



8+



3-4



15

Mana Mana



von
Peter Jürgensen



Eurem Maori-Stamm bedeuten diese Bilder viel. Ihre Muster erzählen von Weisheit und Mut. Sie weisen euch den Weg zu MANA, der Lebenskraft, die ihr harmonisch gemeinsam nutzt. Heute folgt ihr einem Ritual eurer Vorfahren. Dabei versucht ihr Bilder gleicher Symbole zusammenzuführen. Wer seine Kräfte dabei weise auch für seine Mitsstreiter einsetzt, wird das MANA mehren und dieses Ritual als Bester eures Stammes vollenden.



Euer Spielziel

Legt immer wieder Sets bis zu 6 Karten desselben Motivs – vor euch und euren Mitspielern aus. Dafür erhaltet ihr MANA, das ihr erneut einsetzen könnt, um rasch an weitere Karten zu kommen. Viele Karten in der eigenen Auslage und reichlich MANA bringen den Sieg.

Damit spielt ihr

72 Bildkarten mit 6 Mustern
2 Übersichtskarten
72 MANA-Steine

Bildkarten Auslage



Nachzieh
Stapel

Übersichts
Karte



Spielvorbereitung

- Mischt die Bildkarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Legt die untersten 5 Karten quer.
- Nehmt alle 1 Bildkarte vom Stapel auf die Hand.
- Reiht 5 Bildkarten offen als Auslage neben dem Stapel auf.
- Legt alle MANA-Steine als Vorrat bereit.
- Legt 1 Übersichtskarte für alle gut einsehbar neben den Kartenstapel.
- Die 2. Übersichtskarte erhält der Startspieler – der Älteste unter Euch.
- Anschließend spielt ihr reihum weiter.



So spielt ihr

Wer am Zug ist, wählt **eine** der folgenden 2 Möglichkeiten:

- **Bildkarten aus der Auslage nehmen**
- **Bildkarten vor sich selbst oder vor einem Mitspieler auslegen**

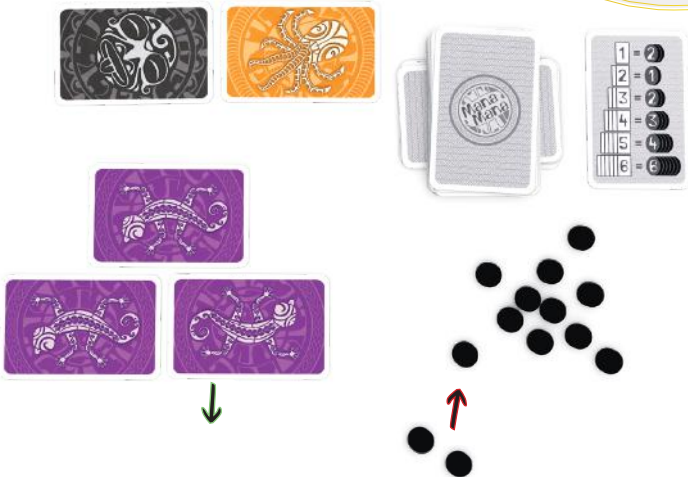
Nach jedem Zug füllt ihr die Auslage vom Stapel wieder auf 5 offen liegende Karten auf.

Bildkarten aus der Auslage nehmen

Nimm eine oder mehrere Karten **einer Farbe** aus der Auslage auf die Hand.

Nimmst du nur **1 Karte**, kostet es dich **kein MANA**.
Für jede **weitere Karte**, die du im selben Spielzug nimmst, musst du **1 MANA**-Stein zurück zum Vorrat legen.

Beispiel: Du nimmst 3 lila Karten aus der Auslage auf die Hand und gibst dafür 2 MANA-Steine ab.



Du darfst nie Karten vom Stapel ziehen!



Da du anfangs kein MANA besitzt, kannst du erst später im Spiel mehrere Karten nehmen.



Handkartenlimit

Du darfst nie mehr als 10 Handkarten besitzen. Hast du zu Beginn deines Spielzugs 10 Bildkarten auf der Hand, musst du Karten ausspielen.

Bildkarten vor sich selbst oder vor einem Mitspieler auslegen

Lege **vor dir** selbst eine oder mehrere Handkarten **einer Farbe** aus, die **noch nicht** vor dir **liegt**.

ODER

Lege **vor 1 Mitspieler** deiner Wahl eine oder mehrere Handkarten **einer Farbe** dazu, die dort **bereits liegt**.

