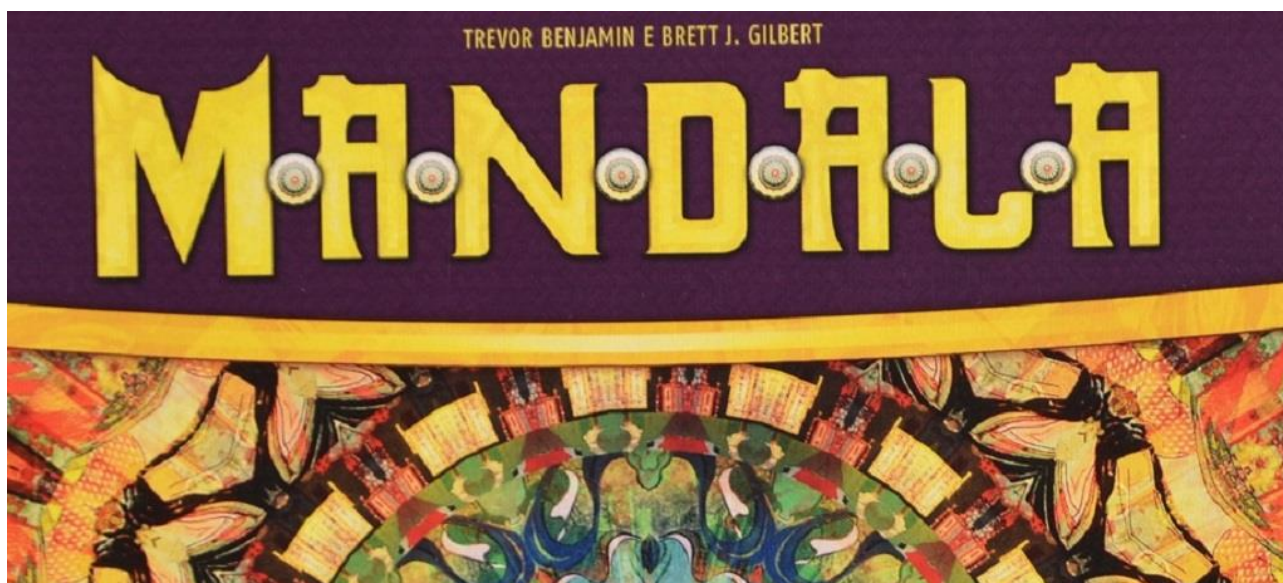


MANDALA

Un gioco “Astratto” con le carte da sovrapporre e varie combinazioni di colori



Introduzione

Chi scrive ha una discreta collezione di giochi per due, astratti o tematizzati, e difficilmente si lascia scappare qualche titolo interessante di questa categoria.

Ed è così che anche **Mandala** (distribuito da Asmodée Italia e adatto a tutti, a partire da 8 anni) è finito nella collezione personale e in pochi giorni ha raggiunto oltre 20 partite, visto che nessuno degli amici ha potuto sottrarsi alla sfida cui veniva sottoposto, reclamando ovviamente subito dopo la rivincita.

Si tratta di un gioco di carte piuttosto veloce in cui bisogna collezionare sei colori, cercando di prendere il maggior numero di quelli che a fine partita porteranno più Punti Vittoria (PV): ma per farlo è necessario ponderare bene le proprie mosse.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Mandala.

La scatola di **Mandala** è nel formato “classico” che da anni si è imposto per i giochi per due (200x200x45 mm) e va ad aggiungersi a tutti gli altri della Lookout o della Kosmos. All’interno rimaniamo sorpresi dal tabellone che non è di cartone, come ci aspettavamo, ma è stampato direttamente su un panno bianco delle dimensioni di una tovaglietta (490x690 mm).

Al centro sono state stampate due “montagne” stilizzate, affiancate ai due lati da un “campo” per giocatore: questi “termini” sono stati inventati per dare un nome alle zone in cui verranno giocate le carte e la composizione di una montagna con i due campi adiacenti è chiamata, appunto, **Mandala**.

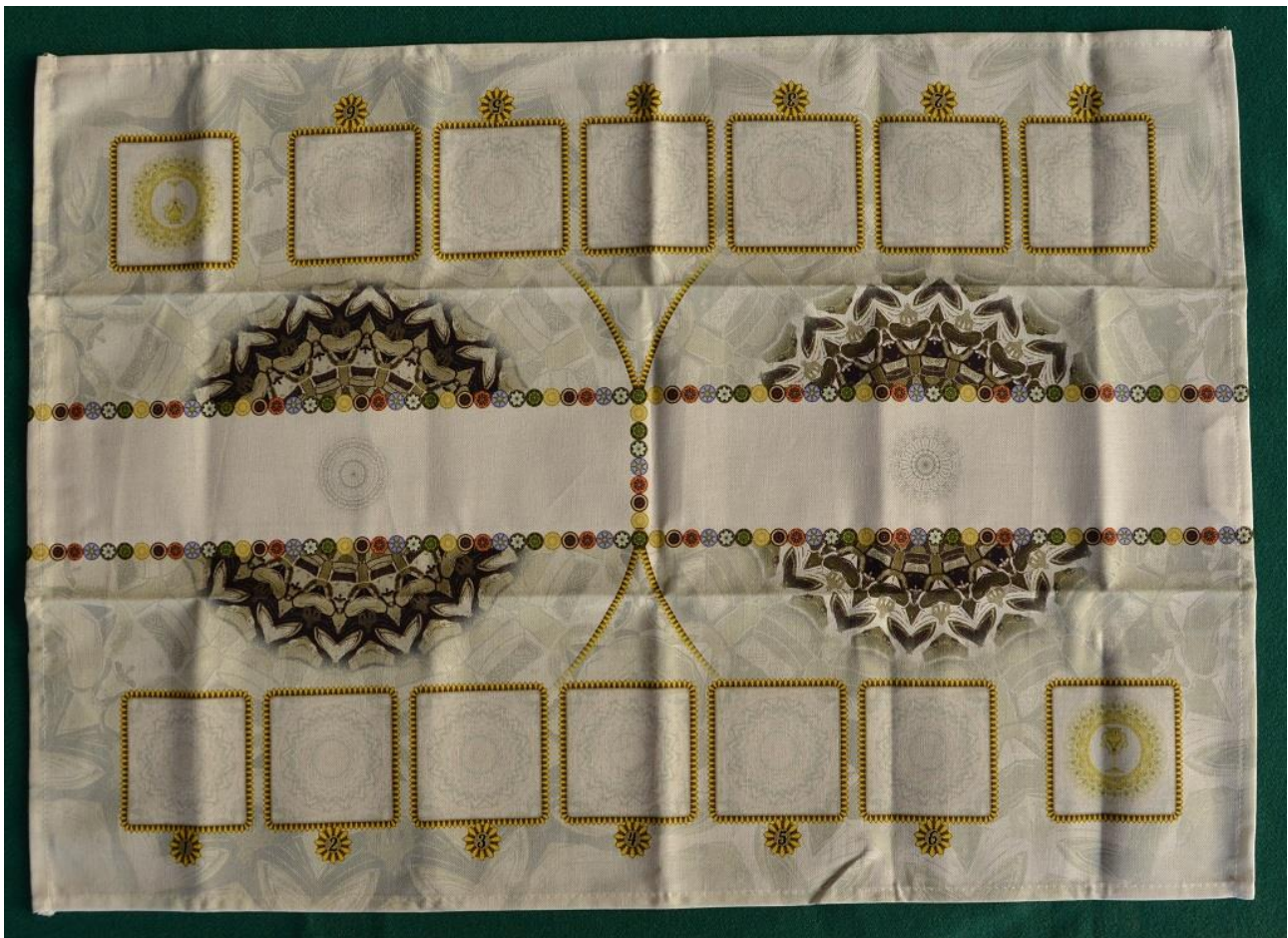


Foto 2 – Il tabellone, stampato su stoffa.

