



# ANANDA

Du baust es auf. Und es dich auch.



10+ 2–4 45  
von Dirk Barsuhn

Beim Tempelbau dreht sich alles um das innere Gleichgewicht. Ihr baut einen Tempel und lasst eure Mönche dort meditieren. Dabei wollt ihr nicht zu tief im Gebet versinken, sonst findet ihr euch in dem Gemäuer nicht mehr zurecht. Wer aber nur baut, ohne zu meditieren, kommt der Erleuchtung und so dem Spielsieg auch keinen Schritt näher.

## SPIELMATERIAL:



1 Spielplan



63 Bausteine



4 Mönchsfiguren



108 Meditationskarten  
(verschiedene Rückseiten)



2 Übersichtskarten



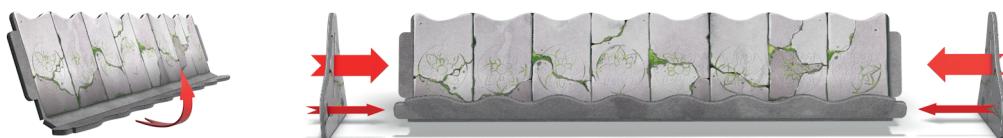
4 Abstellbänke  
(Zusammenbau: siehe Stanzbögen)

## SPIELZIEL:

Errichtet mit euren Bausteinen einen Tempel. Dabei wollt ihr möglichst große Flächen einer Farbe erzeugen. Je größer die Fläche, desto mehr Meditationskarten dürft ihr ausspielen, um Karmapunkte zu sammeln. Doch ab und zu mal auf Karma verzichten, erlaubt es euch mehr Bausteine aus dem Vorrat zu bekommen. Habt ihr alle Bausteine verbraucht, endet das Spiel. Wer bis dahin die meisten Karmapunkte sammeln konnte, gewinnt.

## VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Baut die Abstellbänke zusammen. Für zukünftige Spiele könnt ihr sie zusammengebaut in der Schachtel lassen.



## VORBEREITUNG:



① Platziert den **Spielplan** in eurer Mitte.

② Mischt alle **Bausteine** verdeckt und legt sie um den Spielplan.

③ Einen **zufälligen Baustein** platziert ihr offen in die **Mitte des Spielplans**. Zeigen beide Felder des Steins dieselbe Farbe, legt ihn zurück und zieht einen neuen, bis ihr einen mit zwei verschiedenen Farben gefunden habt.

④ Jeder Spieler erhält eine **Abstellbank** und **6 Bausteine** aus dem Vorrat.

⑤ **▲▲/▲▲▲ Im Spiel zu dritt oder zu viert:** Sortiert die Meditationskarten mit dem **Wert 5 aus** und legt sie in die Schachtel zurück. Dann bekommt jeder **24 Meditationskarten** mit gleichfarbiger Rückseite und die zugehörige **Mönchsfigur**.

**▲▲ Im Spiel zu zweit:** Jeder von euch bekommt die **30 Meditationskarten** mit **blauer** oder **rosa** Rückseite und die zugehörige **Mönchsfigur**.

⑥ Jeder **mischt** seinen Stapel an Meditationskarten und nimmt sich **6 davon** verdeckt auf die Hand.

**Wer heute schon am längsten meditiert hat, beginnt.**

## SPIELVERLAUF:

Ihr seid reihum am Zug. Dein Spielzug besteht aus **5 Phasen**, die du nacheinander ausführst.

## I. Figur platzieren

**Wähle eine Farbe** und setzte deine **Mönchsfigur** auf ein **Feld dieser Farbe**. Damit zeigst du an, dass du in diesem Spielzug an dieser Fläche bauen möchtest. Eine Fläche sind alle **Felder derselben Farbe**, die **waagerecht** oder **senkrecht** aneinander angrenzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Felder sich auf der gleichen Höhe befinden.

Du darfst deine Mönchsfigur **nicht** auf eine Fläche stellen,  
• auf der eine **andere Mönchsfigur** steht.

- auf der sie am **Anfang des Zuges** stand.

Gibt es **keine freie Fläche** für deine Figur, stellst du deine **Figur neben den Spielplan**, erhältst **einen Baustein** vom Vorrat und **beendest** deinen Zug.

**Beispiel:** *Faye* ist am Zug. Sie sucht sich eine **freie Fläche** für ihre Mönchsfürfigur. Die gelbe und die große *lila* Fläche sind bereits belegt. Die rote Fläche kommt auch nicht in Frage, da *Faye* ihren Zug dort begonnen hat. *Faye* entscheidet sich für die kleine *lila* Fläche, da sie dafür passende Bausteine hat.



 2. Tempelbau

Lege einzeln nacheinander **beliebig viele** Bausteine an die Fläche an, auf der deine Figur steht. Jeder Stein, den du legst, muss mit der **gewählten Farbe** an deine Fläche **angrenzen**. Du darfst Steine entweder auf das Fundament (den Spielplan) legen oder auf **genau zwei darunterliegende Steine**, die auf gleicher Höhe sind – auch auf solche, die du diesen Zug erst platziert hast. Du kannst kein Feld überbauen, auf dem sich eine Mönchsfürfigur befindet.



Obwohl du deine Figur nicht auf eine bereits besetzte Fläche stellen darfst, kannst du durch geschicktes Anbauen, deine Fläche mit einer solchen verbinden.

Möchtest oder kannst du keine weiteren Steine mehr anbauen, zählst du die Felder, die zu deiner Fläche gehören. Dies ist dein **Flächenwert**.

Kannst oder möchtest du **überhaupt keinen Stein** an deine gewählte Fläche anlegen, nimmst du deine Figur vom Spielplan, erhältst **einen Baustein** vom Vorrat und **führst keinen Spielzug aus.**



**Beispiel:** Faye hat 2 Bausteine, die sie an ihre Fläche anlegen kann (1,2). Obwohl sie ihren Mönch nicht auf der großen lila Fläche platzieren durfte, kann Faye trotzdem mit ihrem zweiten Stein die beiden Flächen verbinden. Sie hat in diesem Zug einen Flächenwert von 8.



## 3. Meditieren

Spiele Karten von deiner Hand aus, die der **Farbe** deiner **eben gebildeten Fläche** entsprechen. Die Summe deiner ausgespielten Kartenwerte ist dein **Meditationswert**.

Kartenwerte ist dein **Meditationswert**. Dieser Wert muss **kleiner oder gleich** deines **Flächenwertes** sein. Lege alle ausgespielten Karten als Karmanpunkte vor dir ab.

Kannst oder möchtest du keine Handkarte ausspielen, dann mache direkt mit Schritt 4 „Bausteine auffüllen“ weiter.



**Beispiel:** Faye hat drei lila Karten auf der Hand: Mit einem Flächenwert von 8 kann sie bis zu zwei davon ausspielen und sie ihrem Punktestapel hinzufügen. Sie entscheidet, sich die beiden niedrigeren Karten zu spielen, damit sie in Phase 4 mehr Bausteine bekommt. Ihr **Meditationswert** ist in diesem Zug 5.



## 4. Bausteine auffüllen

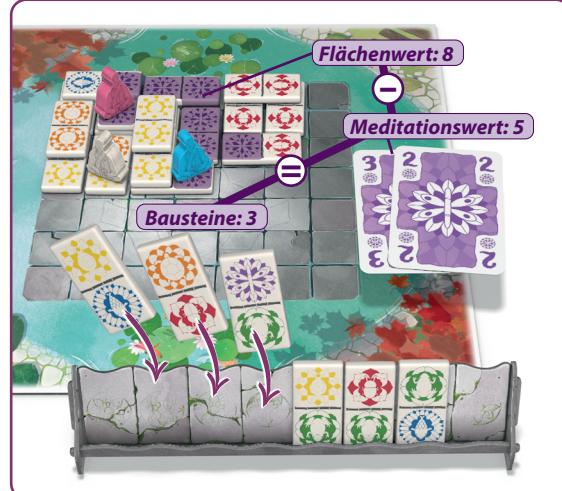
Ziehe deinen **Meditationswert** von deinem **Flächenwert** ab und nimm dir die **Differenz als Bausteine** für deine Bank aus dem Vorrat.

### Flächenwert – Meditationswert = Bausteine

Sind dein Flächenwert und dein Meditationswert gleich groß, erhältst du **keine neuen Bausteine**.  
(Hast du in Phase 3 keine Karten ausgespielt ist dein Meditationswert 0. Ziehe Bausteine entsprechend deines Flächenwertes.)

Auf deiner Bank haben **bis zu acht Bausteine Platz**. Hast du bereits 8 Steine auf deiner Bank, ziehst du keine weiteren Steine.

Ist der **Vorrat an Bausteinen aufgebraucht**, dann ziehst du **stattdessen Meditationskarten** von deinem Nachziehstapel. Für jeden Stein, den du in diesem Fall ziehen würdest, bekommst du eine Karte. Auch für Handkarten gibt es ein **Limit von 8 Karten**.



**Beispiel:** Faye Flächenwert beträgt 8 und ihr Meditationswert 5. Sie darf sich also 3 neue Bausteine aus dem Vorrat nehmen.



## 5. Gleichgewicht herstellen

Vergleiche die Anzahl der Steine auf deiner Bank mit der Anzahl deiner Handkarten. **Hast du mehr Steine als Handkarten**, dann ziehst du **Meditationskarten** von deinem Nachziehstapel **bis die Anzahl deiner Karten der Anzahl deiner Bausteine entspricht**. Hast du gleich viele oder mehr Handkarten als Bausteine, ziehst du **keine Karten**.



