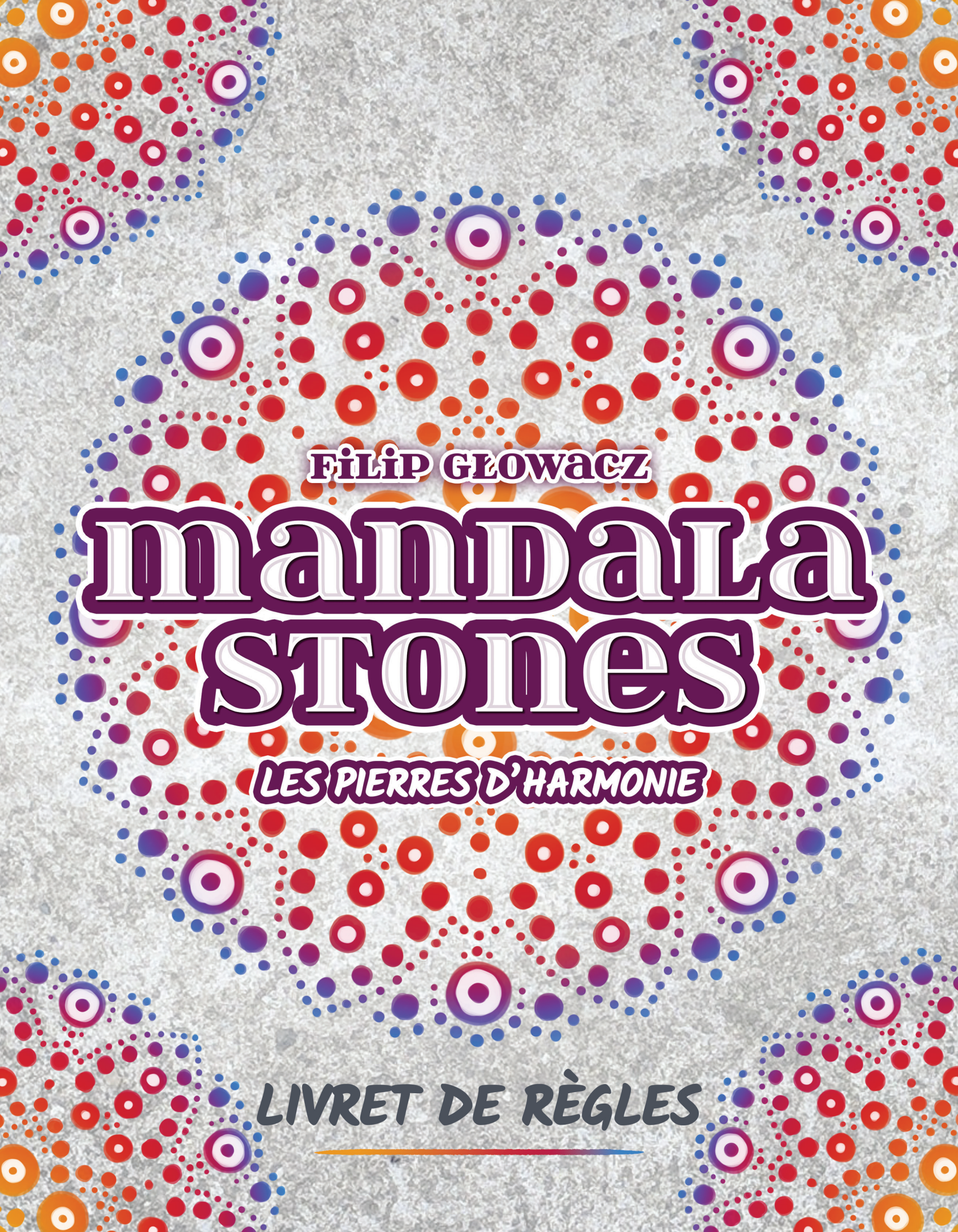


The background of the entire page is a complex, colorful mandala pattern. It features concentric circles of dots in shades of red, orange, purple, and blue, creating a vibrant, geometric design. The pattern is centered and fills most of the frame, with a lighter, textured grey area visible at the top and bottom edges.

FILIP GŁOWACZ

mandala stones

LES PIERRES D'HARMONIE

LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Bienvenue dans Mandala Stones, un jeu où tout n'est que beauté et tranquillité !
 Disposez des pierres colorées afin de créer une œuvre d'art étonnante avec vos amis.
 Cependant, bien qu'il y ait plusieurs créateurs, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant.
 Influencez les artistes en les positionnant judicieusement sur le plateau principal et
 constituez ainsi des piles à partir des pierres que vous collectez. Au moment opportun,
 disposez-les sur le mandala afin de marquer un maximum de points de victoire.

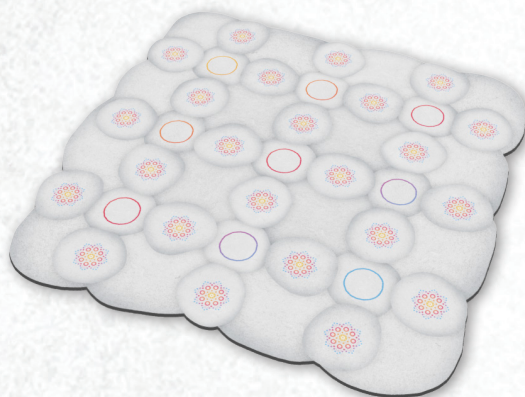


MATÉRIEL

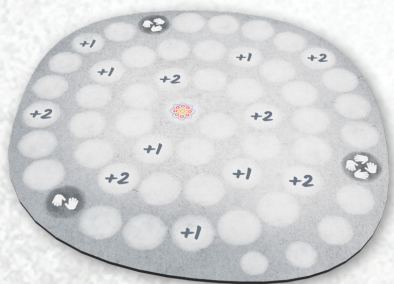
Votre exemplaire de Mandala Stones contient le matériel suivant :



4 PLATEAUX INDIVIDUELS



1 PLATEAU PRINCIPAL



1 PLATEAU MANDALA



4 MARQUEURS DE SCORE



10 CARTES OBJECTIF



4 CARTES AIDE DE JEU



96 PIERRES
(24 de chacune des quatre couleurs)



4 ARTISTES



1 SAC EN TISSU



4 MARQUEURS +50 PVs

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton.

●●● PLATEAU PRINCIPAL ●●●

Placez le plateau principal au centre de la table, à portée de tous les joueurs, et mettez toutes les pierres dans le sac en tissu. Piochez une par une des pierres du sac et formez une pile de 4 pierres sur chaque case du plateau principal marquée d'un .

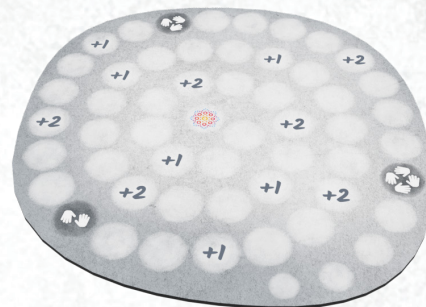


Placez un artiste au hasard sur chacun des quatre cercles indiqués ci-dessous.



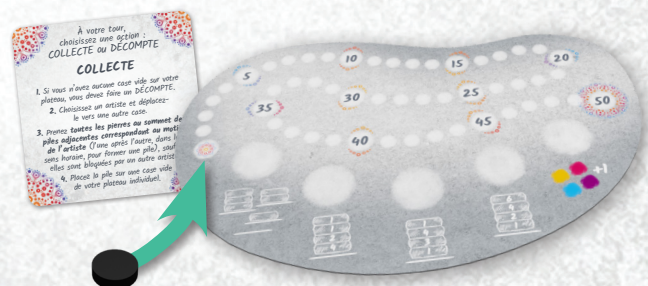
●●● PLATEAU MANDALA ●●●

Placez le plateau Mandala à côté du plateau principal. Il est vide en début de partie, mais des pierres y seront placées par les joueurs au fur et à mesure de l'avancement de la partie.



●●● ZONE DES JOUEURS ●●●

Donnez à chaque joueur une carte Aide de jeu, un plateau individuel et un marqueur de score. Chaque joueur place son marqueur de score sur la case  de son plateau individuel, au début de sa piste de Points de Victoire (PVs). Au cours de la partie, chaque fois que vous gagnez des PVs, faites progresser votre marqueur sur cette piste. Lorsque vous dépassez 50 PVs, vous recevez un marqueur +50 PVs et remplacez votre marqueur de score sur sa position initiale sur votre piste de PVs avant de poursuivre sa progression.



Mélangez toutes les cartes Objectif sans les consulter et distribuez-en 2 à chaque joueur. Vous pouvez consulter vos propres cartes Objectif à tout moment, mais vous devez les conserver cachées des autres joueurs.