In realtà la parola “mandala” indica un oggetto (solitamente sacro) di forma rotonda che spesso simboleggiava il sole o la luna, per cui non abbiamo pienamente compreso il perché sia stato adottato questo nome; ma indipendentemente dalla definizione, diamo un’occhiata alla Foto 2 per sottolineare anche la presenza di due file di sei caselle quadrate, una per giocatore (che chiameremo “base” per facilitare la comprensione della recensione), sulle quali si dovranno posare le carte dei sei colori: sulla destra di ogni fila c’è infine una casella (chiamata “coppa”) sulla quale i giocatori impileranno le carte guadagnate, come vedremo fra poco.

La scatola fornisce 110 carte di forma quadrata (70x70 mm), 18 per ognuno dei 6 colori (giallo, verde, rosso, viola, arancione e nero) e 2 carte “sommario” per i giocatori. Le istruzioni sono stampate su un pieghevole di 6 pagine, in italiano.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La situazione all’inizio di una partita.

Le operazioni di preparazione del gioco sono rapidissime: dopo aver mescolato accuratamente il mazzo delle carte se ne estraggono casualmente due per ogni montagna, mettendole scoperte sulle relative caselle del tabellone, poi se ne mettono altre due (coperte) nelle coppe dei giocatori ed infine se ne distribuiscono 6 a testa. Siamo così pronti a partire.

Il Gioco

Al loro turno i due avversari hanno la possibilità di scegliere fra tre azioni:

- (a) – giocare una carta sulla montagna e pescare tre carte dal mazzo;
- (b) – giocare una o più carte uguali sul loro campo, senza pescare;
- (c) – scartare una o più carte dello stesso colore e ripescarne un ugual numero.



Foto 4 – Questa foto mostra i sei tipi di carte.

La regola di base del gioco, fondamentale per la partita, è la seguente: ciascuno dei sei colori può apparire una sola volta in ogni singolo **Mandala** (cioè sulla ogni montagna e nei due campi adiacenti). È sempre possibile aggiungere carte di un colore già esistente sia alla montagna (naturalmente una alla volta) che al proprio campo (anche più d'una a turno), ma non si possono mai ripetere dei colori esistenti.

In altre parole non si può giocare su un campo un colore che appare già sulla montagna o sul campo avversario, e non è possibile mettere sulla montagna un colore che esiste già su uno dei due campi adiacenti.

Quando un giocatore posa su un **Mandala** una o più carte del sesto colore il gioco si arresta per qualche istante e si procede all'assegnazione: chi ha il maggior numero di carte nel suo "campo" sceglie per primo un colore fra quelli presenti sulla Montagna e mette una di quelle carte nella sua "base" (se non ne ha già una di quel colore) mentre tutte le altre (se ce ne sono) vanno nella casella "coppa". Poi tocca al suo avversario e si procede in questo modo fino a che non si esauriscono le carte sulla Montagna: a quel punto tutte quelle nei due campi avversari (che erano servite a determinare il "vincitore") vengono scartate.



Foto 5 – Esempio di chiusura di un Mandala.

Ma forse è meglio guardare meglio come funziona il tutto con un esempio: facciamo allora riferimento alla Foto 5 qui sopra. Il giocatore in basso (Sud) ha vinto la “scalata” con 6 carte (3 rosse e 3 viola) contro le 4 nere dell’avversario, quindi sarà il primo a scegliere. Poiché il giocatore non ha ancora nella sua “base” alcuna carta gialla, approfitta dell’occasione e prende dalla Montagna le tre di quel colore, mettendone una nella fila in basso e le altre due nella Coppa. Il giocatore “Nord”, come si vede, non ha nella sua base né il verde né l’arancione, per cui ne sceglie una e riempie la casella numero quattro. Sud infine prende l’altra carta e la mette sulla base (se ancora non l’aveva) o nella coppa.

La partita termina in due modi:

- (a) - se un giocatore riesce a posare la sesta carta sulla sua “base”;
- (b) – se finisce il mazzo: in tal caso si mescolano gli scarti e si prosegue fino al completamento del successivo **Mandala**.

A questo punto ognuno prende le carte della sua “coppa” e le impila sotto quelle della base che hanno lo stesso colore. Per capire meglio come si contano i punti diamo insieme un’occhiata alla Foto 6 qui sotto.



Foto 6 – Ecco le carte di un giocatore prima del conteggio finale.