Lege Karten derselben Sorte dabei immer aufgefächert (gut zählbar) aneinander.



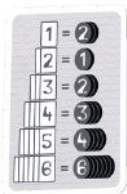
*Hast du
Karten bei dir
ausgespielt,
zählst du sie
auch bei dir.*

Dafür erhältst du MANA

Zähle, wie viele Karten deiner gespielten Farbe jetzt bei dem Spieler ausliegen, vor dem du die Karte(n) ausgespielt hast.

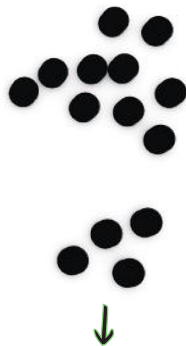
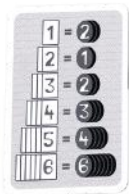
Liegen dort jetzt von deiner **gespielten Farbe** insgesamt ...

- 1 Bildkarte » Nimm dir **2** MANA-Steine vom Vorrat
- 2 Bildkarten » Nimm dir **1** MANA-Stein vom Vorrat
- 3 Bildkarten » Nimm dir **2** MANA-Steine vom Vorrat
- 4 Bildkarten » Nimm dir **3** MANA-Steine vom Vorrat
- 5 Bildkarten » Nimm dir **4** MANA-Steine vom Vorrat
- 6 Bildkarten » Nimm dir **6** MANA-Steine vom Vorrat



Ihr könnt dies jederzeit auf den beiden Übersichtskarten nachschauen!
Es dürfen **nie mehr als 6 Bildkarten derselben Farbe** vor einem Spieler ausliegen.

Beispiel: Du legst 3 grüne Karten zu einem Mitspieler, vor dem bereits 2 grüne Karten liegen. Weil jetzt insgesamt 5 grüne Karten vor ihm liegen, erhältst du 4 MANA-Steine.



Kartenreihe fertigstellen

Liegen vor einem Spieler 6 Bildkarten einer Farbe, schiebt er sie zu einem **Stapel** zusammen. Diese Kartenreihe ist damit fertig. Ab sofort darf **niemand** mehr Bildkarten dieser Farbe vor ihm auslegen.

So beendet ihr das Spiel

Sobald ihr die erste quer liegende Karte des Stapels in die Auslage legt, spielt ihr ...

- » weiter, bis der Startspieler wieder an die Reihe kommt.
- » noch weiter bis – beginnend mit dem Startspieler – jeder reihum noch einmal am Zug war.

Danach endet das Spiel, indem ihr eure(n) Gewinner ermittelt.

Und gewonnen hat...

Zähle zusammen, wie viele

- » Bildkarten vor dir ausliegen (fertige Stapel und unvollständige Kartenreihen)
- » MANA-Steine du besitzt

Wer die größte Summe aus beidem besitzt, ist Sieger!

Einen Gleichstand entscheidet zu seinen Gunsten, wer weniger Handkarten übrig hat. Es kann mehrere Sieger geben.



Art.Nr.: 60 110 5163

Autor: Peter Jürgensen

Illustration: Matthias Holländer

Satz & Layout: Stephanie Gebler

2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth Germany
service.zoch-verlag.de, zoch-verlag.com





8+



3-4



15

Mana Mana



by
Peter Jürgensen



These images mean a lot to your Maori tribe. Their patterns tell of wisdom and courage. They show you the way to MANA, the life force that you use jointly in harmony. Today you are going to follow an ancestral ritual. To this end, you try to combine images showing the same symbols. If you use your powers wisely also in the interest of your fellow players, you will increase the MANA and complete this ritual

as the best of
your tribe.



Your goal

Repeatedly, you lay out sets of up to 6 cards with the same image in front of you or one of the other players. For this, you get MANA, which you can then use again in order to quickly gain additional cards. Many cards in your own display and lots of MANA lead you to victory.

Your game materials

72 image cards with 9 patterns
2 overview cards
72 MANA tokens

Display of image cards



Draw pile

Overview card



Set everything up

- Shuffle the image cards and form a face-down pile. Turn the five cards at the bottom perpendicular to the rest of the deck.
- Each player takes 1 image card from the pile into his hand.
- Line up 5 image cards face up as a display next to the pile.
- Put all MANA tokens within reach as a supply.
- Place 1 overview card next to the card pile so that it is easy for everybody to see.
- The 2nd overview card is given to the starting player – the oldest one among you.
- Then you all play in turn.



