

TREVOR BENJAMIN & BRETT J. GILBERT

MOTÍVUMOK

EGY MANDALA JÁTÉK

Stratégiai játék 2 játékos részére, 10 éves kor felett. Játékidő: 20 perc

A Mandala az elmélyülés és az elmélkedés ősi szimbóluma, aminek a segítségével könnyebben elérhető a meditálási állapot. A világ színes homokból megalkotott absztrakt ábrázolása, amit a meditálás utáni szertartáson szétrombolva, és a folyóba szórva szimbolizálja a világ örökös körforgását a születés, a halál, és az újjászületés ciklikusságát...

A játék célja

Mindenféle színű homok összekeverve van szétszórva előttetek. A feladatotok, hogy szín csoportokat hozzatok létre a homokból, ezzel pontokat szerezve. Minél nagyobb, és minél később alakul ki egy csoport, annál jobb. Végül a legértékesebb csoporttal rendelkező játékos fog nyerni.

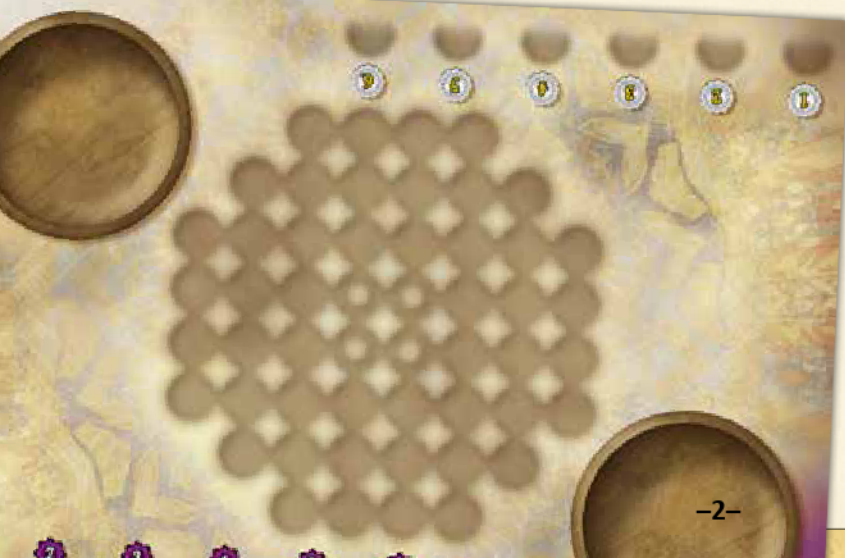
Játékkatrészek

12 értékjelző

(Mind a 2 játékos színében 6-6)



1 játéktábla



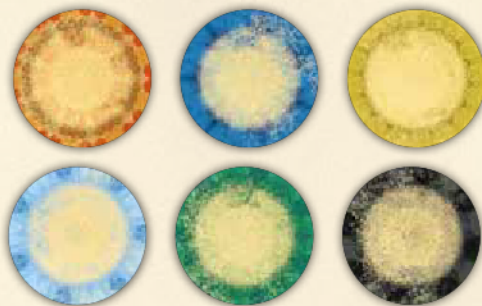
12 színjelző

(1 szett játékosonként)



54 homokjelző

(6 színben, színenként 9)



