

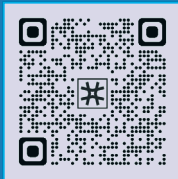


Claude Leroy



cosmoludo™

Tom Delahaye



FORUM - BGG



MANA™



cosmoludo™

MANA

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

Un plateau de jeu comportant 6 x 6 cases :
12 «simple», 12 «double», 12 «triple».



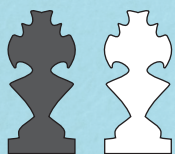
simple
12x



double
12x



triple
12x



1 Daimio noir
1 Daimio blanc



5 Ronins noirs
5 Ronins blancs



1 «oiseau-Mana»

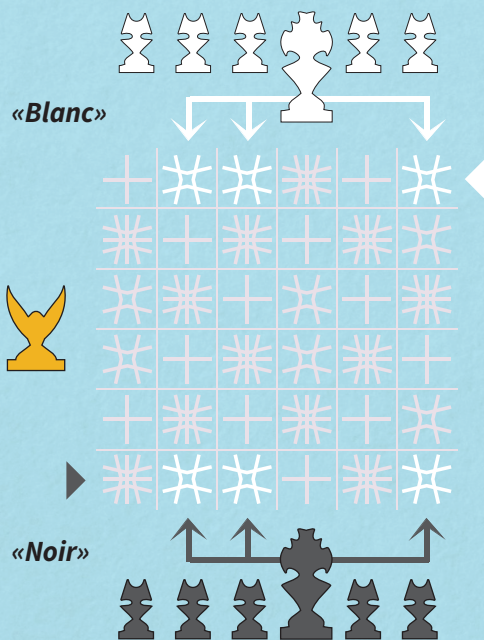
BUT DU JEU

Capturer le Daimio de l'adversaire.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur, ensuite le joueur avec les pièces noires oriente le plateau de façon à avoir une case triple à sa gauche. Le joueur avec les pièces blanches s'installe en face du joueur «Noir», il doit donc avoir une case de valeur double à sa gauche.

Les deux joueurs positionnent leurs 6 pièces sur les 6 cases de la première rangée de symboles devant eux. Le Daimio doit obligatoirement être placé sur une case double.



L'oiseau-Mana reste à l'extérieur du plateau lors de la mise en place (il entrera en jeu dès le premier coup joué).

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur avec les pièces noires joue en premier.

Chacun déplace à tour de rôle une pièce (Ronin ou Daimio) vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. On peut tourner à angle droit, de manière orthogonale uniquement, **jamais en diagonale**.

DÉPLACEMENTS DES PIÈCES

Les Daimios et les Ronins se déplacent en fonction de la case qu'ils occupent :

- Obligatoirement de **3 cases** si la case de départ est triple.
- Obligatoirement de **2 cases** si la case de départ est double.
- Obligatoirement de **1 case** si la case de départ est simple.

Une pièce ne peut ni passer par-dessus une autre pièce, ni passer 2 fois par la même case lors d'un même coup.

On ne peut accéder à une case occupée qu'en fin de mouvement, seulement si celle-ci est occupée par une pièce adverse. Dans ce cas, la pièce adverse est capturée (si la pièce capturée est un Daimio, celui qui l'a capturé gagne la partie). Tout Ronin capturé sort du plateau.

Les Daimios se déplacent et capturent comme les Ronins.

Dès qu'un joueur a bougé une de ses pièces, il fait s'envoler l'oiseau-Mana qui doit obligatoirement être posé sur une case libre avec le même symbole (simple, double ou triple) que celui de la case sur laquelle la pièce vient d'être déplacée.

Le joueur adverse doit jouer son coup suivant avec une de ses pièces occupant une case avec le même symbole que celui de la case occupée par l'oiseau-Mana, et ainsi de suite à chaque tour.

Si un joueur n'occupe aucune case désignée par l'oiseau-Mana :

- Soit il déplace n'importe quel Ronin ou Daimio de sa couleur, en se conformant au symbole de la case de départ de la pièce choisie et déplace ensuite l'oiseau-Mana sur une autre case du même type.

- Soit il réintroduit sur n'importe quelle case vide du plateau un de ses Ronins déjà capturé. Cette réintroduction compte comme un coup. L'oiseau-Mana sera alors déplacé sur une case de même symbole que celui de la case sur laquelle son Ronin vient d'être posé.

Si un joueur ne peut déplacer aucune de ses pièces parce qu'elles sont bloquées par d'autres :

Dans ce cas, la situation profite à son adversaire, qui peut rejouer immédiatement avec n'importe laquelle de ses pièces, quelle que soit la case qu'elle occupe **ou** réintroduire un Ronin déjà capturé.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand un joueur réussit à capturer le Daimio adverse avec l'une de ses pièces (Ronin ou Daimio).

VARIANTE POUR JOUEURS AVANCÉS

Au début de la partie, les joueurs pourront librement disposer leurs 6 pièces sur 6 cases des deux premières rangées du plateau devant eux.

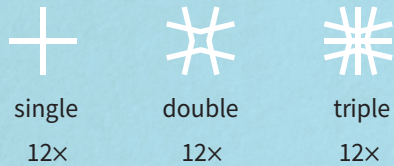
MANA

(2 players, from 8 years old)



COMPONENTS

A 6 × 6 squared board with single, double and triple symbols.

