



MANA



Claude Leroy

Tom Delahaye



cosmoludo





Maîtrisez l'art de la ruse.

L'oiseau-Mana indique les directions.
À vous de choisir l'itinéraire de vos Rônins. Élaborez la bonne approche pour capturer le Daïmio adverse et gagner la partie. Sacrifier un Rônin peut parfois se révéler être le meilleur plan d'attaque.

(1 plateau, 13 pièces en bois, 1 livret de règles)



Master the art of trickery.

'Mana-bird' gives you the directions, it is up to you to choose 'Rônins' routes. Work out your best plan to capture the opponent's Daïmio and win the game. Giving up a Rônin can sometimes be the best angle of attack.

(1 board, 13 wooden pieces, 1 rule book)



Meistere die Kunst der List.

Der Mana-Vogel gibt die Richtung an. Sie suchen die Route der Rônins aus. Erarbeiten Sie sich die richtige Strategie, um den Gegner Daïmio zu schlagen und die Partie zu gewinnen. Gefangen zu werden erweist sich manchmal als der beste Angriffsplan.

(1 Spielbrett, 13 Spielsteine aus Holz, 1 Spielanleitung)



Diventa un maestro nell' arte dell'astuzia.

L'uccello-Mana ti mostra le direzioni, e tu dovrai scegliere l'itinerario dei tuoi "Rônin". Trova il buon approccio per sconfiggere l'avversario e vincere la partita. A volte essere catturato risulta essere un'ottima tattica.

(1 tabellone, 13 pedine di legno, 1 opuscolo con le regole)



Beheers de kunst van de list.

De Mana-vogel wijst de richting aan. Aan jou de eer de reisweg van je Rônins te kiezen. Bewerkstellig de juiste benadering om de Daïmio van de tegenstander te verslaan en het spel te winnen. Zich laten vangen is soms het beste aanvalsplan.

(1 bord, 13 houten pionnen, 1 boekje met de spelregels)



Domina el arte de la astucia.

El pájaro Mana indica las direcciones. Depende de ti elegir la ruta de tu Ronin. Desarrolla el enfoque correcto para capturar el Daimio de tu oponente y ganar la partida. Sacrificar un Ronin puede ser a veces el mejor plan de ataque.

(1 tablero, 13 piezas de madera, 1 manual de instrucciones)



Domine a arte da astúcia.

O pássaro-Mana te indicará as direções. Cabe a você escolher o destino de seus Rônins. Elabore a abordagem certa para capturar o Daimio adversário e vencer o jogo. Sacrificar um Ronin pode às vezes ser o melhor plano de ataque.

(1 tabuleiro, 13 peças em madeira, 1 livro de regras)



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

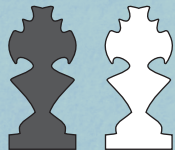


double
12x



triple
12x

1 «daïmio» noir
1 «daïmio» blanc



5 «rônins» noirs
5 «rônins» blancs



1 «oiseau-Mana»



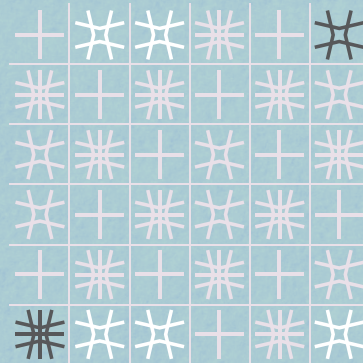
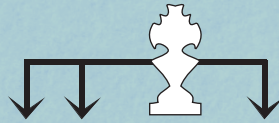
MISE EN PLACE

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**.

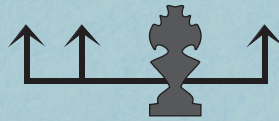
Le joueur avec les pièces blanches s'installe en face du joueur «Noir», il doit donc avoir **une case de valeur double à sa gauche**.

Les deux joueurs positionnent leurs 6 pièces sur les 6 cases de la première rangée de symboles devant eux, le **daïmio obligatoirement placé sur une case double**.

Joueur «blanc»



Joueur «noir»



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 commence le premier.

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

Les déplacements du daïmio et des rônins se font 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 d'une 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 Daïmio, celui qui l'a capturé gagne la partie). Tout rônin capturé sort du plateau.

Les daïmios se déplacent et capturent comme les rônins.

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 rônin ou daïmio 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 rônin que lui a déjà pris l'adversaire : 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 rônin 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 rônin déjà capturé.

FIN DE PARTIE

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

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.