**Beispiel:** Nachdem Faye ihre Bausteine aufgefüllt hat, hat sie 6 Steine auf der Bank und 4 Handkarten. Sie zieht 2 Karten von ihrem Nachziehstapel und beendet ihren Zug.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## SPIELENDE:

Das Spiel **endet**, wenn ein Spieler seinen **letzten Baustein** platziert hat und **keine Steine mehr vorrätig** sind. Jetzt addiert jeder Spieler die **Werte aller Karten in seinem Karmastapel**. Der Spieler mit der **höchsten** Summe gewinnt. Herrscht ein **Gleichstand**, dann gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit **weniger Bausteinen auf der Bank**. Ist die Partie damit immer noch nicht entschieden, dann reißt ihr den Tempel wieder ein und fangt von vorne an ... oder ihr teilt euch den Sieg.

Art.No.: 60 110 5197

Autor: Dirk Barsuhn

Illustration: Matthias Holländer

Layout: Oliver Richtberg

2024 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de  
www.zoch-verlag.com





# ANANDA



by Dirk Barsuhn

What's crucial for building a temple is the inner balance. You erect a temple and let your monks meditate there. However, you don't want to lose yourself too deeply in prayers – otherwise, you will no longer be able to find your way through the structure. But if you just build without meditating, you won't get any closer to being enlightened and thus to winning the game.

## GAME MATERIALS



1 gameboard



63 building tiles



4 monk figures



108 meditation cards  
(with different backs)



2 overview cards



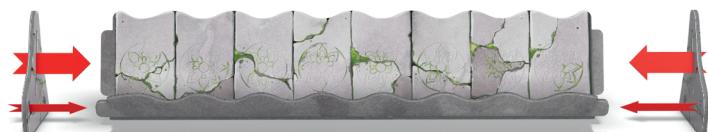
4 holding racks  
(see punch-out sheets for assembly)

## OBJECT OF THE GAME

Use your building tiles to erect a temple. In doing so, you strive to create areas as large as possible in one color. The larger the area is, the more meditation cards you may play in order to collect karma points. But foregoing some karma from time to time allows you to get more building tiles from the supply. Once you have used up all your building tiles, the game ends. The player who has been able to accumulate the most karma points by then wins.

## BEFORE THE FIRST GAME

Put each holding rack together. For future games, you can leave them assembled in the box.



## SET-UP



- ➊ Put the **gameboard** in the middle.
- ➋ Mix all **building tiles** face down and place them around the gameboard.

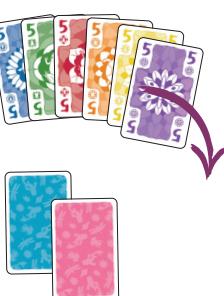
➌ Place one **random building tile** face up in the **center of the gameboard**. If both spaces on the tile show the same color, put it back and draw a new one until you find one with two different colors.

➍ Everybody gets one **holding rack** and **6 building tiles** from the supply.

➎ In the three- or four-player game, remove the **value 5** meditation cards and put them back into the box. Then each player gets **24 meditation cards** with backs in one color, plus the corresponding **monk figure**.

In the two-player game, each player gets the **30 meditation cards** with **blue** or **pink** backs, respectively, and the corresponding **monk figure**.

➏ All players **shuffle** their pile of meditation cards and take **6 of them** into their hand.



The player who has meditated the longest today begins.

# COURSE OF THE GAME

Players alternate turns. Your game turn consists of **5 phases** that you carry out one after another.



## I. Placing a figure

Choose one color and place your **monk figure** on a space in this color. This indicates that you want to build on this area on the current game turn. An area contains **all spaces of the same color** that are **horizontally** or **vertically** adjacent to each other. In this context, it doesn't matter whether the spaces are at the same level.

You may not place your monk figure on an area where

- another monk figure is standing.
- the figure was standing at the **beginning of the turn**.

If there is **no unoccupied** area left for your figure, you place your **figure next to the gameboard**, take a **building tile** from the supply and **end** your turn.

**Example:** It is **Faye's** turn. She looks for an unoccupied area for her monk figure. The yellow area and the large purple area are already taken. The red area isn't possible either, since **Faye** has started her turn there. **Faye** chooses the small purple area, since she has suitable building tiles for that.



## 2. Building a temple

Connect **any number of** building tiles, one after another, to the area where your figure is standing. Every tile you place has to **abut on** your area with the **chosen color**. You may put tiles either on the foundation (i.e. directly on the gameboard) or covering **exactly two tiles** that are at the same level – even on tiles that you have just placed on this turn. You may not overbuild any space with a monk figure.



Even though you are not allowed to place your figure on an already-occupied area, you can connect your area with such an area if you build cleverly. If you are not willing or able to connect any more tiles, you count the spaces that belong to your area. This is your **area value**.

If you are not able or willing to connect **any tiles at all** to your chosen area, you take your figure off the gameboard, take a **building tile** from the supply and **do not carry out your game turn**.



**Example:** **Faye** has 2 building tiles that she can connect to her area (1,2). Although she was not allowed to place her monk on the large purple area, **Faye** can nevertheless use her second tile to connect the two areas. On this turn, she has an **area value** of 8.