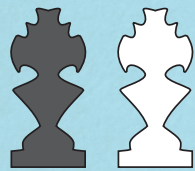


single
12×

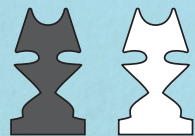
double
12×

triple
12×

1 black Daïmio
1 white Daïmio



5 black Rônins
5 white Rônins



1 Mana-bird

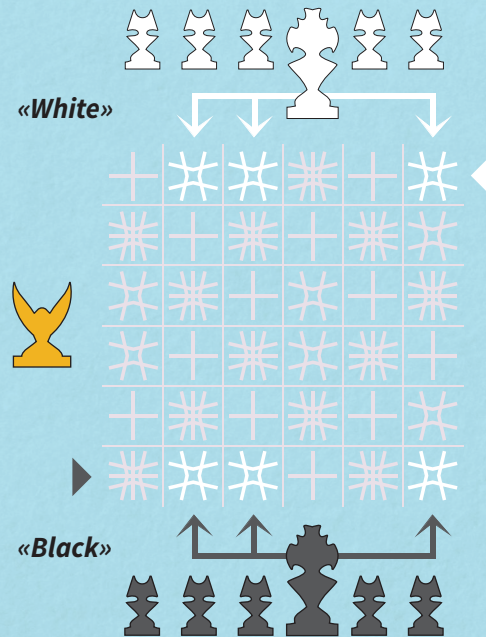


GOAL OF THE GAME

To capture the opponent's Daïmio.

SET UP

Each player chooses a colour. The player with the black pieces must have a triple symbol on their bottom left. Therefore, the player with the white pieces must have a square with a double symbol on their bottom left. Then both players place the 6 pieces of their color on the **first row** in front of them (Daïmios must be placed on a square with a double symbol).



At this point, the «Mana-bird» stays out of the board.

HOW TO PLAY

Players take turns by moving their pieces forward, backwards and sideways (**but never diagonally**). The pieces can change direction when moved, but only at right angles.

MOVES OF THE PIECES

The moves of the Rônins and the Daïmios are defined by the starting square of the piece.

- A piece starting from a square with a single symbol must move by **1 square**.
- A piece starting from a square with a double symbol must move by **2 squares**.
- A piece starting from a square with a triple symbol must move by **3 squares**.

Pieces cannot jump over any other piece or go twice through the same square within the same move.

Your move may end on a square held by one of your opponent's pieces.

In this case, you have to catch it:

If the captured piece is a Daïmio, you win the game.

If the captured piece is a Rônin, it is removed from the board.

Note that the Daïmio, as well as the Rônins, can capture the opponent's Daïmio or Rônins.

The role of the Mana-bird:

As soon as a player moves their piece, the Mana-bird flies away to any empty square with the same symbol (single, double or triple) as the square that the piece has just moved to.

Then the other player is obliged to move a piece (Daïmio or Rônin) from a square with the same symbol as the one housing the Mana-bird.

The Mana-bird must always move to a square with the same symbol as the square occupied by the last moved piece.

If a player's piece does not stand on a square designated by the Mana-bird, two possibilities are offered:

a) They move any of their pieces according to the symbol of the square that this piece occupies.

OR

b) They reintroduce a Rônin that has been captured by the opponent on any empty square.

In either case, the Mana-bird will be moved to any square bearing the same symbol as the square that the piece has just been moved or reintroduced to.

What happens if a player cannot move because their pieces are blocked by other pieces ?

In such case, this player skips their turn as they cannot move.

The other player can play again immediately, moving any of their pieces, regardless of the symbol of the square that the Mana-bird is standing on. Or, this player may reintroduce one of their captured Rônin(s).

END OF THE GAME

The game is over as soon as one of the players has captured the opponent's Daïmio.

ALTERNATIVE FOR ADVANCED PLAYERS

At the beginning of the game, advanced players may place their 6 pieces on any of the 6 squares of their first two rows.

MANA

(2 Spieler, ab 8 Jahren)



SPIELMATERIAL

Ein Spielbrett mit 6 x 6 Feldern:
12 Einer-Felder, 12 Zweier-Felder, 12 Dreier-Felder.



Einer
12x

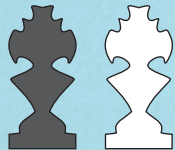


Zweier
12x

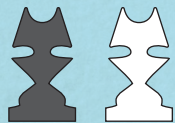


Dreier
12x

1 schwarzer Daimyō
1 weißer Daimyō



5 schwarze Rōnin
5 weiße Rōnin



1 Mana-Vogel

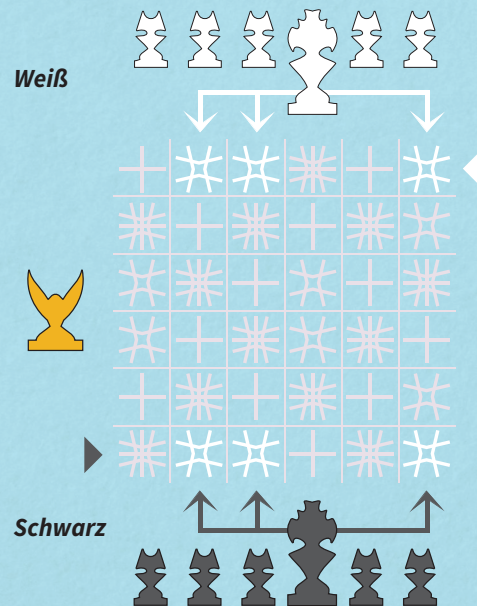


SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Danach stellt der Spieler mit den schwarzen Spielfiguren das Spielbrett so auf, dass er ein Dreier-Feld zu seiner Linken hat.

Der Spieler mit den weißen Spielfiguren setzt sich gegenüber, er hat ein doppeltes Feld auf seiner linken Seite.

Die zwei Spieler setzen ihre 6 Spielfiguren auf die 6 Felder der ersten Reihe des Spielbretts vor ihnen, der Daimyō muss auf ein Zweier-Feld gestellt werden.



Der Mana-Vogel bleibt vorerst neben dem Spielbrett.

