

MANDALA

Ein taktisches Kartenspiel für 2 Personen ab 10 Jahren, Spieldauer: 30 Minuten

Ein Mandala ist das Zeichen eines uralten heiligen Rituals, bei dem zuerst aus farbigem Sand ein symbolisches Abbild der Welt erschaffen und dann in einer Zeremonie zerstört wird. Der Sand, aus dem das Mandala kreiert wurde, wird anschließend in einen Fluss gestreut und so dem ewigen Kreislauf von Leben, Tod und Wiedergeburt zurückgeführt.

Ziel des Spiels

Ihr spielt abwechselnd farbige Sandkarten in zwei Mandalas. Dabei könnt ihr die Karten entweder in die Mitte eines Mandalas spielen, um neue Karten zu erhalten, oder ihr spielt sie auf eure Seite, um bei der Auflösung dieses Mandalas mehr Punkte zu bekommen. Ein Mandala wird aufgelöst, sobald dort Karten aller sechs Sandfarben ausliegen. Dabei teilt ihr die Karten aus der Mitte des Mandalas untereinander auf je nachdem, wie viele Karten ihr auf eure Seite gespielt habt. Die erhaltenen Karten kommen in eure Sammlung, die am Ende des Spiels ausgewertet wird. Wer dann die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan



110 Spielkarten:



je 18 Sandkarten in 6 Farben

2 Aktions-
übersichten



Spielvorbereitung

1. Breitet den **Spielplan** in der Mitte des Spielbereichs aus.
2. Mischt die **Sandkarten** (*im Folgenden kurz: Karten*) gut durch und legt sie als **verdeckten Zugstapel** neben den Spielplan. Lasst daneben ein wenig Platz für einen offenen **Ablagestapel**.
3. Zieht für die beiden Mandalas jeweils **2 Karten** und legt sie **offen** in das **Zentrum** des jeweiligen Mandalas (*siehe Abbildung*).
4. Bereitet euren eigenen Spielbereich wie folgt vor:
 - a. Legt eine **Aktionsübersicht** vor euch aus.
 - b. Zieht **6 Karten** vom Zugstapel und nehmt sie auf die Hand.
 - c. Zieht **2 Karten** vom Zugstapel und legt sie **verdeckt** in euren **Kelch**, der sich (*aus eurer Sicht*) rechts unten auf dem Spielplan befindet.

Anmerkung: *Haltet eure Handkarten und die Karten in eurem Kelch vor eurem Mitspieler geheim. Ihr dürft euch eure eigenen Karten jederzeit anschauen.*

