

# MANDALA

Un gioco di carte tattico da 30 minuti per 2 giocatori dai 10 anni in su

*Il Mandala è l'emblema di un antico rituale sacro in cui si crea una mappa simbolica del mondo usando della sabbia colorata, poi il motivo viene distrutto durante la cerimonia e la sabbia riversata nel fiume, a simboleggiare il ciclo perenne di vita, morte e rinascita.*

## Scopo del Gioco

Giocate le carte sabbia colorata nei 2 Mandala: al centro di essi per pescare nuove carte, oppure sul vostro lato per rafforzare il controllo su quel Mandala. Quando i 6 colori sono presenti in un Mandala, a partire dal giocatore con più carte nel suo lato, reclamerete a turno le carte al centro aggiungendole alla vostra collezione. Al termine della partita, vince il giocatore con il maggior numero di punti nella sua collezione.

## Contenuto

1 tappetino



110 carte:



18 carte sabbia in ciascuno dei 6 colori

2 carte riassuntive delle azioni



# Preparazione

1. Collocate il **tappetino** al centro dell'area di gioco tra i due giocatori.
2. Mescolate accuratamente le **carte sabbia** e collocatele **a faccia in giù** accanto al tappetino a formare il **mazzo di pesca**. Lasciate un po' di spazio accanto a esso per una **pila degli scarti** a faccia in su.
3. Per ciascuno dei 2 Mandala sul tappetino, pescate **2 carte** dal mazzo e collocatele a faccia in su nella sua Montagna (*vedi l'illustrazione di seguito*).
4. Preparate le vostre aree di gioco come segue:
  - a. Ogni giocatore colloca **1 carta riassuntiva delle azioni** davanti a sé.
  - b. Ogni giocatore pesca **6 carte** dal mazzo e le aggiunge alla sua mano.
  - c. Ogni giocatore pesca **2 carte** dal mazzo e le colloca **a faccia in giù** nella sua **Coppa**.

**Nota:** Potete guardare le carte nella vostra mano e nella vostra Coppa in qualsiasi momento, ma non mostratele al vostro avversario.

