

# M.A.N.D.A.L.A

Taktikai kártyajáték 2 fő részére, 10 éves kortól, játékidő: 30 perc

*A mandala egy ősi és szent rituálé szimbóluma. Színes homokot szórnak le, amivel elkészítik a világ egy szimbolikus térképét, majd a mintát szertartásosan megsemmisítik, és a homokot a folyóba szórják - az élet, a halál és az újjászületés örök körforgása.*

## A játék célja

Színes homokkártyákat játszótok ki két mandalába: középre - új kártyák húzásához, vagy a saját oldalatokra -, hogy megerősítsétek az irányításotokat a mandala felett. Amikor mind a hat szín megtalálható egy mandalában, felváltva szerzitek meg a középső kártyákat az oldalaton lévő kártyák száma alapján, majd hozzáadjátok a gyűjteményetekhez. A játék végén az a játékos nyer, akinek több pontja van a gyűjteményében.

## A játékelemek

1 játéktábla



110 kártya:



18 homokkártya 6 színben

2 akcióáttekintő kártya



# Előkészületek

1. Tegyétek a **játéktáblát** a játékterület közepére, kettőtök közé.
2. Alaposan keverjétek meg a **homokkártyákat**, és **képpel lefelé** tegyétek egy **húzópakliba** a játéktábla mellé. Hagyjatok mellette helyet egy képpel felfelé letett **dobópaklinak**.
3. A játéktábla mindkét mandalájába húzzatok **2 kártyát** a pakliból, és képpel felfelé tegyétek ezeket a hegyre (lásd ábra).
4. Készítsd elő a játékosterületedet:
  - a. Tegyel egy **akcióáttekintő-kártyát** magad elé.
  - b. Húzz **6 kártyát** a pakliból, és vedd a kezedbe.
  - c. Húzz **2 kártyát** a pakliból, és **képpel lefelé** tedd a csészedbe.

**Megjegyzés:** Mind a kezedben, mind a csészedben lévő lapjaidat bármikor megnézheted, de ellenfeled elől titkold.

5. Határozzátok meg a kezdőjátékost (pl.: a legidősebb játékos).

**A játéktábláról**  
A játéktábla közepén két mandala van. Mindkét mandala három területre van osztva: a központi **hegyre**, és **két mezőre**. Mindkét játékosnak van egy helye a játéktáblán egy képpel lefelé lévő paklinak, a **csészednek**, és van egy **1-től 6-ig számozott** mezősora, legfeljebb hat, képpel felfelé lévő kártyának, ez a **folyó**.

## A játék menete

A kezdőjátékkal kezdve, felváltva jönnek a köreit a játék végéig. A körödben a következő három akció (amiket a következő oldalakon fogunk részletezni) egyikét kell választanod:

### A — Hegyépítés & húzás

- Játssz ki egyetlen 1 kártyát az egyik hegyre!
- Majd húzz legfeljebb 3 kártyát!
- Ellenőrizd, hogy elkészült-e az adott mandala!



— vagy —

### B — Növekd a meződ & **és ne húzz**

- Játssz ki egy színből kártyákat az egyik meződre!
- Ne húzz kártyát ebben a körben!
- Ellenőrizd, hogy elkészült-e az adott mandala!



— vagy —

### C — Dobás & újrahúzás

- Tegyel egy színből kártyákat a dobópaklira!
- Majd húzz ugyanennyi kártyát a pakliból!



## A színszabály

Amikor kártyát játszol ki a hegyre vagy a mezőre (A vagy B akció), akkor be kell tartanod a színszabályt:

A 6 homokszínű mindegyike egy adott mandalán belüli 3 terület **egyikén** jelenhet meg **csak**.

A színszabály azt jelenti, hogy **nem játszhatsz** a hegyre egyetlen olyan színű kártyát sem, ami az adott mandala valamelyik mezőjén már látható. Hasonlóan nem játszhatsz ki olyan színt a mezőre, ami a hegyen, vagy az ellenfeled mezőjén már megtalálható.

Ugyanakkor mindig kijátszhatsz egy adott területre újabb olyan színű kártyákat, amik már vannak ott.



**Példa:** Ez a köröd. Nem játszhatsz ki zöld kártyákat ebbe a mandalába, mert az ellenfeled mezőjén már van zöld. Válassz: kijátszol 1 sárga, 1 lila vagy 1 fekete kártyát a hegyre, vagy kijátszol narancs, piros vagy fekete kártyák valamelyikéből bármennyit a mezőre.



## A — Hegyépítés & húzás

Egy mandala elkészültekor a hegyen lévő kártyákat lehet megszerezni, hogy a megszerzett kártyákat a folyódra és/vagy a csészédre tedd, hogy a játék végén pontot érjen.

