

ФИЛИП ГЛОВАЧ

МАТЦАЛА

ПРАВИЛА

МАНДАЛА

ВЪВЕДЕНИЕ

Това е Мандала! Игра, чрез която се докосвате до две важни неща – естетиката и спокойствието!

Заедно с приятелите си ще подреждате цветни камъчета, създавайки зашеметяващи произведения на изкуството. Но само един от вас ще стане победител. Оказвайте влияние на художниците, позиционирайки ги на централното табло по находчив начин. Нареджайте кули от събраните камъчета и изберете най-подходящия момент, в който да ги изложите на „Мандала“ табло и да получите най-много точки.

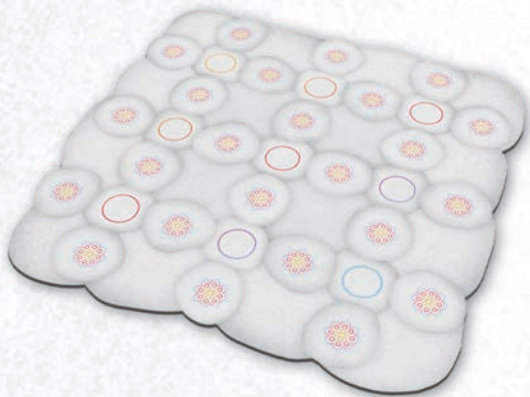


СЪДЪРЖАНИЕ

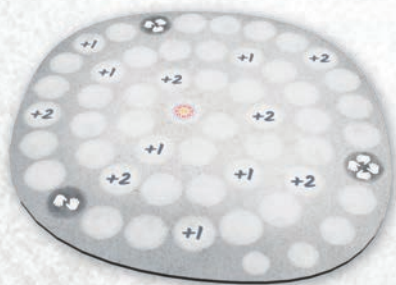
Вашето копие на Мандала съдържа следните компоненти:



4 ТАБЛА НА ИГРАЧИТЕ



1 ЦЕНТРАЛНО ТАБЛО



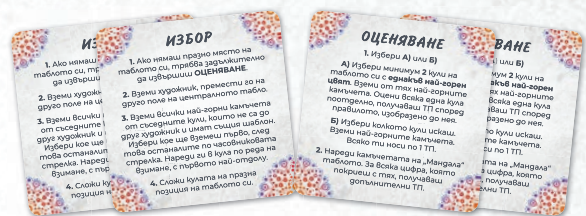
1 „МАНДАЛА“ ТАБЛО



4 МАРКЕРА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ



10 КАРТИ С ЦЕЛИ



4 КАРТИ С ОБОБЩЕНИЕ НА ДЕЙСТВИЯТА



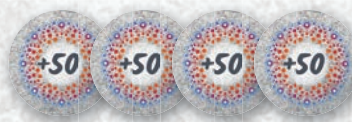
96 КАМЪЧЕТА
(по 24 от всеки цвят)



4 ХУДОЖНИКА



1 ПЛАТНЕНА ТОРБИЧКА




4 ЧИПА С +50 ТП

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Преди първата си игра внимателно отчупете картонените елементи.

ЦЕНТРАЛНО ТАБЛО

Сложете централното табло в средата на масата, така че да бъде лесно достъпно за всички играчи. Приберете всички камъчета в торбичката. Наредете в кули по 4 камъчета на всяка позиция със символ , изтегляйки ги едно по едно от торбичката.

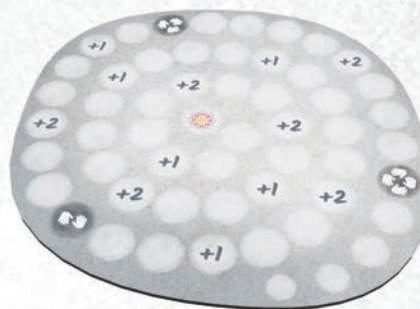


Поставете на случаен принцип по един художник на всяка от 4-те позиции, показани на картинката долу.