felfordítva

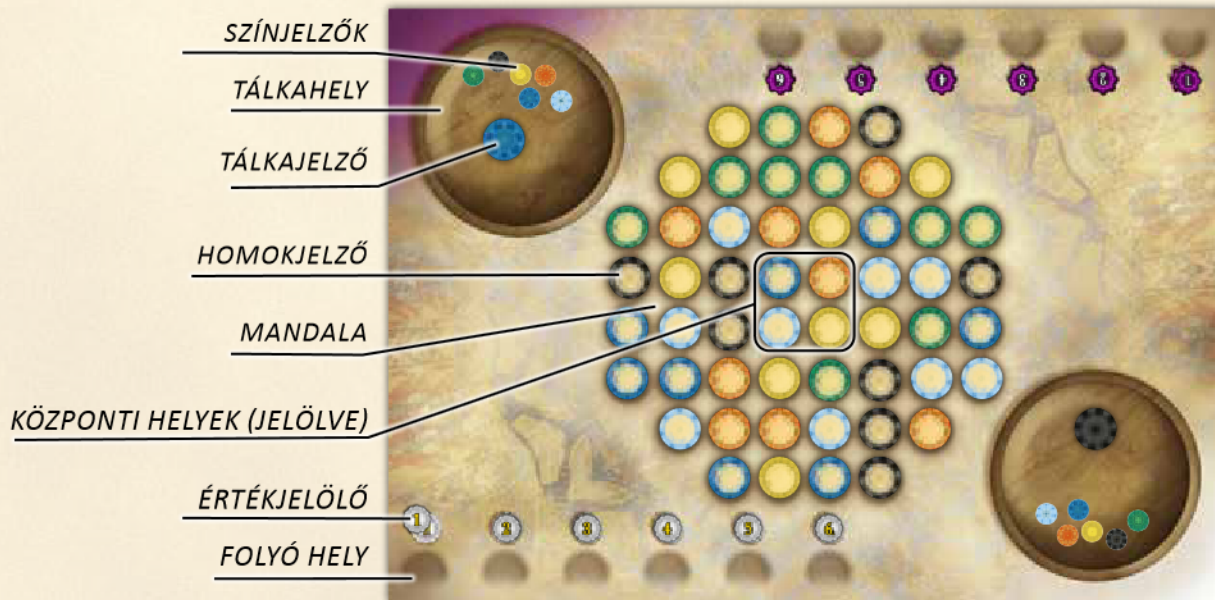


lefordítva

Előkészületek

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
2. Tegyetek félre 6 homokjelzőt, minden színből egyet.
3. A **megmaradt** homokjelzőket **képpel felfelé** helyezétek a játéktáblára (*halvány közép és színes keretes oldalával*).
4. A játéktáblán lévő 48 homokjelzőt keverjétek meg, és töltsétek fel velük a rendelkezésre álló üres mezőket. A közepén megjelölt 4 helyet hagyjátok üresen! A jelzőket véletlenszerűen helyezétek fel, a mintákat figyelmen kívül hagyva.
5. A félrerakott 6 homokjelzőből véletlenszerűen tegyetek 4-et a játéktábla eddig üresen hagyott helyeire.
6. Válasszatok egy kezdőjátékost. A másik játékos válasszon egyet a megmaradt homokjelzőkből, és tegye a saját táljába, mint **tálkajelző**. A másik megmaradt homokjelzőt adjátok a kezdőjátékosnak. A két tálkajelzőt **képpel lefelé tegyétek** a hozzátok közelebbi fatálka illusztrációra a játéktáblán.
7. Mindkét játékos vegye el a hozzá közelebbi folyóhellyel megegyező 6 értékjelzőt, és a megfelelő számokra helyezze el. Ezután mindkét játékos vegyen el egy készlet színjelzőt, és azt is helyezze a tálkájába.

PÉLDA AZ ELŐKÉSZÜLETEKRE:



A játék menete

A kezdőjátékostól kezdve, a játékosok felváltva játszanak. A körödben a következő 2 akció egyikét hajthatod végre:

MEGALAPÍTASZ egy új színcsoportot

———— vagy ————

BŐVÍTED az egyik színcsoportod

Amennyiben van rá lehetőség, akkor végre **kell** hajtani egy akciót. A játéknak akkor van vége, ha egy játékos nem tud akciót végrehajtani a saját körében.

EGY SZÍNCSOPORT MEGALAPÍTÁSA

A játék folyamán akár 6 színcsoportot is megalapíthat mindkét játékos.

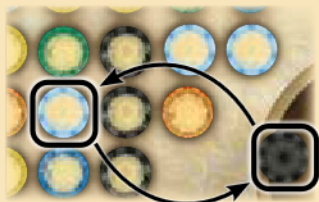
Csak akkor választhatod ezt az akciót, ha a tálkajelződ színe különbözik a korábban alapított színcsoportja-idtől!

Hajtsd végre a következő lépéseket az alábbi sorrendben:

1. Cseréld fel a homokjelzőket: Vedd el a **képpel felfordított** homokjelzőt a Mandalából, és tedd a tálkádra. Ez lesz az új tálkajelződ. (1. ábra)
2. Tedd le a értékjelződet: Vedd el a **legkisebb számú értékjelzőt** a folyódról és tedd rá a **homokjelzőre**, amit most tettél a Mandalára. (2. ábra)
3. Tedd le a színjelződet: Tedd le az azonos színű jelződet a folyó éppen megüresedett helye alá. (3. ábra)

Megjegyzés:

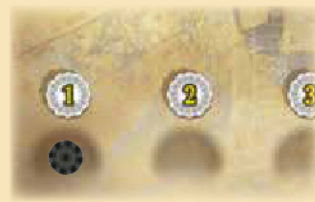
- Lehelyezés után soha nem lehet visszavenni vagy áthelyezni az értékjelzőt.
- A **képpel lefelé fordított** jelzők így maradnak már a játék végéig.
- A színcsoportok csak a **képpel lefelé fordított** jelzőkből állnak.



