

TREVOR BENJAMIN & BRETT J. GILBERT

PATTERNS

EIN MANDALA SPIEL

Ein Spiel für zwei ab 10 Jahren • Spieldauer ca. 20 Minuten

Das Mandala ist Sinnbild eines uralten Rituals und steht für den ewigen Kreislauf von Leben, Werden und Vergehen. Mit buntem Sand erschaffen Mönche dabei eine mystische Karte der Welt. Das Mandala wird danach bei einer Zeremonie wieder aufgelöst und der Sand in einen Fluss gestreut: ein sich unendlich wiederholender Akt ...

Ziel des Spiels

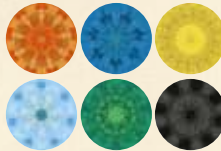
Vor euch liegt Sand in allerlei Farben, planlos verstreut und ohne erkennbare Muster. Wie soll daraus ein harmonisches Mandala werden? Eure Aufgabe ist es, klug angelegte Muster zu erzeugen und dabei zu punkten. Ersetzt bestehende Teile des Mandalas durch andere, bildet Gruppen gleicher Farbe und beansprucht diese Gruppen für euch. Je größer die Gruppe und je später sie geformt wird, desto besser. Am Ende gewinnt, wer die wertvollsten Gruppen besitzt.

Spielmaterial

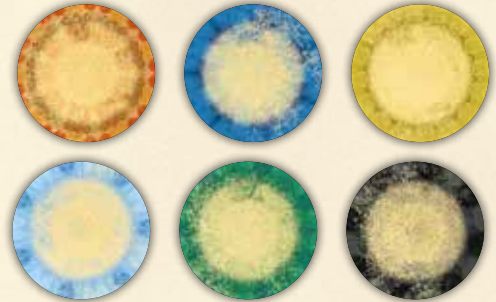
12 Marker
(je 6 in 2 Spielfarben)



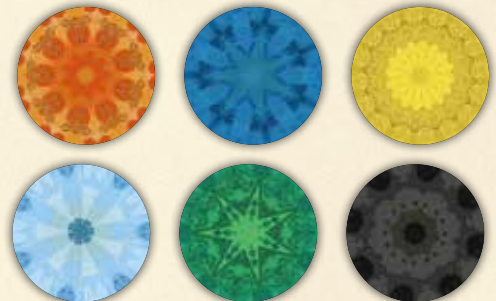
12 Farbmarker
(je 1 Satz pro Person)