This is how you play

On your turn, you choose one of the following 2 options:

- **Take image cards from the display**
- **Lay out image cards in front of you or in front of any other player**

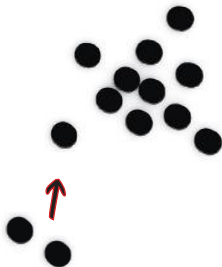
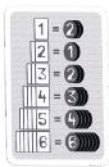
After every turn, you refill the display with cards from the pile so that there are 5 face-up cards again.

Take image cards from the display

Take one or more cards of **one color** from the display into your hand.

If you take only **1 card**, this **doesn't cost** you any **MANA**.
For every **additional card** you take on the same game turn, you have to put **1 MANA** token back into the supply.

Example: You take 3 purple cards from the display into your hand; for that, you put back 2 MANA tokens.



You may **NOT** draw a card from the pile!



Since you initially have no MANA, you can take more than one card only later in the game.



Limit of hand cards

You may never have more than 10 hand cards. So, if you have 10 image cards in your hand at the beginning of your game turn, you have to lay out cards.

Lay out image cards in front of you or in front of any other player

In front of **you**, lay out one or more hand cards of a **color** that is **not yet lying there**.

OR

In front of any **one player** of your choice, lay out one or more hand cards of a **color** that is **already lying there**.

Always put cards of the same kind next to each other and fan them out.



If you have laid out cards in front of you, you count them there.

For this, you get MANA

Count the number of cards of the color played that are now lying in front of the player where you just laid out the card(s).

If, in the **color** you have **played**, there is now a total of ...

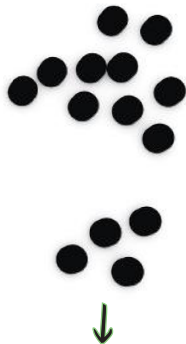
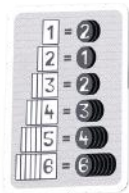
- 1 image card » Take 2 MANA tokens from the supply
- 2 image cards » Take 1 MANA token from the supply
- 3 image cards » Take 2 MANA tokens from the supply
- 4 image cards » Take 3 MANA tokens from the supply
- 5 image cards » Take 4 MANA tokens from the supply
- 6 image cards » Take 6 MANA tokens from the supply



You can look this up anytime on the two overview cards!

There may **never** be **more than 6 image cards of the same color** lying in front of any player.

Example: You lay out 3 green cards in front of a player who already has 2 green cards lying in front of him. Since there are now 5 green cards in total in front of him, you get 4 MANA tokens.



Completing a card row

Once a player has **6 image cards** of one color lying in front of him, he pushes them together into a **pile**. This "completes" this row of cards. From now on, **nobody** may lay out image cards of this color in front of him anymore.

This is how you end the game

When you put the first perpendicular card of the pile into the display, you keep playing ...

- » until the starting player would have his next turn.
- » until – beginning with the starting player – everybody, in turn, has had another turn.

After that, the game ends, and you determine the winner(s).

And the winner is...

Add up the number of

- » image cards lying in front of you
- » MANA tokens you own

The player with the greatest total of both wins!

In case of a tie, the player who has fewer hand cards left wins. There can be several winners.



Art.Nr.: 60 110 5163

Designer: Peter Jürgensen

Illustrations: Matthias Holländer

Layout: Stephanie Geßler

Translation: Sybille & Bruce Whitehill

2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth Germany
service.zoch-verlag.de, zoch-verlag.com





8+



3-4



15

Mana Mana



de
Peter Jürgensen



Ses dessins ont une très grande signification pour votre tribu maorie. Leurs motifs évoquent la sagesse et le courage. Ils vous guident vers le MANA, la source de vitalité que vous partagez tous ensemble. Perpétuant le rituel de vos ancêtres, vous essayez de réunir des symboles identiques. Celui qui saura utiliser judicieusement ses forces, y compris au profit de ses adversaires, cumulera le mana et deviendra le meilleur membre de sa tribu au cours de ce rituel.



But du jeu

Il s'agit de réunir des sets allant jusqu'à 6 cartes avec le même motif devant vous, mais aussi devant vos adversaires. Ceci vous rapportera du MANA que vous pourrez immédiatement réutiliser pour obtenir de nouvelles cartes... Pour l'emporter, vous devrez avoir beaucoup de cartes dans votre aire de jeu et suffisamment de MANA.

