

MANDALA

Taktická karetní hra na přibližně 30 minut pro 2 hráče od 10 let věku

Úvod

Mandala je označení pro prastarý posvátný rituál, při němž je symbolický obraz světa z barevných písků nejprve vytvořen a následně ceremoniálním způsobem o meditační seanci zničen. Písek použitý k vytvoření mandaly je posléze vsypán do řeky, čímž je navrácen do věčného koloběhu života, smrti a znovuzrození.

Cíl hry

Cílem hry je získat více bodů než soupeř. V této hře budete používat karty barevných písků k tvorbě mandal a sbírat je při jejich rozebírání, abyste vytvořili bodově co nejhodnotnější sbírku karet. Komu se to podaří lépe, zvítězí.

Herní materiál

1 herní plátno



110 karet barevných písků



(po 18 v 6 barvách)

2 přehledové
karty



Příprava hry

1. **Herní plátno** položte doprostřed stolu.
2. Zamíchejte všechny **karty** barevných písků (dále jen karty), vytvořte **dobírací balíček** lícem dolů a položte vedle herního plátna. Vedle něj nechte místo na **odhazovací hromádku**, která bude postupně vznikat během hry.
3. Vyložte do **středu obou mandal** po **dvou** kartách z balíčku **lícem vzhůru** (viz obr.).
4. Každý hráč obdrží:
 - a) jednu **přehledovou kartu**;
 - b) **6 karet** z dobíracího balíčku, které si vezme **do ruky**;
 - c) **2 další karty** z balíčku, které si odloží lícem dolů na stůl do svého **poháru** vedle své **řeky** (viz obr.);

Poznámka: Svoje karty v ruce i v poháru soupeři neukazujte, ale vy do nich můžete kdykoli nahlížet.
5. Určete začínajícího hráče – např. kdo byl naposled u pískoviště.

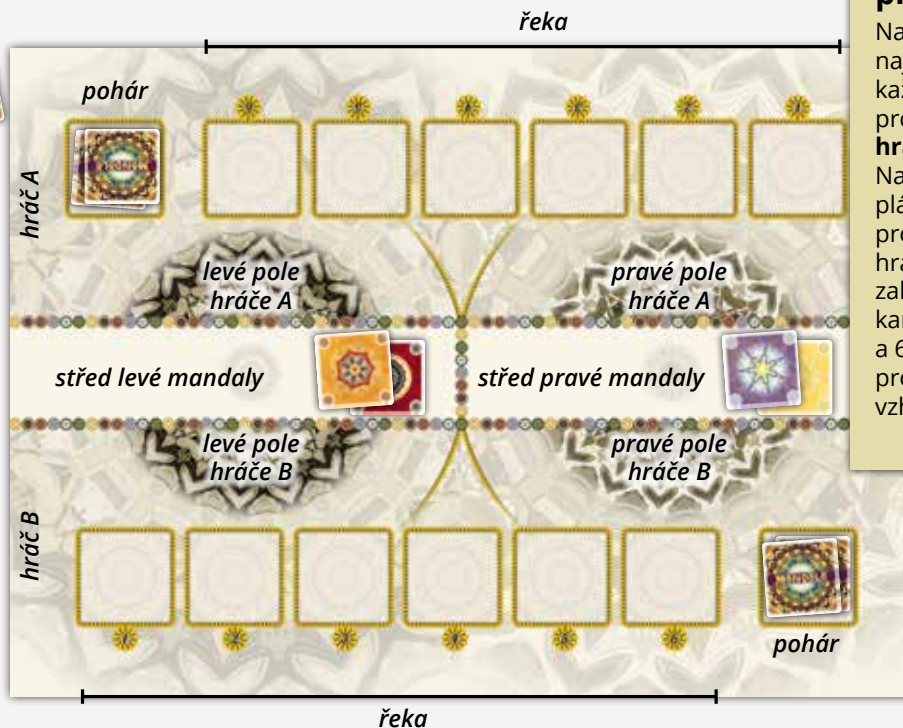


karty v ruce
a přehledová
karta

dobírací
balíček



místo pro
odhazovací
hromádku



Popis herního plátna

Na herním plátnu najdete 2 mandaly, každá se dělí na 3 pole pro karty – **střed, pole hráče A a pole hráče B**. Na stranách herního plátna se nachází prostor pro karty každého hráče – místo pro zakrytý balíček získaných karet, tzv. **pohár**, a 6 očíslovaných políček pro vykládání karet lícem vzhůru, tzv. **řeka**.



karty v ruce
a přehledová
karta

Průběh hry

V průběhu hry se hráči střídají na tahu. Ve svém tahu musíte provést **jednu** z následujících 3 akcí:

A. Zahrát kartu do středu mandaly a dobrat si nové karty.

1. Zahrajte právě 1 kartu do středu jedné mandaly.
2. Doberte si až 3 karty.
3. Prověřte, zda je daná mandala dokončená.



nebo

B. Vyložit karty na jedno ze svých polí, ale karty nedobírat.

1. Vyložte jednu nebo více karet téže barvy na jedno ze svých polí.
2. Nedobírejte si žádnou kartu.
3. Prověřte, zda je daná mandala dokončená.



nebo

C. Odhodit karty a dobrat si místo nich jiné.

1. Odhodte **jednu nebo více karet téže barvy** na odhazovací hromádku.
2. Doberte si stejný počet karet.



Základní pravidlo barev

Kdykoli hrajete kartu do středu mandaly nebo vykládáte kartu na své pole (akce A a B popsané výše), musíte dbát na následující pravidlo:

Karty žádné z 6 barev ve hře se nesmějí současně vyskytovat ve více polích jedné mandaly (tj. ve středu a v obou polích hráčů).

To znamená, že nesmíte zahrát do středu mandaly kartu barvy, která se již vyskytuje v některém z polí téže mandaly (ve vašem nebo soupeřově), a stejně tak nesmíte vyložit do svého pole kartu barvy, která se již vyskytuje ve středu nebo v soupeřově poli téže mandaly.

Je dovoleno přikládat jak do středu, tak na vlastní pole další karty barev, které se tam již vyskytují, případně karty barev, které se dosud u dané mandaly nevyskytují nikde.



Příklad: Hráč na tahu má následující možnosti: nemůže zahrát žádnou zelenou kartu, protože ty už se nacházejí v poli soupeře. Může tedy zahrát do středu mandaly jednu žlutou, fialovou nebo černou kartu, nebo na své pole libovolný počet oranžových, červených nebo černých karet.

A. ZAHRÁT KARTU DO STŘEDU MANDALY A DOBRAT SI NOVÉ KARTY

Karty ze středu mandaly si budete se soupeřem brát, až budete rozebírat hotovou mandalu. Budete je shromažďovat ve své řece a poháru a na konci hry za ně získáte body.



1. **Zahrajte právě 1 kartu** z ruky do středu jedné mandaly lícem vzhůru. Při tom musíte dodržet základní pravidlo barev, viz str. 3. Karty vykládejte tak, aby všechny byly dobře vidět.



2. **Doberte si až 3 karty** z dobíracího balíčku, aniž byste překročili limit 8 karet v ruce. (Pokud tedy máte po zahrání karty do středu mandaly v ruce 7, resp. 6 karet, můžete si dobrat max. 1, resp. 2 karty.)



POZOR: Limit 8 karet v ruce je absolutní a platí pro jakýkoli okamžik. Není možné ho nejprve dobíráním karet překročit a teprve poté přebytečné karty odhazovat.



3. **Proveďte, zda je daná mandala dokončená.** Mandala je dokončená v okamžiku, kdy jsou u ní dohromady vyloženy karty všech 6 barev ve hře, ať už ve středu, nebo v obou polích hráčů. V takovém případě následuje rozebrání mandaly, přičemž může nastat konec hry (viz str. 6).

B. VYLOŽIT KARTY NA JEDNO ZE SVÝCH POLÍ, ALE KARTY NEDOBÍRAT

Počet karet na polích určuje, kdo si bude při rozebírání mandaly brát z jejího středu karty jako první.



1. **Vyložte jednu nebo více karet téže barvy** z ruky na své pole u jedné z mandal lícem vzhůru. Při tom musíte dodržet základní pravidlo barev, viz str. 3. **Alespoň 1 karta v ruce vám však musí zůstat!** Karty opět vykládejte tak, aby všechny byly dobře vidět.



2. **Nedobírejte si žádnou kartu.**



POZOR: Svůj tah nesmíte nikdy ukončit, aniž byste měli v ruce alespoň 1 kartu. I v případě, že všechny vaše karty v ruce jsou téže barvy, nesmíte je na pole vyložit všechny, alespoň 1 si musíte v ruce nechat.



3. **Proveďte, zda je daná mandala dokončená.** Mandala je dokončená v okamžiku, kdy jsou u ní dohromady vyloženy karty všech 6 barev ve hře, ať už ve středu, nebo v obou polích hráčů. V takovém případě následuje rozebrání mandaly, přičemž může nastat konec hry (viz str. 6).

C. ODHODIT KARTY A DOBRAT SI MÍSTO NICH JINÉ

Pokud nechcete nebo nemůžete zahrát či vyložit žádnou kartu, musíte nějaké karty z ruky odhodit na odhazovací hromádku a doplnit si místo nich nové z dobíracího balíčku.



