

MANDALA



LE NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

- **MANDALA** a quelque chose en plus qu'un autre jeu de société. Ce fait est très bien illustré par son succès phénoménal en Angleterre. Plus de 100.000 exemplaires vendus en trois mois.
- Le jeu comprend un tableau en plastique de grande qualité avec cinq dés de couleurs différentes et quatre sets de pions.
- Les dix cercles rotatifs produisent une palette de couleurs mobiles dans l'enceinte du jeu qui est tout indiqué pour jouer à un, deux, trois ou quatre joueurs.
- Chaque coup de dé provoque un déplacement des cercles en garantissant que chaque tour est plein de surprises, aussi bien si l'on joue en famille pour le plaisir ou à un niveau de stratégie intense pour ceux qui préfèrent un jeu qui demande concentration et réflexion à chaque tour.
- Le but est d'obtenir un total de six points. Un point est obtenu en « croquant » les pions adverses ou en pénétrant par n'importe laquelle des quatre entrées de la base centrale.

MANDALA

Distribué en Suisse par BACCARA - Michel Bricod
Au Chateau 1675 RUE Tél. 021.935586

MANDALA: Pour essayer des tactiques ou tout simplement pour s'amuser, cette nouvelle idée de jeu, avec son tableau mobile, permet de jouer à tous les niveaux et garantit que chaque partie est unique!

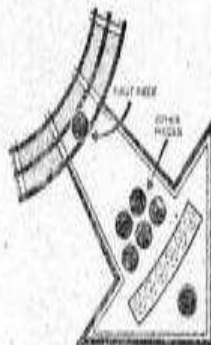
LE JEU COMPREND: 1 tableau ayant 4 aires de départ, 4 bases et 10 anneaux mobiles; 5 dés, 4 jeux de pions en couleurs et 1 jeu de pions blancs marqueurs de points.

L'OBJET DU JEU: le joueur doit obtenir un total de 6 points de la façon suivante,

- en ramenant les pions à leur base
- par "sniping" (tirant en embuscade, prenant) les pions de l'adversaire.

PARTIE A TROIS OU QUATRE JOUEURS

- Vous remarquerez que sur chaque anneau se trouve une ligne radiale blanche portant un petit trait; faites tourner chaque anneau pour aligner ces petits traits avec l'étoile blanche de l'aire externe.
- Chaque joueur choisit une base de départ dans un des 4 coins et place 6 pions de la même couleur (appuyez pour les faire adhérer) devant les cercles indicateurs de points marqués (segments 1 à 6). 1 pion est placé sur le segment noir de l'anneau extérieur devant l'aire de départ.



Pour introduire le premier pion dans la partie, placez-le sur l'anneau extérieur. Placez les autres devant l'aire indicatrice de points en attendant leur tour d'entrée dans la partie.

- Chaque joueur jette un dé. Celui qui a le dé indiquant le plus de points, commence.
- Le premier joueur jette les 5 dés et doit déplacer tous les anneaux en conséquence. En supposant par exemple que:—
le dé rouge indique [1] déplacez l'un des deux anneaux rouges d'un segment dans l'une ou l'autre direction.
Dé bleu [2] déplacez l'un des deux anneaux bleus de deux segments dans l'une ou l'autre direction.
Dé vert [1] déplacez l'un des deux anneaux verts d'un segment dans l'une ou l'autre direction.
Dé jaune [3] déplacez l'un des deux anneaux jaunes de trois segments dans l'une ou l'autre direction.
Dé brun [0] Aucun déplacement pour aucun des anneaux bruns.

NOTA: On ne doit déplacer qu'un anneau de chaque couleur à chaque coup.

LE BUT est de créer une route de segments noirs vers le centre en une ligne droite par laquelle vos pions peuvent passer; les segments en couleurs agissant comme des barrières. Lorsque tous les déplacements possibles d'anneaux ont été faits, le joueur avance son premier pion aussi loin que possible vers le centre. Et maintenant il faut introduire un autre pion en le plaçant sur l'anneau extérieur rouge à condition qu'il se trouve un segment noir libre, "sniper" (prenez) l'occupant le cas échéant et restez sur l'anneau extérieur.

Pressez les dés au joueur suivant, continuez comme ci-dessus. Au fur et à mesure de la partie chaque joueur, à la fin de son tour, doit avancer tous ses pions aussi loin que possible. Les segments ne peuvent être occupés que par un pion. Introduire les autres pions à partir de l'aire de départ en les plaçant sur l'anneau extérieur, à condition qu'un segment noir s'y trouve.

INDICATION DES POINTS:

A. BASES: Les points sont obtenus lorsque les pions arrivent dans les aires centrales de chaque base en passant par n'importe laquelle des 4 entrées. Les pions peuvent se suivre dans la base centrale.

B. SNIPING: Les points sont obtenus lorsqu'on "Snipe" les pions de l'adversaire, soit:

- en déplaçant les anneaux mobiles pour placer les pions de l'adversaire sur la route de vos pions.
- en déplaçant les anneaux afin d'aligner vos pions derrière l'adversaire. Le pion qui a été pris est alors retiré du jeu au moment où l'ennemi avance vers le centre. Tous les pions pris ou qui sont arrivés à la base centrale doivent être placés à nouveau sur les aires de départ appropriées afin d'être réintroduits dans le jeu. À la fin d'un tour, le joueur qui obtient un point ou davantage déplace son pion blanc indiquant sur le long des cercles indicateurs, dans son aire de départ, illustrant ainsi ses points. Le premier joueur qui atteint 6 points a gagné.

PARTIE DE MANDALA POUR deux joueurs

Chaque joueur choisit deux coins diagonalement opposés et un jeu de pions; trois de chaque sont placés au début à chaque aire de départ. La règle normale est appliquée sauf que chaque joueur pose un pion sur l'anneau rouge extérieur devant ses deux aires de départ. A la fin du tour, un pion peut être introduit par chaque aire de départ là où c'est possible.

Une fois arrivé à la base, les pions peuvent être placés de nouveau à l'une ou l'autre aire de départ. Quand il est pris, l'ennemi choisit l'aire sur laquelle le pion doit être posé.

N.B. Jeu moins compliqué pour deux. Les joueurs choisissent un coin chacun, côte à côte. Suivez la règle normale.

MANDALA SOLITAIRE

But: de faire rentrer 6 pions dans la base avec le plus petit nombre de coups, en se servant de 3 pions sur deux aires de départ (opposées). Suivez la règle normale sauf qu'après le déplacement des anneaux TOUS les pions avancent si possible.

Chaque jeu de trois pions se dirige vers la base devant leur aire de départ. Un pion qui atteint la base est retiré du jeu. Pas de "sniping" (prise).

Quand il ne reste plus de pions à introduire, un anneau ne peut pas être déplacé si tous les pions l'ont passé, et un dé en couleur ne peut pas être utilisé si l'anneau interne en couleur a été passé.

Pouvez-vous établir un record en MANDALA SOLITAIRE?

Appuyez légèrement sur les pions pour les coller sur les anneaux — essayez avec un chiffon humide pour nettoyer.