54 Plättchen
(je 9 in 6 verschiedenen Farben)

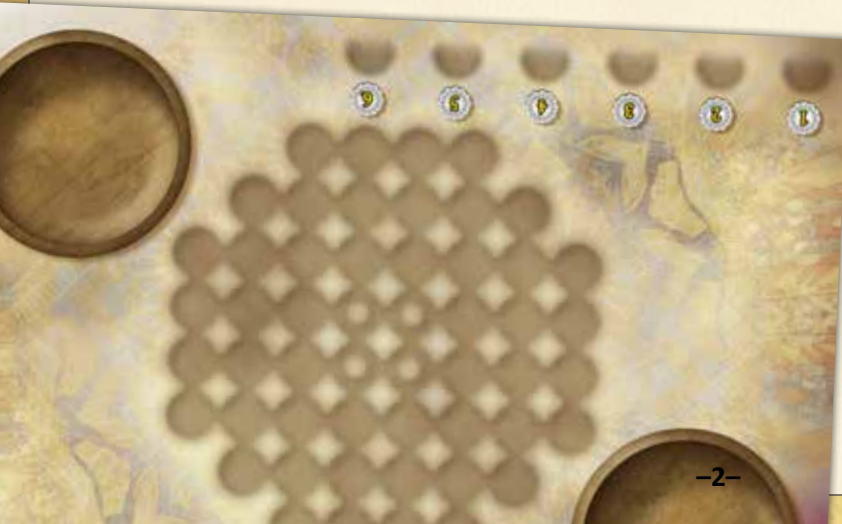


Vorderseite



Rückseite

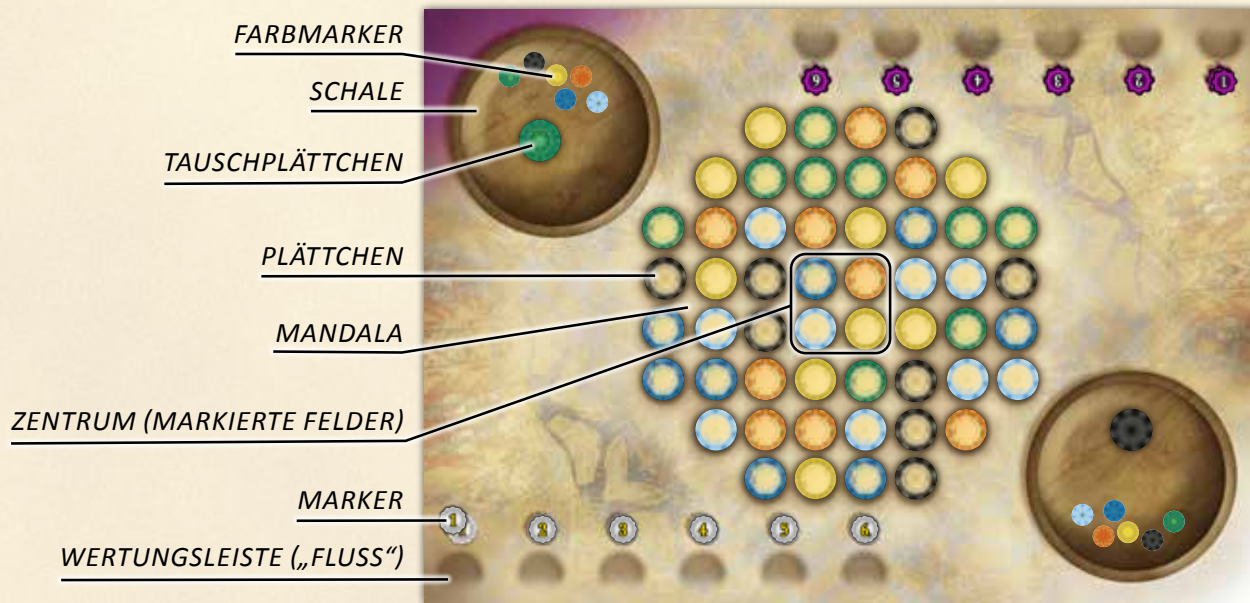
1 Spielplan



Spielvorbereitung

1. Breitet den Spielplan zwischen euch aus.
2. Legt zunächst je ein Plättchen in jeder der 6 Farben beiseite.
3. Dreht nun **alle** Plättchen auf die **Vorderseite** (sodass die sandfarbene Mitte der Plättchen zu sehen ist).
4. Verteilt die 48 übrigen Plättchen zufällig auf den Feldern des Mandalas, sodass auf jedem Feld ein Plättchen liegt. Lasst die 4 markierten Felder im Zentrum zunächst frei.
5. Wählt nun von den beiseite gelegten Plättchen 4 zufällig aus und legt diese auf die freien Felder im Zentrum des Mandalas. Die anderen beiden sind die Startplättchen.
6. Lost aus, wer das Spiel beginnt. Die andere Person verteilt die beiden noch übrigen Plättchen auf die beiden Schalen. Das sind eure ersten **Tauschplättchen**.
7. Legt die Marker auf die entsprechenden Abbildungen oberhalb eurer Flüsse und die Farbmarker in eure Schalen.

AUFBAUBEISPIEL:



Spielablauf

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. In deinem Spielzug wählst du eine der folgenden Aktionen:

Eine neue Farbgruppe **ERÖFFNEN**

oder

Eine eigene Farbgruppe **ERWEITERN**

Wenn möglich, **musst** du eine Aktion ausführen. Das Spiel endet, sobald eine Person in ihrem Spielzug keine der beiden Aktionen mehr ausführen kann.

EINE NEUE FARBGRUPPE ERÖFFNEN

Im Laufe der Partie kannst du in jeder der 6 Farben eine Farbgruppe eröffnen.

Du darfst diese Aktion nur wählen, wenn der Farbmarker dieser Farbe noch in deiner Schale liegt (also dein Tauschplättchen eine andere Farbe hat als alle anderen bereits von dir eröffneten Farbgruppen).

Führe dabei die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

- Nimm ein Plättchen aus dem Mandala, das noch die Vorderseite zeigt, und lege es als neues Tauschplättchen in deine Schale.
- Lege dafür dein aktuelles Tauschplättchen mit der Rückseite nach oben auf den freien Platz im Mandala (Abbildung 1).
- Platziere den Marker mit der niedrigsten Zahl darauf (Abbildung 2). Damit hast du eine neue Farbgruppe eröffnet.
- Lege den entsprechenden Farbmarker unter das freigewordene Feld im Fluss (Abbildung 3).

Beachte:

- Einen einmal platzierten Marker darfst du weder entfernen noch auf ein anderes Plättchen versetzen.
- Sobald Plättchen auf die Rückseite gedreht wurden, bleiben sie für den Rest des Spiels unverändert liegen.
- Nur Plättchen, die mit der Rückseite nach oben liegen, bilden eine Farbgruppe.



