znajdziesz na swojej planszy gracza, pod każdym z pól przeznaczonych na ustawianie wież.

Uwaga! Zawsze wykonuj punktację wieży w kolejności od lewej do prawej strony swojej planszy gracza. Oczywiście punktują wyłącznie wieże, na wierzchu których znajdują się kamienie w wybranym przez ciebie do punktowania kolorze.



Zdobywasz punkty za wieże o **różnych wysokościach** na całej twojej planszy gracza. Zdobądź 1 PZ za każdą wysokość wieży, która występuje na twojej planszy gracza przynajmniej raz.

Uwaga: Kolory kamieni na wierzchu wież nie mają w tej chwili znaczenia, należy rozpatrzeć wszystkie wieże na planszy gracza. Brak wieży na którymś z pól też się liczy – jest to wieża o wysokości 0.



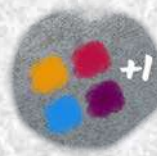
Zdobywasz punkty w liczbie zależnej od aktualnej wysokości tej wieży. Jeśli ta konkretna wieża składa się z 1/2/3/4 kamieni, zdobądź odpowiednio 4/2/1/1 PZ.



Zdobywasz punkty w liczbie zależnej od aktualnej wysokości tej wieży. Jeśli ta konkretna wieża składa się z 1/2/3/4 kamieni, zdobądź odpowiednio 1/3/4/1 PZ.



Zdobywasz punkty w liczbie zależnej od aktualnej wysokości tej wieży. Jeśli ta konkretna wieża składa się z 1/2/3/4 różnych kolorów, zdobądź odpowiednio 1/2/4/6 PZ.



Zdobywasz punkty za każdy **kolor** kamieni obecny w tej wieży +1. Jeśli ta konkretna wieża składa się z 1/2/3/4 różnych kolorów, zdobądź odpowiednio 2/3/4/5 PZ.

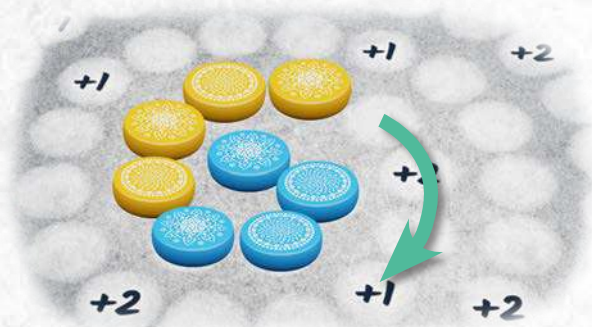
Przykład:

Ania postanowiła zapunktować fioletowy kolor (patrz: ilustracja przykładu po lewej) i zdobywa punkty z trzech wież:

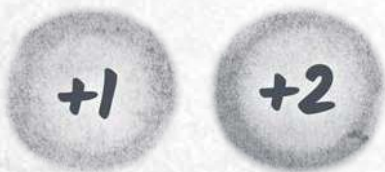
- Wieża I. Dostarcza Ani 4 PZ (ponieważ w momencie punktacji Ania posiada na swojej planszy wieże o czterech różnych wysokościach: 1, 2, 3 oraz 4).
- Wieża IV. Dostarcza Ani 4 PZ (ponieważ wysokość tej wieży wynosi 3).
- Wieża V. Dostarcza Ani 5 PZ (ponieważ w tej wieży znajdują się kamienie w czterech kolorach).

Łącznie Ania zdobywa zatem 13 PZ.

Po zakończeniu punktacji zdejmij ze swoich wież wierzchnie kamienie w kolorze wybranym do punktowania. Umieść je na planszy mandali, poczynając od pierwszego pustego pola najbliższego środka tej planszy (kolejność układania kamieni nie ma znaczenia).



Umieszczając kamienie na planszy mandali, może się okazać, że zakryjesz pola z następującymi oznaczeniami:

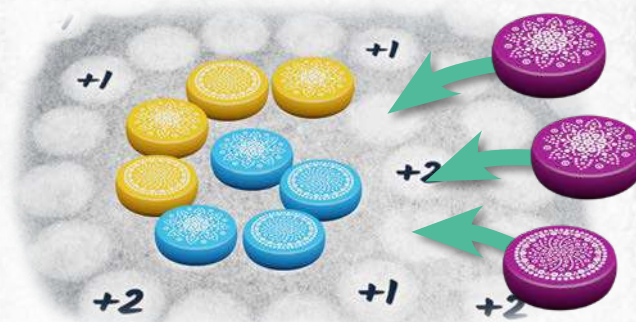


W ten sposób zdobywasz dodatkowe PZ. Natychmiast przesuń znacznik punktacji na swojej planszy gracza o odpowiednią liczbę pól.



Jeżeli zakryjesz pole, na którym znajduje się liczba dłońi równa liczbie graczy, oznacza to spełnienie warunku końca gry. Zakrycie pola z dłońmi w liczbie mniejszej od liczby graczy nie wywołuje żadnego efektu. Jeżeli nie jesteś w stanie umieścić kamieni na planszy mandali (wszystkie pola są już zajęte), odłóż nadmiarowe kamienie na bok.

Przykład:

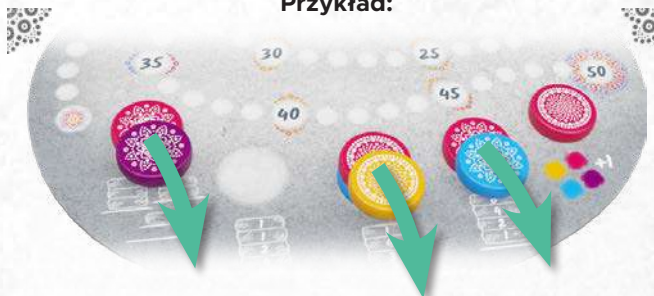


Po zdobyciu 13 PZ Ania zdjęła 3 fioletowe kamienie z wierzchu swoich wież i umieściła je na planszy mandali. Zakryła w ten sposób pole oznaczone symbolem +2, co dostarczyło jej jeszcze dodatkowych 2 PZ.

Punktowanie dowolnych wierzchnich kamieni

Jeśli zdecydujesz się zapunktować **dowolne** wierzchnie kamienie, wybierz dowolną ich liczbę. Otrzymujesz 1 PZ za każdy wybrany kamień. Kolory kamieni i ozdabiające je symbole nie mają znaczenia. Zdejmij wybrane kamienie i umieść na planszy mandali w dowolnej kolejności.

Przykład:



Bartek zdecydował się zapunktować dowolne wierzchnie kamienie ze swoich wież. Wybrał kamień fioletowy, żółty oraz niebieski, co dostarczyło mu 3 PZ. Następnie Bartek zjął wybrane kamienie i umieścił na planszy mandali. W ten sposób na jego planszy znajdują się obecnie 4 wieże z różowymi kamieniami na wierzchu. W którejś z przyszłych tur Bartek będzie mógł wykonać znacznie bardziej wartościowe punktowanie tego koloru.

Uwaga: Po wykonaniu punktowania dowolnych wierzchnich kamieni należy je, jak zaznaczono powyżej, umieścić na planszy mandali. Obowiązują wszystkie opisane wcześniej zasady umieszczania kamieni na tej planszy (czyli możesz otrzymać dodatkowe PZ za zakrycie symboli +1 i +2 oraz wywołać koniec gry, zakrywając pole z dłońmi w liczbie równej liczbie graczy).

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy w wyniku akcji PUNKTOWANIE zakryje na planszy mandali pole z liczbą dłoni równą liczbie graczy, inicjuje koniec gry. Gra nie kończy się jednak natychmiast. Gracz wykonujący aktualnie swoją turę powinien ją normalnie dokończyć, a następnie należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze wykonali w całej grze tyle samo tur (a zatem ostatni ruch w grze powinien wykonać gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego rozgrywkę).

Uwaga: W bardzo rzadkim przypadku, w którym któryś z graczy nie jest w stanie ani wykonać akcji PODNIESIENIE, ani akcji PUNKTOWANIE, gra kończy się natychmiast i nie należy wtedy kończyć bieżącej rundy.

Po zakończeniu rozgrywki gracze kolejno, poczynając od gracza rozpoczynającego, ujawniają swoje karty celów i **wybierają jedną z nich**, która dostarcza im wskazaną liczbę PZ, o ile oczywiście udało im się spełnić wymogi wybranej karty.



Posiadacz największej liczby PZ zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu w PZ zwycięża ten spośród remisujących, którego tury przypadały wcześniej w kolejności rund (był graczem rozpoczynającym bądź siedział bliżej lewej strony gracza rozpoczynającego niż pozostali remisujący).

PODZIĘKOWANIA

Autor: Filip Głowacz

Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Projekt graficzny: Zbigniew Umgelter

Oryginalna instrukcja: Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki

DTP oryginalnej instrukcji: Agnieszka Kopera

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja: Bartosz Chlebicki

DTP wydania polskiego: Łukasz Kempniński

Testerzy: Anita Sokołowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folt, Błażej Husarski, Daniel Dubel, Iwona Jaworowska, Jasiek Łuszczki, Jimmy Durden, Kinga Ślusarczyńska, Konrad Sass, Konrad Sulżycki, Krzysztof Jurzysta, Łukasz Juras, Łukasz Włodarczyk, Maria Józwick, Mateusz Myrcha, Robert Plesowicz, Weronika Nogaś, Weronika Rędziniak.

Board&Dice

Kierownik wykonawczy: Andrei Novac

Kierownicza operacyjna: Aleksandra Menio

Marketing: Filip Głowacz

Sprzedaż: Ireneusz Huszcza

Kierownictwo artystyczne: Kuba Polkowski

Deweloment: Błażej Kubacki

Wydawnictwo Board&Dice pragnie także podziękować następującym osobom za nieocenioną pomoc i wsparcie: Ben Seipert, Daryl Andrews, Derek Jonson, Jeremy Salinas, Ken Grazier, Mike Murphy, Scott Morris, Nick Murphy, Steph Hodge, Tommy Aikens, Vince Vergonjeanne.

Lucrum Games

Kierownik wykonawczy: Kamil Nowak

Menadżer projektu: Łukasz Damięcki

Lokalizacja: Bartosz Chlebicki

Sprzedaż: Łukasz Gralak

Grę polecają:



Patroni medialni:

