



Claude Leroy



cosmoludo™

Tom Delahaye



Dołącz do
Planszowej Rebelii!



MANA™



cosmoludo™

rebel

MANA



ZAWARTOŚĆ

plansza o wymiarach 6 × 6 pól, na których znajdują się pojedyncze, podwójne i potrójne symbole:



12

pojedynczych symboli



12

podwójnych symboli

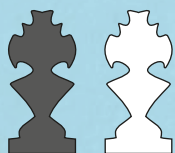


12

potrójnych symboli

czarny pionek dajmio

biały pionek dajmio



5 czarnych pionków roninów

5 białych pionków roninów



pionek ptaka Mana



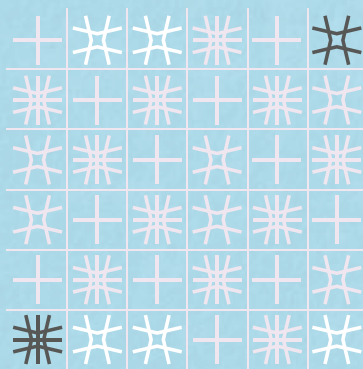
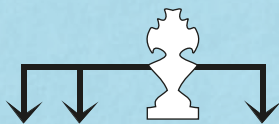
PRZYGOTOWANIE GRY

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

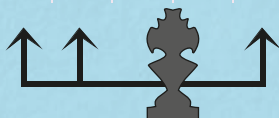
6 czarnych pionków na polach w pierwszym rzędzie na planszy (rozpoczynającym się od pola z potrójnym symbolem). Pionek dajmio należy umieścić na 1 z 3 pól z podwójnym symbolem.

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.

DRUGI GRACZ



PIERWSZY GRACZ



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.