## 3. Meditating

Play cards from your hand that match the color of the area you have just formed. The total value of the just-played cards is your **meditation value**. This value has to be **lower than or equal to** your **area value**. Put all cards played in front of you as your karma points.

If you are not able or willing to play any hand card, continue directly with step 4, „Refilling building tiles.“



**Example:** **Faye** has three **purple** cards in her hand. With an area value of 8, she can play up to two of them and add them to her pile of karma points. She chooses to play the two lower cards, so that she'll get more building tiles in phase 4. On this turn, her **meditation value** is 5.



## 4. Refilling building tiles

**Subtract** your **meditation value** from your **area value**, take the **difference in building tiles** from the supply and add them to your rack.

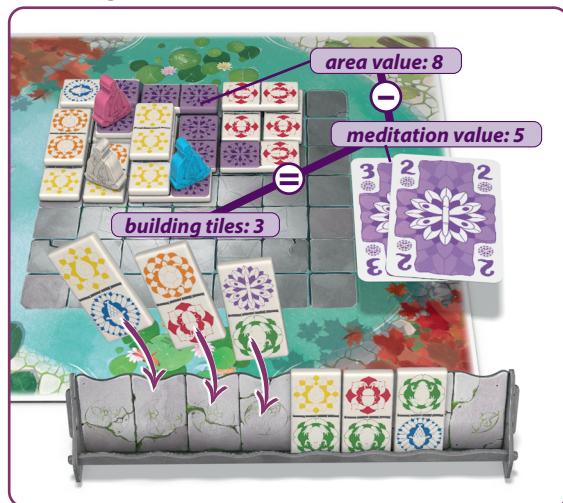
### Area value – meditation value = building tiles

If your area value and your meditation value are equal, you get **no new building tiles**.

(If you have not played any cards in phase 3, your meditation value is 0. Draw building tiles according to your area value.)

Your rack has **space for up to eight building tiles**. If you have 8 tiles on your rack already, you don't draw any more tiles.

If the **supply of building tiles has been depleted**, you draw **meditation cards** from your draw pile **instead**. For each tile you would draw in this case, you get one card. Hand cards also have a **limit of 8 cards**.



**Example:** Faye's area value is 8, and her meditation value is 5. Consequently, she is allowed to take 3 new building tiles from the supply.



## 5. Maintaining a balance

Compare the number of tiles on your rack to the number of your hand cards. **If you have more tiles than hand cards, you draw meditation cards from your draw pile until the number of your cards is equal to the number of your building tiles.**

If you have as many or more hand cards than building tiles, you draw **no cards**.



**Example:** After refilling her building tiles, Faye has 6 tiles on her rack and 4 hand cards. She draws 2 cards from her draw pile and ends her turn.

After that, it's the next player's turn.

## END OF THE GAME

The game **ends** once one player has **placed his last building tile** and there are **no more tiles available**. Now each player adds up the **values of all the cards in his karma pile**. The player with the **highest** total score wins. In case of a **tie**, the tied player with **fewer building tiles on his rack** wins. If there is still a tie, tear the temple down and start again from scratch... or share the victory.

Art.No.: 60 110 5197

Designer: Dirk Barsuhn

Illustration: Matthias Holländer

Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2024 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
Spare parts: service.zoch-verlag.de  
www.zoch-verlag.com





# ANANDA



Lors de la construction d'un temple, tout est une question d'équilibre intérieur. Vous bâtissez un temple tout en permettant à votre moine de méditer. Mais attention de ne pas se consacrer uniquement à la réflexion sous peine de rompre l'harmonie avec le lieu. Quant à celui qui construit sans prendre le temps de méditer, il ne se rapprochera pas de l'illumination... ni de la victoire.

## CONTENU



1 plateau de jeu



63 tuiles



4 moines



108 cartes Méditation  
(dos différents)



2 aides de jeu



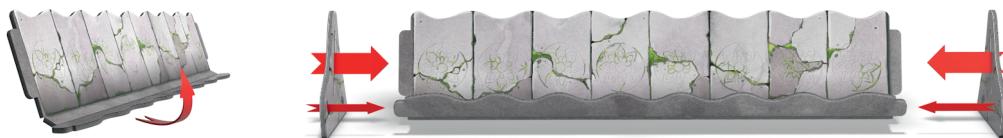
4 supports  
(Montage : voir planches prédécoupées)

## BUT DU JEU

Vous bâtissez un temple à l'aide des tuiles en essayant de constituer des zones unicolores les plus grandes possibles. Plus une zone est grande, plus vous pouvez jouer de cartes Méditation et ainsi cumuler des Points de Karma. D'un autre côté, renoncer de temps en temps au karma vous permet de tirer davantage de tuiles de la réserve. La partie s'arrête quand la réserve de tuiles est épuisée. Le joueur qui totalisera le plus de Points de Karma sera déclaré vainqueur.

## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Assemblez les supports. Pour les prochaines parties, vous pourrez les laisser montés dans la boîte.



## MISE EN PLACE



① Installez le **plateau** au milieu de la table.

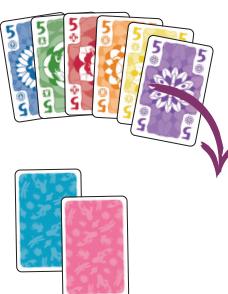
② Mélangez **toutes les tuiles**, face cachée, et répartissez-les autour du plateau.

③ Retournez une **tuile au hasard** et placez-la au **centre du plateau**. Si les deux cases de la tuile indiquent la même couleur, remettez-la dans la réserve et tirez-en une autre jusqu'à ce que vous en trouviez une affichant deux couleurs différentes.

④ Chaque joueur reçoit un **support** et **6 tuiles** de la réserve.

⑤ **▲▲▲/▲▲▲▲ à 3 ou 4 joueurs** : Remettez les cartes Méditation de **valeur 5** dans la boîte. Chacun reçoit **24 cartes Méditation** avec un dos de même couleur et le **moine** correspondant.

**▲▲ à 2 joueurs** : Chacun de vous reçoit **30 cartes Méditation** à dos **rose** ou **bleu** et le **moine** correspondant.



⑥ Chaque joueur **mélange** son paquet de cartes Méditation et en pioche **6** pour constituer sa main, sans les montrer.

**Le joueur à avoir médité le plus longtemps aujourd'hui entame la partie.**

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. Votre tour de jeu se décompose en **5 phases** consécutives :



## I. Placer son moine

Placez votre **moine** sur une case d'une **couleur au choix**. Vous indiquez ainsi quelle zone vous souhaitez agrandir durant ce tour. On appelle « zone » un ensemble de **cases de même couleur, adjacentes horizontalement ou verticalement**. Peu importe que ces cases se trouvent au même niveau ou non.

Vous ne pouvez **pas** placer votre moine dans une zone si ...

- ... un **autre moine** s'y trouve déjà ;
- ... vous occupiez déjà cette zone au **début de votre tour**.

Si **aucune zone** n'est **disponible** pour placer votre moine, **mettez-le à côté du plateau et tirez une tuile**. Votre tour est **terminé**.

**Exemple :** C'est au tour de **Faye**. Elle cherche une zone disponible pour son moine. La zone jaune et la grande zone violette sont déjà occupées. La zone rouge n'est pas non plus accessible car **Faye** s'y trouvait au début de son tour. Elle choisit la petite zone violette car elle possède des tuiles adéquates.



## 2. Construire le temple

Agrandissez la zone dans laquelle vous avez choisi de placer votre moine en ajoutant l'une après l'autre **autant de tuiles** de votre support **que vous voulez**. Chaque tuile posée doit être **adjacente** et correspondre à la **couleur de votre zone**. Vous pouvez poser une tuile, soit sur la base (le plateau), soit à cheval sur **deux tuiles exactement**, à la même hauteur, y compris sur des tuiles que vous venez de placer durant ce tour. Vous ne pouvez pas recouvrir une case occupée par un moine.



Bien que vous ne puissiez pas placer votre moine dans une zone déjà occupée, vous pouvez néanmoins la relier à votre zone en plaçant astucieusement vos tuiles. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez plus placer de tuile, comptez le nombre de cases de la zone que vous occupez. C'est votre **valeur de zone**.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez ajouter **aucune tuile** à la zone que vous occupez, retirez votre moine du plateau, **tirez une tuile** et **renoncez à jouer pour ce tour**.



**Exemple :** Faye possède 2 tuiles qu'elle peut ajouter à sa zone (1,2). Bien qu'elle n'ait pas eu le droit de placer son moine dans la grande zone **violette**, elle peut tout de même relier les deux zones grâce à sa seconde tuile. Sa **valeur de zone** pour ce tour-ci est de **8**.



## 3. Méditer

Jouez des cartes de votre main de la même couleur que la zone que vous venez d'agrandir. La valeur totale des cartes jouées indique votre **valeur de méditation**. Celle-ci doit être **inférieure ou égale** à votre **valeur de zone**. Formez une pile à part avec les cartes jouées devant vous : c'est votre pile de Points de Karma.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas jouer de carte de votre main, passez directement à la phase 4 « Tirer des tuiles ».



**Exemple :** Faye possède 3 cartes **violettes** en main. Sa valeur de zone étant de 8, elle peut jouer jusqu'à 2 de ces cartes et les ajouter à ses Points de Karma. Elle choisit de jouer les deux cartes les plus faibles afin de pouvoir tirer davantage de tuiles lors de la phase 4. Sa **valeur de méditation** pour ce tour est alors de **5**.



## 4. Tirer des tuiles

**Retranchez** votre **valeur de méditation** à votre **valeur de zone** et tirez le nombre de **tuiles correspondant au résultat obtenu**.