Amikor ezt az akciót választod, akkor a következő sorrendben hajtsd végre:



1. **Válassz egyetlen 1 kártyát** a kezedből, és tedd képpel felfelé a két hegy egyikére. Be kell tartanod az adott mandalában a színszabályt (lásd a 3. oldalon). A hegyi kártyákat szétterítve tegyéd le, hogy mindegyik jól látható legyen.



2. **Húzz legfeljebb 3 kártyát** a pakli tetejéről, és vedd a kezedbe ezeket. Maximum 8 kártya lehet a kezedben. (Azaz, ha 7 kártya van a kezedben, akkor 1 kártyát húzhatsz, ha 6, akkor 2-t, egyébként meg 3-at.)



**Fontos:** A 8-as kézkorlátot szigorúan be kell tartani. Soha nem lehet 8 lapnál több a kezedben. Pontosabban nem húzhatsz 3 kártyát, hogy aztán eldobd a felesleget.



3. **Ellenőrizd, hogy elkészült-e az adott mandala:** Egy mandala akkor készül el, ha mind a 6 kártyaszín megtalálható rajta (a hegyet és mindkét mezőt figyelembe véve). Az elkészült mandalát meg kell semmisíteni (lásd a következő oldalon), ez kiválthatja a játék végét is (lásd a 6. oldalon).

## B — Növeld a meződ & es ne húzz

Az egy mezőre kijátszott kártyák száma határozza meg, hogy melyik játékos vesz el először kártyákat a hegyről, ha a mandala elkészül.

Amikor ezt az akciót választod, akkor a következő sorrendben hajtsd végre:



1. **Válassz ki egy színből 1 vagy több kártyát** a kezedből, és tedd képpel felfelé ez(eke)t a két mező egyikére. Be kell tartanod az adott mandalában a színszabályt (lásd a 3. oldalon). A meződön terítsd szét a kártyákat, hogy mindegyik jól látható legyen. Legalább 1 kártyának maradnia kell a kezedben.



2. **Ne húzz kártyát ebben a körben!**

**Fontos:** Nem érhet úgy véget a köröd, hogy nincs kártya a kezedben. Még, ha minden kártya a kezedben ugyanolyan színű is, akkor sem játszhatod ki mindet ezen akció 1-es lépésében.



3. **Ellenőrizd, hogy elkészült-e az adott mandala:** Egy mandala akkor készül el, ha mind a 6 kártyaszín megtalálható rajta (a hegyet és mindkét mezőt figyelembe véve). Az elkészült mandalát meg kell semmisíteni (lásd a következő oldalon), ez kiválthatja a játék végét is (lásd a 6. oldalon).

## C — Dobás & újr húzás

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz kártyát kijátszani, akkor ehelyett dobhatsz kártyákat a kezedből, és cserébe a húzópakliból újakat kapsz.

Amikor ezt az akciót választod, akkor a következő sorrendben hajtsd végre:



1. **Válassz ki egy színből 1 vagy több kártyát** a kezedből, és tedd képpel felfelé a dobópaklira. (A színszabály itt nem érvényes.)



2. **Húzz ugyanennyi kártyát a pakliból,** és vedd a kezedbe ezeket.

3. **Köröd véget ér:** Ebben a körben nem játszhat ki lapokat egyik mandala hegyére és mezőjére sem.



## Egy mandala befejezése

Amint egy mandalára mind a 6 szín kártyáiból (*a hegyen és a 2 mezőn lévő kártyák*) legalább egy ki lett játszva, a mandala **elkészült**, és meg kell **semmisíteni** az adott kör végén – ez akár a játék végét is kiválthatja (*lásd a következő oldalon*).

### EGY MANDALA MEGSEMISÍTÉSE

Azaz a játékoskal kezdve, **aki több** kártyát játszott ki a mezőjére, a játékosok felváltva választanak egy színt az épp elkészült mandala **hegyéről**. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi kártyája van a mezőjén, akkor az a játékos választ először a hegyről, aki nem az utolsó lapot játszotta ki a mandala elkészültéhez.

Amikor választasz egy színt a hegyről, akkor az **összes** olyan színű **kártyát** megkapod a hegyről, amit aztán a következőképp tegyél le a folyódra és a csészédre:

#### a) Ha egy új színből szerzel kártyákat, ami még nincs a folyódon:

1. Tegyél **képpel felfelé** egyetlen kártyát ebből a folyód első üres mezőjére (*balról kezdve*). Ha ez az első kártya amit a folyódra teszel, akkor a bal szélső üres mezőre tedd, aminek a száma 1-es. Minden alkalommal, amikor egy új szín egy kártyáját teszed le, a következő, nagyobb számú mezőre tedd, közvetlen a többi mellé. A folyódon a kártyákat nem mozgathatod, és minden új kártyát közvetlen az előző mellé kell tenni, rés kihagyása nélkül.
2. A többi kártyát, ha van még az elvettekből, **képpel lefelé** tedd a csészédre.

