

**De fiches schuiven niet van de ringen wanneer ze licht aangedrukt worden. Reinigen met een vochtige doek wanneer nodig.**

**Druk de fiches en tellers na gebruik terug in de plastic strips zodat ze niet verloren raken.  
Reserve stenen, fiches en strips leverbaar.**

**MANDALA:** Strategie en plezier. Dit nieuwe spelidee op basis van een beweegbaar bord, maakt het spel mogelijk in elke graad van moeilijkheid en garandeert, dat elk spel verschillend is.

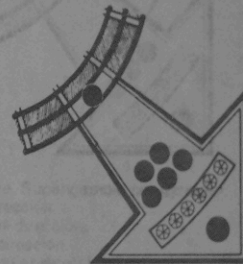
Het spel bestaat uit : 1 bord met 4 vertrekplaatsen, 4 thuishavens en 10 beweegbare ringen, 5 dobbelstenen, 4 series gekleurde fiches en 1 serie witte puntentellers.

**DOEL VAN HET SPEL :** Het scoren van een totaal van 6 punten door :

- eigen fiches thuis te brengen
- fiches van de tegenstander(s) te slaan

### **MANDALA SPELEN MET 3 OF 4 SPELERS :**

- Op elke ring bevindt zich een wit kruisje. Draai alle ringen zodanig, dat deze kruisjes één lijn vormen met de witte ster aan de onderkant van het speelveld.
- Iedere speler kiest een vertrekhoek en plaatst de 6 bijpassende gekleurde fiches (licht aangedrukt bijven ze op hun plaats) voor de in 6 segmenten verdeelde puntentelling-cirkels. Eén fiche wordt op het zwarte vlak van de buitenring voor de vertrekplaats gezet. (zie tekening)



Plaats de eerste fiche op de buitenring. De andere fiches blijven op hun plaats tot ze in het spel betrokken worden.

- Iedere speler gooit één dobbelsteen. Wie het hoogste aantal punten heeft begint.
- De eerste speler gooit alle 5 dobbelstenen en draait alle ringen overeenkomstig hun kleur (gooi bij voorkeur in het deksel.)

Bijvoorbeeld

- |                     |   |
|---------------------|---|
| Rode dobbelsteen    | : (1) Draai één van de twee rode ringen één vakje naar links of naar rechts     |
| Blaauwe dobbelsteen | : (2) Draai één van de twee blauwe ringen twee vakjes naar links of naar rechts |
| Groene dobbelsteen  | : (1) Draai één van de twee groene ringen één vakje naar links of naar rechts   |
| Gele dobbelsteen    | : (3) Draai één van de twee gele ringen drie vakjes naar links of naar rechts   |
| Bruine dobbelsteen  | : (0) Geen bruine ringen draaien  |

**OPMERKING :** Slechts één ring van iedere kleur mag per beurt gedraaid worden.

Het doel is een doorgang te vinden via de zwarte vakjes in een rechte lijn, waarlangs de fiches mogen oprukken naar de thuishaven in het centrum. Gekleurde vakjes zijn versperringen. Wanneer alle mogelijke zetten gedaan zijn, schuift de speler zijn eerste fiche zo ver mogelijk naar het midden. Een nieuwe fiche mag geplaatst worden op de buitenste rode ring, indien een leeg zwart vakje dit mogelijk maakt. Staat daar een fiche van de tegenpartij, dan gaat deze terug naar de vertrekplaats. Geef de dobbelstenen aan de volgende speler, het is nu zijn beurt.

Terwijl het spel vordert, moet iedere speler aan het eind van zijn beurt al zijn fiches zo ver mogelijk naar het midden plaatsen. Vakjes mogen slechts door één fiche bezet worden. Plaats altijd een nieuwe fiche op de buitenring, indien zich een zwart vakje voor de vertrekplaats bevindt.

### **PUNTENTELLING :**

- Thuishaven : iedere fiche dat door één van de vier ingangen in het midden "thuis" komt, verdient één punt. Indien mogelijk kunnen er meerdere fiches na elkaar thuishkomen.
- Slaan : Punten worden gescoord door fiches van de tegenpartij te slaan door middel van :
  - ringverplaatsingen welke de fiche van de tegenpartij in open verbinding brengt voor uw eigen fiche en/of
  - ringverplaatsingen, ten einde uw eigen fiche achter die van uw tegenstander op te stellen. De geslagen fiche is dan verwijderd als de aanvallende speler zich naar het midden voortbeweegt. Alle geslagen of thuisgekomen fiches worden teruggezet naar de vertrekplaats om opnieuw gespeeld te worden.

Aan het einde van een beurt zet een speler, die één of meer punten behaalt zijn witte puntenteller op één van de puntenteller-cirkels in de vertrekplaats, hetgeen het aantal behaalde punten aangeeft. De eerste speler die 6 punten haalt, is de winnaar.

### **HOE MANDALA TE SPELEN MET 2 SPELERS :**

Iedere speler kiest twee tegenovergestelde beginhoeken en een serie fiches waarvan er eerst 3 op iedere vertrekplaats komen. De normale regels zijn van toepassing met dit verschil, dat beide spelers één fiche op de rode buitenring plaatsen voor hun beider vertrekplaatsen. Aan het eind van elke beurt mag een nieuwe fiche geplaatst worden van elk vertrekpunt, indien zulks mogelijk is. De thuisgekomen fiches mogen naar keuze op elk van de beide vertrekplaatsen terugkeren. Wanneer geslagen, dan beslist de aanvallende speler naar welke vertrekhoek de fiche terugkeert.

**N.B.** Een eenvoudiger spel voor twee : de spelers kiezen ieder slechts één hoek naast elkaar gelegen. Normale regels zijn van toepassing.