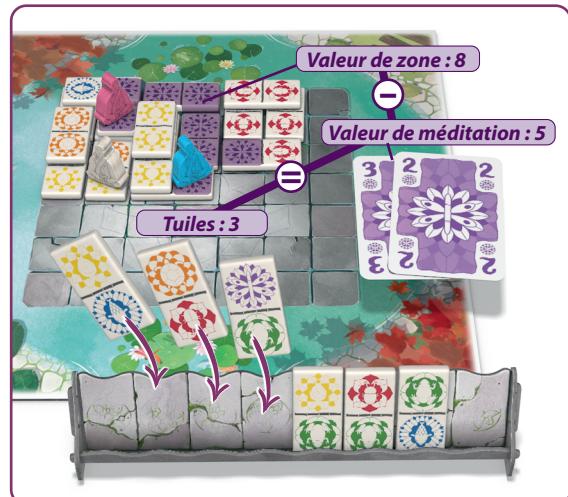
$$\text{Valeur de zone} - \text{valeur de méditation} = \text{nombre de tuiles}$$

Si vos valeurs de zone et de méditation sont égales, vous ne tirez **aucune nouvelle tuile**.

(Si vous n'avez joué aucune carte en phase 3, votre valeur de méditation est égale à 0. Tirez alors autant de tuiles que votre valeur de zone.)

Votre support peut accueillir **jusqu'à 8 tuiles maximum**. S'il est déjà plein, vous ne pouvez plus tirer de tuile.

Si la **réserve de tuiles est vide**, piochez à la place des **cartes Méditation** de votre pile, à raison d'une carte par tuile manquante. Le **nombre de cartes en main** est lui aussi **limité à 8**.



**Exemple :** La valeur de zone de **Fayes** est de 8 et sa valeur de méditation de 5. Elle peut donc tirer 3 nouvelles tuiles de la réserve.



## 5. Atteindre l'équilibre

Comparez le nombre de tuiles sur votre support et le nombre de cartes de votre main. Si vous possédez **plus de tuiles que de cartes**, piochez **des cartes Méditation** de votre pile **jusqu'à ce que vous en ayez autant**.

Si vous possédez autant ou plus de cartes que de tuiles, ne piochez **pas de carte**.



**Exemple :** Après avoir tiré, **Faye** possède 6 tuiles sur son support et 4 cartes en main. Elle pioche 2 cartes de sa pile et son tour est terminé.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a placé sa dernière tuile et que la **réserve est épuisée**. Chaque joueur additionne les **Points de Karma des cartes de sa pile**. Celui qui en totalise le **plus** remporte la partie. En cas d'**égalité**, le vainqueur est celui à qui il reste **le moins de tuiles sur son support**. Si les joueurs sont toujours ex æquo, détruisez le temple et recommencez une partie... à moins qu'ils ne partagent la victoire.

Art.No.: 60 110 5197

Auteur : Dirk Barsuhn

Illustrations : Matthias Holländer

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2024 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
Pièces de rechange : service.zoch-verlag.de  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)





# ANANDA

Che la pace sia con te!



10+  
2-4

45  
60  
45  
30

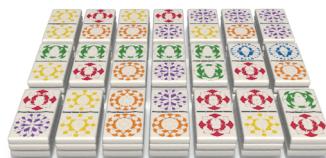
di Dirk Barsuhn

Per erigere un tempio è necessario trovare l'equilibrio interiore. Costruito il tempio, lasciateci meditare i vostri monaci. Ma attenzione a non sprofondare troppo nella preghiera, altrimenti non riuscirete più ad orientarvi tra le mura del luogo sacro. Tuttavia chi costruisce e basta, senza meditare, non può raggiungere la pace dei sensi e, con essa, la vittoria in questo gioco di abilità architettonica.

## CONTENUTO



1 tabellone



63 mattoncini



4 pedine a forma di monaco



108 carte meditazione  
(con dorsi di colore diverso)



2 carte riepilogative



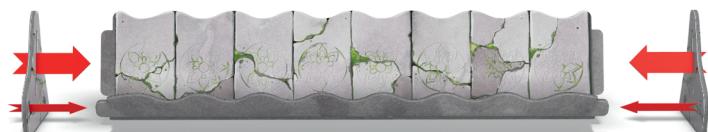
4 leggi  
(per l'assemblaggio vedere fustelle)

## SCOPO DEL GIOCO

Costruite un tempio con i vostri mattoncini, occupando quanta più superficie possibile di uno stesso colore. Più ampia è la superficie, più carte meditazione potete giocare per accumulare punti karma. Tuttavia rinunciare ogni tanto al karma, vi consentirà di prendere più mattoncini dalla scorta. Una volta usati tutti i mattoncini, il gioco finisce. Vince chi, alla fine della partita, ha accumulato il maggior numero di punti karma.

## PRIMA DELLA PRIMA PARTITA

Assembilate i leggi. Per le partite successive, potete lasciarli montati nella scatola.



