

TREVOR BENJAMIN & BRETT J. GILBERT

MANDALA

Un jeu de cartes tactique pour 2 joueurs, à partir de 10 ans, d'environ 20 minutes.

Le mandala est le symbole d'anciens rituels sacrés. Le principe est de créer une représentation complexe avec du sable coloré, puis une fois l'œuvre terminée, de la détruire et de jeter le sable. Ce rituel représente le cycle de la vie, de la mort et de la renaissance.

But du jeu

Vous jouez des cartes de sable colorées sur deux mandalas pour construire des montagnes et développer vos champs. Dès qu'un mandala contient six couleurs, vous pouvez, à tour de rôle, récupérer ses cartes pour les ajouter à votre bassin et à votre rivière. À la fin de la partie, les cartes de votre bassin valent des points en fonction de la position des couleurs dans votre rivière. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Matériel

1 tapis de jeu



110 cartes



18 cartes sable pour
chacune des 6 couleurs



2 aides de jeu

Mise en place

1. Placez le **tapis de jeu** au centre de la table, entre les deux joueurs.
2. Mélangez les **cartes sable** (gardez les aides de jeu de côté). Faites une **pioche** et placez-la face cachée à côté du tapis. Laissez de la place pour une pile de **défausse**.
3. Piochez 4 cartes dans la pioche et placez-les face visible sur les montagnes (2 cartes par montagne).
4. Chaque joueur pioche 6 cartes pour créer sa main, plus 2 cartes qu'il place face cachée dans son bassin, ainsi qu'une aide de jeu qu'il place face visible devant lui.

Note : vous pouvez regarder les cartes de votre main et de votre bassin à tout moment, mais ne les montrez pas à votre adversaire.

5. Choisissez qui sera le premier joueur (par exemple, le joueur le plus âgé).

À propos du tapis de jeu

Le tapis de jeu est composé de deux mandalas, chacun composé d'une montagne (commune aux deux joueurs) et deux champs (un par joueur). Le tapis comprend également un bassin et une rivière (composée de six cases) pour chacun des joueurs.

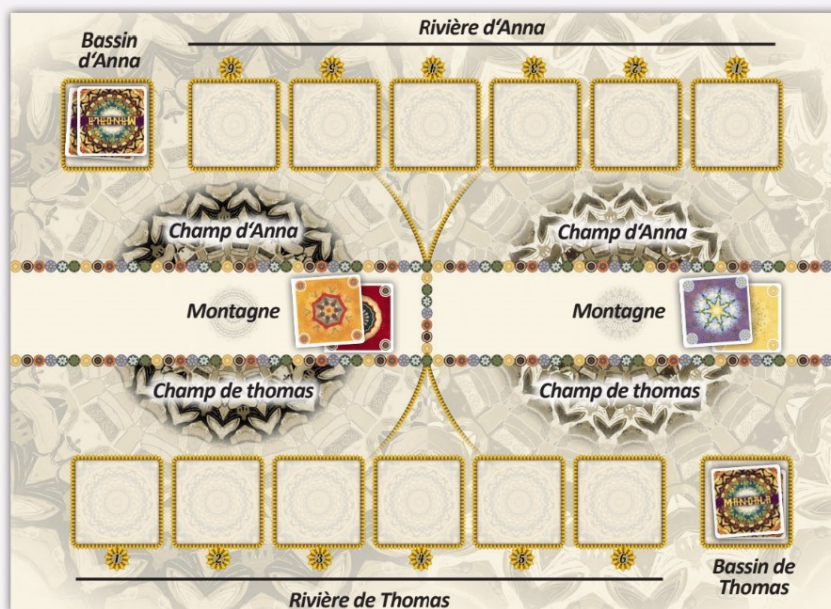


Main et aide de jeu d'Anna

Pioche



Défausse



Main et aide de jeu de Thomas

Comment jouer

Le premier joueur commence, puis jouez à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie. À votre tour, vous devez effectuer l'une des trois actions suivantes.

A — CONSTRUIRE LA MONTAGNE ET PIOCHER

- Placez 1 carte sur une montagne.
- Piochez 3 cartes (sans dépasser 8 cartes en main).
- Vérifiez si le mandala est terminé.



ou

B — AGRANDIR VOTRE CHAMP ET NE PAS PIOCHER

- Placez des cartes d'une couleur sur l'un de vos champs.
- Ne piochez pas de cartes.
- Vérifiez si le mandala est terminé.



ou

C — DÉFAUSSER DES CARTES ET PIOCHER

- Jetez des cartes d'une couleur dans la défausse.
- Prenez le même nombre de cartes dans la pioche.