SPIELZIEL

Durch cleveres Bewegen oder Einsetzen seiner Figuren den gegnerischen Daimyō gefangen zu nehmen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler kann abwechselnd eine Spielfigur (Rōnin oder Daimyō) vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts bewegen. Dabei darf auch die Richtung geändert werden, allerdings nur im rechten Winkel, nicht diagonal.

Jede Spielfigur (Daimyō oder Rōnin), die auf einem Dreier-Feld steht, muss drei Felder weitergehen, eine Spielfigur auf einem Zweier-Feld geht zwei Felder, und eine Spielfigur auf einem Einer-Feld muss ein Feld bewegt werden.

Es darf nicht über eine andere Spielfigur gesprungen oder innerhalb eines Zuges zweimal über das gleiche Feld gezogen werden.

Der eigene Zug kann jedoch auf einem Feld enden, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, damit wird diese gefangen. Wenn es sich bei der gefangenen Figur um den gegnerischen Daimyō handelt, ist das Spiel sofort beendet und der Spieler hat das Spiel gewonnen.

Wenn hingegen ein Rōnin gefangen wird, wird dieser vom Spielfeld entfernt.

Die Daimyōs sowie die Rōnin können sich auf gleiche Weise bewegen und sich gegenseitig erobern.

Sobald ein Spieler einen seiner Steine bewegt hat, muss der Mana-Vogel auf ein leeres Feld des gleichen Typs (einfach, doppelt, dreifach) gestellt werden, wie das Feld, auf das gerade gesetzt wurde.

Der Gegner muss dann eine Figur (Daimyō oder Rōnin) bewegen, die auf dem Feld mit dem gleichen Symbol steht wie dasjenige, auf dem der Mana-Vogel steht.

Falls ein Spieler keine Figur hat, die auf dem vom Mana-Vogel vorgegebenen Typ von Feld steht, gibt es für diesen Spieler zwei Möglichkeiten:

a) Er bewegt eine beliebige Figur

oder

b) Er platziert einen gefangenen Rōnin seiner Farbe auf ein beliebiges leeres Feld

In beiden Fällen wird der Mana-Vogel auf ein Feld des gleichen Typs bewegt, wie jenes auf das gerade gezogen oder auf dem der Rōnin platziert wurde.

Falls ein Spieler keine seiner Figuren bewegen kann, weil sie von anderen Figuren blockiert sind, gibt es für seinen Gegner zwei Möglichkeiten:

a) Der Gegner macht einen weiteren Zug mit einer beliebigen Figur

oder

b) Der Gegner platziert einen gefangenen Rōnin seiner Farbe auf ein beliebiges leeres Feld

SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler den gegnerischen Daimyō gefangen hat.

SPIELVARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER

Zu Spielbeginn können erfahrene Spieler ihre 6 Spielfiguren auf ein beliebiges der 6 Felder ihrer beiden ersten Reihen setzen.

MANA

(2 spelers, vanaf 8 jaar oud)



MATERIAAL

Een speelbord van 6 × 6 vakken:
12 «enkele», 12 «dubbele» en 12 «driedubbele»



enkele
12x

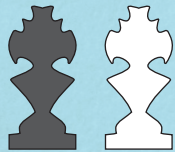


dubbele
12x



driedubbele
12x

1 zwarte «Daïmio»
1 witte «Daïmio»



5 zwarte «Rônins»
5 witte «Rônins»



1 «Mana-vogel»



DOEL VAN HET SPEL

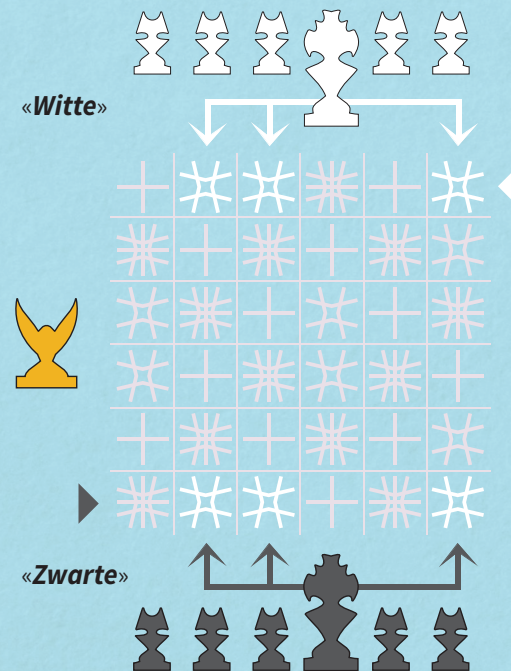
De Daïmio van de tegenstander te vangen.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur. Vervolgens zet de speler met de zwarte stukken het bord op zo'n manier dat hij een driedubbel vak op zijn linkerkant heeft.

De speler met de witte stukken zet zich recht over de « zwarte » speler, hij moet dus een vak met dubbele waarde op zijn linkerkant hebben.

De twee spelers plaatsen hun 6 stukken op de 6 vakken van de eerste rij met symbolen voor hun. De Daïmio moet verplicht op een dubbel vak geplaatst worden.



De Mana-vogel blijft buiten het speelbord staan tijdens het plaatsen van de stukken (hij komt in het spel bij de eerste gespeelde zet).

VERLOOP VAN HET SPEL

De speler met de zwarte pionnen begint.

Ieder verplaatst om beurt een stuk (Rônin of Daïmio) naar voor, naar achter, naar links of naar rechts. Men mag slechts in rechte hoek bewegen op orthogonale wijze. Nooit diagonaal.

VERPLAATSINGEN

De verplaatsingen van de Daïmio en de Rônins gebeuren in functie van het vak waarop ze zich bevinden :

-Verplicht **3 vakken** indien het startvak driedubbel is.

- Verplicht **2 vakken** indien het startvak dubbel is.

- Verplicht **1 vak** indien het startvak enkel is.