5. Determinate il primo giocatore (*per esempio, inizia il giocatore più anziano*).

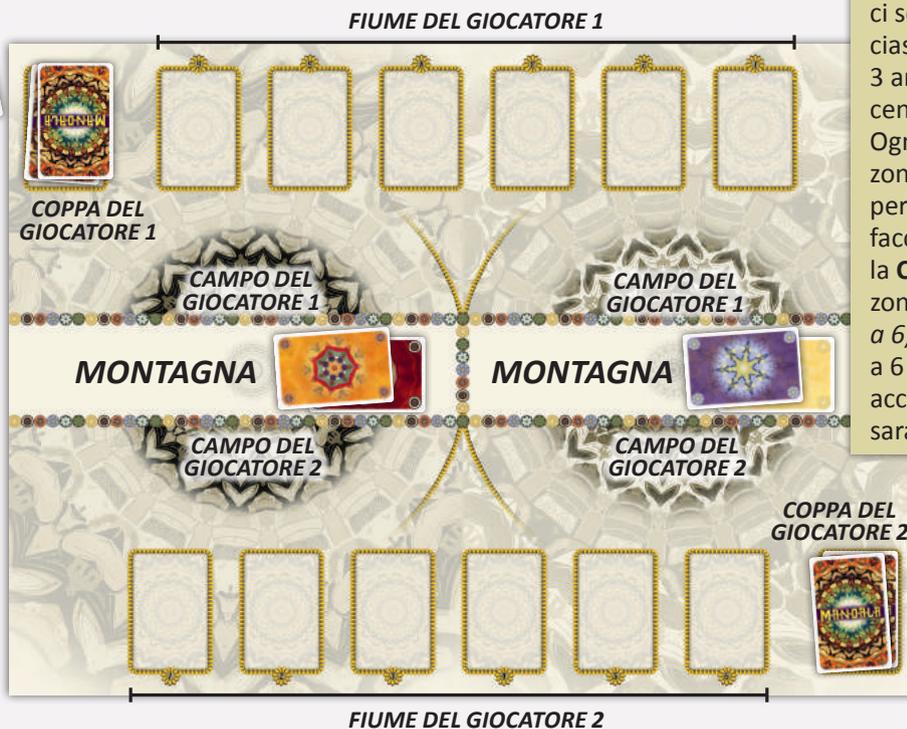


**CARTA RIASSUNTIVA E MANO DEL GIOCATORE 1**

**MAZZO DI PESCA**



**SPAZIO PER LA PILA DEGLI SCARTI**



**Il Tappetino**  
Al centro del tappetino ci sono 2 Mandala, ciascuno diviso in 3 aree: 1 **Montagna** centrale e 2 **Campi**. Ogni giocatore ha una zona sul tappetino per una pila di carte a faccia in giù, che sarà la **Coppa**, e alcune zone (*numerate da 1 a 6*) per mettere fino a 6 carte a faccia in su accanto ad essa, che saranno il **Fiume**.



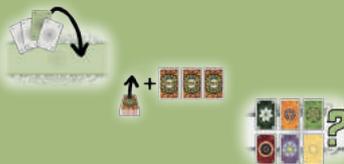
**CARTA RIASSUNTIVA E MANO DEL GIOCATORE 2**

## Svolgimento del Gioco

A partire dal primo giocatore, effettuerete i turni alternandovi fino alla fine della partita. Nel vostro turno, dovete effettuare 1 delle 3 azioni seguenti, spiegate in dettaglio nelle pagine successive:

### A — COSTRUIRE LA MONTAGNA E PESCARE

- Giocate esattamente 1 carta in una Montagna.
- Poi pescate fino a 3 carte.
- Controllate se avete completato quel Mandala.



oppure

### B — ACCRESCERE IL CAMPO E NON PESCARE

- Giocate carte di 1 solo colore in un vostro Campo.
- Non pescate carte in questo turno.
- Controllate se avete completato quel Mandala.



oppure

### C — SCARTARE E RIPECARE

- Collocate carte di 1 solo colore nella pila degli scarti.
- Poi pescate un pari numero di carte dal mazzo.



## La Regola del Colore

Quando giocate una carta in una Montagna o in un Campo (*azioni A e B*), dovete rispettare la *Regola del Colore*:

Ciascuno dei 6 colori delle carte sabbia può apparire **soltanto in 1** delle 3 aree di un singolo Mandala.

La *Regola del Colore* significa che **non potete** giocare in una Montagna qualsiasi carta di un colore che appare già in un Campo di quel Mandala. Analogamente, non potete giocare un determinato colore nel vostro Campo se è già presente nella Montagna oppure nel Campo dell'avversario.

Tuttavia, potete sempre giocare carte aggiuntive di un colore già presente in un'area specifica.



**Esempio:** È il turno di Emilia. Emilia non può giocare alcuna carta verde in questo Mandala perché il verde è già presente nel Campo del suo avversario. Le sue scelte sono: giocare 1 carta gialla, viola o nera nella Montagna, oppure un qualsiasi numero di carte arancioni, rosse o nere nel suo Campo.

## A — COSTRUIRE LA MONTAGNA E PESCARE

Quando un Mandala sarà completo, reclamerete le carte nella Montagna e le aggiungerete ai vostri Fiumi e alle vostre Coppe per guadagnare punti alla fine della partita.

Quando scegliete questa azione, effettuate i passi seguenti in quest'ordine:

-  1. **Scegliete esattamente 1 carta** dalla vostra mano e collocatela a faccia in su in una delle 2 Montagne. Dovete rispettare la Regola del Colore per quel Mandala (*vedi a pagina 3*). Assicuratevi che tutte le carte Montagna siano visibili.
-  2. **Pescate fino a 3 carte** dalla cima del mazzo e aggiungetele alla vostra mano, fino a un massimo di 8 carte in mano (*se avete 7 carte in mano, pescate solo 1 carta; se avete 6 carte in mano, pescate 2 carte; altrimenti, pescate 3 carte*).  
**Importante:** Il limite di 8 carte in mano è tassativo. Non potete mai avere più di 8 carte in mano. Vale a dire che non potete pescare 3 carte per poi scartare quelle in eccesso.
-  3. **Controllate se avete completato quel Mandala:** Un Mandala è completo non appena ci sono carte di tutti e 6 i colori (*considerando le carte nella Montagna e nei 2 Campi di quel Mandala*). Un Mandala completato deve essere distrutto (*vedi a pagina 5*); questo potrebbe innescare la fine della partita (*vedi a pagina 6*).

