

MANDALA

Un gioco di carte tattico per 2 giocatori da 10 anni in su, tempo di gioco: 30 minuti

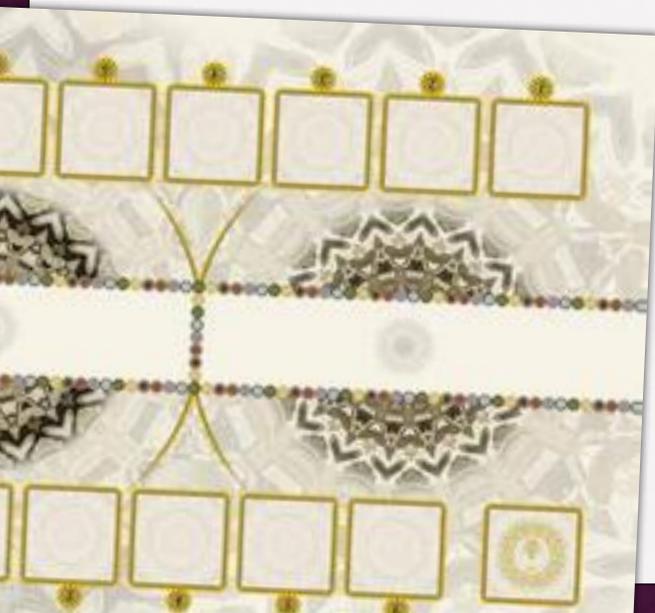
Il Mandala: simbolo di un rituale sacro ed antico. Sabbia colorata viene posata per creare una mappa simbolica dell'universo, prima che il motivo venga distrutto cerimonialmente e la sabbia venga gettata nel fiume - ripetendo un ciclo di vita, morte e rinascita.

Obiettivo del Gioico

Si giocano carte di sabbia colorata in due Mandala: al centro - per pescare nuove carte, nel proprio lato - per potenziare il controllo sul Mandala. Quando tutti i sei colori sono presenti in un Mandala, a turni alterni, i giocatori possono prelevare le carte dal centro, in base al numero di carte che si hanno nella propria parte, aggiungendole alla nostra collezione. Alla fine della partita, il giocatore che ha il maggior numero di punti nella sua collezione vince.

Componenti

1 tappeto da gioco



110 carte da gioco:



18 carte sabbia in 6 colori

2 carte
azioni di
riepilogo



Preparazione

1. Posizionare il **tappeto da gioco** nel centro dell'area di gioco, fra i due giocatori.
2. Mescolare le **carte sabbia** e porle faccia coperta a lato del tappeto di gioco come **mazzo di pesca**.
Lascia spazio accanto ad esso per il **mazzo degli scarti** a faccia scoperta.
3. Per ogni dei due Mandala sul tappeto di gioco, pescare **2 carte** dal mazzo e porle faccia in su nella Montagna (*vedi illustrazione*).
4. Preparazione propria area di gioco:
 - a. Posizionare una **carta azione riepilogativa** di fronte a voi.
 - b. Pescare **6 carte** dal mazzo che formeranno la propria mano.
 - c. Pescare **2 carte** dal mazzo e posizionarle **faccia in giù** nel proprio **Calice**.

Nota: *Puoi vedere le tue carte nella tua mano e nel tuo Calice quando vuoi ma tienile nascoste al tuo avversario.*

