

MANDALA

De mandala is het symbool van een oud, religieus ritueel. Met gekleurd zand maakt men een symbolische kaart van de wereld. Vervolgens vernietigt men het patroon ceremonieel en geeft men het zand terug aan de rivier, als een zichzelf herhalende cyclus van leven, dood en wedergeboorte.

Doel van het spel

De spelers proberen met zandkaarten 2 mandala's te maken. Ze leggen de kaarten in het midden om nieuwe kaarten te nemen, of aan hun eigen kant om meer controle te krijgen over de mandala. Als de 6 kleuren in de mandala aanwezig zijn, is de mandala klaar en nemen de spelers om beurten kaarten van het midden en voegen ze deze aan hun verzameling toe. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

Speelmateriaal

1 speelmat

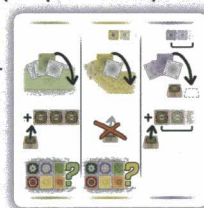


110 kaarten:



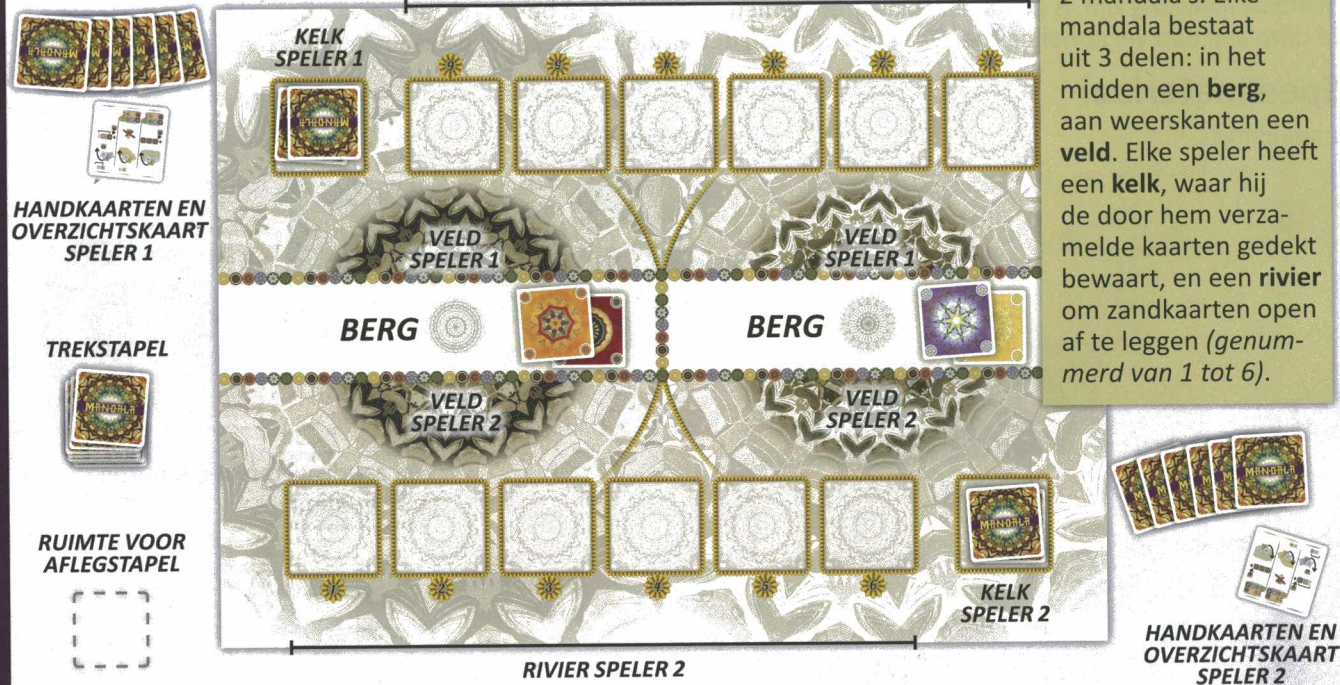
108 zandkaarten in 6 kleuren
(18 per kleur)

2 overzichts-
kaarten



Vorbereiding

1. Leg de **speelmat** in het midden van de tafel, tussen beide spelers.
 2. Schud de **zandkaarten** goed en leg ze **gedekt** naast de speelmat als **trekstapel**. Houd ernaast ruimte vrij voor de open **aflegstapel**.
 3. Trek voor elk van de mandala's op de speelmat **2 kaarten** van de trekstapel en leg ze open op de berg (zie illustratie).
 4. Bereid de speelruimte voor de spelers voor:
 - a. Leg voor elke speler een **overzichtskaart** klaar.
 - b. Geef elke speler **6 kaarten** van de trekstapel als handkaarten.
 - c. Geef elke speler **2 kaarten** van de trekstapel en leg ze **gedekt** in de **kelk**.
- Opmerking:** de spelers mogen altijd de kaarten in hun hand en hun kelk bekijken. Ze mogen hun kaarten niet aan hun tegenstander laten zien.
5. Bepaal wie de startspeler is (bijvoorbeeld de oudste speler).



Over de speelmat
In het midden staan 2 mandala's. Elke mandala bestaat uit 3 delen: in het midden een **berg**, aan weerskanten een **veld**. Elke speler heeft een **kelk**, waar hij de door hem verzamelde kaarten gedekt bewaart, en een **rivier** om zandkaarten open af te leggen (genummerd van 1 tot 6).

Spelverloop

De startspeler begint, daarna zijn de spelers tot het einde van het spel afwisselend aan de beurt. De speler die aan de beurt is, voert een van de volgende 3 acties uit. Ze worden op de volgende pagina's uitgelegd.

A — BREID DE BERG UIT & TREK

- Leg 1 kaart op de berg.
- Trek maximaal 3 kaarten.
- Controleer of de mandala klaar is.



of

B — BREID HET EIGEN VELD UIT & TREK NIET

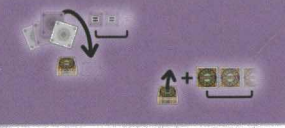
- Leg kaarten van dezelfde kleur in een eigen veld.
- Trek deze beurt geen nieuwe kaarten.
- Controleer of de mandala klaar is.



of

C — LEG AF & TREK

- Leg kaarten van dezelfde kleur op de aflegstapel.
- Trek evenveel kaarten van de trekstapel.



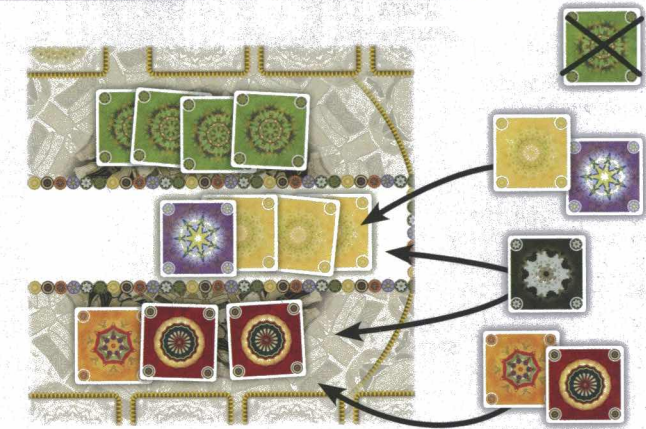
De kleurenregel

Als een speler een kaart op een berg of veld legt (actie A of B), moet hij de **kleurenregel** volgen:

De 6 kleuren van de zandkaarten mogen **slechts 1 keer** in de 3 gebieden van elke mandala voorkomen.

De **kleurenregel** houdt in dat een speler **geen** kaart op de berg mag leggen in een kleur die al voorkomt in de velden. Een speler mag ook geen kaart leggen in zijn veld in een kleur die al voorkomt op de berg of in het veld van de andere speler.

De speler mag op de berg of in zijn veld wel een kaart leggen in een kleur die al in dat gebied aanwezig is.



Voorbeeld: speler 2 (onderaan) is aan de beurt. Hij mag in deze mandala geen groene kaart leggen, want groen komt al voor in het veld van de andere speler. Hij mag wel 1 gele, paarse of zwarte kaart op de berg leggen, of oranje, rode of zwarte kaarten (in een aantal naar keuze) in zijn veld leggen.

A — BREID DE BERG UIT & TREK

De kaarten op de berg komen na het afmaken van een mandala in de rivieren en/of kelken van de spelers terecht. De kaarten in de kelk leveren aan het einde van het spel punten op.

De speler die deze actie kiest, voert het volgende in de aangegeven volgorde uit:



1. **Hij legt precies 1 handkaart** open op een van de 2 bergen. Hij houdt daarbij rekening met de kleurenregel in die mandala (zie bladzijde 3). Leg de kaarten zo op de berg dat ze allemaal zichtbaar zijn.



2. **Hij trekt 1 tot 3 kaarten** van de trekstapel en neemt ze in de hand. Hij mag maximaal 8 handkaarten hebben. (Heeft hij 7 handkaarten, dan trekt hij 1 kaart; bij 6 handkaarten trekt hij 2 kaarten; anders trekt hij 3 kaarten.)



