

FILIP GŁOWACZ
**Kamienna
mandala**
Harmonia

INSTRUKCJA

••• WPROWADZENIE •••

Witajcie w świecie kamiennej mandali, świecie pełnym piękna i spokoju ducha... a także nowych wyzwań! Poznajcie nowe, wyjątkowe białe kamienie, które potrafią zastąpić dowolny kolor i pozwolą wam tworzyć nowe, niesamowite kompozycje oraz wprowadzić do rozgrywki kolejne śmiałe strategie.

••• ELEMENTY GRY •••

- 12 białych kamieni
- 1 instrukcja

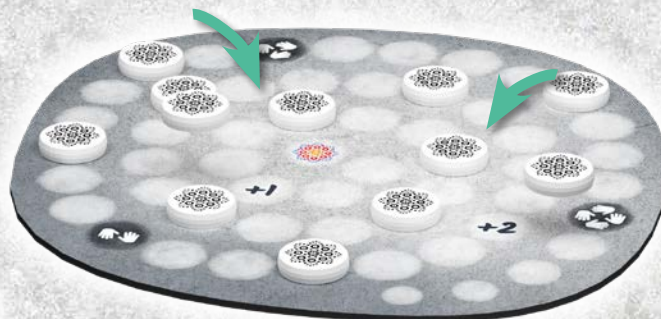


••• ZMIANY W PRZYGOTOWANIU
ROZGRYWKI •••

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami opisanymi w podstawowej wersji gry. Zastosujcie wyłącznie zmianę w poniższym punkcie przygotowania:

**PRZYGOTOWANIE PLANSZY
MANDALI**

Po umieszczeniu na stole planszy mandali rozłóżcie na niej 12 **białych kamieni** – konkretnie przykryjcie nimi pola z oznaczeniami „+1” oraz „+2”.



••• ZMIANY W PRZEBIEGU
ROZGRYWKI •••

Niniejszy dodatek wprowadza niewielkie, acz znaczące zmiany w przebiegu rozgrywki. Gra przebiega zgodnie z normalnymi zasadami z uwzględnieniem wymienionych poniżej modyfikacji.

PUNKTOWANIE

Gdy umieścisz na planszy mandali swoje kamienie wykorzystane w punktowaniu, możesz się zdarzyć, że przykryjesz jedno lub więcej pól, na których znajdują się **białe kamienie**. Weź te białe kamienie i połóż je obok swojej planszy. Następnie (osobno dla każdego ze zdobytych białych kamieni) wybierz, co robisz:

- Możesz go zachować. Jeżeli to uczynisz, postępuj zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie.
- Możesz odrzucić biały kamień do pudełka. W takim przypadku (zgodnie z podstawowymi zasadami) otrzymujesz dodatkowe punkty w liczbie oznaczonej na planszy mandali, na polu, z którego biały kamień został zabrany (czyli 1 albo 2 punkty) – odpowiednio przesunź znacznik punktacji na swojej planszy.

Kiedy zakończysz umieszczanie kolorowych kamieni na planszy mandali, obok twojej planszy może się znajdować 1 lub kilka zachowanych białych kamieni. Kamienie te musisz teraz umieścić **na istniejących już wieżach na swojej planszy**.

Umieszczając białe kamienie na swojej planszy, musisz stosować poniższe zasady:

- **Musisz** umieszczać białe kamienie na istniejących już wieżach.
- **Nie możesz** położyć białego kamienia na pustym polu (czyli stworzyć nowej wieży).
- Wieża nigdy **nie może** składać się z więcej niż 4 kamieni (wliczając w to białe kamienie).
- **Możesz** umieszczać białe kamienie na innych białych kamieniach (takich, które zostały umieszczone wcześniej) – pamiętaj jednak, że opisany przed chwilą limit wysokości wieży nie może zostać przekroczony.

W rzadkim przypadku, jeżeli nie jesteś w stanie dodać białego kamienia w opisany wyżej sposób, to w ogóle nie możesz go zachować (w poprzednim kroku musisz odrzucić go do pudełka i wziąć punkty).