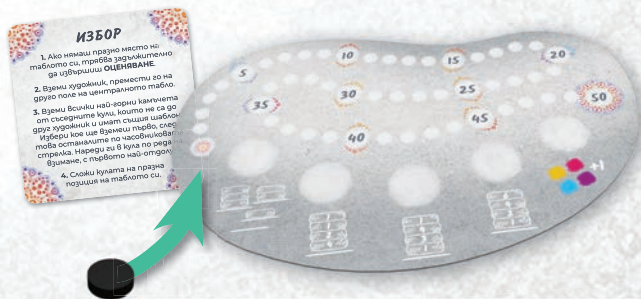
„МАНДАЛА“ ТАБЛО

Поставете „Мандала“ табло в близост до централното табло. В началото то е празно, но ще се запълни с камъчета в хода на играта.



ИГРАЧИТЕ

Всеки играч взема по един от следните компоненти – маркер за оценяване, табло на играча и карта с обобщение на действията. Сложете маркера за оценяване на своето табло на позицията със символ  – това е началото на скалата за точки за победа (ТП). В хода на играта отбелязвате точките си, като придвижвате маркера напред по скалата. Когато надхвърлите 50 точки, взимате чип с +50 „ТП“ и връщате маркера в начална позиция преди да продължете с отчитането на резултата.



Размесете всички карти с цели без да ги разкривате и раздайте по 2 на всеки играч. Може да погледгате своите цели по всяко време, но не трябва да ги показвате на останалите играчи.

Вече сте готови да играете Мандала!

ХОД НА ИГРАТА

Изберете на случаен принцип кой ще бъде стартовият играч. Мандала се играе в поредица от рундове. Всеки рунд, започвайки от стартовия играч и по часовниковата стрелка, всеки играч извършва по един ход. Играта приключва след като приключи рунда, в който е изпълнено условието за край на играта. По този начин всички играчи ще изиграят равен брой ходове. Този от вас, събрал най-много точки, е победител.

ДЕЙСТВИЯТА

По време на своя ход трябва да извършите едно от двете възможни действия: **ИЗБОР** или **ОЦЕНЯВАНЕ**. Не забравяйте, че картата с обобщение на действията ви подсказва какво да направите по време на хода си.

ИЗБОР

Важно! Ако нямате празно място на таблото си, не може да извършите действие ИЗБОР. Това значи, че трябва да направите ОЦЕНЯВАНЕ.

Изберете един от художниците и го преместете на друга позиция. Може да сложите художника на всяко празно кръгче на централното табло. След това взимате най-горните камъчета от всяка кула, която отговаря на следните условия:

- съседна е на вашия на художник
- не е съседна на други художници
- най-горното ѝ камъче има същия шаблон, като този на вашия художник.

За да може да извършите действието, трябва да е възможно да вземете поне едно камъче!

Пример:



В този пример се мести указаният със зелена стрелка художник. **Не е разрешено** да вземете жълтото камъче, тъй като шаблонът му не е същият като този на художника. Също така **не може** да вземете синьото камъче, защото е съседно на друг художник. **Разрешени** за взимане са само червеното и лилавото камъче.

След като определите кои камъчета са **разрешени**, трябва да изберете кое от тях да вземете първо. Започвайки с това камъче и продължавайки около художника по часовниковата стрелка, вземете всички разрешени камъчета и ги поставете едно върху друго във формата на кула. Първото взето камъче трябва да бъде най-отдолу.

Важно! Когато взимате камъчета, не може да пропускате нито едно от разрешените. Трябва винаги да взимате всички разрешени камъчета.

Като приключите с взимането на камъчета, трябва да поставите кулата на кое да е **празно** място на вашето табло. Не може да промените реда на камъчетата в кулата.

МАТДАЛА

Пример:



В този случай позицията на художника Ви дава да вземете червеното, синьото и лилавото камъче. Редът на взимане зависи от това кое камъче ще изберете първо:



Три подредби са възможни, ако изберете първо: **1)** червеното камъче (взимайки подред: червено, синьо и лилаво); **2)** лилавото камъче (лилаво, червено и синьо); **3)** синьото камъче (синьо, лилаво и червено).

Важно! В редки случаи е възможно да няма къде да преместите художник, така че да можете да вземете дори и едно камъче. В такъв случай трябва да изберете действието **ОЦЕНЯВАНЕ**. Ако няма как да направите и това, то играта приключва моментално.

ОЦЕНЯВАНЕ

Изберете дали да отбележите **цвет** или да оцените **произволни камъчета**.