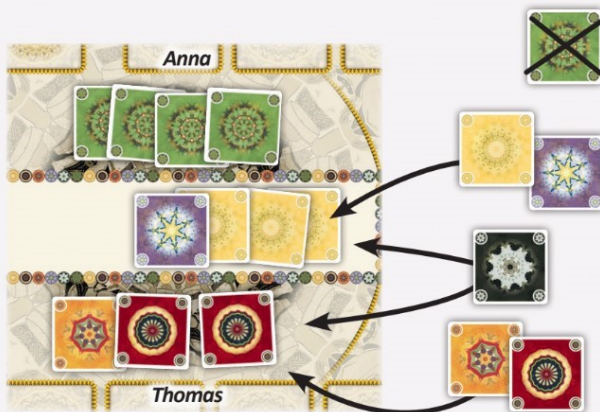
La règle des couleurs

Lorsque vous placez une carte sur une montagne ou sur un champ (actions A ou B), vous devez respecter la règle de couleur.

Chaque couleur de carte ne peut apparaître que dans une seule des trois zones du mandala (montagne et deux champs).

La règle des couleurs signifie que vous ne pouvez pas placer sur une montagne les cartes d'une couleur déjà présente dans un champ (le vôtre ou celui de votre adversaire) de ce mandala. De même, vous ne pouvez pas placer dans votre champ une carte d'une couleur déjà présente dans la montagne ou le champ de votre adversaire.

Cependant, vous pouvez rajouter des cartes sur une couleur déjà présente sur la montagne ou votre champ.



Exemple : dans ce mandala, Thomas ne peut pas jouer de carte verte, car il y en a dans le champ d'Anna (et il ne peut pas poser de carte sur le champ de son adversaire). Il peut donc, soit poser une carte jaune, violette ou noire sur sa montagne, soit poser des cartes orange, rouges ou noires dans son champ.

A — CONSTRUIRE LA MONTAGNE ET PIOCHER

Lorsque le mandala est complété, les cartes placées sur la montagne sont réparties entre les joueurs. À tour de rôle, récupérez ces cartes et placez-les dans votre rivière et votre bassin pour marquer des points en fin de partie.

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit, dans cet ordre :



1. **Choisissez 1 carte de votre main** et placez-la face visible sur l'une des deux montagnes en respectant la règle des couleurs (voir page 3). Étalez les cartes pour bien les voir.



2. **Prenez jusqu'à 3 cartes** en haut de la pioche et ajoutez-les à votre main. Vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes en main. Si vous avez 7 cartes en main, vous ne pouvez piocher qu'une carte ; si vous avez 6 cartes, piochez 2 cartes ; sinon, piochez 3 cartes.



Important : la limite de 8 cartes vous oblige à faire des choix. Vous ne pouvez pas remonter votre main à plus de 8 cartes et défausser les cartes en trop.



3. **Vérifiez si le mandala est terminé :** un mandala est terminé si les six couleurs de cartes sont présentes sur sa montagne et ses deux champs. Un mandala terminé doit être détruit (voir page 5). Vérifiez si cela entraîne la fin de la partie (voir page 6).

B — AGRANDIR VOTRE CHAMP ET NE PAS PIOCHER

Le joueur qui a placé le plus de cartes dans son champ sera le premier à choisir des cartes dans la montagne lorsque le mandala sera terminé.

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit, dans cet ordre :



1. **Choisissez une ou plusieurs cartes d'une même couleur** dans votre main et placez-les face visible dans l'un de vos deux champs en respectant la règle des couleurs (voir page 3). Étalez les cartes pour bien les voir. Vous devez garder au moins une carte en main.



Important : vous ne pouvez pas terminer votre tour sans cartes en main. Même si toutes les cartes de votre main sont de la même couleur, vous ne pouvez pas toutes les jouer à l'étape 1. Vous devez au moins en garder une dans votre main.



2. **Vous ne piochez pas de carte.**



3. **Vérifiez si le mandala est terminé :** un mandala est terminé si les six couleurs de cartes sont présentes sur sa montagne et ses deux champs. Un mandala terminé doit être détruit (voir page 5). Vérifiez si cela entraîne la fin de la partie (voir page 6).

C — DÉFAUSSER DES CARTES ET PIOCHER

Si vous ne pouvez pas, ou si vous ne voulez pas jouer de cartes, vous devez défausser des cartes de votre main et prendre de nouvelles cartes dans la pioche.

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit, dans cet ordre :



1. **Choisissez une ou plusieurs cartes de la même couleur** dans votre main et placez-les face visible dans la défausse. La règle des couleurs ne s'applique pas ici.



2. **Prenez un nombre égal de cartes** dans la pioche et ajoutez-les à votre main.

3. **Votre tour est fini.** Vous ne jouez pas dans la montagne ni sur vos champs pendant ce tour.

Compléter un mandala

Un mandala est considéré comme terminé dès que les six couleurs de cartes sont présentes dans sa montagne et ses deux champs. Un mandala complété doit être détruit à la fin du tour. Cette destruction peut entraîner la fin de la partie (voir page 6).