1. Maya megcseréli a választott jelzőt a saját tálkajelzőjével, **képpel lefelé**.



2. Ráhelyezi a legkisebb (1) értékjelzőjét a letett homokjelzőre.



3. Ezután leteszi a fekete színjelzőjét a folyóra, az egyes hely alá, emlékeztetőül.

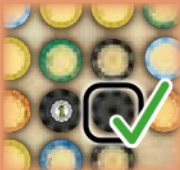
SZÍNCSOPORT BŐVÍTÉSE

Új színcsoport alapítása helyett kibővítheted a meglévő színcsoportot, megnövelve a játék végi értékét.

Amikor ezt az akciót választod, két lehetőséged van: FELCSAPHATSZ vagy CSERÉLHETSZ:

FELCSAPÁS

Válassz egy **képpel felfordított** homokjelzőt a Mandalában, ami **élszomszédos** egy meglévő színcsoportoddal, és a színcsoporttal megegyező színű. Fordítsd a homokjelzőt **képpel lefelé**.



Maya korábban megalapította a fekete színcsoportot. Most ki tudja bővíteni egy homokjelzővel, amely az értékjelzővel élszomszédos a jobb oldalán, és fekete színű. A bővítéshez a homokjelzőt képpel lefelé fordítja.

Sarokszomszédos homokjelzővel nem bővítheted a színcsoportot.



— vagy —

CSERE

Válassz egy **képpel felfordított** homokjelzőt a Mandalából, ami szomszédos egy korábban megalapított színcsoportoddal. Cseréld ki a tálkajelződdel, aminek a színe meg kell egyezzen a kiválasztott színcsoporttal. Vedd el a kiválasztott homokjelzőt, és a tálkajelződet tedd a helyére. Az elvett homokjelző lesz az új tálkajelződ.



Néhány körrel később, Lajos megalapította a hatodik (narancs) színcsoportját, és kibővítette szomszédos narancs homokjelző felcsapásával.

A tálkajelzőjének színe megegyezik a színcsoporttal (narancs). Most kicserélheti a narancs színcsoporttal szomszédos zöld homokjelzőt a narancs tálkajelzőjével.



Színcsoportok

Egy színből **maximum két színcsoport** lehet, amelyet különböző játékosok alapítottak. Ez a két csoport **soha nem kapcsolódhat** össze. Ez azt jelenti, hogy soha nem alapíthatsz vagy bővíthetsz színcsoportot, ami **élszomszédos** az ellenfél **azonos színű** színcsoportjával (**sarokszomszédosan lehetséges**).



Amennyiben a tálkajelződ zöld, nem cserélheted el a jelzett homokjelzőkkel a tálkajelződ, hogy bővítsd a zöld színcsoportodat, mert összekapcsolná a két zöld színcsoportot. A megjelölt zöld homokjelző ugyanezen okból fel sem csapható.

A játék vége és pontozás

Emlékeztető: Soha nem választhatod, hogy véget vess a játéknak. A körödben **végre kell hajtani** a két akció valamelyikét, amennyiben van rá lehetőség!

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos a körében nem tud sem színcsoportot alapítani, sem bővíteni.

Pontozás előtt, a másik játékos **bármennyi felcsapás** akciót végrehajthat, hogy bővítse a saját színcsoportjait (*normál szabályokat követve*). Azonban nem lehet újabb színcsoport alapítást vagy cserét végrehajtani.

Ezután mindkét játékos lepontozza a Mandalát. Minden színcsoporton a következő lépéseket kell végrehajtani:

- Gyűjtsd be az összes homokjelzőt a színcsoportból, kivéve az értékjelzővel letakartat.
- Helyezd a felvett homokjelzőket a folyódra, a színnek megfelelő színjelzőre.
- Minden homokjelző annyit ér, amennyit a folyójelző mutat.

Add össze a pontjaidat, hogy megállapítsd a végső eredményed. A tálkajelződ és a színjelzőid nem érnek pontot. A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes. Döntetlen esetén játsszatok még egy menetet.

Példa:

Maya pontozása

		= 4
		= 6
		= 3
		= 16
		= 0
		= 12

41 pont



A játék vége a homokjelzők folyóba helyezése előtt.

Lajos pontjai

		= 4
		= 8
		= 9
		= 8
		= 5
		= 12

46 pont

Lajos a győztes!

Tervező: Trevor Benjamin
& Brett J. Gilbert

Illusztrátor: Klemens Franz

Graffikai Tervező: atelier198

Szabálykérdéseket és javaslatokat várjuk a:
rules@lookout-games.de címen



Office:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Hiányzó vagy sérült alkatrészek esetén keresd a kiadót.
További információk:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu
Tel: +36204281186
www.compaya.hu