Оценяване на цвет

Изберете **поне 2 кули** на таблото си, които имат еднакъв цвет на най-горното камъче. Шаблонът няма значение. Винаги трябва да оценявате абсолютно всички кули, които са с избрания цвет най-отгоре.

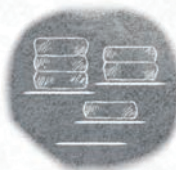
Пример:



Може да оцените само лилавия цвет, тъй като с жълто или червено завършват само по една кула. Понеже трябва да оцените всички кули в избрания цвет, пресмятате точките за всички 3 лилави кули.

Важно! Винаги оценявайте кулите от ляво надясно!

Оценявате поотделно всяка от избраните кули според правилото, изобразено до тях:



Получавате по 1 ТП за всяка своя кула с различна височина. Цветът на най-горното камъче е без значение. "Нула" (празно място) е валидна височина.



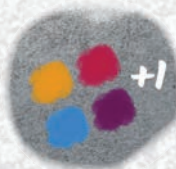
Получавате ТП в зависимост от височината на тази кула. Кула, състояща се от 1/2/3/4 камъчета, Ви носи съответно 4/2/1/1 точки.



Получавате ТП в зависимост от височината на тази кула. Кула, състояща се от 1/2/3/4 камъчета, Ви носи съответно 1/3/4/1 точки.



Получавате ТП в зависимост от височината на тази кула. Кула, състояща се от 1/2/3/4 камъчета, Ви носи съответно 1/2/4/6 точки.



Получавате ТП в зависимост от броя на различните цветове в тази кула. Кула, състояща се от 1/2/3/4 различни цвята, Ви носи 2/3/4/5 точки.

МАНДАЛА

Пример:

Нека оценим лилавия цвят от предишния пример. Всяка кула носи съответните точки:

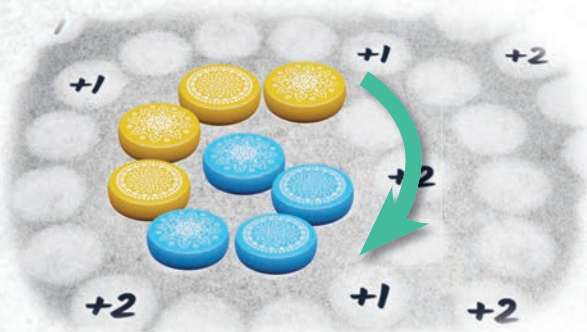
Кула 1. 4 ТП (на табло то си имате кули с височина 1, 2, 3, и 4)

Кула 4. 4 ТП (тази кула е с височина 3)

Кула 5. 5 ТП (тази кула има 4 различни цвята)

Общият резултат е 13 ТП!

След това махнете най-горните камъчета от оценените кули и ги поставете на най-вътрешните свободни полета на спиралата на „Мандала“ табло то. Нареджайте ги едно до друго, не пропускайте позиции.



При поставянето може да се случи да покриете полета със специални символи:

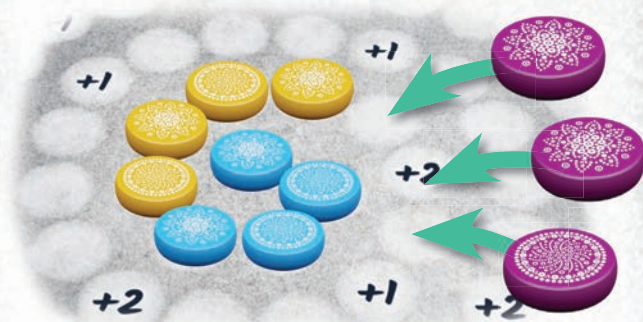


Полетата с цифри носят допълнителни точки. В случай, че покриете такова поле, веднага получавате съответните ТП.



Символите с ръце определят края на играта. Ако покриете символ с брой ръце равен на броя на играчите, довършете рунда и играта приключва. (Полета с по-малко ръце се считат за празни.) Ако „Мандала“ табло то е запълнено изцяло, заделайте останалите камъчета настрана до края на играта.