Let op: de spelers mogen nooit meer dan 8 handkaarten hebben. Ze mogen geen 3 kaarten trekken en dan kaarten afleggen tot ze er 8 hebben.



3. **De speler controleert of de mandala klaar is:** een mandala is klaar als de 6 kleuren in de mandala aanwezig zijn (verspreid over de berg en de 2 velden). Vernietig de mandala (zie de volgende bladzijde); mogelijk betekent dit het einde van het spel (zie bladzijde 6).

B — BREID HET EIGEN VELD UIT & TREK NIET

Het totale aantal kaarten in een veld bepaalt welke speler als eerste kaarten van de berg mag nemen als de mandala klaar is. De speler met de meeste kaarten in zijn veld mag als eerste kaarten nemen.

De speler die deze actie kiest, voert het volgende in de aangegeven volgorde uit:



1. **Hij legt 1 of meer handkaarten in dezelfde kleur** open op een van zijn velden. Hij houdt daarbij rekening met de kleurenregel in die mandala (zie bladzijde 3). Leg de kaarten zo in het veld dat ze allemaal zichtbaar zijn. Hij moet altijd minstens 1 kaart in zijn hand houden.



2. **Hij trekt in deze beurt geen nieuwe kaarten!**



Let op: een speler mag aan het einde van zijn beurt niet met lege handen achterblijven. Als vóór deze actie al zijn handkaarten dezelfde kleur hebben, mag hij ze niet allemaal op zijn veld leggen in stap 1 van deze actie.



3. **De speler controleert of de mandala klaar is:** een mandala is klaar als de 6 kleuren in de mandala aanwezig zijn (verspreid over de berg en de 2 velden). Vernietig de mandala (zie de volgende bladzijde); mogelijk betekent dit het einde van het spel (zie bladzijde 6).

C — LEG AF & TREK

Als een speler in zijn beurt geen kaarten kan of wil leggen, kan hij handkaarten afleggen en evenveel nieuwe kaarten van de trekstapel trekken.

De speler die deze actie kiest, voert het volgende in de aangegeven volgorde uit:



1. **Hij legt 1 of meer handkaarten in dezelfde kleur** open op de aflegstapel. (Hij hoeft hierbij geen rekening houden met de kleurenregel.)



2. **Hij trekt evenveel kaarten van de trekstapel** en neemt ze in de hand.

3. **Einde van de beurt:** de speler legt in deze beurt geen kaarten op de bergen of de eigen velden.

Een mandala afwerken

Zodra de 6 kleuren in een mandala aanwezig zijn (*verspreid over de berg en de 2 velden*), is de mandala **klaar** en **vernietigen** de spelers hem aan het eind van de beurt; mogelijk betekent dit het einde van het spel (*zie de volgende bladzijde*).

EEN MANDALA VERNIETIGEN

De speler met de **meeste** kaarten in het eigen veld begint, daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Als beide spelers evenveel kaarten in hun veld hebben, begint de speler die **niet** de laatste kaart in de mandala heeft gelegd. Hij kiest een kleur die aanwezig is op de **berg** van de afgewerkte mandala.

De speler krijgt **alle kaarten** van de gekozen kleur op de berg en voegt ze als volgt aan zijn rivier en/of kelk toe:

a) Als hij kaarten neemt in een kleur die nog niet in zijn rivier voorkomt:

1. Hij legt dan 1 kaart **open** op het eerste lege vakje in zijn rivier (*van links naar rechts*). De allereerste kaart die hij aan zijn rivier toevoegt, legt hij dus op vakje nummer 1 in zijn rivier. Telkens als hij een kaart met een nieuwe kleur neemt, legt hij deze op het volgende vakje in zijn rivier. De spelers mogen de kaarten in de rivier niet meer verplaatsen en ze moeten de vakjes in de juiste volgorde vullen, ze mogen geen vakjes overslaan.

2. De overige kaarten in die kleur legt hij **gedekt** in zijn kelk.

b) Als hij kaarten neemt in een kleur die al in zijn rivier voorkomt:

Hij legt dan alle kaarten **gedekt** in zijn kelk.

De spelers kiezen om de beurt een kleur van de berg, tot de berg leeg is. Leg alle kaarten uit de velden van de mandala op de aflegstapel, zodat de mandala helemaal leeg is.