5. Bestimmt, wer den ersten Spielzug machen darf (z. B. der älteste Spieler).

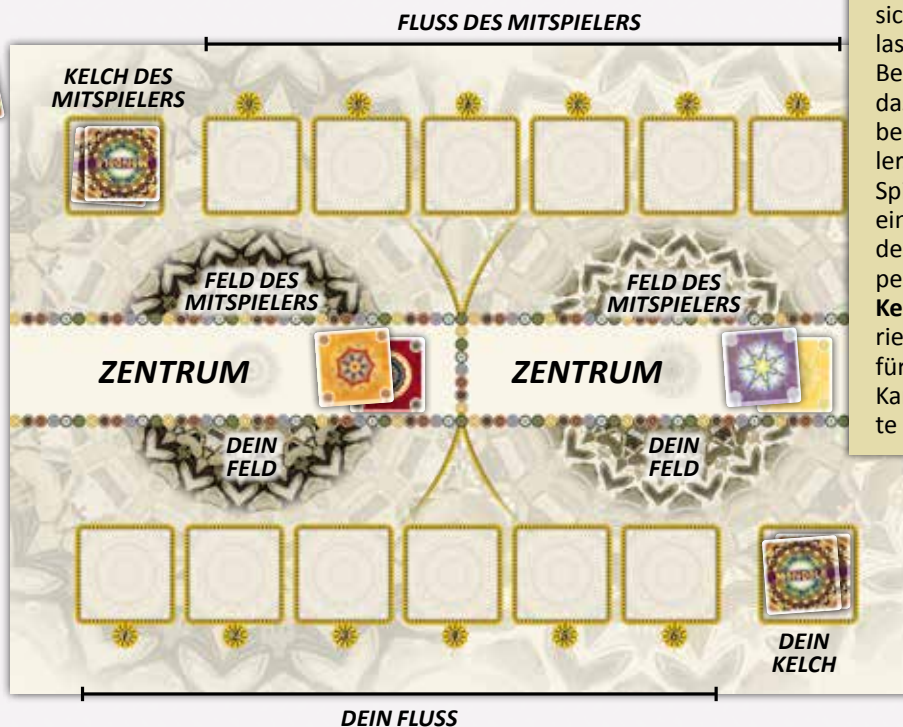


HANDKARTEN
UND AKTIONS-
ÜBERSICHT DES
MITSPIELERS

ZUGSTAPEL



PLATZ FÜR DEN
ABLAGESTAPEL



Der Spielplan

In der Mitte befinden sich die beiden Mandalas, die in jeweils drei Bereiche unterteilt sind: das **Zentrum** sowie die beiden **Felder** der Spieler. Auf eurer Seite des Spielplans befindet sich ein Feld für euren verdeckten Wertungsstapel – der so genannte **Kelch** – sowie nummerierte Plätze (*von 1-6*) für bis zu sechs offene Karten – der so genannte **Fluss**.



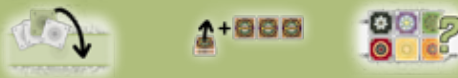
DEINE HAND-
KARTEN UND
AKTIONSÜBER-
SICHT

Spielablauf

Ihr seid das gesamte Spiel über abwechselnd an der Reihe und führt in eurem Spielzug eine von drei Aktionsmöglichkeiten durch. Diese werden auf den folgenden Seiten genau erklärt und lauten wie folgt:

A — EINE KARTE INS ZENTRUM SPIELEN UND NACHZIEHEN

- Spiele genau 1 Karte in ein Zentrum.
- Ziehe bis zu 3 Karten nach.
- Prüfe, ob das Mandala vollendet ist.



oder

B — KARTEN INS FELD SPIELEN, ABER NICHT NACHZIEHEN

- Spiele Karten einer Farbe in eines deiner Felder.
- Ziehe keine Karten nach.
- Prüfe, ob das Mandala vollendet ist.



oder

C — ABWERFEN UND NACHZIEHEN

- Lege Karten einer Farbe auf den Ablagestapel.
- Ziehe genauso viele Karten nach, wie du abgelegt hast.



Die Goldene Regel

Immer wenn ihr eine Karte in das Zentrum oder euer Feld eines Mandalas spielt (*Aktionen A und B*), müsst ihr euch an die *Goldene Regel* halten:

Jede der 6 Sandfarben darf **nur in genau einem** der drei Bereiche eines Mandalas vorkommen.

Demnach besagt die Goldene Regel, dass ihr **keine** Karten ins Zentrum spielen dürft, deren Farbe bereits in einem der beiden Felder dieses Mandalas vorkommt. Ebenso dürft ihr keine Karte in euer Feld spielen, deren Farbe es schon im Zentrum oder im Feld eures Mitspielers gibt.

Es ist aber ausdrücklich erlaubt, weitere Karten einer Farbe in einen Bereich zu spielen, in dem diese Farbe bereits vorhanden ist.



Beispiel: Annabell ist am Zug. Sie kann keine grüne Karte in das Mandala spielen, da diese Farbe im Feld ihrer Mitspielerin bereits vorkommt. Sie hat demnach folgende Möglichkeiten: sie kann eine gelbe, violette oder schwarze Karte ins Zentrum oder eine beliebige Anzahl an entweder orangefarbenen, roten oder schwarzen Karten in ihr Feld spielen.

A — EINE KARTE INS ZENTRUM SPIELEN UND NACHZIEHEN

Die Karten, die ihr ins Zentrum eines Mandalas spielt, teilt ihr untereinander auf, sobald das Mandala vollendet ist. Ihr fügt sie dann eurem Fluss und Kelch hinzu, wofür es bei Spielende Punkte gibt.

Führe die folgenden Schritte in der gegebenen Reihenfolge durch, wenn du dich für diese Aktionsmöglichkeit entscheidest:



1. **Wähle genau 1 Karte** aus deiner Hand und lege sie offen in das Zentrum eines der beiden Mandalas. Beachte dabei die Goldene Regel (siehe Seite 3). Fächere die Karten im Zentrum etwas auf, damit sie besser zu erkennen sind.



2. **Ziehe bis zu 3 Karten vom Zugstapel nach** und nimm sie auf die Hand. Ziehe aber nur so viele Karten nach, dass du auf maximal 8 Handkarten kommst. (Hast du nach dem Ausspielen einer Karte noch 7 oder 6 Karten auf der Hand, ziehst du entsprechend nur 1 bzw. 2 Karten nach. Ansonsten ziehst du 3 Karten nach.)