Een stuk mag niet over een ander stuk springen en ook niet 2 maal op hetzelfde vak gaan tijdens éénzelfde beurt.

Men mag enkel op een bezet vak gaan staan op het einde van een verplaatsing, dit enkel wanneer het vak bezet is door een stuk van de tegenspeler. In dit geval is het stuk van de tegenspeler gevangen (als het gevangen stuk een Daïmio is, wint de speler die het gevangen heeft het spel). Elke gevangen genomen Rônin gaat uit het spel.

De Daïmio's verplaatsen zich en vangen zoals de Rônins.

Zodra een speler één van zijn stukken verplaatst doet hij de Mana-vogel wegvliegen. Deze moet verplicht op een leeg vak gaan staan met hetzelfde symbool (enkel, dubbel of driedubbel)

als het vak waarop het gespeelde stuk werd geplaatst.

De tegenspeler moet zijn volgende zet spelen met één van zijn stukken dat op een vak staat met hetzelfde symbool als dat waarop de Mana-vogel staat...en zo verder bij elke beurt.

Indien de speler geen enkel door de Mana-vogel aangewezen vak bezet :

Ofwel verplaatst hij gelijk welke Rônin of Daïmio van zijn kleur in overeenstemming met het symbool van het startvak van het gekozen stuk en verplaatst vervolgens de Mana-vogel op een ander vak van hetzelfde type.

Ofwel voert hij opnieuw een door de tegenstander gevangen Rônin in deze herinvoering telt voor een zet.

De Mana-vogel zal verplaatst worden naar een vak met hetzelfde symbool als dat van het vak waar de Rônin op geplaatst werd.

Indien een speler geen enkel van zijn stukken kan verplaatsen :

In dit geval valt die situatie in het voordeel van zijn tegenspeler uit, deze mag onmiddellijk opnieuw spelen met gelijk welk van zijn stukken, om het even welk vak dit bezet of een reeds gevangen Rônin herinvoeren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler erin slaagt een Daïmio van zijn tegenstander te vangen met één van zijn stukken (Rônin of Daïmio).

MANA

(2 giocatori, da 8 anni)



MATERIALE

Un tabellone con 36 caselle 6 x 6:
12 «singole», 12 «doppie», 12 «triple».



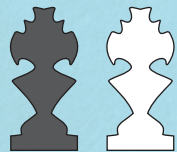
singole
12x



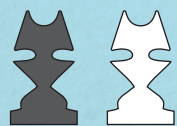
doppie
12x



triple
12x



1 «Daïmio» nero
1 «Daïmio» bianco



5 «Rônin» neri
5 «Rônin» bianchi



1 «Uccello-Mana»

SCOPO DEL GIOCO

Catturare il Daïmio dell'avversario.

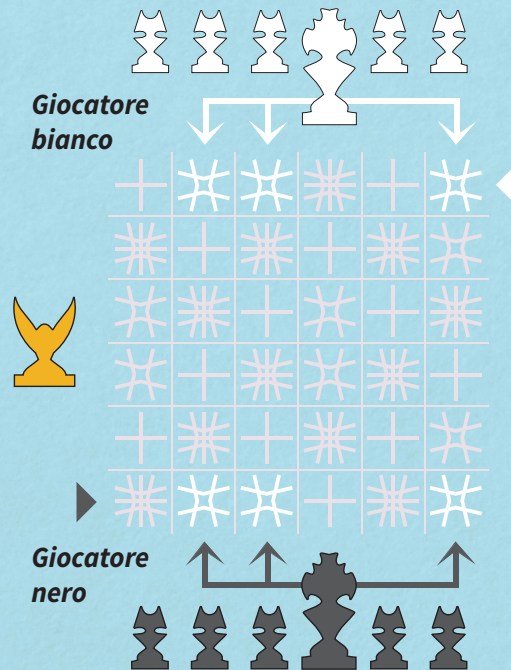
POSIZIONAMENTO INIZIALE

Il giocatori scelgono il loro colore.

Il giocatore con i pezzi neri dispone il tabellone in modo da avere una casella tripla sulla sua sinistra.

Il giocatore con i pezzi bianchi si mette dalla parte opposta del tabellone, deve avere una casella doppia alla sulla sinistra.

Entrambi i giocatori posizionano le loro 6 pedine (5 Rônin e 1 Daïmio) sulle 6 caselle della prima riga di fronte a loro, Daïmio occupano obbligatoriamente una casella doppia.



L'Uccello-Mana rimane fuori dal tabellone durante il posizionamento iniziale (entrerà in gioco non appena verrà giocato il primo turno).

SPOSTAMENTI

Il giocatore con i pezzi neri inizia.

Ogni giocatore sposta a turno una pedina (Rônin o Daïmio), in avanti, indietro, a sinistra o a destra. **Mai in diagonale**

E possibile girare ma solo in modo ortogonale ad angolo retto.

SPOSTAMENTI

Gli spostamenti dei Rônin e del Daïmio corrispondono al valore delle caselle che occupano.

- Obbligatoriamente di **3 caselle** se la casella di partenza ha valore 3.

- Obbligatoriamente di **2 caselle** se la casella di partenza ha valore 2.

- Obbligatoriamente di **1 casella** se la casella di partenza ha valore 1.

Una pedina non può scavalcare una casella occupata, né passare due volte sulla stessa casella durante lo stesso turno.

È possibile accedere a una casella occupata soltanto alla fine di una mossa per catturare una pedina dell'avversario.

- Se la pedina catturata è il Daïmio dell'avversario, la partita è finita.

- Se la pedina catturata è un Rônin, quest'ultimo deve uscire dal tabellone.

Nota bene: il Daïmio si sposta e cattura come un Rônin.

IL RUOLO DELL'UCCELLO-MANA

Non appena un giocatore ha spostato la sua pedina su una casella, l'Uccello-Mana vola via ed è piazzato su una casella libera dello stesso valore (singolo, doppio o triplo).

L'avversario dovrà giocare una sua pedina che occupa una casella dello stesso valore di quella occupata dall'Uccello-Mana... e così via.

Se un giocatore non occupa alcuna casella dello stesso valore di quello indicato dall'Uccello-Mana, il giocatore ha due possibilità :

a) Può muovere qualsiasi delle sue pedine in base al simbolo della casella che la pedina sta occupando.

b) Può reintrodurre su qualsiasi casella vuota uno dei suoi Rônin previamente catturati.

In ogni caso, l'Uccello-Mana dovrà essere spostato su una casella qualsiasi che abbia lo stesso simbolo della casella sulla quale la pedina è stata spostata o reintrodotta.

Se un giocatore non può spostarsi perché lo spostamento di tutte le sue pedine è bloccato :

In questo caso, l'ultimo giocatore che ha spostato l'Uccello-Mana può rigiocare immediatamente qualsiasi delle sue pedine in base al simbolo della casella che la pedina sta occupando oppure reintrodurre un Rônin già catturato.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce quando una pedina, Rônin o Daïmio, riesce a catturare il Daïmio dell'avversario.

VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI

All'inizio del gioco, i giocatori esperti potranno disporre liberamente i loro 6 pezzi su 6 caselle delle due prime righe.

MANA

(2 jugadores, 8 años y más)



COMPONENTES

Un tablero con 6 x 6 casillas: 12 casillas "simples", 12 casillas "dobles" y 12 casillas "triples".



simple
12x

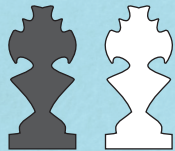


doble
12x

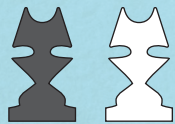


triple
12x

1 "Daïmio" negro
1 "Daïmio" blanco



5 "Rônins" negro
5 "Rônins" blanco



1 "pájaro-Mana"



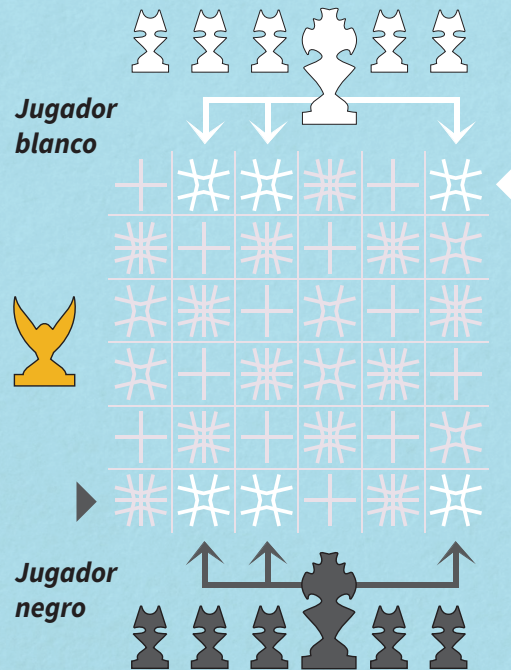
OBJETIVO DEL JUEGO

Capturar el Daïmio del adversario.

INICIO

Cada jugador escoge un color ("negro" o "blanco"). El jugador que escoge las fichas de color negro debe orientar el tablero de manera a tener una casilla triple a su izquierda. El jugador que escoge las fichas blancas debe sentarse al frente del jugador que juega con las fichas negras de manera a tener una casilla doble a su izquierda.

Los dos jugadores posicionan sus 6 piezas en las 6 casillas de la primera fila de símbolos que tienen delante. La ficha Daïmio debe estar posicionada obligatoriamente en una de las casillas dobles.



La ficha "pájaro-Mana" se deja fuera del tablero al inicio del juego (esta ficha se utiliza a partir del primer tiro jugado).

CÓMO JUGAR

El jugador que juega con las fichas de color negro empieza el juego. Cada jugador, por turnos, mueve una ficha (Daïmio o Rônin) en cualquier dirección (adelante, atrás, izquierda o derecha) pero **nunca en diagonal**.

MOVIMIENTOS

Los movimientos de las fichas están definidos por la casilla que ocupan :

- Obligatoriamente de **3 casillas** si la casilla de inicio es "triple".

- Obligatoriamente de **2 casillas** si la casilla de inicio es "doble".

- Obligatoriamente de **1 casilla** si la casilla de inicio es "simple".

Una ficha no puede pasar ni sobre otra ficha, ni pasar dos veces por la misma casilla en un mismo movimiento.

Solo se puede acceder a una casilla ocupada al final del turno si la casilla esta ocupada por una ficha adversa. En este caso, la ficha rival será capturada. Si la ficha capturada es un Rônin, la ficha se retira del tablero. Si la ficha capturada es un Daïmio el jugador que la captura gana la partida. Los Daïmios y los Rônins se desplazan y se capturan de la misma manera.

Cuando uno de los jugadores mueve una de sus fichas, el "pájaro-Mana" debe volar hacia una casilla libre del mismo símbolo (simple, doble o triple) que la de la casilla donde la ficha jugada a sido desplazada. Luego, el adversario debe jugar una de sus fichas que ocupa una de las casillas con el mismo símbolo que la casilla ocupada por el pájaro-Mana... y así sucesivamente a cada turno.

Si uno de los dos jugadores no ocupa ninguna casilla con el símbolo de la casilla ocupada por el pájaro-Mana : dos posibilidades :

a) El jugador puede mover cualquier Daïmio o Rônin de su color conformándose al símbolo de la casilla de salida y mueve el pájaro-Mana en consecuencia.

b) El jugador reincorpora uno de los Rônins capturados por el jugador adverso en una de las casillas vacías del tablero: esta restitución cuenta como un movimiento.