DÉTRUIRE UN MANDALA

Dès qu'un mandala est complété, les joueurs récupèrent, à tour de rôle, les cartes présentes dans sa montagne. Le joueur qui a le plus de cartes dans son champ choisit en premier. En cas d'égalité, c'est le joueur qui n'a pas joué la dernière carte qui choisit le premier. Le joueur récupère alors toutes les cartes de la couleur de son choix et les ajoute à sa rivière et/ou à son bassin. Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les cartes aient été récupérées.

La couleur n'est pas présente dans votre rivière.

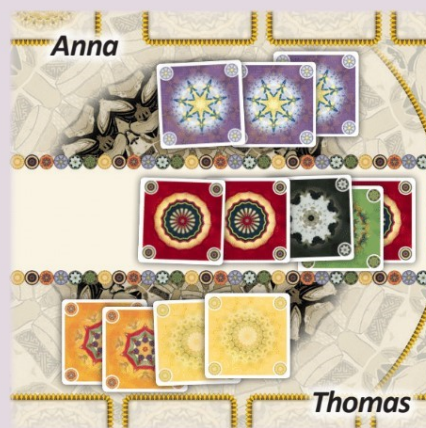
- Si cette couleur n'est pas encore présente dans votre rivière, **placez une carte face visible sur la première case vide** en partant de la gauche. La première couleur doit être placée sur la case notée 1. Chaque carte doit être placée à côté de la précédente. Vous ne pouvez pas laisser d'espace vide entre deux couleurs. Une fois posée, une carte ne peut pas être déplacée.
- Placez le reste des cartes **face cachée dans votre bassin**.

La couleur est déjà présente dans votre rivière.

Lorsque la couleur est déjà présente dans votre rivière, vous devez obligatoirement placer les cartes de cette couleur face cachée dans votre bassin.

Lorsque toutes les cartes de la montagne ont été distribuées, défaussez les cartes des deux champs. Il n'y a plus de carte sur ce mandala. Si la partie est terminée, passez au calcul des points. Sinon, prenez 2 cartes de la pioche (comme pour la mise en place) et placez-les face visible sur la montagne. Continuez le jeu comme d'habitude.

Exemple : les six couleurs de cartes sont présentes dans ce mandala. Il est donc complet et doit être détruit. Thomas a plus de cartes dans son champ qu'Anna (4 cartes contre 3 cartes), c'est donc lui qui va choisir en premier des cartes dans la montagne.



Un champ vide

Si l'un des joueurs a son champ vide lorsque le mandala est complété, les deux joueurs choisissent les cartes à tour de rôle comme d'habitude. Toutefois, le joueur dont le champ est vide doit placer toutes les cartes qu'il récupère dans la défausse. Il ne peut PAS les poser dans sa rivière ou son bassin.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque la pioche est vide ou lorsqu'un joueur a posé sa sixième carte dans sa rivière.

Fin de la pioche

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, prenez les cartes de la défausse, mélangez-les et refaites une nouvelle pioche. Continuez le jeu jusqu'à ce qu'un mandala soit complété. La partie se termine lorsque le mandala est détruit et que toutes les cartes de la montagne ont été réparties entre les joueurs.

Compléter une rivière

Lorsqu'un joueur place la sixième et dernière carte dans sa rivière, la partie prend fin. Terminez la répartition des cartes de la montagne, puis comptez les points.

À la fin de la partie, les cartes encore en main ainsi que celles du mandala incomplet sont défaussées. Elles ne comptent pas dans le calcul des points.

Calcul des points

Révélez les cartes de votre bassin et placez-les sous votre rivière en correspondance avec les couleurs des cartes de cette dernière. Les cartes du bassin rapportent de 1 à 6 points suivant le placement de la couleur dans votre rivière. La couleur la plus à gauche rapporte 1 point par carte, tandis que la couleur la plus à droite rapporte 6 points par carte. Si certaines couleurs sont absentes de votre rivière, les cartes correspondantes de votre bassin ne vous rapportent pas de point.

Note : les cartes de votre rivière ne comptent pas dans le calcul des points. Seules les cartes de votre bassin sont comptabilisées.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de cartes dans son bassin gagne.

Exemple : Anna place la dernière carte de sa rivière ce qui entraîne la fin de la partie. Elle prend alors les cartes de son bassin et les place sous sa rivière en fonction des couleurs. Ses cartes lui rapportent 53 points.



Auteurs : Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert

Illustrations : Klemens Franz

Conception graphique : atelier198

Développement : Grzegorz Kobiela & Ralph Bienert

Traduction et relecture : Funforge



www.lookout-games.de
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
© 2019 Lookout GmbH



www.funforge.fr
24 Rue Charlot - 75003 Paris - France
© 2019 Funforge S.A.R.L.
Tous droits réservés pour
l'édition française.