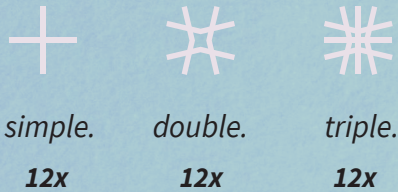
MANA

(2 players, from 8 years old)



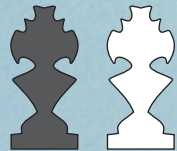
COMPONENTS

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

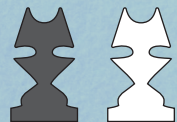


13 pieces :

1 «black» Daïmio
1 «white» Daïmio



5 «black» Rônins
5 «white» Rônins



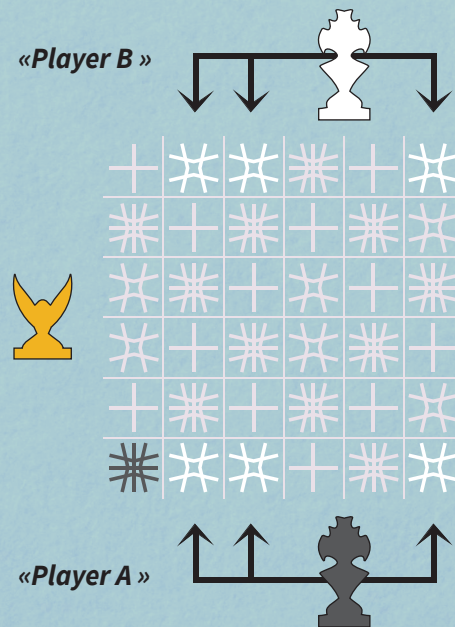
1 «Mana-bird».



SET UP

Each player chooses a colour. «**Player A**» takes the 6 black pieces and places them on the first row of the board which has a square with a **triple symbol** on their bottom left. **The daïmio** must be placed on one of the squares with a **double symbol**.

«**Player B**» places their 6 white pieces on the opposite end row of the board, which has a double symbol on its bottom left. The daïmio must be placed on any of the squares 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 Ronins and the Daïmios

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

Pieces 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 :

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

2) 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 re-introduce 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)



ZUBEHÖR

Ein Spielbrett mit 6 x 6 Feldern:
12 einfache Felder, 12 doppelte Felder,
12 dreifache Felder.



einfach
12x

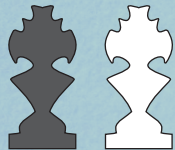


doppelt
12x

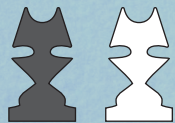


dreifach
12x

1 schwarzer Daïmio
1 weißer Daïmio



5 schwarze Rônins
5 weiße Rônins



1 Mana-Vogel

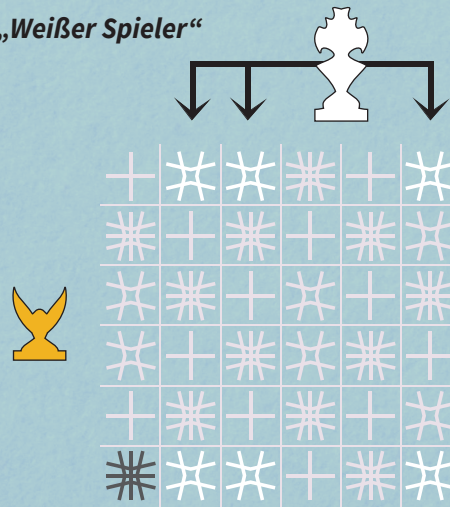


SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Danach stellt der Spieler mit den schwarzen Spielsteinen das Spielbrett so auf, **dass er ein Dreifach-Feld zu seiner Linken hat.** Der Spieler mit den weißen Spielsteinen setzt sich gegenüber, er hat ein doppeltes Feld auf seiner linken Seite.

Die zwei Spieler setzen ihre 6 Spielsteine auf die 6 Felder der ersten Reihe des Spielbrettes vor ihnen, **der Daïmio muss auf ein Doppelfeld gestellt werden.**

„Weißer Spieler“



„Schwarzer Spieler“

Der Mana-Vogel bleibt vorerst außerhalb des Spielbrettes.