El pájaro-Mana se desplazará sobre una casilla con el mismo símbolo que la casilla sobre la cual se introdujo el Rônin.

Si uno de los jugadores no puede desplazar ninguna de sus fichas porque están bloqueadas por las otras :

En este caso, la situación será aprovechada por su adversario para jugar inmediatamente con cualquiera de sus fichas sin importar la casilla que ocupan o para reincorporar en el tablero uno de sus Rônins capturados.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando uno de los jugadores captura el Daïmio del adversario con una de sus fichas (Daïmio o Rônins).

VARIACIÓN PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Al principio del juego, los jugadores pueden instalar sus 6 fichas sobre 6 casillas de las dos primeras filas del tablero.

MANA

(2 jogadores, 8 anos ou mais)



COMPONENTES

Tabuleiro com 36 casas com símbolos simples, duplos e triplos.



simples
12x

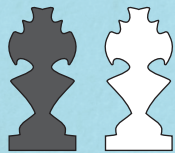


duplos
12x

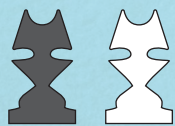


triplos
12x

1 Daímio preto
1 Daímio branco



5 Rônins pretos
5 Rônins brancos



1 pássaro-Mana



OBJECTIVO DO JOGO

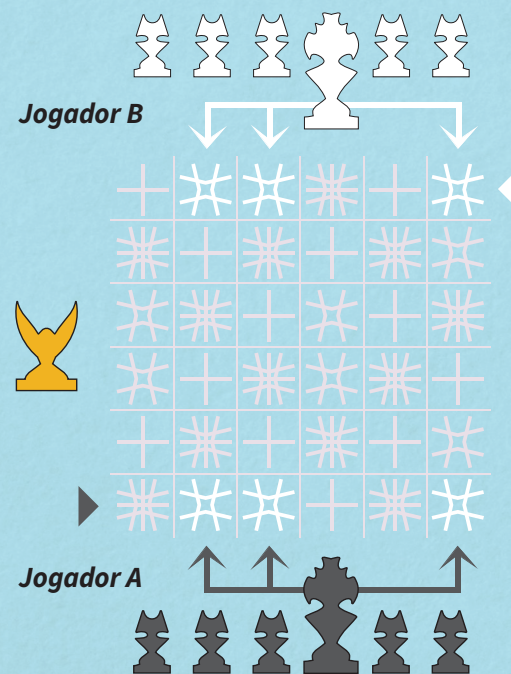
Capturar o Daímio do adversário.

PREPARAÇÃO

Cada jogador seleciona uma cor. «Jogador A» pega as 6 peças pretas e posiciona-as na primeira linha do tabuleiro que apresenta uma casa com um símbolo triplo no seu canto esquerdo. O Daímio deve ser posicionado em uma das casas com um símbolo duplo.

«Jogador B» posiciona suas 6 peças brancas na linha final oposta do tabuleiro, que possui um símbolo duplo no seu canto esquerdo.

O daímio deve ser posicionado em qualquer uma das casas com um símbolo duplo.



Neste ponto, o pássaro-Mana fica fora do tabuleiro.

COMO JOGAR

Os jogadores executam rodadas movendo suas peças para frente, para trás e lado a lado (mas **nunca na diagonal**). As peças podem mudar de direção quando movidas, mas apenas em ângulos à direita.

Movimentos dos Rônins e Daímios

Os movimentos dos Rônins e Daímios são definidos pela casa de início da peça.

- Uma peça iniciando a partir de uma casa com um símbolo simple deve mover por **1 casa**.

- Uma peça iniciando a partir de uma casa com um símbolo duplo deve mover por **2 casas**.

- Uma casa iniciando a partir de uma casa com um símbolo triplo deve mover por **3 casas**.

Peças não podem pular outra peça ou avançar duas vezes sob a mesma casa no mesmo movimento.

Seu movimento deve terminar em uma casa habitada por uma das peças dos seus oponentes.

Neste caso, você tem que capturá-la :

Se a peça capturada é um Daímio, você ganha o jogo. Se a peça capturada é um a Rônin, ela é removida do tabuleiro. Observe que o Daímio, e também os Rônins, podem capturar o Daímio ou Rônins do oponente.

O papel do pássaro-Mana

No momento em que os jogadores movem suas peças, o pássaro-Mana voa para qualquer casa vazia com o mesmo símbolo (simple, duplo or triplo) da casa que a peça acabou de mover para. Então, o outro jogador é obrigado a mover a peça (Daímio or Rônin) de uma casa com o mesmo símbolo que a que o pássaro-Mana está posicionado.

O pássaro-Mana deve sempre mover para uma casa com o mesmo símbolo que a casa ocupada pela última peça movida.

Se uma peça de um jogador não posiciona-se em uma casa designada pelo pássaro-Mana, duas possibilidades são apresentadas :

a) Eles movem qualquer uma de suas peças de acordo com o símbolo da casa que a peça ocupa.

b) Eles reintroduzem um Rônin que foi capturado por um oponente em qualquer casa vazia.

O pássaro-Mana será então movido para um quadrado com o mesmo símbolo do quadrado no qual seu Rônin veio de ser colocado.

O que acontece se um jogador não pode mover porque suas peças estão bloqueadas por outras peças :

Neste caso, esse jogador passará sua vez já que não pode mover.

O outro jogador poderá jogar novamente imediatamente, movendo qualquer uma de suas peças, independente do símbolo da casa que o pássaro-Mana está posicionado.

Ou, esse jogador deve reintroduzir um do(s) Rônin(s) capturados.

FINAL DE JOGO

O jogo é encerrado no momento em que um dos jogadores captura o Daímio do oponente.