Tenzij dit het einde van het spel is (*zie de volgende bladzijde*), leggen de spelers **2 nieuwe kaarten** van de trekstapel open op de berg van de lege mandala (*zoals bij de voorbereiding*). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld: in deze mandala zijn de 6 kleuren aanwezig, de mandala is dus klaar en moet worden vernietigd. Speler 1 (bovenaan) en speler 2 (onderaan) nemen om de beurt kaarten van de berg. Speler 2 heeft de meeste kaarten in zijn veld liggen (4 kaarten, speler 1 heeft 3 kaarten) en mag dus als eerste een kleur kiezen.



Een leeg veld

Als een speler geen kaarten in het eigen veld heeft als een mandala klaar is, kiezen beide spelers opnieuw afwisselend een kleur op de berg, maar de speler zonder kaarten in het eigen veld moet zijn kaarten op de aflegstapel leggen, hij mag ze niet aan zijn rivier en/of kelk toevoegen.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de laatste kaart van de trekstapel is getrokken of nadat een speler een zesde kleur in zijn rivier kan leggen.

De laatste kaart is van de trekstapel getrokken

Als de laatste kaart van de trekstapel is getrokken, schudden de spelers de aflegstapel en gebruiken die nog even als trekstapel. Het spel gaat door tot de volgende mandala klaar is. Het spel eindigt direct nadat die mandala is vernietigd en de spelers de kaarten van de berg hebben verdeeld.

Een speler voegt een zesde kleur aan zijn rivier toe

Als een speler een zesde kleur aan zijn rivier toevoegt, eindigt het spel nadat de spelers alle kaarten van de berg van de vernietigde mandala hebben verdeeld.

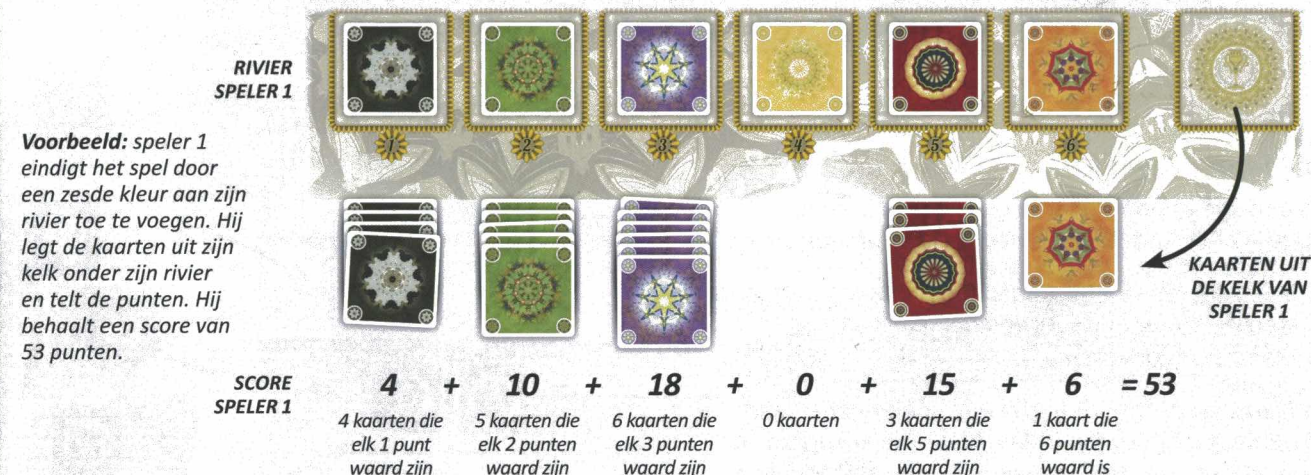
Leg overgebleven handkaarten en de kaarten in de niet afgewerkte mandala op de aflegstapel. De spelers mogen ze niet aan hun rivier toevoegen.

Puntentelling

De spelers nemen de kaarten uit hun kelk en leggen ze bij de juiste kaart in hun rivier. Elke kaart uit de kelk is 0, 1, 2, 3, 4, 5 of 6 punten waard, afhankelijk van de positie van de kleur in de rivier. Op de speelmat staat bij elke positie in de rivier vermeld hoeveel kaarten in die kleur waard zijn.

Opmerking: de kaarten in de rivier leveren geen punten op. Alleen de kaarten uit de kelk in een kleur die in de rivier voorkomt, leveren punten op. Kaarten uit de kelk in een kleur die niet in de rivier voorkomt, leveren 0 punten op.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler die de minste kaarten in zijn kelk had.



© 2019 Lookout GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur:
Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert
Illustraties:
Klemens Franz | atelier198
Vertaling: Anja De Lombaert
Eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