WAŻNE: W podstawowej wersji gry kolejność umieszczania zapunktowanych kamieni na planszy mandali jest całkowicie dowolna. W rozgrywce z dodatkiem zachęcamy, aby w pierwszej kolejności umieszczać na niej zapunktowane białe kamienie – w ten sposób nie powinno dojść do pomieszania kamieni przeznaczonych do punktacji oraz białych kamieni, które zostały na planszy mandali umieszczone w trakcie przygotowania gry (i nie zostały do tej pory przez nikogo zdobyte).

Na potrzeby **punktowania koloru** możesz traktować wierzchnie białe kamienie jako kamienie **dowolnego koloru**. Tym samym, dokonując punktacji koloru, możesz (lecz nie musisz) uwzględnić w tejże punktacji dowolną liczbę wierzchnich białych kamieni na swojej planszy.



Przykład:

Na powyższym przykładzie Ania ma możliwość zapunktowania koloru fioletowego. Ania może (choć nie musi) uwzględnić w niej biały kamień, co pozwoli jej zapunktować aż 4 wieże. Ania może jednak także zapunktować kolor żółty. Wprawdzie posiada w tym kolorze tylko 1 wierzchni kamień, ale jako że białe kamienie mogą przyjmować dowolny kolor, Ania może zapunktować obie wieże (z żółtym i białym kamieniem na wierzchu).

Ania zdecydowała się zapunktować kolor fioletowy i uwzględnić w tej punktacji biały kamień. Otrzymuje następujące punkty:

- Wieża I: 3 PZ (ponieważ posiada wieże o wysokościach 1, 2 oraz 3).
- Wieża III: 4 PZ (ponieważ wysokość tej wieży wynosi 3).
- Wieża IV: 4 PZ (wysokość wieży 3).
- Wieża V: 4 PZ (ponieważ w tej wieży znajdują się kamienie w 3 kolorach).

Łącznie za wieże Ania zdobywa zatem 15 PZ.

Ania zdejmuje ze swych wież wszystkie wierzchnie fioletowe kamienie oraz wykorzystany w punktacji biały kamień. W pierwszej kolejności umieszcza na planszy mandali właśnie biały kamień (jak widać na ilustracji powyżej przy oznaczeniu [1]). Ostatni z umieszczonych kamieni trafia na pole, na którym znajduje się niezdobyty do tej pory biały kamień (oznaczenie [2]). Ania zabiera go i kładzie obok swojej planszy.



Następnie Ania umieszcza właśnie zdobyty biały kamień na wierzchu jednej ze swych wież.

BIAŁE KAMIEŃ I KARTY CELÓW

Na potrzebę realizacji kart celów białe kamienie należy traktować jako **osobny** (piąty) **kolor**! Analogicznie białe kamienie posiadają także **odrębny**, ozdabiający je symbol.



AUTORZY



Projekt gry: Filip Głowacz

Rozwój gry: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Projekt graficzny: Zbigniew Umgelter

Oryginalna instrukcja: Andrei Novac, Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki

DTP oryginalnej instrukcji: Zuzanna Kołakowska

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja: Bartosz Chlebicki

DTP: Łukasz Kempniński

Board&Dice

Kierownik wykonawczy: Andrei Novac

Kierowniczka operacyjna: Aleksandra Menio

Marketing: Filip Głowacz

Sprzedaż: Ireneusz Huszcza

Kierownictwo artystyczne: Kuba Polkowski

Rozwój: Błażej Kubacki

Wydawnictwo Board&Dice pragnie także podziękować następującym osobom za nieocenioną pomoc i wsparcie:

Bartosz Bajda, Daniel Dubel, Iwona Jaworowska, Janusz Smoła, Kinga Agnik, Konrad Sulżycki, Maria Józwik, Mateusz Myrcha, Michał 'Killjoy' Cieślowski, Sebastian Borowczyk, Weronika Nogaś, Youry Ivanov, Kaleb Åhlfors, Alexa Åhlfors, Isac Åhlfors, Chaylee Åhlfors, Ben Seipert, Adam Hehl oraz planszówkowej grupie na Game Grid (Lehi, UT).

© 2022 Board & Dice. All rights reserved.

© 2022 Lucrum Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