ALTERNATIVA PARA JOGADORES AVANÇADOS

No início do jogo, os jogadores avançados devem posicionar 6 peças em qualquer uma das 6 casas das duas primeiras linhas.

MANA

(2 zawodników, od 8 lat)



ZAWARTOŚĆ

Plansza o wymiarach 6 x 6 pól, na których znajdują się pojedyncze, podwójne i potrójne symbole:



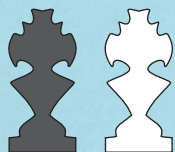
12 x pojedynczych symboli

12 x podwójnych symboli

12 x potrójnych symboli

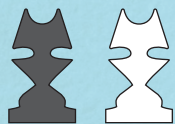
Czarny pionek dajmio

Biały pionek dajmio



5 czarnych pionków roninów

5 białych pionków roninów



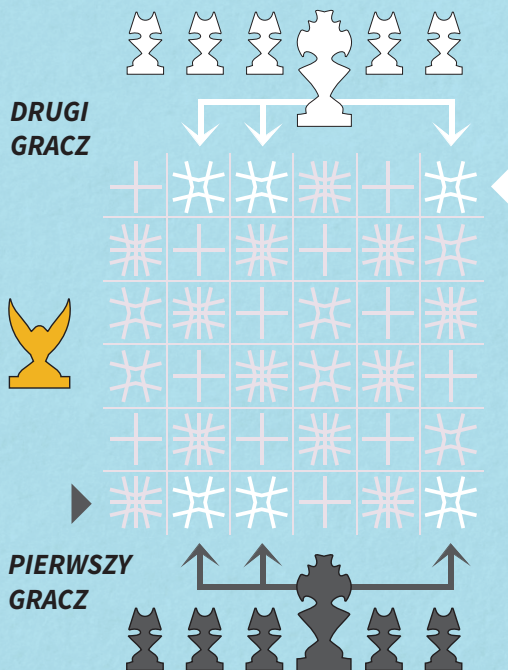
Pionek ptaka Mana



PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz bierze 6 pionków tego samego koloru (czarnego albo białego). Grę rozpoczyna gracz z czarnymi pionkami. Planszę należy umieścić tak, aby z perspektywy pierwszego gracza w lewym, dolnym rogu znajdowało się pole z potrójnym symbolem. Pierwszy

gracz umieszcza 6 czarnych pionków na polach w pierwszym rzędzie na planszy (rozpoczynającym się od pola z potrójnym symbolem). Pionek dajmio należy umieścić na 1 z 3 pól z podwójnym symbolem. Drugi gracz umieszcza 6 białych pionków na polach w rzędzie po przeciwnej stronie planszy (z jego perspektywy rozpoczynającym się od pola z podwójnym symbolem). Pionek dajmio należy umieścić na 1 z 3 pól z podwójnym symbolem.



Na tym etapie pionek ptaka Mana pozostaje poza planszą.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze na zmianę rozgrywają tury. W swojej turze gracz wykonuje 1 ruch pionkiem w swoim kolorze o liczbę pól wskazaną przez symbol na polu, z którego rozpoczyna ruch. Pionkami można poruszać do przodu, do tyłu, w lewo albo w prawo (**ale nigdy po skosie**). Kierunek można zmienić w trakcie ruchu, ale jedynie pod kątem prostym.

PORUSZANIE PIONKAMI

Gracz porusza pionkiem o tyle pól, ile wskazuje symbol na polu, na którym ten pionek się znajduje, gdy zaczyna swój ruch.

- Pionek zaczynający ruch z pola z pojedynczym symbolem porusza się o **1 pole**.
- Pionek zaczynający ruch z pola z podwójnym symbolem porusza się o **2 pola**.
- Pionek zaczynający ruch z pola z potrójnym symbolem porusza się o **3 pola**.

Pionkiem nie można poruszyć przez pole, na którym znajduje się inny pionek albo pionek ptaka Mana, ani dwukrotnie poruszyć nim na to samo pole w trakcie 1 ruchu.

Ruch może zakończyć się na polu, na którym stoi pionek przeciwnika.

W takim wypadku musisz go pochwycić.

Jeśli graczowi udało się pochwycić pionek dajmio, wygrywa rozgrywkę.

Jeśli graczowi udało się pochwycić pionek ronina, zdejmuje go z planszy.

Uwaga! Zarówno pionki dajmio, jak i pionki roninów mogą pochwycić pionki dajmio i pionki roninów przeciwnika.

DZIAŁANIE PTAKA MANA

Gdy tylko gracz poruszy pionkiem, przestawia ptaka Mana na dowolne niezajęte pole z takim samym symbolem (pojedynczym, podwójnym albo potrójnym), jaki znajduje się na polu, na którym ten pionek skończył swój ruch.

Drugi gracz musi poruszyć swoim pionkiem (dajmio albo ronina) stojącym na polu z takim samym symbolem jak ten na polu, na którym stoi pionek ptaka Mana. Ptak Mana zawsze zostaje przestawiony na pole z takim samym symbolem jak symbol na polu zajmowanym przez pionek, który właśnie zakończył swój ruch.

Jeśli żaden z pionków gracza nie zajmuje pola z symbolem wskazanym przez pionek ptaka Mana, gracz może wybrać 1 z 2 opcji:

- Poruszyć dowolnym ze swoich pionków o liczbę pól wskazaną przez symbol na polu, na którym ten pionek stoi.

ALBO

- Przywrócić do gry schwytyany przez przeciwnika pionek ronina i umieścić go na dowolnym niezajętym polu.

W obu przypadkach pionek ptaka Mana zostaje przestawiony na pole z takim samym symbolem, jaki znajduje się na polu, na które został poruszony pionek albo na którym został umieszczony pionek ronina.

Co dzieje się w przypadku, gdy gracz nie może wykonać ruchu, bo jego pionki są zablokowane przez inne pionki?