1. Odhodte jednu nebo více karet téže barvy na odhazovací hromádku lícem vzhůru.



2. Doberte si do ruky stejný počet nových karet.

Dokončení mandaly

Jak už bylo uvedeno, mandala je dokončená v okamžiku, kdy jsou u ní dohromady vyloženy karty všech 6 barev ve hře, ať už ve středu, nebo v obou polích hráčů. V takovém případě následuje rozebrání mandaly, přičemž může nastat konec hry (viz str. 6).

ROZEBRÁNÍ MANDALY

Jakmile je mandala dokončena, přejde se **hned** k jejímu rozebrání. Hráči hrají **střídavě** a začíná hráč, který má ve svém poli dané mandaly více karet, v případě shody je to hráč, který **nepřiložil** k mandale (do středu či na své pole) kartu jako poslední (bude to tedy soupeř hráče, který mandalu dokončil).

Je-li na vás řada, vezměte si **všechny** karty **jedné** zvolené **barvy** ze středu mandaly a uložte do své řeky či poháru takto:

- Jedná-li se o barvu, jejíž kartu dosud v řece nemáte, jednu** kartu vyložte na volné políčko své řeky s nejnižším pořadovým číslem (první kartu tedy na políčko s č. 1, druhou na políčko s č. 2 atd.) lícem vzhůru. Karty není možné později přesouvat na jiná políčka ani některá pole vynechávat, je třeba je zaplňovat podle čísel. Případné ostatní získané karty uložte **lícem dolů** do svého **poháru**.
- Pokud už kartu zvolené barvy ve své řece máte, všechny** získané karty uložte do svého **poháru lícem dolů**.

Pokud ve středu mandaly ještě nějaké karty zbyly, je na řadě soupeř. Takto postupujte, dokud se všechny karty ze středu mandaly výše uvedeným způsobem nerozeberou.

Všechny karty z obou svých polí odhodte na odhazovací hromádku.

Pokud nenastal konec hry (viz str. 6), vyložte do středu právě rozebrané mandaly 2 nové karty z dobíracího balíčku jako při přípravě hry a pokračujte ve hře (na řadě je soupeř hráče, který dokončil právě rozebranou mandalu).

Příklad: Akcí hráče A došlo k dokončení mandaly – jsou u ní dohromady vyloženy karty všech 6 barev ve hře. Hráč B má na svém poli více karet (4, hráč A jen 3), proto začíná s rozebíráním mandaly. Hráč B bude také na řadě po rozebrání mandaly.



ŽÁDNÉ KARTY V POLI HRÁČE

Hráč, který nemá ve svém poli u dokončené mandaly žádnou kartu, se účastní rozebírání mandaly jako obvykle, ale získané karty nesmí uložit do své řeky či poháru! Všechny musí odhodit na odhazovací hromádku. Chcete-li získat karty ze středu mandaly, musíte mít ve svém poli alespoň 1 kartu.

Konec hry

Závěrečná fáze hry začíná v okamžiku, kdy dojde dobírací balíček, nebo má některý z hráčů ve své řece karty všech 6 barev.

DOBRÁNÍ BALÍČKU

Pokud dojde dobírací balíček, zamíchejte odhazovací hromádku, vytvořte nový balíček a pokračujte tak dlouho, dokud není dokončena ještě jedna následující mandala. Tu rozeberte podle obvyklých pravidel a poté následuje závěrečné vyhodnocení.

DOKONČENÁ ŘEKA

Jakmile některý z hráčů vyloží do své řeky 6. kartu, dokončete rozebírání právě rozebírané mandaly, poté následuje závěrečné vyhodnocení.

Všechny zbylé karty z ruky odhodte na odhazovací hromádku, stejně jako všechny karty ze zbylé mandaly na herním plátnu. Z těch nezíská nikdo žádnou.

Závěrečné vyhodnocení

Vezměte všechny karty ze svého poháru a vyložte je podle barev pod příslušná políčka ve své řece. Každá karta v poháru má takovou hodnotu, jaké číslo má příslušné políčko řeky.

Karty v samotné řece a karty barev, které se v řece nevyskytují, nemají žádnou hodnotu (může se stát pouze u karet, které jste získali do poháru v rámci přípravy hry).

Hráč, jehož sbírka karet má vyšší bodovou hodnotu, vítězí.

V případě shody vítězí hráč, který měl v poháru celkem méně karet.

Příklad: Hra skončila dokončením řeky hráče A. Karty z poháru jsou seříděny dle barev a přiřazeny jednotlivým políčkům řeky. Celkový součet bodů hráče A je 53.



MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /_mindok_

-6-



© 2019 Lookout GmbH

Autoři: Trevor Benjamin,
Brett J. Gilbert

Ilustrace: Klemens Franz
Grafický design: atelier198

Odpovědní redaktori:
Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert
Český překlad: Karel Vlasák