## B — ACCRESCERE IL CAMPO E NON PESCARE

Quando un Mandala sarà completo, il numero totale di carte giocate in un Campo determinerà quale giocatore reclamerà per primo le carte nella Montagna.

Quando scegliete questa azione, effettuate i passi seguenti in quest'ordine:

-  1. **Scegliete 1 o più carte di 1 solo colore** dalla vostra mano e collocatele a faccia in su in uno dei vostri 2 Campi. Dovete rispettare la Regola del Colore per quel Mandala (*vedi a pagina 3*). Assicuratevi che tutte le carte Campo siano visibili. Dovrà restarvi in mano almeno 1 carta.
-  2. **Non pescate alcuna carta in questo turno!**  
**Importante:** Non potete terminare il turno senza carte in mano. Anche se tutte le carte nella vostra mano sono dello stesso colore, non potete giocarle tutte durante il passo 1 di questa azione.
-  3. **Controllate se avete completato quel Mandala:** Un Mandala è completo non appena ci sono carte di tutti e 6 i colori (*considerando le carte nella Montagna e nei 2 Campi di quel Mandala*). Un Mandala completato deve essere distrutto (*vedi a pagina 5*); questo potrebbe innescare la fine della partita (*vedi a pagina 6*).

## C — SCARTARE E RIPESCARRE

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

Quando scegliete questa azione, effettuate i passi seguenti in quest'ordine:

-  1. **Scegliete 1 o più carte di 1 solo colore** dalla vostra mano e collocatele a faccia in su nella pila degli scarti (*la Regola del Colore non ha valore qui*).
-  2. **Pescate un pari numero di carte dal mazzo** e aggiungetele alla vostra mano.
3. **Terminate il vostro turno:** Non giocate carte nella Montagna né nel Campo di alcun Mandala in questo turno.

## Completare un Mandala

Non appena sono state giocate carte di tutti e 6 i colori in un Mandala (*considerando le carte nella Montagna e nei 2 Campi di quel Mandala*), quel Mandala è **completo** e deve essere **distrutto** alla fine di quel turno; questo potrebbe innescare la fine della partita (*vedi a pagina 6*).

### DISTRUGGERE UN MANDALA

A partire dal giocatore con il **maggior numero** di carte nel suo Campo, scegliete a turno 1 colore presente nella **Montagna** del Mandala appena completato. Se avete un pari numero di carte nei vostri Campi, scegliete per primo il giocatore che **non** ha giocato l'ultima carta nel Mandala.

Quando scegliete un colore nella Montagna, reclamatione **tutte le carte** di quel colore dalla Montagna, poi aggiungetele al vostro Fiume e alla vostra Coppa come segue:

#### a) Se reclamatione carte di un colore **non** presente nel vostro Fiume:

1. Collocate **a faccia in su** esattamente 1 di queste carte nella prima zona vuota del vostro Fiume (*da sinistra*). Quando aggiungete la prima carta al vostro Fiume, collocatela nella zona all'estrema sinistra contrassegnata con il numero "1". Ogni volta che aggiungete una carta di un nuovo colore, collocatela nella zona con il numero successivo accanto alle altre carte nel vostro Fiume. Non potete spostare le carte nel vostro Fiume e dovete collocare ogni nuova carta accanto a quella precedente, senza lasciare alcuno spazio vuoto.
2. Collocate **a faccia in giù** nella vostra Coppa le eventuali carte rimanenti.

#### b) Se reclamatione carte di un colore **già** presente nel vostro Fiume:

Collocate **a faccia in giù** nella vostra Coppa tutte le carte.

Continuate a scegliere a turno finché non saranno stati reclamati tutti i colori della Montagna. Poi collocate nella pila degli scarti tutte le carte da entrambi i Campi del Mandala, in modo da non lasciare alcuna carta nel Mandala.

Infine, a meno che la partita non sia terminata (*vedi a pagina 6*), **pescate 2 carte** dal mazzo e collocatele a faccia in su nella Montagna del Mandala vuoto (*proprio come durante la preparazione*).

Poi procedete con la partita normalmente.

*Esempio: Questo Mandala ora contiene carte di tutti e 6 i colori: è completo e deve essere distrutto. Melissa (in alto) e Emilia (in basso) reclameranno a turno le carte dalla Montagna. Emilia ha più carte nel suo Campo (4 carte contro 3), quindi sarà la prima a scegliere il colore da reclamare.*



## Nessuna Carta in un Campo

Se un giocatore non ha carte nel suo Campo quando un Mandala è completo, i giocatori scelgono comunque a turno i colori nella Montagna come di consueto, ma il giocatore senza carte nel suo Campo deve collocare nella pila degli scarti tutte le carte che reclama. Non colloca alcuna di queste carte nel suo Fiume né nella sua Coppa.

# Fine della Partita

La fine della partita si innesca quando il mazzo di pesca è esaurito o quando un giocatore aggiunge la 6° carta al suo Fiume.

## Esaurire il Mazzo

Se il mazzo di pesca è esaurito, rimescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca. Poi continuate a giocare finché non viene completato il prossimo Mandala. La partita termina immediatamente dopo aver distrutto quel Mandala e dopo aver reclamato tutte le carte nella sua Montagna.

## Aggiungere la 6° Carta a un Fiume

Se un giocatore aggiunge il 6° colore al suo Fiume, la partita termina una volta reclamate tutte le carte nella Montagna del Mandala che state distruggendo.

Alla fine della partita, scartate qualsiasi carta rimasta nelle vostre mani e nel Mandala non completo. Non aggiungete alcuna di queste carte ai vostri Fiumi.

## Punteggio

Ora rivelate le carte nelle vostre Coppe e dividetele per colore sotto le vostre carte Fiume. Ogni carta nella vostra Coppa vale da 1 a 6 punti in base alla posizione della carta corrispondente nel vostro Fiume: i numeri sotto le zone Fiume indicano quanto vale ogni colore.

**Nota:** Non contegiate i punti per le carte nel vostro Fiume, ma solo per le carte nella vostra Coppa che corrispondono a quelle nel vostro Fiume. Qualsiasi carta nella vostra Coppa che non corrisponde a una carta nel vostro Fiume vale 0 punti.

Vince il giocatore con il totale più alto. In caso di parità, vince il giocatore con il minor numero di carte nella sua Coppa.

**FIUME DI MELISSA**

**Esempio:** Melissa termina la partita aggiungendo il 6° colore al suo Fiume. Dispone sotto al suo Fiume le carte nella sua Coppa che valgono 53 punti in tutto.

**PUNTEGGIO DI MELISSA**

<b>4</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>6</b>	<b>= 53</b>
4 carte da 1 punto ciascuna	5 carte da 2 punti ciascuna	6 carte da 3 punti ciascuna	0 carte	3 carte da 5 punti ciascuna	1 carta da 6 punti	

**CARTE NELLA COPPA DI MELISSA**

**Game Designer:** Trevor Benjamin e Brett J. Gilbert  
**Illustrazioni:** Klemens Franz  
**Progetto Grafico:** atelier198  
**Revisione:** Grzegorz Kobiela e Ralph Bienert

**Asmodee Italia**  
**Traduzione:** Denise Venanzetti  
**Revisione:** Fabio Severino  
**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza  
**Supervisione:** Massimo Bianchini



© 2019 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
an der Selz • Germania  
www.lookout-games.de

**Distribuito in Italia da:**  
Asmodee Italia Srl  
Viale della Resistenza, 58  
42018 San Martino in Rio (RE) • Italia  
www.asmodee.it

In caso di parti mancanti o danneggiate, si prega di contattare: servizioclienti@asmodee.com