Wichtig: Das Handkartenlimit von 8 Karten ist eine absolute Höchstgrenze, d. h., du darfst zu keinem Zeitpunkt im Spiel mehr als 8 Karten auf der Hand halten. Insbesondere ist es nicht erlaubt, erst 3 Karten nachzuziehen, um anschließend die überzähligen abzuwerfen.



3. **Prüfe, ob das Mandala vollendet ist:** Ein Mandala gilt als vollendet, wenn alle sechs Farben in diesem Mandala vorkommen (dazu zählen die Karten im Zentrum sowie den beiden Feldern). Ist dies der Fall, muss das Mandala aufgelöst werden (siehe nächste Seite). Dadurch kann das Spielende eintreten (siehe Seite 6).

B — KARTEN INS FELD SPIELEN, ABER NICHT NACHZIEHEN

Die Anzahl an Karten in euren Feldern bestimmt, wer zuerst Karten aus dem Zentrum nehmen darf, sobald das Mandala vollendet ist.

Führe die folgenden Schritte in der gegebenen Reihenfolge durch, wenn du dich für diese Aktionsmöglichkeit entscheidest:



1. **Wähle 1 oder mehrere Karten einer Farbe** aus deiner Hand und lege sie offen in eines deiner beiden Felder. Beachte dabei die Goldene Regel (siehe Seite 3). Fächere die Karten in deinem Feld etwas auf, damit sie besser zu erkennen sind. **Du musst hierbei mindestens 1 Karte auf der Hand behalten.**



2. **Bei dieser Aktionsmöglichkeit ziehst du keine Karten vom Zugstapel nach!**

Wichtig: Du darfst deinen Spielzug niemals mit einer leeren Kartenhand beenden. Selbst wenn alle Karten auf deiner Hand dieselbe Farbe haben, darfst du sie nicht alle in dein Feld spielen.



3. **Prüfe, ob das Mandala vollendet ist:** Ein Mandala gilt als vollendet, wenn alle sechs Farben in diesem Mandala vorkommen (dazu zählen die Karten im Zentrum sowie den beiden Feldern). Ist dies der Fall, muss das Mandala aufgelöst werden (siehe nächste Seite). Dadurch kann das Spielende eintreten (siehe Seite 6).

C — ABWERFEN UND NACHZIEHEN

Kannst oder möchtest du keine Karten spielen, kannst du stattdessen Karten aus deiner Hand abwerfen und diese durch neue Karten vom Zugstapel ersetzen.

Führe die folgenden Schritte in der gegebenen Reihenfolge durch, wenn du dich für diese Aktionsmöglichkeit entscheidest:



1. **Wähle 1 oder mehrere Karten einer Farbe aus deiner Hand** und lege sie offen auf den Ablagestapel. (Die Goldene Regel findet hierbei keine Anwendung.)



2. **Ziehe so viele Karten vom Zugstapel nach, wie du auf den Ablagestapel gelegt hast**, und nimm sie auf die Hand.

3. **Beende deinen Spielzug:** Bei dieser Aktionsmöglichkeit kannst du weder Karten ins Zentrum noch in eines deiner Felder spielen.

Ein Mandala vollenden

Sobald alle 6 Farben in einem Mandala vertreten sind (*betrachtet dazu die Karten im Zentrum und den beiden Feldern*), gilt es als **vollendet** und muss **aufgelöst** werden. Dadurch kann das Spielende eintreten (*siehe nächste Seite*).

EIN MANDALA AUFLÖSEN

Sobald ein Mandala vollendet ist, nimmt ihr **abwechselnd** Karten einer Farbe aus dem Zentrum des Mandalas und fügt sie eurem Fluss und Kelch hinzu. Wer mehr Karten in sein Feld gespielt hat, fängt an. Bei Gleichstand beginnt, wer **nicht** die letzte Karte ins Mandala gespielt hat.

Wer an der Reihe ist mit Auswählen, nimmt immer **alle Karten einer Farbe** aus dem **Zentrum** und fügt sie seinem Fluss und Kelch wie folgt hinzu:

a) Du hast eine Farbe gewählt, die noch nicht in deinem Fluss vorkommt:

1. Lege genau eine der genommenen Karten **offen** auf den (*von links gesehen*) ersten freien Platz in deinem Fluss. Die erste Karte, die du in deinen Fluss legst, kommt somit auf das Feld ganz links mit der Nummer 1. Immer wenn du eine Karte einer neuen Farbe in deinen Fluss legst, kommt sie auf den nächsthöheren Platz neben die anderen Karten im Fluss. Es ist nicht erlaubt, die Karten im Fluss umzuordnen oder Plätze mit niedrigeren Nummern auszulassen.
2. Sofern vorhanden, kommen alle weiteren Karten der gewählten Farbe **verdeckt** in deinen Kelch.

b) Du hast eine Farbe gewählt, die es in deinem Fluss bereits gibt:

Alle genommenen Karten kommen **verdeckt** in deinen Kelch.