Contenu

72 cartes avec 6 motifs différents
2 aides de jeu
72 jetons MANA

rivière de cartes



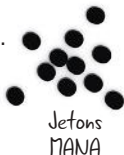
pioche

aide de
jeu



Mise en place

- Mélangez les cartes et formez une pioche, face cachée. Tournez les 5 dernières cartes orthogonalement.
- Prenez chacun 1 carte en main.
- Retournez 5 cartes, face visible, à côté de la pioche : elles forment la rivière.
- Formez une réserve avec tous les pions MANA.
- Placez 1 aide de jeu à côté de la pioche, bien en évidence.
- Le Premier Joueur, le plus âgé, reçoit la 2^{de} aide de jeu.
- Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire.



Déroulement de la partie

À son tour de jeu, le joueur choisit **1 seule** des 2 actions suivantes :

- Il prend des cartes de la rivière ;
- Il joue des cartes dans son aire de jeu ou celle d'un adversaire.

Après le tour de chaque joueur, complétez la rivière à 5 cartes.

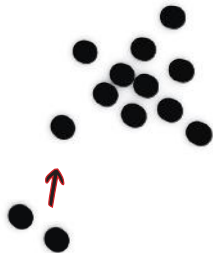
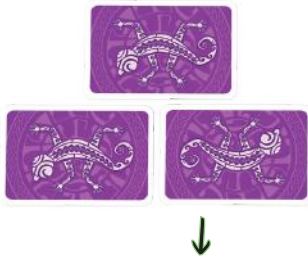
Prendre des cartes de la rivière

Le joueur prend une ou plusieurs cartes d'une même couleur de la rivière qu'il ajoute à sa main.

S'il ne prend qu'une seule carte, cela ne lui coûte aucun MANA.

Chaque carte supplémentaire prise dans le même tour lui coûte 1 jeton MANA qu'il doit remettre dans la réserve.

Exemple : Le joueur ajoute 3 cartes violettes de la rivière à sa main et remet 2 jetons MANA dans la réserve.



Il n'a pas le droit de piocher de cartes de la pile !



Comme un joueur ne possède pas encore de MANA en début de partie, il ne pourra prendre plusieurs cartes que plus tard au cours du jeu.



Limite de cartes en main

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si c'est le cas au début de son tour, il doit jouer des cartes.

Jouer des cartes dans son aire de jeu ou celle d'un adversaire

Le joueur joue une ou plusieurs cartes en main **d'une même couleur** dans son aire de jeu, qui ne soit **pas déjà présente**.

OU

Il ajoute dans **1 aire de jeu adverse** une ou plusieurs cartes en main **d'une même couleur déjà présente**.


Formez 1 colonne par couleur, en décalant chaque carte (de manière à pouvoir les compter).

Ceci rapporte du MANA

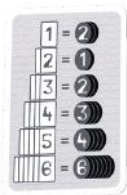
Le joueur compte le nombre total de cartes de la couleur jouée présentes chez le joueur où elles ont été posées.

Si le nombre de cartes de **cette couleur** présentes atteint ...

- 1 carte » le joueur gagne 2 jetons MANA de la réserve ;
- 2 cartes » le joueur gagne 1 jeton MANA de la réserve ;
- 3 cartes » le joueur gagne 2 jetons MANA de la réserve ;
- 4 cartes » le joueur gagne 3 jetons MANA de la réserve ;
- 5 cartes » le joueur gagne 4 jetons MANA de la réserve ;
- 6 cartes » le joueur gagne 6 jetons MANA de la réserve.



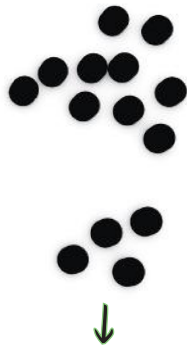
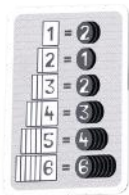
S'il a joué des cartes chez lui, il les compte chez lui.



Vous pouvez vérifier à tout moment sur les aides de jeu.

Il ne peut **jamais** y avoir plus de **6 cartes de la même couleur** dans une aire de jeu.

Exemple : Le joueur ajoute 3 cartes vertes aux 2 qui se trouvaient déjà chez un adversaire. Il gagne donc 4 jetons MANA car il y a au total 5 cartes vertes dans l'aire de jeu adverse.



Fermer une colonne

Si un joueur possède **6 cartes** de même couleur dans son aire de jeu, il les rassemble pour former une **pile**. Cette colonne est désormais « fermée » et plus personne ne peut ajouter de cartes de cette couleur chez lui.