5. Determinare il primo giocatore (*es., il più anziano*).

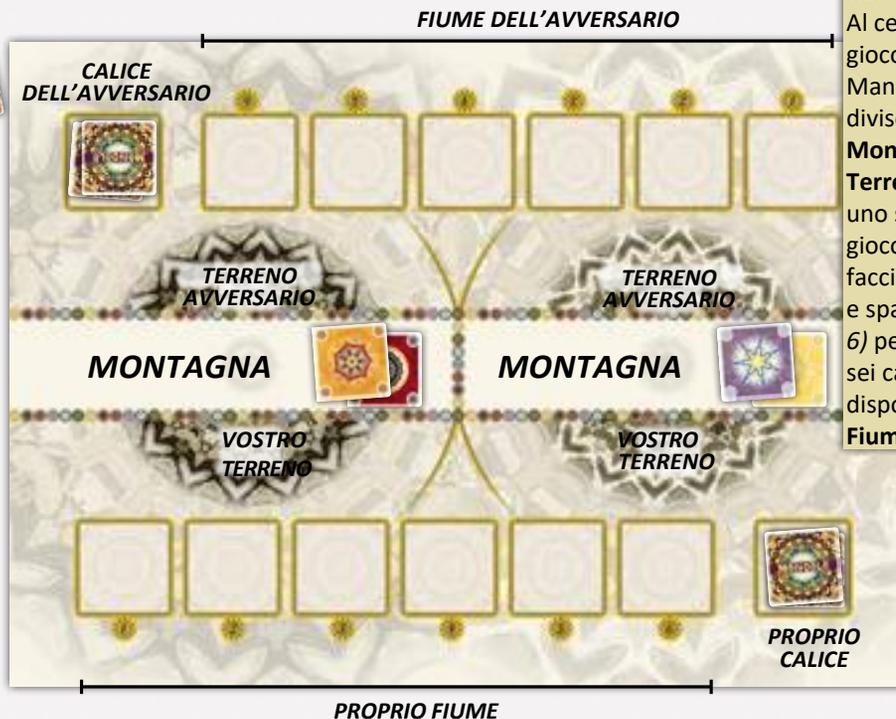


**MANO
DELL'AVVERSARIO
E SOMMARIO
AZIONI**

MAZZO DI PESCA



**SPAZIO PER
GLI SCARTI**



Riguardo al Tappeto di Gioco

Al centro del tappeto di gioco, ci sono due Mandala; ogni Mandala è diviso in tre aree: una **Montagna** centrale e due **Terreni**. Ogni giocatore ha uno spazio sul tappeto di gioco per la propria pila a faccia in giù, cioè il **Calice** e spazi (*numerati da 1 a 6*) per posizionare fino a sei carte faccia in su disposte a lato, cioè il **Fiume**.



**PROPRIA
MANO E
SOMMARIO
AZIONI**

Flusso di Gioco

Cominciando dal primo giocatore, vi alternerete in vari turni fino alla fine del gioco. Al proprio turno, dovrete effettuare una delle seguenti tre azioni, saranno spiegate in dettaglio nelle prossime pagine:

A — INNALZARE LA MONTAGNA & PESCARE

- Giocare 1 carta nella Montagna.
- Poi pescare fino a 3 carte.
- Verificare se avete completato il Mandala.



0

B — FAR CRESCERE UN TERRENO & NON PESCARE

- Giocare carte di un colore all'interno di un proprio Terreno.
- Non pescare carte in questo turno.
- Verificare se avete completato il Mandala.



0

C — SCARTARE & PESCARE

- Piazzare carte di un colore nella pila degli scarti.
- Poi pescare un egual numero di carte dal mazzo.



Regola del Colore

Quando si gioca una carta nella Montagna o in un Terreno (*azione A o B*), bisogna rispettare la *Regola del Colore*:

Ognuno dei 6 colori della sabbia può **solamente** apparire in **esattamente una** delle tre aree, all'interno di un' individuale Mandala.

La *Regola del Colore* indica che **non si possono** giocare carte nella Montagna di un qualsiasi colore che non sia già presente in entrambi i terreni del Mandala dei giocatori. Così pure, non è possibile giocare un colore nel nostro Terreno che non è già presente nella Montagna o nel Terreno del nostro avversario.

Comunque, è possibile sempre giocare, all'interno di una specifica area, carte aggiuntive di un colore che è già presente lì.



Esempio: E' il vostro turno. Non è possibile giocare carte verdi in questo Mandala perchè ci sono carte verdi nel Terreno del vostro avversario. Le vostre opzioni sono: giocare una carta gialla, viola o nera nella Montagna, o un qualsiasi numero di carte arancioni, rosse o nere nel vostro Terreno.

A — INNALZARE LA MONTAGNA E PESCARE

Le carte nella Montagna saranno recuperate quando un Mandala è completo, e aggiunte nei Fiumi e nei Calici al fine di guadagnare punti alla fine della partita.