W takim przypadku gracz nie wykonuje ruchu, a jego tura zostaje pominięta.

Drugi gracz może natychmiast wykonać kolejny ruch i poruszyć dowolnym ze swoich pionków, niezależnie od symbolu na polu, na którym stoi pionek ptaka Mana. Zamiast wykonywać ruch może przywrócić do gry 1 ze swoich pochwycionych pionków roninów.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy 1 z graczy pochwyci pionek dajmio przeciwnika.

WARIANT

Na początku rozgrywki zaawansowani gracze mogą rozmieścić pionki na dowolnych polach pierwszych 2 rzędów po swojej stronie planszy.

MANA

(2 hráči, od 8 let)



HERNÍ MATERIÁL

Herní plán s 6x6 čtvercovými poli se symboly „jednou“, „dvakrát“ a „tříkrát“.



jednou
12x



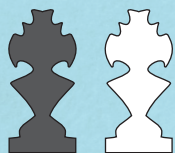
dvakrát
12x



tříkrát
12x

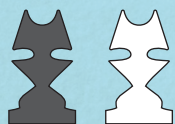
1 černý daimjó

1 bílý daimjó



5 černých róninů

5 bílých róninů



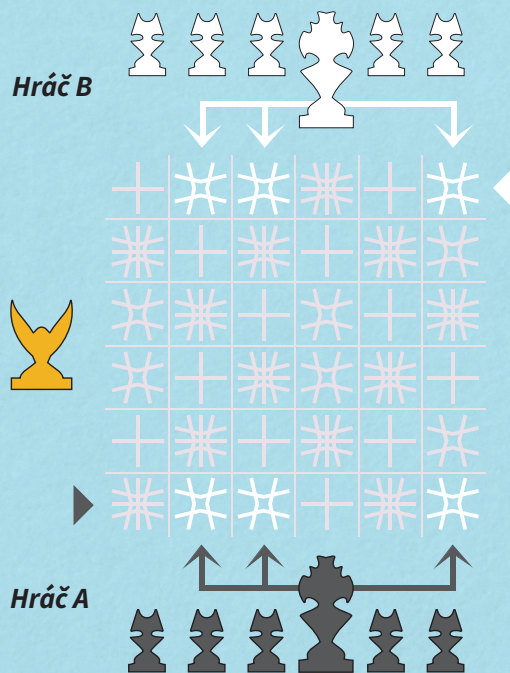
1 pták „Mana“



PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere barvu. Hráč A si vezme 6 černých figurek a postaví je do první řady na herním plánu, která má symbol „tříkrát“ vlevo dole. Daimjó musí být umístěn na jedno z polí se symbolem „dvakrát“.

Hráč B si vezme 6 bílých figurek a postaví je do první řady na opačné straně herního plánu, která má symbol „dvakrát“ vlevo dole. Daimjó musí být umístěn na jedno z polí se symbolem „dvakrát“.



V tuto chvíli se „Mana“ nachází mimo herní plán.

PRŮBĚH HRY

Hráči odehrávají své tahy, v nichž pohybují svými figurkami vpřed, zpět nebo do strany (**ale nikdy ne úhlopříčně**). Figurka může při pohybu měnit směr, ale pouze v pravém úhlu.

POHYB FIGUREK

Pohyby róninů a daimjů jsou určeny výchozím polem dané figurky.

• Figurka na poli se symbolem „jednou“ se musí pohnout o **1 pole**.

• Figurka na poli se symbolem „dvakrát“ se musí pohnout o **2 pole**.

• Figurka na poli se symbolem „tříkrát“ se musí pohnout o **3 pole**.

Figurka nemůže přeskakovat jiné figurky nebo v rámci jednoho pohybu projít dvakrát přes stejné pole.

Váš pohyb může skončit na poli, kde se nachází soupeřova figurka.

V takovém případě ji musíte zajmout:

Jestliže jste zajali daimjóa, vyhráváte hru.

Jestliže jste zajali rónina, odstraňuje se z herního plánu.

Poznámka: Při zajímání figurek nezáleží na jejich druhu, takže např. daimjó může zajmout rónina a naopak.

ROLE „MANY“

Jakmile hráč přesune svou figurku, „Mana“ přeletí na jakékoli prázdné pole se stejným symbolem („jednou“, „dvakrát“, „tříkrát“), jako má pole, na něž se figurka přesunula.

Druhý hráč je ve svém následujícím tahu povinen přesunout svou figurku (daimjóa nebo rónina) z pole se stejným symbolem, na kterém se nachází „Mana“.

„Mana“ se musí vždy přesunout na pole se stejným symbolem, jaké je na poli, jež obsadila poslední přesunutá figurka.

Pokud se hráčova figurka nemůže přesunout pole se symbolem určeným „manou“, nabízí se dvě možnosti:

a) Hráč pohne jakoukoli svou figurkou v závislosti na symbolu pole, na němž stojí.

NEBO

b) Vráti na jakékoli prázdné pole herního plánu rónina, který byl zajat soupeřem.

V obou případech se „Mana“ přesune na pole se stejným symbolem, jako má pole, na něž se figurka právě přesunula nebo byla vrácena.

Co se stane, jestliže hráč nemůže pohnout svými figurkami, protože je blokují jiné figurky?

Jestliže hráč nemůže svými figurkami pohnout, jeho tah se přeskočí.

Druhý hráč může okamžitě provést svůj tah a přesunout jakoukoli svou figurku bez ohledu na symbol pole, na němž se nachází „Mana“, případně může vrátit na herní plán jednoho ze svých zajatých róninů.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podaří zajmout soupeřova daimjóa.

VARIANTA PRO POKROČILÉ HRÁČE

Při přípravě hry mohou hráči umístit všech 6 svých figurek na jakákoli pole v prvních dvou řadách na své straně.