#### b) Ha egy olyan színből szerzel kártyákat, ami már van a folyódon:

Egyszerűen tedd mindet **képpel lefelé** a csészédre.

Folytassátok felváltva addig, amíg minden színt el nem vesztek a hegyről. Ezt követően mindkét mandala mezőről tegyétek az összes kártyát a dobópakliba, azaz ne maradjon a mandalán egyetlen lap sem.

Végül -kivéve, ha a játék véget ér (*lásd a következő oldalon*)- **húzzatok 2 kártyát** a pakliból, és tegyétek képpel felfelé az üres mandala hegyére (*ahogy az előkészületeknél is*). Folytassátok a játékot a szokásos módon.

*Példa: Ebben a mandalában most mind a 6 szín kártyái megtalálhatóak – ezzel elkészült és meg kell semmisíteni. Anna (felül) és Reni (alul) felváltva vesznek el kártyákat a hegyről. Reni játszott ki több kártyát a mezőjére (4 kártya vs 3 kártya) így ő választ először kártyákat.*



## Egy mezőn nincs kártya

Ha az egyik játékosnak nincs kártyája a mezőjén, amikor a mandala elkészül, akkor is mindkét játékos felváltva választ színeket a hegyről, mint általában. Azonban annak a játékosnak, akinek nincs a mezőjén kártya, el kell dobnia a dobópakliba a megszerzett kártyákat. Egyetlen kártyát sem tehet a folyójára vagy a csészéjére.

## A játék vége

A játék végéhez ér, ha kifogy a húzópakli, vagy ha egyikőtök a 6. kártyáját is leteszi a folyójára.

### Kifogy a pakli

Ha a pakli fogy el, akkor a dobópaklit keverjétek meg, ez lesz az új húzópakli. Majd folytassátok addig a játékot, amíg a következő mandala el nem készül. A játék a mandala megsemmisítése, a hegy kártyáinak szétosztása után azonnal véget ér.

### 6. kártya kerül az egyik folyóhoz

Ha az egyik játékos a 6. színből is tesz lapot a folyójához, akkor a játék a megsemmisített mandala hegyén lévő összes kártya elosztása után azonnal véget ér.

A játék végén a kézben maradt kártyák, és a befejezetlen mandala kártyái dobásra kerülnek. Ezekből egy sem kerülhet a játékosok folyóira.

### Pontozás

Fedjétek fel a csészétekben lévő kártyákat, és rendezzétek a folyó kártyáitok alá. A csészében lévő minden kártya 1, 2, 3, 4, 5, vagy 6 pontot ér, attól függően, hogy a folyód melyik kártyájával egyezik. A folyómezők alatti számok mutatják, hogy melyik szín mennyit ér.

**Megjegyzés:** A folyótokon lévő kártyák nem érnek semmit, csak a csészéről levett kártyák érnek pontot. Minden a csészétekben lévő olyan kártya, ami nem felel meg a folyótok valamelyik kártyájának 0 pontot ér.

A több pontot szerző játékos a győztes. Holtverseny esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb kártyája volt a csészében.

ANNA  
FOLYÓJA



**Példa:** Anna fejezte be a játékot azzal, hogy letette a 6. színt is a folyójához. A csészéből a kártyák a folyója alá kerültek, és ezek összesített értéke 53 pont lett.

ANNA  
PONTJAI

<b>4</b>	+	<b>10</b>	+	<b>18</b>	+	<b>0</b>	+	<b>15</b>	+	<b>6</b>	=	<b>53</b>
4 kártya, mindegyik 1 pontot ér		5 kártya, mindegyik 2 pontot ér		6 kártya, mindegyik 3 pontot ér		0 kártya		3 kártya, mindegyik 5 pontot ér		1 kártya, ami 6 pontot ér		

**Tervezők:** Trevor Benjamin  
& Brett J. Gilbert  
**Illusztrátor:** Klemens Franz  
**Grafikai tervezés:** atelier198  
**Szerkesztők:** Grzegorz Kobiela,  
Ralph Bienert



© 2019 Lookout GmbH

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



Kiadja és Importálja:  
Gamer Café Kft.  
2030 Érd, Budai út 28.  
info@compaya.hu  
www.compaya.hu

Kérdése, észrevétele, kritikája van?  
Vegye fel velünk a kapcsolatot:  
buero@lookout-games.de  
Ha sérült vagy hiányzó alkatrész gond-  
ja van, vegye fel velünk a kapcsolatot:  
parts.asmodeena.com