Ricordando che il valore delle carte nella “base” varia da “1” (prima casella a sinistra) a “6” (ultima a destra), ecco come viene valutata questa mano:

- 2 carte x 1 punto = 2 PV per le carte arancioni;
- 4 x 2 = 8 PV per le verdi;
- 2 x 3 = 6 PV per le nere;
- 3 x 4 = 12 PV per le gialle;
- 1 x 5 = 5 PV per la viola;
- 1 x 6 = 6 PV per la rossa.

Per un totale dunque di 39 PV (un punteggio non molto interessante, per la verità, visto che il giocatore ha una sola carta nei due punteggi più alti).

Ovviamente chi ottiene il totale più alto vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Poiché **Mandala** è un gioco di carte si sarebbe tentati di dire che per vincere la partita occorre una certa fortuna, sia nella “pesca” delle carte che nella disponibilità di quelle necessarie a chiudere un Mandala. In realtà la fortuna ha solo una piccola parte nel gioco perché la “costruzione” della

propria strategia dipende soprattutto da quello che abbiamo in mano e permette di adattarsi continuamente al gioco. Inoltre se un giocatore ha troppe carte inutilizzabili in quel momento (perché già presenti sui due Mandala) può sempre scartarle, perdendo il turno, per ripescarne altrettante nuove.

Importa molto di più decidere come giocare quelle che abbiamo in mano per cercare di raccogliere più carte possibili da mettere nella coppa. I primi due colori che metteremo nella nostra “base” non hanno una importanza fondamentale perché il valore delle due caselle è di soli “1” o “2” PV. In seguito invece dovremo fare molta attenzione a cosa e dove metter sulla montagna in base alle carte già giocate (o che potremo giocare) sui campi. In altre parole se il nostro avversario sta “attaccando” forte un campo meglio evitare di aggiungere carte su quella montagna, così, anche in caso di vittoria, guadagnerà pochi punti.



Foto 7 – Esempio di partita in corso.

Se invece siamo abbastanza forti in un Mandala, magari avendo già 4-5 carte nel nostro campo ed altre dello stesso colore in mano (con cui eventualmente rinforzarle), meglio giocare su quella montagna per poter poi portare a casa il bottino più alto possibile. Ricordate SEMPRE che ogni volta che giocate una carta sulla montagna potete pescarne tre dal mazzo, ma non se ne possono tenere mai più di otto, quindi cercate di alternare giocate sui campi (quando non si pesca nulla) a quelle sulla montagna, in modo da fare poi “bottino pieno” (tornando a 7-8 carte in mano).

La sequenza ottimale sarebbe dunque giocare per prime 2-3 carte in un campo e nel turno successivo metterne una in montagna per rifarsi una bella mano: è molto rischioso invece giocare troppe carte nei campi e rimanere con 1-2 soltanto in mano. Il vostro avversario ne approfitterà senz'altro.

Pensateci bene prima di giocare un “quinto colore” in uno dei Mandala perché il vostro avversario potrebbe posare il sesto e chiudere, privandovi magari di 1-2 carte che vi sarebbero servite. Osservate quanti e quali colori ha giocato nell'altro Mandala per capire se possa avere ancora carte del sesto: se non siete certi meglio giocare una carta sulla montagna dove avete una buona maggioranza e sperare che sia lui a darvi la possibilità di chiudere.



Foto 8 – La scatola di Mandala.

Commento finale

Mandala è un gioco abbastanza “semplice” e può essere insegnato a tutti in pochissimi minuti, tuttavia non va sottovalutato: occorre infatti sapere adattare la propria tattica alla situazione del momento, bilanciando il numero ed il colore delle carte in mano e contemporaneamente facendo bene attenzione a non giocare sulla montagna carte che potrebbero servire al vostro avversario: lasciate che sia lui a farlo e poi prendete la maggioranza nel vostro campo per portargliele via tutte.

Giocando per le prime volte con i ragazzini sarà bene spiegare con qualche esempio non solo come si chiude (questo lo imparano subito!), ma come evitare di far chiudere vantaggiosamente l'avversario. E state certi che dopo qualche partita i vostri figli saranno perfettamente in grado di suonarvele...