

KAMIENNA MANDALA

Przygotowanie:

- żetony **kamieni** wymieszaj w woreczku i na planszy głównej (**siatka**):
 - kamienie rozłóż losowo na wszystkich polach z symbolem mozaiki, w stosach po 4 kamienie
 - 4 czarne pionki (**artyści**) umieść na polach z czarnym okręgiem, **tak aby nie sąsiadowały ze sobą**
- umieść na stole planszę **mandali** (ślimak)
- każdy gracz otrzymuje **planszетkę**, kartę pomocy, znacznik punktacji (umieszcza na polu 0) i 2 losowe karty **celów**

Dążymy do tego, żeby:

- tak dobierać kamienie, aby optymalizować i zwiększać częstość ich punktowania
- punktować jednocześnie jak najwięcej stosów

W każdej rundzie gracz wykonuje 1 z 2 akcji:

1) **Podniesienie** (musisz mieć puste miejsce na swojej planszетce do umieszczenia nowego stosu):

- przestaw dowolny pionek **artysty** na dowolne pole z czarnym okręgiem
- **weź wszystkie wierzchnie kamienie** (musisz zabrać min. 1) wokół artysty:
 - pasujące symbolem do tego artysty
 - które nie sąsiadują z żadnym innym artystą
 - weź je zgodnie z ruchem wskazówek zegara (zaczynając od dowolnego kamienia)
 - tak utworzoną **wieżę** umieść na pustym polu na swojej planszетce

2) **Punktowanie:**

a) według koloru:

- wybierz **kolor wierzchnich** kamieni, który powtarza się w min. 2 wieżach
- kolejno od lewej punktuj każdą wieżę według **jej zasady**:
 - A) +1 pkt za **wskazane** unikalne wysokości wszystkich wieży (**brak kamienia** to wysokość = 0)
 - B) +4/2/1/1 pkt za wysokość 1/2/3/4 tej wieży (najlepsza najniższa)
 - C) +1/3/4/1 pkt za wysokość 1/2/3/4 tej wieży (najlepsza średnia)
 - D) +1/2/4/6 pkt za wysokość 1/2/3/4 tej wieży (najlepsza najwyższa)
 - E) +1 pkt oraz +1 pkt za każdy unikalny kolor w tej wieży
- b) według wierzchnich kamieni:
 - wybierz dowolne wierzchnie kamienie i za każdy otrzymaj +1 pkt
 - **zbierz wierzchnie** kamienie które punktowały i **umieść w mandali**, od środka (włącznie) na kolejnych wolnych polach
 - pola +1/+2 dają dodatkowe +1/+2 pkt

Koniec gry:

- a) gdy na mandali zostanie zakryte pole z ręką wskazującą liczbę graczy, należy dokończyć rundę lub
- b) dowolny z graczy nie może wykonać żadnej akcji

Punktacja:

- +N punktów z 1 z 2 (wybranej) karty celu, po spełnieniu tego **celu**
- +N punktów z toru punktacji

Pamiętaj:

- w dodatku **harmonia**:
 - rozłóż 12 **białych kamieni** na polach +1/+2 na mandali
 - gdy podczas gry umieścisz takim polu kamień:
 - a) zabierasz biały kamień i umieszczasz w jednej ze swoich wież:
 - nie możesz przekroczyć wysokości 4 kamieni (łącznie z białym kamieniem)
 - podczas punktowania stosów białe kamienie oznaczają dowolny kolor
 - podczas punktowania celów białe kamienie oznaczają piąty kolor
 - b) lub odrzucasz biały kamień i punktujesz normalnie (+1/+2)