Vous êtes maintenant prêt à jouer à Mandala Stones!

••• DÉROULEMENT DU JEU •••

Déterminez au hasard un premier joueur. **Mandala Stones** se joue en plusieurs manches. À chaque manche, en commençant par le premier joueur puis en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. La partie s'achève à la fin de la manche au cours de laquelle la condition de fin de partie est déclenchée, permettant ainsi à tous les joueurs de jouer un même nombre de tours. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire (PVs) au terme de la partie est déclaré vainqueur.

••• TOUR D'UN JOUEUR •••

À votre tour, vous devez effectuer l'une des deux actions possibles : une COLLECTE ou un DÉCOMPTE. Votre carte Aide de jeu vous rappelle les règles régissant chacune de ces actions.

COLLECTE

Remarque : S'il n'y a aucune case vide sur votre plateau individuel, vous ne pouvez pas effectuer l'action COLLECTE et vous devez effectuer l'action DÉCOMPTE.

Choisissez un artiste et déplacez-le vers un autre cercle. Vous pouvez déplacer l'artiste vers n'importe quel cercle vide du plateau principal. Collectez ensuite toutes les pierres au sommet des quatre piles adjacentes qui :

- ne sont **pas adjacentes** à d'autres artistes **ET**
- ont le **même motif** que celui de l'artiste déplacé.

Exemple :



Ci-dessus, l'artiste vient d'être déplacé (flèche). Vous n'êtes **pas autorisé** à collecter la pierre jaune, car son motif est différent de celui de l'artiste. Vous n'êtes **pas non plus autorisé** à collecter la pierre bleue, celle-ci étant adjacente à un autre artiste. Vous devez donc prendre la pierre rouge et la pierre violette.

Une fois que vous avez identifié les pierres que vous êtes autorisé à collecter, vous devez décider de la pierre que vous collectez **en premier**. En commençant par cette pierre, procédez dans le sens horaire autour de l'artiste en prenant chacune des pierres autorisées et en les plaçant les unes sur les autres en une pile, avec la première pierre au bas de cette pile. Poursuivez jusqu'à avoir collecté toutes les pierres que vous étiez autorisé à prendre (donc 4 au maximum).

Remarque : Lorsque vous collectez des pierres, vous ne pouvez ignorer aucune des pierres autorisées. Vous devez toujours collecter TOUTES les pierres autorisées.

Une fois que vous avez fini votre collecte, vous devez placer la pile ainsi formée sur n'importe quelle case vide de votre plateau individuel. Vous ne pouvez pas réorganiser l'ordre des pierres dans cette pile ni déplacer les piles déjà présentes sur votre plateau.

Exemple :



Ci-dessus, le placement de l'artiste vous permet de collecter les pierres rouge, bleue et violette. L'ordre dans lequel vous les prenez dépend de la pierre que vous choisissez de prendre en premier :



Voici les piles possibles en commençant par : (1) la pierre rouge (prenez dans l'ordre : rouge, bleue et violette); (2) la pierre violette (prenez dans l'ordre : violette, rouge et bleue); et (3) la pierre bleue (prenez dans l'ordre : bleue, violette et rouge).

Important! Si vous êtes dans l'incapacité de déplacer un artiste vous permettant de prendre au moins une pierre, vous devez faire un DÉCOMPTE à la place. Si vous ne pouvez pas non plus faire de DÉCOMPTE, la partie prend fin immédiatement.

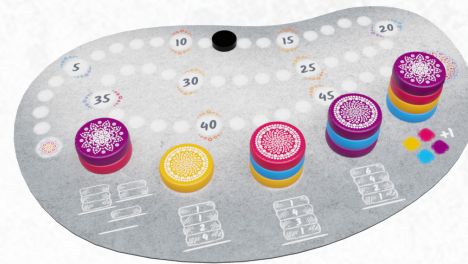
DÉCOMPTE

Vous avez le choix : procédez au **décompte d'une couleur** ou au **décompte des pierres au sommet des piles**.

Décompte d'une couleur

Choisissez une couleur partagée par des pierres au sommet d'au moins 2 piles de votre plateau individuel. Leur motif n'a pas d'importance, tant que ces pierres partagent une même couleur. Lorsque vous choisissez cette option de décompte, vous devez toujours gagner des points de victoire pour toutes les piles qui partagent la couleur choisie.

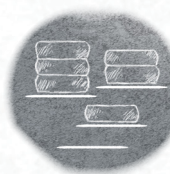
Exemple :



Ci-dessus, vous ne pouvez décompter que la couleur violette, car il n'y a qu'une seule pierre jaune et une seule rouge au sommet des piles. Comme vous devez décompter toutes les piles de la couleur choisie, vous gagnerez des points pour les trois piles violettes.

Décomptez chaque pile individuellement en suivant la règle indiquée en dessous de la pile, sur votre plateau individuel :

Important! Décomptez toujours les points des piles concernées de votre plateau individuel DE LA GAUCHE VERS LA DROITE!



Gagnez 1 PV par niveau de hauteur différent parmi toutes les piles de votre plateau individuel.

Remarque : Les couleurs des pierres au sommet des piles n'ont pas d'importance. Le "Zéro" (case vide) est une hauteur valide.



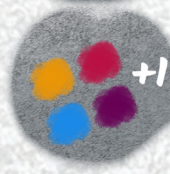
Gagnez les PVs correspondant à la hauteur actuelle de cette pile. Une pile composée de 1/2/3/4 pierres vous rapporte 4/2/1/1 PVs.



Gagnez les PVs correspondant à la hauteur actuelle de cette pile. Une pile composée de 1/2/3/4 pierres vous rapporte 1/3/4/1 PVs.



Gagnez les PVs correspondant à la hauteur actuelle de cette pile. Une pile composée de 1/2/3/4 pierres vous rapporte 1/2/4/6 PVs.



Gagnez 1 PV de plus que le nombre de pierres de couleurs différentes dans cette pile.
1/2/3/4 couleurs différentes vous rapportent 2/3/4/5 PVs.

mandala STONES

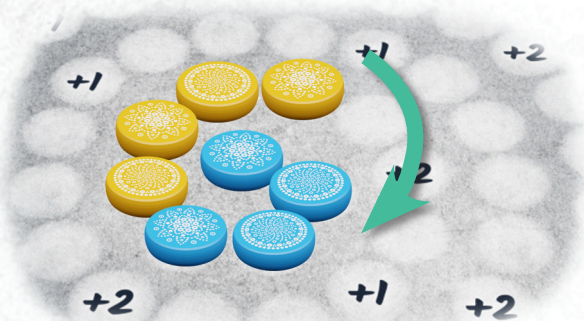
Exemple :

Décomptons les points de la couleur violette sur le plateau individuel de l'exemple précédent! Vous gagnez les points suivants :

- Pile 1. 4 PVs (pour vos piles de hauteur 1, 2, 3 et 4)
- Pile 4. 4 PVs (pour cette pile de hauteur 3)
- Pile 5. 5 PVs (pour les 4 couleurs différentes constituant cette pile)

Vous totalisez un score de 13 Points de Victoire!

Après avoir décompté une couleur, retirez toutes les pierres au sommet des piles vous ayant permis de marquer des PVs et placez-les sur le plateau Mandala dans l'ordre de votre choix, en commençant par la première case inoccupée au centre du plateau, puis en poursuivant dans le sens horaire.



Au fur et à mesure que vous placez des pierres, certaines pourront recouvrir des cases spéciales :

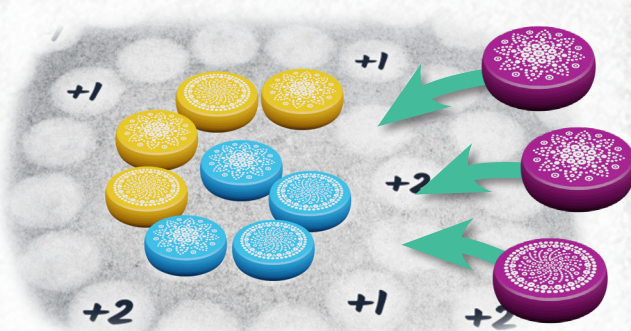


Il s'agit de cases Points de Victoire. Si vous recouvrez l'une d'elles, vous recevez immédiatement les PVs indiqués.



Si vous recouvrez une case indiquant autant de mains que le nombre de joueurs, la fin de partie est déclenchée (les cases représentant moins de mains que le nombre de joueurs sont traitées comme si elles étaient vierges). Si le plateau Mandala est plein, mettez simplement de côté, jusqu'à la fin de la partie, les pierres en excès ayant servi à gagner des points.

Exemple (suite) :

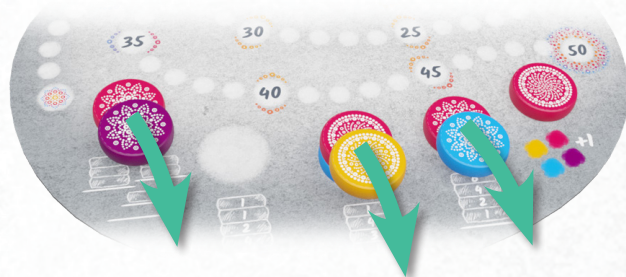


Après avoir gagné 13 PVs, vous retirez la pierre violette du sommet de chacune des piles que vous avez décomptées. Placez-les sur le plateau Mandala. Votre deuxième pierre recouvre la case "+2" et vous gagnez immédiatement 2 PVs supplémentaires.

Décompte des pierres de sommet

Décomptez **n'importe quelles** pierres situées au sommet d'une ou plusieurs de vos piles : gagnez 1 PV pour chacune de ces pierres. Les couleurs et les motifs de ces pierres n'ont aucune importance. Retirez ensuite les pierres choisies et placez-les sur le plateau Mandala dans l'ordre de votre choix.

Exemple :



Vous décidez d'utiliser l'option de décompte des pierres et retirez les pierres violette, jaune et bleue au sommet des piles. Vous gagnez 3 PVs : il vous reste quatre piles surmontées de pierres rouges (prêtes à vous rapporter un maximum de PVs lors du décompte de leur couleur à l'occasion d'un prochain tour).

Remarque : Les pierres retirées de votre plateau individuel après avoir choisi de gagner des PVs pour les pierres au sommet des piles sont placées sur le plateau Mandala selon les mêmes règles que celles s'appliquant lors du décompte d'une couleur.

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

- Si une pierre placée sur le plateau Mandala recouvre un nombre de mains égal au nombre de joueurs, terminez la manche afin que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours.
- Si un joueur est dans l'incapacité de prendre une pierre avec l'action COLLECTE **ET** est également dans l'incapacité d'effectuer l'action DÉCOMPTE, la partie prend fin **immédiatement** !

Remarque : Pour s'assurer que tous les joueurs ont joué un même nombre de tours, souvenez-vous que le dernier joueur à jouer est celui qui est assis immédiatement à droite du joueur ayant commencé la partie.

Quelle que soit la façon dont la partie s'est terminée, chaque joueur dans l'ordre doit révéler ses cartes Objectif, **en choisir une**, et gagner le nombre de PVs indiqué si l'objectif associé est atteint.



Le joueur ayant le plus de Points de Victoire (PVs) est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le premier de ces joueurs dans l'ordre du tour l'emporte.

CRÉDITS

Auteur : Filip Głowacz

Développement : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Graphisme : Zbigniew Umgelter

Règles VO : Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki

Mise en page : Agnieszka Kopera

Traduction Française : MeepleRules.fr

Relecture : Siegfried Würtz

Testeurs : Anita Sokołowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Błażej Husarski, Daniel Dubel, Iwona Jaworowska, Jasiiek Łuszczki, Jimmy Durden, Kinga Ślusarczyńska, Konrad Sass, Konrad Sulżycki, Krzysztof Jurzysta, Łukasz Juras, Łukasz Włodarczyk, Maria Józwik, Mateusz Myrcha, Robert Plesowicz, Weronika Nogaś, Weronika Rędziniak.

Board&Dice souhaite remercier les personnes suivantes pour leurs retours inestimables et leur soutien : Ben Seipert, Daryl Andrews, Derek Jonson, Jeremy Salinas, Ken Grazier, Mike Murphy, Scott Morris, Nick Murphy, Steph Hodge, Tommy Aikens, Vince Vergonjeanne.

Board&Dice

Directeur Général : Andrei Novac

Directeur des Opérations : Aleksandra Menio

Directeur Marketing : Filip Głowacz

Directeur des Ventes : Ireneusz Huszcza

Direction Artistique : Kuba Polkowski

Responsable Développement : Błażej Kubacki

Important! Nous préparons chaque exemplaire du jeu avec le plus grand soin. Malheureusement, des erreurs peuvent toujours se produire. Par conséquent, lors de la mise en place, veuillez vous assurer qu'il ne vous manque aucun élément, ce qui risquerait d'altérer votre expérience de jeu. Si vous remarquez des éléments endommagés ou manquants, contactez-nous via le formulaire d'assistance clientèle que vous trouverez à l'adresse <http://www.help.luckyduckgames.com/>