# PREPARAZIONE



- ➊ Sistemate il **tabellone** al centro.
- ➋ Mischiate i **mattoncini** a faccia in giù e sistemateli intorno al tabellone: sarà la scorta da cui attingere.
- ➌ Prendete un **mattoncino a caso** e piazzatelo a faccia in su al **centro del tabellone**. Se entrambe le facce del mattoncino mostrano lo stesso colore, riponetelo e prendetene un altro, fino a che non ne trovate uno con due colori diversi.
- ➍ Ogni giocatore riceve un **leggio** e **6 mattoncini dalla scorta**.
- ➎ **AAA/AAA** Se giocate in **3 o in 4**: scartate le carte meditazione con il **numero 5** e rimettettele nella scatola. Ogni giocatore riceve **24 carte meditazione** con il dorso dello stesso colore e la corrispondente **pedina a forma di monaco**.
  - ▲▲ Se giocate in **2**: uno di voi riceve le **30 carte meditazione** con il dorso **blu**, l'altro prende quelle **rosa**, prendete anche la corrispondente **pedina a forma di monaco**.
- ➏ Ognuno **mischia** il suo mazzo di carte meditazione a faccia in giù, poi ne prende **6**.

**Inizia il gioco chi oggi ha meditato più di tutti!**

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Siete di turno uno alla volta. Il tuo turno di gioco consta di **5 fasi**, da svolgere una dopo l'altra.



## I. Collocare il monaco

**Scegli** un **colore** e metti il tuo **monaco** sulla faccia di un mattoncino che ha quel colore. Così facendo segnali che, in questo turno di gioco, vuoi edificare su quella superficie. Una superficie è costituita da tutte le **facce** dei mattoncini che hanno **lo stesso colore** e che sono adiacenti in senso **orizzontale** e **verticale**. In questo caso non importa che le facce dei mattoncini siano allo stesso livello.

**Non** puoi mettere il tuo monaco su una superficie,

- su cui si trova **un altro monaco**.
- su cui era all'**inizio del turno**.

Se per il tuo monaco non c'è **nessuna superficie** disponibile, riponi la tua **pedina di fianco al tabellone**, prendi un **mattoncino dalla scorta** e **concludi** il tuo turno.

**Esempio:** Faye è di turno. Cerca un'area libera per il suo monaco. La superficie gialla e quella grande viola sono già occupate. Anche quella rossa è fuori questione, poiché lì è dove Faye ha iniziato il suo turno. Faye opta così per la superficie viola più piccola, per la quale possiede i mattoncini adatti.

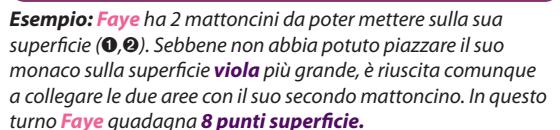
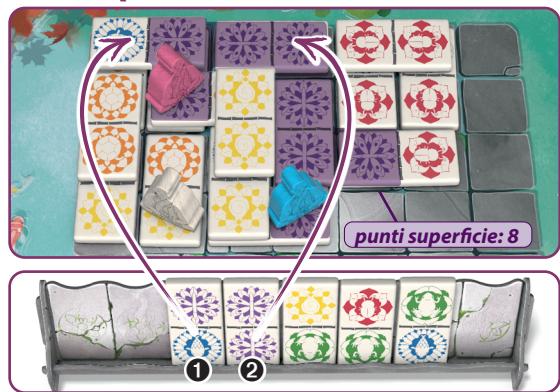


## 2. Costruire il tempio

Prendi dal leggio **tutti** i mattoncini **che vuoi del colore corrispondente**, almeno per una faccia, alla superficie occupata dal tuo monaco. Espandila posizionando i mattoncini uno dopo l'altro sul tabellone, in modo che siano adiacenti almeno su un lato. Puoi collocare i mattoncini o direttamente sulle fondamenta (il tabellone di gioco) o **esattamente sopra due mattoncini sottostanti**, ma solo se questi si trovano allo stesso livello. Puoi addirittura edificare sui mattoncini che hai già sistemato durante il tuo turno. Al contrario non puoi costruire sulle facce dei mattoncini occupate da un monaco.



Anche se nella fase 1 non hai potuto mettere il tuo monaco su una superficie già occupata, puoi comunque tentare di collegarla a quella che stai edificando, sfoggiando doti di abile architetto. Non importa che sia già occupata da un monaco, importa che le due superfici abbiano lo stesso colore. Se non vuoi aggiungere altri mattoncini, conta le facce che a questo punto fanno parte della tua superficie: ottieni così il **punteggio superficie**.



**Esempio:** Faye ha 2 mattoncini da poter mettere sulla sua superficie (1, 2). Sebbene non abbia potuto piazzare il suo monaco sulla superficie viola più grande, è riuscita comunque a collegare le due aree con il suo secondo mattoncino. In questo turno Faye guadagna 8 punti superficie.