Quando si sceglie questa azione, effettuare in questo ordine:



1. **Scegliete esattamente 1 carta** dalla vostra mano e piazzatela scoperta in una delle due Montagne. Bisogna rispettare la Regola del Colore per questo Mandala (*vedi pag. 3*). Distanziare le carte nella Montagna così che siano ben visibili.



2. **Pescate fino a 3 carte** dalla cima del mazzo e aggiungetele alla propria mano, fino ad un massimo di 8 carte. (*Se si possiedono 7 carte in mano, pescate solamente 1 carta; con 6 carte in mano, pescate 2 carte; altrimenti pescate 3 carte.*)



Importante: La dimensione della mano di 8 carte è un limite. Non è possibile avere più di 8 carte in mano, in particolare, non è mai possibile pescare 3 carte e scartare gli eccessi.



3. **Verificare se si è completato un Mandala:** Un Mandala è completo appena sono presenti tutti e sei i colori delle carte (*si considerano le carte nella Montagna e nei due Terreni*). Un Mandala completo va distrutto (*vedi prossima pagina*); questo può causare la fine della partita (*vedi pag. 6*).

B — FAR CRESCERE UN TERRENO & NON PESCARE

Il numero totale delle carte giocate in un Terreno determinerà quale giocatore prenderà le carte dalla Montagna per primo una volta che il Mandala è completo.

Quando si sceglie questa azione, effettuare in questo ordine:



1. **Scegliete 1 o più carte di un colore** dalla vostra mano e piazzatele faccia in su in uno dei vostri due Terreni. Bisogna rispettare la Regola del Colore per questo Mandala (*vedi pag. 3*). Distanziate le carte sul vostro Terreno cosicché tutte siano facilmente visibili. Deve rimanere almeno 1 carta nella vostra mano.



2. **Non si devono pescare carte in questo turno!**

Importante: Non si deve terminare il turno con nessuna carta in mano. Anche se tutte le carte nelle vostre mani sono dello stesso colore, non si possono giocare tutte durante la fase 1 di questa azione.



3. **Verificare se si è completato un Mandala:** Un Mandala è completo appena sono presenti tutti e sei i colori delle carte (*si considerano le carte nella Montagna e nei due Terreni*). Un Mandala completo va distrutto (*vedi prossima pagina*); questo può causare la fine della partita (*vedi pag. 6*).

C — SCARTARE & PESCARE

Se non potete o non volete giocare carte, potete invece scartare carte dalla vostra mano e rimpiazzarle con carte dal mazzo di pesca.

Quando si sceglie questa azione, effettuare in questo ordine:



1. **Scegliete 1 o più carte di un colore** dalla vostra mano e piazzatele scoperte nella pila degli scarti. (*La Regola del Colore non ha significato qui.*)



2. **Pescate un numero uguale di carte dal mazzo** e aggiungetele nella vostra mano.

3. **Fine del proprio turno:** In questo turno non è possibile giocare sulla Montagna o nel Terreno dei due Mandala.

Completare un Mandala

Appena le carte di tutti e 6 i colori sono state giocate in un Mandala (*considerare le carte nella Montagna e nei due Terreni*), il Mandala è **completo** e deve essere **distrutto** alla fine del turno corrente; questo può causare la fine della partita (*vedi prossima pagina*).

DISTRUGGERE UN MANDALA

Iniziando con il giocatore che ha giocato **più** carte nei suoi Terreni, i giocatori si alternano per scegliere uno dei colori dalla **Montagna** del Mandala appena completato. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte nei loro Terreni, il giocatore che **non** ha giocato l'ultima carta nel Mandala sceglie per primo.

