

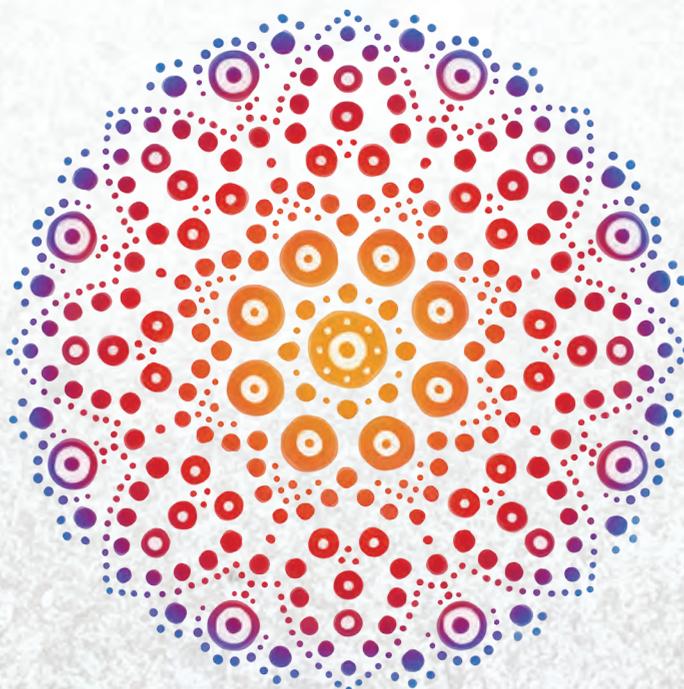
FILIP GŁOWACZ

mandala stones

MANUAL

INTRODUÇÃO

Bem-vindo a Mandala Stones, um jogo de serenidade e beleza! Organize pedras coloridas para criar obras de arte incríveis com seus amigos. Embora muitos criadores colaborem nesse projeto, só um será vencedor. Influencie artistas, posicionando-os estrategicamente no tabuleiro principal, forme pilhas de Pedras coletadas, e, no momento certo, as exiba no tabuleiro de mandala para ganhar Pontos de Vitória.

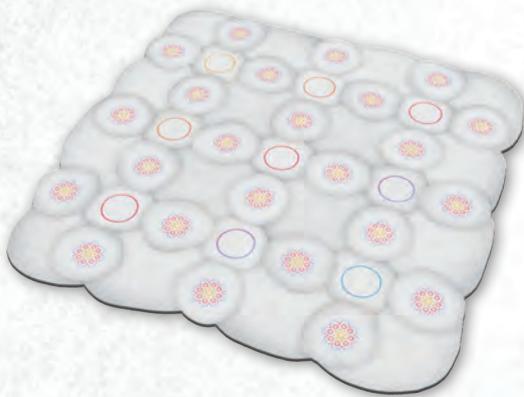


COMPONENTES DO JOGO

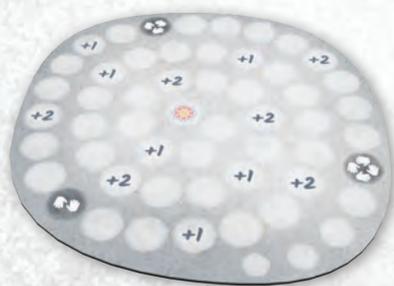
Sua cópia de Mandala Stones inclui os seguintes componentes:



4 TABULEIROS DE JOGADOR



1 TABULEIRO PRINCIPAL



1 TABULEIRO DE MANDALA



4 MARCADORES DE PONTUAÇÃO



10 CARTAS DE OBJETIVO



4 CARTAS DE REFERÊNCIA



96 PEDRAS

(24 de cada uma das quatro cores)



4 ARTISTAS



1 SACOLA DE PANO



4 FICHAS DE +50 PV

PREPARAÇÃO

Antes da sua primeira partida, destaque com cuidado todos os componentes de papelão.

TABULEIRO PRINCIPAL

Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores. Coloque todas as Pedras na sacola de pano. Compre Pedras da sacola, uma de cada vez, e coloque 4 em cada espaço marcado com  no tabuleiro principal, formando pilhas.

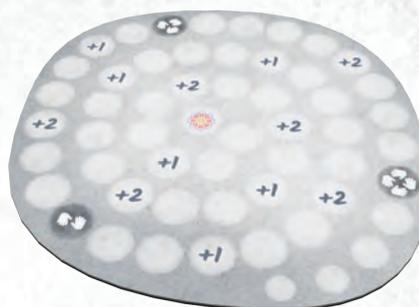


Coloque aleatoriamente um Artista em cada um dos quatro espaços de círculo mostrados abaixo.



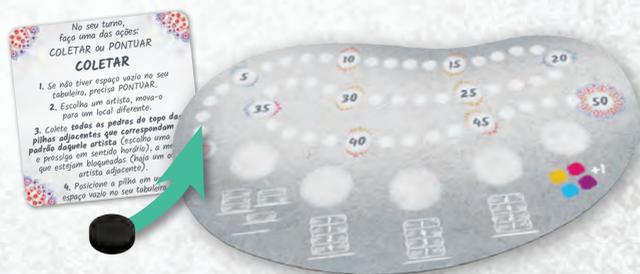
TABULEIRO DE MANDALA

Coloque o tabuleiro de Mandala do lado do tabuleiro principal. Ele começa vazio no início da partida e será preenchido com Pedras ao longo do jogo.



JOGADORES

Distribua para cada jogador uma carta de referência, um tabuleiro de jogador e um marcador de pontuação. Coloque seu marcador de pontuação no espaço  do seu tabuleiro de jogador, marcando o início da trilha de Pontos de Vitória. Durante o jogo, toda vez que ganhar Pontos de Vitória, você os registrará avançando seu marcador nessa trilha. Quando passar de 50 Pontos de Vitória, pegue uma ficha de "+50 PV" e posicione seu marcador de pontuação no início da trilha para continuar a pontuar.



Embaralhe todas as cartas de Objetivo e distribua secretamente 2 para cada jogador. Você pode olhar suas próprias cartas de Objetivo a qualquer momento, mas deve mantê-las escondidas dos outros jogadores.

Você está agora pronto para jogar Mandala Stones!

COMO JOGAR

Selecione aleatoriamente um jogador inicial. Mandala Stones é jogado em rodadas. Em cada rodada, começando com o primeiro jogador e prosseguindo em sentido horário pela mesa, cada jogador terá seu turno. O jogo terminará no final da rodada em que uma condição de fim de jogo for ativada, de modo que todos os jogadores tenham um número igual de turnos. O jogador com mais Pontos de Vitória vence.

●●● TURNO DO JOGADOR ●●●

No seu turno, faça uma de duas ações possíveis: COLETAR ou PONTUAR. A carta de referência ajudará a lembrá-lo das regras de cada ação.

COLETAR

Obs.: Se não tiver espaços vazios no seu tabuleiro de jogador, não poderá COLETAR, e precisará então PONTUAR.

Escolha um Artista e mova-o para uma posição diferente. Você pode mover o Artista para qualquer espaço vazio de círculo no tabuleiro principal. Então COLETE todas as Pedras do topo das quatro pilhas adjacentes que:

- não estejam adjacentes a qualquer outro Artista e
- correspondam ao padrão do Artista que escolheu.

Você precisa ser capaz de coletar pelo menos uma Pedra!

Exemplo:



Na imagem acima, o Artista indicado foi movido para a posição mostrada. Você **não pode** coletar a Pedra amarela já que não corresponde ao padrão do Artista. Você também **não pode** coletar a Pedra azul, já que está adjacente a outro Artista. Você pode, portanto, coletar as Pedras vermelha e roxa.

Uma vez que tenha identificado quais Pedras você pode coletar, precisa decidir qual Pedra coletar primeiro. Começando com essa Pedra, e prosseguindo em sentido horário em torno do Artista, colete cada Pedra que você puder, colocando-as uma em cima da outra, formando uma pilha com a primeira Pedra no fundo, até que você tenha pegado todas as Pedras permitidas.

Obs.: Na fase de coleta, você sempre deve pegar todas as pedras possíveis, sem exceção.

Depois de ter terminado de pegar todas as Pedras, precisa colocar a pilha em um espaço vazio do seu tabuleiro de jogador. Você não pode reorganizar as Pedras na pilha.

mandala STONES

Exemplo:



Na imagem acima, a colocação do Artista permite que você pegue as Pedras vermelha, azul e roxa. A ordem das Pedras depende de qual decidir pegar primeiro:



Da esquerda para a direita, as imagens mostram as pilhas possíveis ao começar com: (1) a Pedra vermelha (pegando, em ordem: vermelha, azul e roxa); (2) a Pedra roxa (pegando, em ordem: roxa, vermelha e azul); e (3) a Pedra azul (pegando, em ordem: azul, roxa e vermelha).

Importante! Às vezes pode acontecer de ser impossível mover o Artista de uma forma que permita a você pegar alguma Pedra. Nesse caso, você precisa optar por PONTUAR. Se também for incapaz de PONTUAR, o jogo termina imediatamente.

PONTUAR

Decida se quer **pontuar uma cor ou pontuar quaisquer Pedras do topo**.

Pontuar uma Cor

Escolha uma cor compartilhada pelas Pedras do topo de pelo menos 2 pilhas no seu tabuleiro de jogo. Os padrões não importam, desde que as próprias Pedras sejam da mesma cor. Quando optar por esse modo de pontuação, você precisa sempre pontuar todas as pilhas que compartilham a cor selecionada.

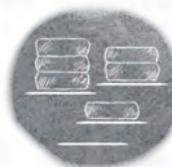
Exemplo:



Na imagem acima, você só pode escolher pontuar roxo, já que só tem uma Pedra amarela e uma vermelha. Como você precisa pontuar todas as pilhas que compartilham a cor escolhida, as três pilhas roxas serão pontuadas.

Pontue cada pilha individualmente, de acordo com a regra mostrada embaixo dela no seu tabuleiro de jogador:

Importante! Sempre pontue as pilhas aplicáveis no seu tabuleiro de jogador da esquerda para a direita!



Regra da Pilha: ganhe 1 Ponto de Vitória para cada tamanho diferente entre todas as suas pilhas no seu tabuleiro de jogador.

Obs.: As cores das Pedras do topo não importam. “Zero” (um espaço vazio) conta como uma altura válida para essa pontuação.



Regra da Pilha: ganhe Pontos de Vitória dependendo da altura atual dessa pilha. Uma pilha com 1/2/3/4 Pedras dá 4/2/1/1 Pontos de Vitória.



Regra da Pilha: ganhe Pontos de Vitória dependendo da altura atual dessa pilha. Uma pilha com 1/2/3/4 Pedras dá 1/3/4/1 Pontos de Vitória.



Regra da Pilha: ganhe Pontos de Vitória dependendo da altura atual dessa pilha. Uma pilha com 1/2/3/4 Pedras dá 1/2/4/6 Pontos de Vitória.



Regra da Pilha: ganhe Pontos de Vitória iguais ao número de Pedras com cores diferentes nessa pilha mais 1. 1/2/3/4 cores diferentes dá 2/3/4/5 Pontos de Vitória.

mandala STONES

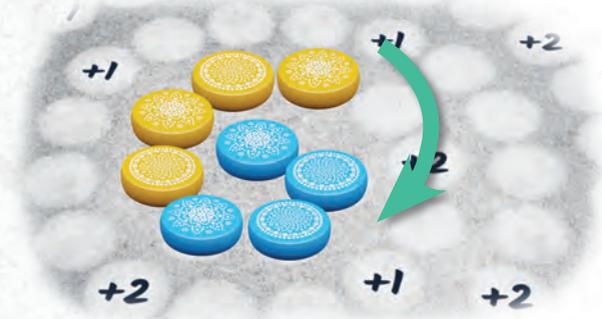
Exemplo:

Vamos pontuar a cor roxa no tabuleiro do jogador do exemplo anterior! Você pontua e recebe o seguinte:

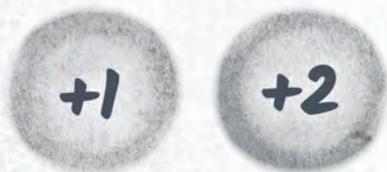
- Pilha 1. 4 Pontos de Vitória (porque você tem pilhas de altura 1, 2, 3 e 4)
- Pilha 4. 4 Pontos de Vitória (a pilha tem 3 de altura)
- Pilha 5. 5 Pontos de Vitória (4 cores diferentes nessa pilha)

Sua pontuação total nesse caso é 13 Pontos de Vitória!

Depois de pontuar, remova todas as Pedras do topo das pilhas pontuadas e coloque-as no tabuleiro de Mandala, começando no primeiro espaço desocupado mais próximo do centro do tabuleiro de Mandala e prosseguindo em sentido horário e de dentro para fora.



Conforme você coloca as Pedras, elas podem tampar espaços com marcações especiais:



Esses são espaços de Pontos de Vitória. Se cobrir um deles, receba imediatamente os Pontos de Vitória indicados.



Se cobrir um espaço mostrando um número de mãos igual ao número de jogadores, o final do jogo é ativado. (Espaços mostrando menos mãos do que o número de jogadores são considerados espaços comuns). Se o tabuleiro de Mandala encher, simplesmente coloque do lado quaisquer Pedras pontuadas excedentes até a partida terminar.

Exemplo (continuação):

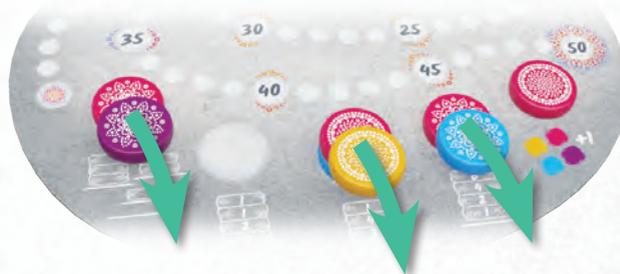


Contabilizados os 13 Pontos de Vitória, você remove a Pedra roxa do topo de cada uma das pilhas que pontuou e coloca-as no tabuleiro de Mandala. Colocando as Pedras uma por uma, sua segunda Pedra cobre o espaço "+2", o que dá a você 2 Pontos de Vitória.

Pontuar quaisquer Pedras de topo

Quando estiver pontuando dessa forma, escolha qualquer quantidade de Pedras do topo das suas pilhas, e ganhe 1 Ponto de Vitória para cada Pedra escolhida. As cores e padrões dessas Pedras não importam. Então, remova cada Pedra escolhida e coloque-as no tabuleiro de Mandala.

Exemplo:



Você decide usar a opção de pontuar **quaisquer** Pedras e escolhe as pilhas com Pedras roxa, amarela e azul no topo. Você ganha 3 Pontos de Vitória e remove as Pedras, deixando você com quatro pilhas que agora tem Pedras vermelhas no topo (o que prepara você para uma pontuação de cor muito mais forte em um turno futuro).

Obs.: Pedras removidas do seu tabuleiro de jogador depois de escolher pontuar quaisquer Pedras do topo são colocadas no tabuleiro de Mandala seguindo as mesmas regras da pontuação de cor.

FIM DA PARTIDA

O jogo termina de uma dessas duas formas:

- se uma Pedra for colocada no tabuleiro de Mandala cobrindo um espaço que mostra um número de mãos igual ao número de jogadores – termine a rodada, garantindo que todos joguem o mesmo número de turnos.
- se um jogador não puder fazer a ação de COLETAR e não for capaz de PONTUAR, **termine o jogo imediatamente!**

Obs.: Para garantir que todos tenham a mesma quantidade de turnos, lembre-se de que o último a jogar é aquele sentado imediatamente à direita do jogador que começou a partida.

Depois do fim da partida, qualquer que seja o modo como terminou, na ordem do jogo, cada jogador revelará suas cartas de Objetivo, **escolherá uma delas** e ganhará o número indicado de Pontos de Vitória se o Objetivo houver sido cumprido.



O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor. Em caso de empate, o jogador que vier antes na ordem do turno ganha.

CRÉDITOS

Design: Filip Głowacz

Desenvolvimento: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Design Gráfico: Zbigniew Umgelter

Regras em Inglês: Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki

DTP do Manual: Agnieszka Kopera

Playtest: Anita Sokołowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Błażej Husarski, Daniel Dubel, Iwona Jaworowska, Jasiak Łuszczki, Jimmy Durden, Kinga Ślusarczyńska, Konrad Sass, Konrad Sulżycki, Krzysztof Jurzysta, Łukasz Juras, Łukasz Włodarczyk, Maria Jóźwik, Mateusz Myrcha, Robert Plesowicz, Weronika Nogaś, Weronika Rędziniak.

A Board&Dice também gostaria de agradecer às seguintes pessoas por seus comentários e apoio inestimáveis:

Ben Seipert, Daryl Andrews, Derek Jonson, Jeremy Salinas, Ken Grazier, Mike Murphy, Scott Morris, Nick Murphy, Steph Hodge, Tommy Aikens, Vince Vergonjeanne.

Board and Dice

Gerente Executivo: Andrei Novac

Gerente de Operações: Aleksandra Menio

Chefe de Marketing: Filip Głowacz

Chefe de Vendas: Ireneusz Huszcza

Direção de Arte: Kuba Polkowski

Líder de Desenvolvimento: Błażej Kubacki

FunBox Editora

Produtor: Felipe Pereira

Tradução: David Lehmann

Design Gráfico: Marcelo Groo

Revisão: Vanessa dos Santos

Importante! Preparamos cada cópia do jogo com muito cuidado. Infelizmente, erros podem acontecer mesmo assim. Portanto, durante a preparação, garanta que não tenha nenhum componente faltando. Isso garantirá que sua experiência não seja prejudicada pela falta de um componente. Se notar que algum componente faltou ou está danificado, entre em contato conosco preenchendo o formulário em <https://funbox.com.br/fale-conosco/>