Пример (продължение):

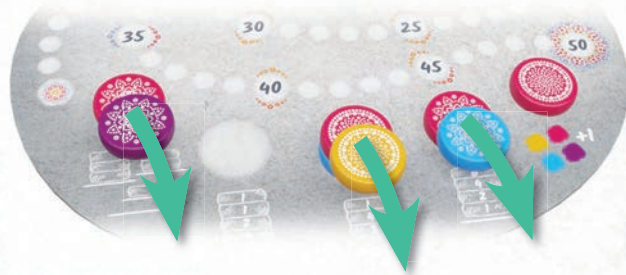


След като отбележите 13 ТП, махнете най-горните лилави камъчета от всяка оценена кула, и ги наредете на „Мандала“ табло то. Второто камъче покрива поле с „+2“, което Ви носи 2 ТП.

Оценяване на произволни камъчета

При оценяване на **произволни** камъчета избирате колкото кули искате и взимате най-горните камъчета от тях. Всяко камъче Ви носи по 1 ТП. Цветовете и шаблоните не са от значение. След това нареджайте тези камъчета на „Мандала“ табло то в какъвто ред желаете.

Пример:



Искате да оцените **произволни** камъчета и избирате кулите с лилаво, жълто и синьо камъче най-отгоре. Получавате 3 ТП и взимате камъчетата. Сега и четирите Ви кули имат червени камъчета най-отгоре. (Подготвени сте за по-добро оценяване на цвят през следващ ход.)

При оценяване на произволни камъчета се придържате към същите правила за поставяне на „Мандала“ табло то, както при оценяване на цвят.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва по един от два възможни начина:

- Ако камъче покрие позиция на „Мандала“ таблото със символ с брой ръце равен на броя на израчите – довършвате рунда, така че всички да имат равен брой ходове.
- Ако играч не може да вземе нито едно камъче чрез действие **ИЗБОР** и не може да извърши **ОЦЕНЯВАНЕ**, **играта свършва моментално!**

За да сте сигурни, че всички са изиграли равен брой ходове, не забравяйте, че последен е този, който сега вдясно на играча, започнал играта.

Без значение по какъв начин е приключила играта – по ред на израчите всеки разкрива своите карти с цели и **избира една от тях**, получавайки съответните ТП, ако условието на целта е изпълнено.



Играчът с най-много точки е победител. В случай на равенство, този от играчите с равен резултат, играл преди другите, е победител.

ЗАСЛУГИ:

Автор: Филип Гловач

Допълнителна разработка: Андрей Новак, Блажей Кубачки, Малгожата Митура, Райнер Алфорс

Графичен дизайн: Збигнев Умгелтер

Английски правила: Райнер Алфорс, Блажей Кубачки

Оформление на правилата: Агнешка Копера

Тестови играчи: Анита Соколовска, Анна Чарнацка, Бартош Фолта, Блажей Хусарски, Даниел Дюбел, Ивона Яворовска, Яшек Лушчки, Джими Дърдън, Кинга Шлусарчинска, Конрад Сас, Конрад Сулжицки, Кжищов Юржиста, Лукаш Юрас, Лукаш Влодарчик, Мария Южвик, Матеуш Мирха, Роберт Плесович, Вероника Рендзиняк, Вероника Ногаш.

Board&Dice също така иска да благодари за безценната обратна връзка и подкрепа на:

Бен Сейпърт, Дарил Андрюс, Дерек Джонсън, Джеръми Салинас, Кен Гразиър, Майк Мърфи, Скот Морис, Ник Мърфи, Стеф Ходж, Томи Ейкънс, Винс Вергонжан.

Board and Dice

Изпълнителен директор: Андрей Новак

Оперативен мениджър: Александра Меньо

Ръководител маркетинг: Филип Гловач

Ръководител продажби: Иренеуш Хушча

Творчески директор: Куба Полковски

Ръководител разработки: Блажей Кубачки

Българско лицензирано издание

Превод: Красимира Димитрова

Редакция: Николай Жеков

© 2021 Black Sea Puzzles

гр. София, ул. Борис Стефанов № 35, ет. 1

Art. No. BS52152

Важно! Изработваме всяко едно копие на играта с голямо внимание. Въпреки това, за съжаление, е възможно да бъдат допуснати грешки. Молим да се уверите, че всичко е налично преди първата игра. В случай, че забележите повредени или липсващи компоненти, свържете се с нас на:

contacts@blackseapuzzles.com