Quando si sceglie un colore dalla Montagna, recuperate **tutte le carte** di quel colore dalla montagna, poi aggiungetele al vostro Fiume e Calice come segue:

a) Recuperare carte di un nuovo colore, non presente nel vostro Fiume:

1. Ponete esattamente una di queste carte **faccia in su** nel primo spazio vuoto del vostro Fiume (*dalla sinistra*). Quando aggiungete la prima carta al vostro Fiume, ponetela sullo spazio più a sinistra, numerato 1. Ogni volta che aggiungete una carta di un nuovo colore, ponetela subito dopo lo spazio dove avete inserito la precedente carta nel vostro Fiume. Non potete muovere le carte nel Fiume e dovete porre ogni nuova carta accanto la precedente, senza lasciare nessuno spazio.
2. Piazzate tutte le rimanenti carte, se ce ne sono, **faccia coperta** nel vostro calice.

b) Recuperare carte di un colore che è già presente nel vostro Fiume:

Semplicemente porre tutte le carte **faccia coperta** nel vostro Calice.

Continuare a giocare turni fino a quando tutti i colori della Montagna sono stati recuperati. Poi, riponete tutte le carte di entrambi i Terreni del Mandala nella pila degli scarti, cosicché non rimangano carte nel Mandala.

Infine, fino a quando il gioco non termina (*vedi prossima pag.*), **pescate 2 carte** dal mazzo e ponetele faccia in su nella Montagna vuota (*proprio come è stato fatto nella preparazione*). Poi procedete giocando come solito.

Esempio: Questo Mandala contiene carte di tutti e 6 i colori - è completo e deve essere distrutto. Anna (sopra) e Beth (sotto) faranno turni fino a che recupereranno carte dalla Montagna. Beth ha giocato più carte nel suo Terreno (4 carte vs 3 carte) così sarà la prima a scegliere le carte.



Niente carte in un Terreno

Se un giocatore non ha carte nel suo Terreno quando un Mandala è completo, entrambi i giocatori possono effettuare turni scegliendo colori nella Montagna come solito, ma il giocatore senza carte nel suo Terreno deve porre tutte le carte che recupera nella pila degli scarti. Non deve aggiungere nessuna di queste carte al Fiume o al Calice.

Fine della partita

La fine della partita giunge quando il mazzo di pesca si esaurisce o uno dei giocatori aggiunge la sesta carta al suo Fiume.

Esaurimento del Mazzo

Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca. Poi continuare fino a che il prossimo Mandala è completo. La partita termina immediatamente dopo che il Mandala è distrutto e tutte le carte della Montagna sono state recuperate.

Aggiungere la sesta carta a un Fiume

Se un giocatore aggiunge il suo sesto colore al suo Fiume, la partita terminerà una volta che tutte le carte della Montagna sono state recuperate, cioè la distruzione del Mandala.

Alla fine della partita, qualsiasi carta rimasta in mano e nel Mandala incompleto è scartata. Non aggiungere nessuna di queste carte ai Fiumi.

Punteggio

Ora rivelare le carte dai propri Calici e sistemarle sotto le carte dei Fiumi in base al colore. Ogni carta presente nei Calici ha valore 1, 2, 3, 4, 5 o 6 punti, dipende da come sono state poste le carte nel Fiume. Per esattezza, i numeri sotto gli spazi del Fiume mostrano il valore dei colori delle carte.

Nota: Le carte negli spazi del Fiume non assegnano punti, solamente con le carte che erano presenti nello spazio del Calice possiamo ottenere punti, distribuirle sotto gli spazi del Fiume in base al colore. Ogni carta che non può essere associata vale 0 punti.

Il giocatore con il più alto punteggio vince. In caso di pareggio, il giocatore che aveva meno carte nel Calice vince.



Esempio: Anna finisce la partita aggiungendo il sesto colore al suo Fiume. Le carte nel suo Calice sono disposte sotto il suo Fiume dove danno un valore totale di 53 punti.

**PUNTEGGIO
DI ANNA**

4	+	10	+	18	+	0	+	15	+	6	=	53
4 carte ognuna da 1 punto		5 carte ognuna da 2 punti		6 carte ognuna da 3 punti		0 carte		3 carte ognuna da 5 punti		1 carta da 6 punti		

Designers: Trevor Benjamin
& Brett J. Gilbert
Illustrations: Klemens Franz
Graphic Design: atelier198
Editors: Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert



© 2019 Lookout GmbH

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione & Impaginazione
Andrea "Spock" Spadi

Revisione
Christian "Chrys" Giove