1. Maya ersetzt das gewählte Plättchen durch ihr Tauschplättchen (mit der Rückseite nach oben).



2. Anschließend platziert sie ihren Marker mit der kleinsten Zahl (1).



3. Der schwarze Farbmarker im Fluss zeigt an, dass die schwarze Farbgruppe bereits eröffnet wurde.

EINE FARBGRUPPE ERWEITERN

Anstatt eine neue Farbgruppe zu bilden, kannst du auch eine bestehende Gruppe vergrößern und somit ihren Wert bei Spielende erhöhen.

Entscheide dich dabei für eine dieser beiden Optionen:

UMDREHEN

Wähle ein die Vorderseite zeigendes Plättchen aus, das **waagrecht oder senkrecht** an eine deiner Farbgruppen angrenzt und die gleiche Farbe wie diese Gruppe hat. Drehe das Plättchen auf die Rückseite (Abbildung 4).



Abbildung 4

Nachdem Maya eine schwarze Farbgruppe eröffnet hat, erweitert sie die Gruppe in ihrem nächsten Spielzug um das schwarze Plättchen – rechts neben dem Marker mit der 1.

Es wäre Maya nicht erlaubt, ein diagonal angrenzendes Plättchen umzudrehen (Abbildung 5).



Abbildung 5

oder

AUSTAUSCHEN

Nimm ein Plättchen aus dem Mandala, das noch die Vorderseite zeigt und **waagrecht oder senkrecht** an eine deiner Farbgruppen grenzt. Ersetze es mit deinem Tauschplättchen, das die Farbe dieser Gruppe haben muss. Lege es mit der Rückseite nach oben auf den freien Platz (siehe Beispiel).



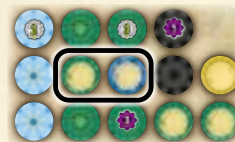
Louis hat mit Orange seine sechste Farbgruppe ERÖFFNET und diese durch UMDREHEN eines angrenzenden, farblich passenden Plättchens erweitert.

Mit seinem orangenen Tauschplättchen kann Louis jetzt ein Plättchen AUSTAUSCHEN, das an seine orange Gruppe grenzt.



Gleichfarbige Farbgruppen

Es kann **höchstens zwei Gruppen** der gleichen Farbe im Mandala geben, jeweils eine pro Person. Zwei gleichfarbige Gruppen **dürfen niemals verbunden sein**. Das heißt, du darfst eine eigene Farbgruppe **weder ERÖFFNEN noch ERWEITERN**, wenn diese Gruppe waagrecht oder senkrecht an eine **gegnerische** Gruppe der gleichen Farbe **angrenzen** würde (*diagonal ist erlaubt*).



Auch wenn Louis ein grünes Plättchen als Tauschplättchen hätte, dürfte er es gegen keines der markierten Plättchen austauschen, denn dadurch würden sich beide grüne Farbgruppen verbinden. Daher darf er auch die Aktion UMDREHEN nicht wählen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald jemand von euch keine Aktion mehr ausführen kann – weder *ERÖFFNEN* noch *ERWEITERN*. Vor der Wertung darf die andere Person nun noch **beliebig oft** die Aktion *UMDREHEN* nutzen, um Farbgruppen zu erweitern (*nach den geltenden Regeln*). *ERÖFFNEN* und *AUSTAUSCHEN* ist hingegen nicht mehr erlaubt.

Beachtet: Ihr könnt das Spiel nicht freiwillig beenden. Wenn ihr an der Reihe seid, **müsst** ihr wenn möglich eine Aktion ausführen.

Nun wertet ihr das Mandala. Zählt dazu die Punkte in euren jeweiligen Farbgruppen wie folgt:

- Sammelt alle Plättchen einer Gruppe ein, außer dem Plättchen mit dem Gruppenmarker darauf.
- Legt sie in euren Fluss, jeweils zu dem entsprechenden Farbmarker (z. B. *legt ihr die Plättchen der Farbgruppe 3 zur 3 im Fluss*).
- Jedes Plättchen ist so viele Punkte wert, wie es der Zahl im Fluss entspricht (z. B. *2 Punkte je Plättchen, das bei der 2 im Fluss liegt*).

Um eure Gesamtpunktzahl zu ermitteln, zählt ihr die Werte eurer Plättchen im Fluss zusammen. Die Tauschplättchen werden nicht berücksichtigt. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielt ihr gleich noch eine Partie.

Beispiel:

Maya erzielt

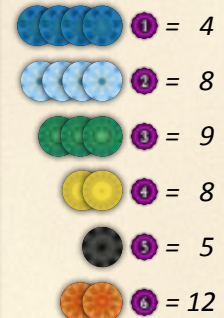


41 Punkte



Spielzustand, bevor die Plättchen in den Fluss kommen

Louis erzielt



46 Punkte

Louis gewinnt!

Autoren: Trevor Benjamin,
Brett J. Gilbert
Illustrationen: Klemens Franz
Grafikdesign: atelier198



© 2023 Lookout GmbH

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

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an
regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange
findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen