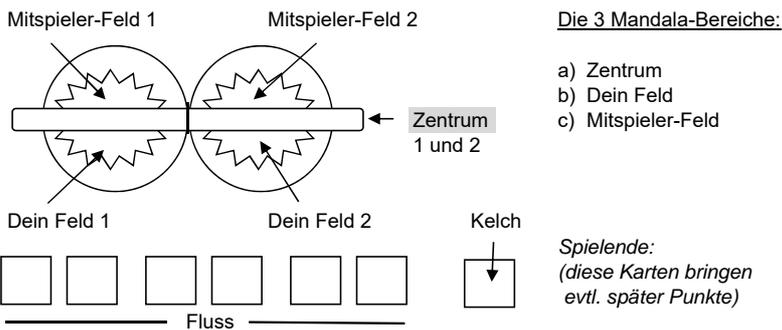


Mandala - KSR

Man ist immer abwechselnd am Zug und führt stets genau 1 von 3 möglichen Aktionen aus.

A - Eine Karte ins Zentrum spielen und nachziehen:

- LEGE 1 Hand-Karte OFFEN ins **ZENTRUM** von einem der 2 Mandalas. Karten dort auffächern. Jede der 6 Sandfarben darf nur in genau einem der 3 Bereiche eines Mandalas vorkommen. Wo bereits eine Farbe vertreten ist, dürfen weitere Karten dieser Farbe zugefügt werden.



- ZIEHE bis zu 3 Karten auf die Hand nach, max. bis auf 8 Karten. Limit nie überschreiten!
- Sind alle 6 Farben in dem aktuell bespielten Mandala vertreten, dann **LÖSE ES AUF**.

B - Karten ins Feld spielen und NICHT nachziehen:

- SPIELE 1 - x Karten EINER Farbe aus der Hand offen in eines der beiden **eigenen FELDER**. Fächere die Karten auf. Jede **Farbe darf nur 1-mal im selben Mandala** vorkommen, d. h., in einem der 3 Bereiche dort (Eigenes Feld / Zentrum / Mitspieler-Feld).
- Behalte mind. 1 Hand-Karte.
- Sind alle 6 Farben in dem aktuell bespielten Mandala vertreten, dann **LÖSE ES AUF**.

C - Abwerfen und nachziehen:

- LEGE 1 - x Karten EINER Farbe aus der Hand offen auf den Abwurfstapel.
- Ziehe genau so viele Karten auf die Hand nach, wie Du gerade abgeworfen hast.

MANDALA AUFLÖSEN:

- BEDINGUNG:** Alle 6 Farben sind vorhanden.
- Abwechselnd nimmt jeder Spieler ALLE Karten EINER Farbe aus betreffendem ZENTRUM. Es beginnt, wer mehr Karten in sein Feld an dem Mandala gespielt hat.
Patt: Im Vorteil ist, wer NICHT die letzte Karte ins Mandala gespielt hat.
Hat man keine Karten im eigenen Feld dieses Mandalas, wirft man jetzt jeweils die genommenen Karten ab, statt sie dem eigenen Fluss und Kelch hinzuzufügen.
 - WÄHLT man eine Farbe, die noch nicht im eigenen Fluss vorkommt, legt man 1 Karte davon offen auf das nächste eigene freie **FLUSS**-Feld. Evtl. weitere Karten selber Farbe kommen verdeckt in den Kelch.
 - WÄHLT man eine Farbe, die bereits im eigenen Fluss vorkommt, kommen alle genommenen Karten verdeckt in den eigenen **KELCH**.
Karten im Kelch können je 1 bis 6 Punkte bringen, wenn sie auch im Fluss vorkommen.
 - Es werden solange reihum Karten aus dem Zentrum geholt, bis es leer ist.
Ist eine Farbe abgeräumt, wird mit der nächsten (beliebigen) Farbe fortgefahren.
 - Sind alle Karten des Zentrums abgeräumt, gilt:
Nun werden ALLE Karten in den FELDERN des Mandalas auf den Ablagestapel gelegt.
 - ZIEHT 2 Karten vom Zugstapel und legt sie offen ins ZENTRUM des gerade aufgelösten Mandalas. Weiter geht es mit der nächsten Aktion, wenn nicht das Spielende ausgelöst wurde.

Spielende:

- Ist der Zugstapel leer, wird die Ablage gemischt und als Zugstapel bereitgestellt. Dann wird weitergespielt bis zur Auflösung des nächsten Mandalas. Danach ist das Spiel zu Ende.

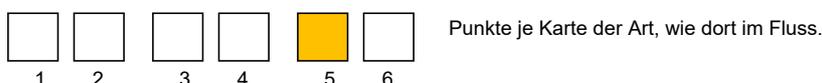
ODER

Ist die 6. Farbe in einem der FLÜSSE, endet das Spiel sofort nach Verteilung aller ZENTRUMS-Karten des gerade aufgelösten Mandalas.

Tritt das Spielende ein, werden alle Handkarten abgeworfen, wie auch die Karten des anderen Mandalas.

Wertung:

- Die Karten aus dem eigenen KELCH werden unterhalb von den identischen Karten im eigenen Fluss zugeordnet. Je nach Position im Fluss ist jede Karte 1 bis 6 Punkte wert.



Die Karten IM FLUSS zählen nicht. Karten im Kelch ohne Karte im Fluss sind wertlos.

- Höchste Punktesumme gewinnt. *Patt: Beteiligter mit weniger Karten in der Wertung siegt.*