SPIELANLEITUNG

Jeder Spieler kann abwechselnd einen Spielstein (Rônin oder Daïmio) vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts bewegen. Man darf sich nur im rechten Winkel, in orthogonaler Richtung bewegen, niemals in diagonalen Richtung. Jede Spielfigur (Daïmio oder Rônin), die auf einem Dreifach-Feld steht, muss drei Felder weitergehen, eine Spielfigur auf einem Doppelfeld geht zwei Felder, und eine Spielfigur von einem Einfachfeld muss ein Feld bewegt werden.

Es darf nicht über eine andere Spielfigur gesprungen oder innerhalb eines Zuges zweimal auf dem gleichen Feld gelandet werden.

Der eigene Zug kann jedoch auf einem Feld enden, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, damit wird diese erobert. Wenn es sich bei der eroberten Figur um einen Daïmio handelt, hat der Eroberer das Spiel gewonnen.

Wenn hingegen ein Rônin erobert wird, muss dieser vom Spielfeld entfernt werden.

Die Daïmios sowie die Rônins können sich auf gleiche Weise bewegen und 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 (Daïmio oder Rônin) bewegen, die auf dem Feld mit dem gleichen Symbol steht wie diejenige,

welche der Mana-Vogel einnimmt. Auf diese Weise setzt sich das Spiel fort.

Im Falle, dass ein Spieler ein Feld besetzt, das nicht vom Mana-Vogel vorgegeben wurde, gibt es zwei Möglichkeiten weiterzuspielen:

Entweder er bewegt eine Figur entsprechend des Symbols auf dessen Feld sie steht oder er platziert einen bereits gefangenen Rônin auf ein leeres Feld.

In beiden Fällen bewegt sich der Mana-Vogel auf ein Feld des gleichen Symbols wie jenes, auf dem die Figur gerade gespielt oder wiedereingeführt wurde.

Im Falle, dass ein Spieler seine Figuren nicht bewegen kann, weil sie von anderen Figuren blockiert werden:

In diesem Fall kommt die Situation dem Gegner zugute, der entweder eine seiner (willkürlich gewählten) Figuren spielen kann, und dies unabhängig vom Symbol des Feldes oder eben einen eroberten Rônin wieder einführen kann.

Ziel und Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler mit Hilfe einer seiner Figuren (Rônins oder Daïmio) den gegnerischen Daïmio erobert 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 giocatori, da 8 anni)



MATERIALE

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



singole
12x

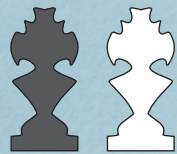


doppie
12x

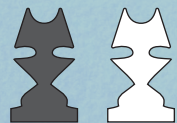


triple
12x

1 «Daïmio» nero
1 «Daïmio» bianco



5 «Rônin» neri
5 «Rônin» bianchi



1 «Uccello-Mana»



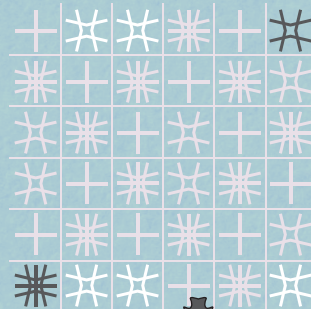
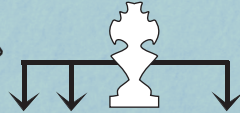
POSIZIONAMENTO INIZIALE

Il giocatore 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.

Giocatore «bianco»



Giocatore «nero»



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.

È possibile girare ad angolo retto ma solo in modo ortogonale. Mai in diagonale.

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 :

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

2) 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 una qualsiasi delle sue pedine, indipendentemente dalla casella che occupa 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.

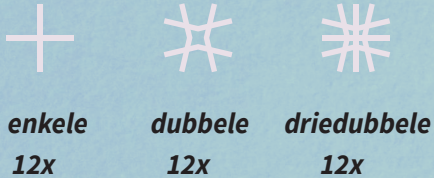
MANA

(2 spelers, vanaf 8 jaar oud)

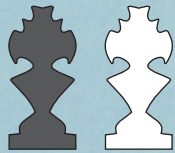


MATERIAAL

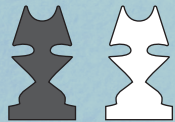
Een speelbord van 6 x 6 vakken:
12 «enkele», 12 «dubbele» en 12
«driedubbele»



1 zwarte «daïmio»
1 witte «daïmio»



5 zwarte «rônins»
5 witte «rônins»



1 «Mana-vogel»



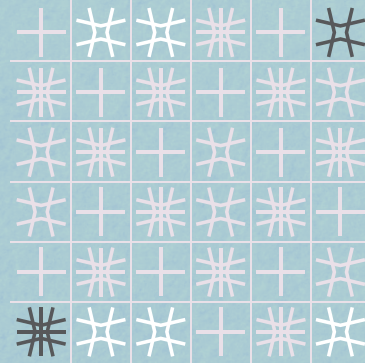
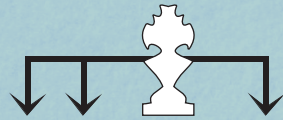
VOORBEREIDING

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

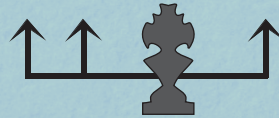
De speler met de witte stukken zet zich rechtover de « zwarte » speler, hij moet dus een **vak met dubbele waarde** op zijn linkerkant hebben .

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**.

«Witte» speler



«Zwarte» speler



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**.

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 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 jugadores, 8 años y más)



COMPONENTES

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



simples
12x



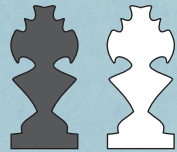
doble
12x



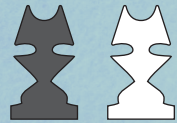
triples
12x

13 fichas :

1 «daïmio» negro
1 «daïmio» blanco



5 «rônins» negro
5 «rônins» blanco



1 «pájaro-Mana»

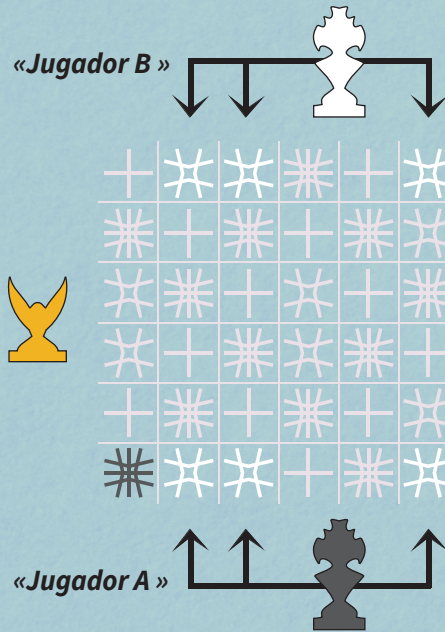


INICIO

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 «rônins») en cualquier dirección (adelante, atrás, izquierda o derecha) pero nunca en diagonal.

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 «daïmio» el jugador que la captura gana la partida.

Si la ficha capturada es un «rônins», la ficha se retira del tablero.

Los «daïmio» 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 :

Hay dos posibilidades :

A) El jugador puede mover cualquier «daïmio» o «rônins» 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 una de las casillas vacías del tablero: esta restitución cuenta como un punto.

El pájaro-Mana se desplazará sobre una casilla con el mismo símbolo que la casilla sobre la cual se introduce el «rônins».

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

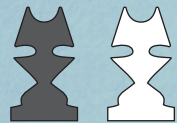
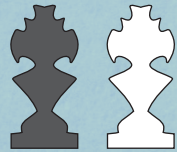
triplos.
12x

13 peças :

1 Daímio preto
1 Daímio branco

5 Rônins pretos
5 Rônins brancos

1 pássaro-Mana

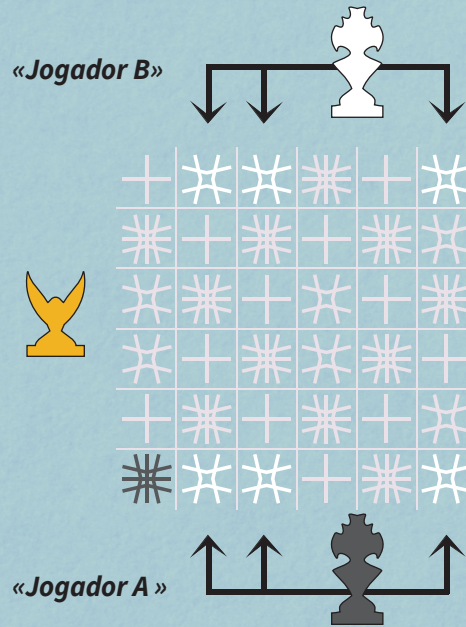


PREPARAÇÃO

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.

OBJETIVO DO JOGO

Capturar o Daímio do oponente.

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 Ronins e Daímios

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

Peças iniciando a partir de uma casa com um símbolo simples devem mover por uma casa. Uma peça iniciando a partir de uma casa com 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 (simples, 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 :

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