Befinden sich noch weitere Farben im Zentrum, ist der Mitspieler mit Auswählen an der Reihe. Das geht abwechselnd so weiter, bis alle Karten aus dem Zentrum genommen wurden. Danach kommen alle Karten, die sich in den Feldern dieses Mandalas befinden, auf den Ablagestapel, so dass keine Karten mehr im Mandala ausliegen.

Sofern das Spielende noch nicht eingetreten ist (*siehe nächste Seite*), zieht ihr anschließend **2 Karten** vom Zugstapel und legt sie offen in das Zentrum des gerade aufgelösten Mandalas (*wie bei der Spielvorbereitung*). Fahrt dann mit dem Spiel fort wie gehabt.

***Beispiel:** Dieses Mandala enthält nun Karten aller 6 Farben – es ist vollendet und muss aufgelöst werden. Annabell (oben) und Babette (unten) nehmen dafür abwechselnd Karten aus dem Zentrum.*

Babette hat mehr Karten in ihr Feld gespielt (nämlich 4 Karten, Annabell nur 3 Karten) und sucht sich deshalb als Erste Karten einer Farbe aus.



Keine Karten im Feld

Wer keine Karten in seinem Feld hat, wenn ein Mandala aufgelöst wird, nimmt trotzdem wie beschrieben Karten aus dem Zentrum, fügt sie aber nicht seinem Fluss und Kelch hinzu. Stattdessen kommen die gewählten Karten auf den Ablagestapel. Nur wer Karten im Feld hat, darf die gewählten Karten aus dem Zentrum seinem Fluss und Kelch hinzufügen.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald der Zugstapel leer ist oder einer von euch alle sechs Farben in seinem Fluss ausliegen hat.

Zugstapel leer

Wenn der Zugstapel aufgebraucht ist, mischt ihr den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Zugstapel. Spielt dann solange weiter, bis das nächste Mandala vollendet ist. Das Spiel endet dann unmittelbar, nachdem dieses Mandala aufgelöst und alle Karten im Zentrum verteilt wurden.

Sechste Farbe im Fluss

Sobald die sechste Farbe in einem Fluss ausliegt, endet das Spiel sofort, nachdem alle Karten im Zentrum des gerade aufgelösten Mandalas verteilt wurden.

Bei Spielende kommen alle Karten, die ihr noch auf der Hand haltet, auf den Ablagestapel. Dasselbe gilt für die Karten im anderen Mandala. Keine dieser Karten kommt in euren Fluss oder Kelch.

Wertung

Nehmt nun die Karten in eurem Kelch in die Hand und ordnet sie entsprechend ihrer Farbe den Karten in eurem Fluss zu – am besten unterhalb des Spielplans. Jede Karte in eurem Kelch ist entsprechend ihrer Position 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte wert, je nachdem, zu welcher Farbe im Fluss sie gehört. Der Übersicht halber sind die Punktwerte der einzelnen Positionen unten am jeweiligen Platz abgedruckt.

Anmerkung: Nur die Karten in eurem Kelch bringen Punkte. Die Karten in eurem Fluss zählen **nicht** dazu. Karten in eurem Kelch, deren Farbe im Fluss nicht vorkommt, sind keine Punkte wert.

Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Karten in seinem Kelch hatte.

ANNABELLS
FLUSS



Beispiel: Annabell hat das Spiel beendet, indem sie ihrem Fluss die sechste Farbe hinzugefügt hat. Die Karten in ihrem Kelch sind entsprechend ihrer Farbe unterhalb ihres Flusses abgebildet. Insgesamt kommt Annabell auf 53 Punkte.

ANNABELLS
PUNKTE

$$4 + 10 + 18 + 0 + 15 + 6 = 53$$

4 Karten zu je 1 Punkt 5 Karten zu je 2 Punkten 6 Karten zu je 3 Punkten 0 Karten 3 Karten zu je 5 Punkten 1 Karte zu 6 Punkten

Autoren: Trevor Benjamin
& Brett J. Gilbert

Illustrationen: Klemens Franz

Grafikdesign: atelier198

Redaktion: Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert



© 2019 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange
schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de