Se non puoi mettere **nemmeno un** mattoncino sulla superficie che hai scelto di edificare, togli il tuo monaco dal tabellone e prendi un mattoncino dalla scorta **senza completare il turno di gioco**.



## 3. Meditare

Sulle carte meditazione ritrovi i simboli dei mattoncini e i numeri da 1 a 4 (5 nel gioco a 2). Delle carte che hai in mano, puoi giocare solo quelle che corrispondono al colore della superficie che hai appena edificato. La somma dei numeri sulle carte che hai giocato rappresenta il tuo **punteggio meditazione**, o punti karma. Il suo valore deve essere **uguale o minore** al tuo **punteggio superficie**. Impila le carte che hai giocato di fronte a te. Questa è la tua piletta carmica che aumenterà meditazione dopo meditazione.

Se non puoi o vuoi giocare carte, prosegui direttamente al punto 4, „Procurarsi mattoncini“.



**Esempio:** Faye ha in mano 3 carte viola. Con un **punteggio superficie di 8** ne può giocare fino a 2 e aggiungerle al conteggio dei suoi punti. Decide di giocare le due carte con il valore più basso, in modo da procurarsi più mattoncini nella fase 4. In questo turno il suo **punteggio meditazione** è 5.



## 4. Procurarsi mattoncini

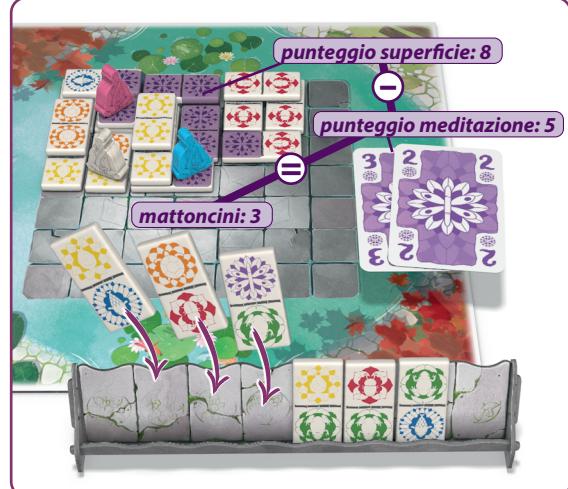
Sottra il tuo **punteggio meditazione** dal tuo **punteggio superficie**. La **differenza** rappresenta il **numero di mattoncini** che puoi prendere dalla scorta per rimpinguare il tuo leggio.

$$\text{Punteggio superficie} - \text{punteggio meditazione} = \text{mattoncini}$$

Se punteggio superficie e punteggio meditazione hanno lo stesso valore, non puoi prendere **nemmeno un** mattoncino.(Se nella fase 3 non hai giocato nessuna carta, il tuo punteggio meditazione è uguale a 0. Prendi un numero di mattoncini corrispondente al valore del tuo punteggio superficie).

Il tuo leggio può ospitare **fino a 8 mattoncini**. Se ne hai già 8, allora non puoi più rifornirti di ulteriori mattoncini.

Se la **scorta di mattoncini è esaurita**, al loro posto estra **carte meditazione** dal tuo mazzo personale: pesca una carta per ogni mattoncino che avresti dovuto avere. Anche per le carte che puoi tenere in mano c'è un **limite di 8**.



**Esempio:** Il punteggio superficie di **Faye** ammonta a 8 e il suo punteggio meditazione a 5. Faye può così prendersi **3 nuovi mattoncini** dalla scorta.



## 5. Stabilire un equilibrio

Confronta la quantità di mattoncini sul tuo leggio con la quantità di carte che hai in mano. **Se hai più mattoncini che carte**, allora **pesca** dal tuo mazzo personale tante **carte meditazione** quante ne occorrono affinché **la quantità di queste ultime sia uguale alla quantità dei mattoncini**.

Se hai tante carte quanti mattoncini, o di più, allora non puoi prenderne **altre**.



**Esempio:** Dopo essersi procurata i suoi mattoncini, **Faye ne ha 6** sul suo leggio, e **4 carte**. Così estrae altre **2 carte** dal suo mazzo personale e termina il suo turno.

A questo punto è di turno il giocatore successivo.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco **finisce** quando un giocatore **ha piazzato il suo ultimo mattoncino** e quando **tutti i mattoncini della scorta sono esauriti**. A questo punto ogni giocatore somma **il valore di tutte le carte della sua piletta karmica**. Vince il giocatore con il punteggio **più alto**. In caso di **parità**, tra i due contendenti vince colui che ha **meno mattoncini sul suo leggio**. Nel caso la partita non si decida ancora, allora buttate giù tutto e ricominciate da capo ... oppure spartitevi la vittoria. OM!

Art.No.: 60 110 5197

Autore: Dirk Barsuhn

Illustrazione: Matthias Holländer

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Accorsi, Alfredo Berni

2024 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
Parti di ricambio: service.zoch-verlag.de  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

