

TREVOR BENJAMIN | BRETT J. GILBERT

MANDALA

Gra taktyczna dla 2 graczy od 10. roku życia. Czas rozgrywki: 20 minut.

Tworzenie mandali to element prastarego świętego rytuału. Z barwionego piachu usypuje się symboliczną mapę świata, by po chwili uroczyście ją zniszczyć, a piach zmieść do rzeki, odwzorowując w ten sposób nieskończony cykl życia, śmierci i odrodzenia.

Opis gry

Zagrywaj karty kolorowego piachu, układając je na 2 mandalach: na wzgórzu – by dobierać nowe karty – i na swoim polu – by wzmocnić kontrolę nad daną mandalą. Gdy na mandali znajdują się karty we wszystkich 6 kolorach, na zmianę z przeciwnikiem dobieraj karty ze wzgórza – liczba kart, które Ci się należą, jest uzależniona od tego, ile kart znajduje się na Twoim polu mandali. Dodaj dobrane karty do swojej kolekcji. Wygrywa gracz, który na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów.

Zawartość

mata do gry



110 kart:



po 18 kart piachu w 6 różnych kolorach



2 karty pomocy

Przygotowanie do gry

1. Umieśćcie **matę do gry** na środku stołu i usiądźcie po jego przeciwnych stronach.
 2. Dokładnie potasujcie **karty piasku** i umieśćcie je **awersami do dołu** obok maty – to **talía**, z której będziecie dobierać karty. Wyznaczcie obok niej miejsce, w którym powstanie **stos kart odrzuconych**. Odrzucone karty należy kłaść **awersami do góry**.
 3. Dobierzcie z talii po **2 karty** na każdą mandalę i ułóżcie je awersami do góry na wzgórzach (zob. ilustracja poniżej).
 4. Umieśćcie przed sobą po **1 karcie pomocy**.
 5. Dobierzcie po **6 kart** z talii na rękę.
 6. Dobierzcie po **2 karty** z talii i umieśćcie je **awersami do dołu** w swoich **misach**.
- Uwaga!** W każdej chwili możesz podejrzeć karty, które masz na ręce i w swojej misie, ale nie pokazuj ich przeciwnikowi!
7. Zdecydujcie, kto zostanie pierwszym graczem (np. najstarszy gracz).

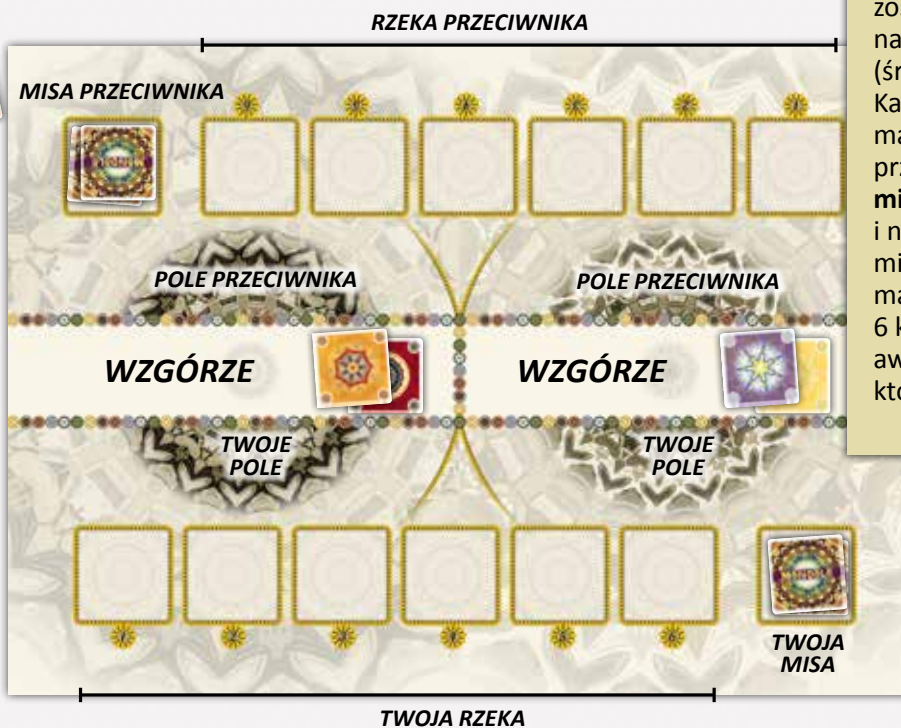


RĘKA I KARTA
POMOCY
PRZECIWNIKA



TALIA

MIEJSCE NA
STOS KART
ODRZUCONYCH



Matą do gry

Na środku maty do gry znajdują się 2 mandale. Każda została podzielona na 3 części: **wzgórze** (środek) i 2 **poła**. Każdy z graczy ma wydzieloną przestrzeń na **misę** (zakryty stos) i numerowane miejsca na maksymalnie 6 kart układanych awersami do góry, które tworzą **rzekę**.



TWOJA RĘKA
I KARTA POMOCY

Przebieg gry

Gracze rozgrywają tury naprzemiennie. Podczas swojej tury musisz wykonać 1 z 3 czynności szerzej opisanych na kolejnych stronach instrukcji.

A. BUDUJ WZGÓRZE I DOBIERAJ KARTY

- Umieść 1 kartę na wzgórzu.
- Dobierz 3 karty.
- Sprawdź, czy udało Ci się ukończyć mandalę.



albo

B. UPRAWIAJ POLE I NIE DOBIERAJ KART

- Zagraj karty tego samego koloru na 1 ze swoich pól.
- W tej turze nie dobieraj kart.
- Sprawdź, czy udało Ci się ukończyć mandalę.



albo

C. ODRZUĆ I DOBIERZ

- Umieść karty tego samego koloru na stosie kart odrzuconych.
- Następnie dobierz tyle samo kart z talii.



Zasada unikalności koloru

Gdy zagrywasz kartę na wzgórze albo pole (akcje A i B), musisz przestrzegać *zasady unikalności koloru*:

Każdy z 6 kolorów piasku może pojawić się **tylko na 1 z 3 części 1 mandali**.

Zgodnie z *zasadą unikalności koloru* **nie możesz** zagrać na wzgórzu karty w kolorze, który pojawił się już na którymś z pól tej samej mandali. Analogicznie nie możesz zagrać na pole karty w kolorze, który już pojawił się na wzgórzu albo na polu przeciwnika.

Możesz za to dokładać kolejne karty w tym samym kolorze na pole, w którym dany kolor już się znajduje.



Przykład. Trwa Twoja tura. Nie możesz dołożyć zielonej karty do tej mandali, ponieważ ten kolor znajduje się już na polu Twojego przeciwnika. Możesz za to: zagrać 1 żółtą, 1 fioletową albo 1 czarną kartę na wzgórze albo kartę pomarańczową, czerwoną albo czarną na swoje pole.

A. BUDUJ WZGÓRZE I DOBIERAJ KARTY

Gdy mandala zostanie ukończona, karty ze wzgórza trafią do Waszych rzek i mis. Na koniec gry otrzymacie za nie punkty. Jeśli wybierzesz tę akcję, musisz wykonać poniższe kroki po kolei.



1. **Wybierz dokładnie 1 kartę** ze swojej ręki i umieść ją awerssem do góry na 1 z 2 wzgórz. Pamiętaj, by przestrzegać zasady unikalności koloru (zob. strona 3). Rozłóż karty leżące na wzgórzu tak, by były widoczne.



2. **Dobierz 3 karty** z wierzchu talii i weź je na rękę, nie przekraczając limitu 8 kart. (Jeśli masz na ręce 7 kart, dobierz tylko 1, jeśli masz 6 kart – dobierz 2, w każdym innym przypadku – dobierz 3 karty).

Uwaga! Limit 8 kart jest stały. W żadnym wypadku nie możesz mieć na ręce więcej niż 8 kart. To oznacza, że nie możesz dobrać 3 kart i odrzucić nadmiarowych!



maks. 8



3. **Sprawdź, czy udało Ci się ukończyć mandalę** – mandala zostaje ukończona z chwilą, w której znajdzie się na niej co najmniej po 1 karcie w każdym z 6 kolorów (należy wziąć pod uwagę karty na wzgórzu i na obu polach). Ukończoną mandalę należy zniszczyć (zob. kolejna strona), co może doprowadzić do zakończenia gry (zob. strona 6).

B. UPRAWIAJ POLE I NIE DOBIERAJ KART

Od łącznej liczby kart zagrywanych na polu zależy, który z graczy jako pierwszy zapunktuje karty ze wzgórza po ukończeniu mandali. Jeśli wybierzesz tę akcję, musisz wykonać poniższe kroki po kolei.



Uwaga! Nie możesz zakończyć tury bez kart na ręce. Nawet jeśli wszystkie karty, które masz na ręce, są tego samego koloru, musisz którąś zatrzymać.

1. **Zagraj 1 albo więcej kart tego samego koloru** z ręki i umieść je awersami do góry na 1 ze swoich 2 pól. Pamiętaj, by przestrzegać zasady unikalności koloru (zob. strona 3). Rozłóż karty leżące na polu tak, by były widoczne.



2. **Nie dobieraj kart w tej turze!**



min. 1

3. **Sprawdź, czy udało Ci się ukończyć mandalę** – mandala zostaje ukończona z chwilą, w której znajdzie się na niej co najmniej po 1 karcie w każdym z 6 kolorów (należy wziąć pod uwagę karty na wzgórzu i na obu polach). Ukończoną mandalę należy zniszczyć (zob. kolejna strona), co może doprowadzić do zakończenia gry (zob. strona 6).

C. ODRZUĆ I DOBIERZ

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrywać kart, możesz odrzucić karty z ręki i zastąpić je kartami dobranymi z talii.

Jeśli wybierzesz tę akcję, musisz wykonać poniższe kroki po kolei.



1. **Wybierz 1 albo więcej kart tego samego koloru** ze swojej ręki i umieść je awersami do góry na stosie kart odrzuconych. (Zasada unikalności koloru nie dotyczy stosu kart odrzuconych).



2. **Dobierz tyle samo kart z talii** i weź je na rękę.

3. **Zakończ turę.** W tej turze nie zagrywaj kart na wzgórze ani na pole żadnej mandali.

Ukończenie mandali

Gdy tylko na mandali znajdzie się 6 różnych kolorów (*należy wziąć pod uwagę karty na wzgórzu i obu polach*), mandala jest **skończona** i należy ją **zniszczyć** na koniec danej tury, co może doprowadzić do zakończenia gry (zob. następna strona).

NISZCZENIE MANDALI

Począwszy od osoby, która zagrała **najwięcej** kart na swoje pole, gracze na przemian wybierają po 1 kolorze kart ze wzgórza na właśnie ukończonej mandali. Jeśli obie osoby mają po tyle samo kart na swoich polach, rozpoczyna ten, kto **nie** zagrał ostatniej karty na tę mandalę.

Po wybraniu koloru zabierz **wszystkie karty** w tym kolorze położone na wzgórzu, a następnie dodaj je do swojej rzeki i misy zgodnie z poniższymi zasadami:

a) Jeśli wybierzesz karty w kolorze, którego nie ma w Twojej rzece:

1. Połóż dokładnie 1 z tych kart **awersem do góry** na 1. od lewej wolnym polu rzeki. Umieszczając 1. kartę w swojej rzece, połóż ją na najbardziej wysuniętym na lewo polu (z numerem 1). Każdą kolejną kartę nowego koloru połóż na 1. polu na prawo od zajętego pola. Nie możesz przemieszczać kart pomiędzy polami rzeki ani zostawiać pomiędzy nimi przerw.
2. Jeśli zostały Ci jakieś karty, umieść je **awersami do dołu** w swojej misie.

b) Jeśli wybierzesz karty w kolorze, który znajduje się już w Twojej rzece:

Po prostu umieść je **awersami do dołu** w swojej misie.

Wybierajcie naprzemiennie kolory kart, które zabierzecie, aż na wzgórzu nic nie zostanie. Następnie odłóżcie karty z obu pól mandali na stos kart odrzuconych, kończąc tym samym niszczenie mandali.

Na koniec, jeśli gra wciąż trwa, **dobierzcie 2 karty** z talii i połóżcie je awersami do góry na wzgórzu zniszczonej mandali (tak jak podczas przygotowania do gry). Kontynuujcie grę zgodnie z podanymi wcześniej zasadami.

***Przykład.** W tej mandali znajdują się karty we wszystkich 6 kolorach. Mandala jest skończona i musi zostać zniszczona. Ania (górze) i Beata (dół) będą naprzemiennie zabierać karty ze wzgórza. Beata zagrała więcej kart na swoje pole, więc jako pierwsza wybiera kolor.*



Brak kart na polu

Jeśli któryś z graczy nie ma żadnej karty na swoim polu w momencie ukończenia mandali, oboje nadal naprzemiennie zabierają karty ze wzgórza, ale gracz z pustym polem musi je wszystkie umieścić na stosie kart odrzuconych. Żadna z tych kart nie trafia do rzeki.

Koniec gry

Gra wchodzi w finalny etap w momencie wyczerpania się talii albo gdy 1 z graczy doda 6. kartę do swojej rzeki.

Wyczerpanie się talii

Gdy skończą się karty w talii, potasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie z niego nową talię. Kontynuujcie grę, aż ukończycie kolejną mandalę. Gra się kończy, gdy tylko ukończycie i zniszczycie kolejną mandalę oraz podzielicie się kartami ze wzgórza.

Dodanie 6. karty do rzeki

Gdy 1 z graczy doda do swojej rzeki 6. kartę, gra kończy się natychmiast po tym, jak skończycie dzielić się kartami ze wzgórza ukończonej mandali.

Na koniec gry odrzućcie karty z ręki i nieukończonych mandali. Żadna z tych kart nie trafia do rzeki.

Punkty

Odkryjcie karty ze swoich mis i ułóżcie je zgodnie z kolorami pod kartami w rzece. Każda karta w misie jest warta od 1 do 6 punktów w zależności od tego, której karcie w rzece odpowiada. Dla ułatwienia wartość kart jest równa oznaczeniom pod polami rzeki.

Uwaga! Same karty w rzece nie liczą się do Twojego wyniku. Podliczaj wyłącznie karty z misy, które odpowiadają tym umieszczonym przez Ciebie w rzece. Karty z misy, które nie mają odpowiednika w rzece, są warte 0 punktów.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W razie remisu wygrywa gracz, który miał w misie mniej kart.

RZKA ANI



Przykład. Ania zakończyła grę, umieszczając 6. kartę w swojej rzece. Następnie rozłożyła karty, które zgromadziła w misie, pod swoją rzeką. Łącznie zdobyła za nie 53 punkty.

WYNIK ANI

$$4 + 10 + 18 + 0 + 15 + 6 = 53$$

4 karty warte 1 punkt każda 3 kart wartych 2 punkty każda 3 kart wartych 3 punkty każda 0 kart 3 karty warte 5 punktów każda 1 karta warta 6 punktów

Autorzy: Trevor Benjamin i Brett J. Gilbert
Ilustracje: Klemens Franz
Projekt graficzny: atelier198
Instrukcja: Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert
Tłumaczenie: Magda Koźczkowska
Redakcja: zespół Rebel



© 2019 Lookout GmbH

Siedziba:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de

Pytania, sugestie, słowa krytyki? Napisz do nas:
buero@lookout-games.de

W przypadku otrzymania uszkodzonych elementów lub wybrakowanego egzemplarza skontaktuj się z nami:
parts.asmodeena.com oraz sklep@rebel.pl