Fin de la partie

Dès que la première carte tournée orthogonalement vient compléter la rivière, continuez à jouer ...

- » ... jusqu'à ce que ce soit de nouveau au tour du Premier Joueur ;
- » ... puis jusqu'à ce chacun ait joué encore une fois en commençant par le Premier Joueur.

La partie est alors terminée et vous pouvez déterminer le vainqueur.

Et le vainqueur est...

Chacun compte ...

- » le nombre de cartes dans son aire de jeu (alignées ou dans une pile fermée) ;
- » le nombre de jetons MANA qu'il possède.

Celui qui en totalise le plus remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le moins de cartes en main l'emporte. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Art.Nr. : 60 110 5163

Auteur : Peter Jürgensen

Illustrations : Matthias Holländer

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret



2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth Germany
service.zoch-verlag.de, zoch-verlag.com





8+



3-4



15

Mana Mana



di
Peter Jürgensen



Queste immagini sono di grande importanza per la vostra tribù Maori. I loro simboli raccontano storie di saggezza e coraggio.



Indicano il cammino verso il MANA, la forza vitale che la tribù condivide in armonia.

Oggi prenderete parte a un antico rituale. Dovrete unire tutte le immagini che contengono gli stessi simboli. Chi mette a disposizione le sue forze anche per i propri compagni, riuscirà a moltiplicare il MANA. Solo così, alla fine del rituale, potrà dimostrarsi il migliore della tribù.



dimostrarsi il migliore
della tribù.



Il vostro obiettivo

Distribuite delle serie di 6 carte con lo stesso motivo davanti a voi e ai vostri compagni di gioco. In cambio ricevete del MANA, che potete utilizzare per procurarvi velocemente delle altre carte. Tante carte e parecchio MANA vi porteranno alla vittoria.

Materiale di gioco

72 carte immagini con 6 motivi
2 carte riassuntive
72 pietre MANA

Carte esposte



Mazzo



Carta riassuntiva



Preparazione



- Mescolate le carte immagini e tenetele in un mazzo a faccia in giù. Mettete le ultime 5 carte di traverso.
- Ognuno prende una carta immagine dal mazzo e la tiene in mano.
- Mettete 5 carte immagini esposte a faccia in su accanto al mazzo.
- Preparate tutte le pietre MANA a mo' di scorta.
- Mettete 1 carta riassuntiva accanto al mazzo affinché tutti la vedano.
- La 2. carta riassuntiva va al giocatore di partenza, il più vecchio tra voi.
- Continuate a giocare a turni, seguendo la direzione di gioco.



Pietre
MANA

Ecco come giocare

Chi è di turno sceglie **una** delle seguenti 2 possibilità:

- **Prendere una carta immagine tra le carte esposte.**
- **Disporre delle carte immagini davanti a sé o davanti a un compagno.**

Dopo ogni turno sistemate le carte esposte del mazzo affinché siano di nuovo 5, tenute a faccia in su.

Prendere una carta immagine tra le carte esposte

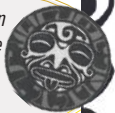
Prendi una o più carte **di un solo colore** tra quelle esposte e tienile in mano.

Se prendi **1 sola carta, non ti costa nessun MANA**.
Per ogni **altra carta** che prendi durante lo stesso turno, devi rimettere **1 pietra MANA** nelle scorte.

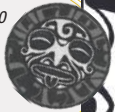
Esempio: Prendi in mano 3 carte lillà tra quelle esposte e consegna 2 pietre MANA.



Non puoi tirare nessuna carta dal mazzo!



Dato che all'inizio del gioco non possiedi del MANA, potrai prendere più di una carta solo più tardi nella partita.



Limite delle carte tenute in mano

Non puoi mai avere più di 10 carte in mano. Se all'inizio del tuo turno hai in mano 10 carte immagini, dovrai giocare delle carte.

Disporre delle carte immagini davanti a sé o davanti a un compagno

Disponi **davanti a te** una o più carte a mano **di un colore che non è ancora esposto davanti a te**.

0

Aggiungi **davanti a 1 compagno di gioco** a tua scelta una o più carte a mano **di un solo colore già presente**.

Disponi le carte dello stesso tipo sempre in un ventaglio (facili da contare).



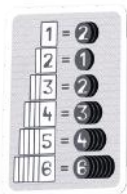
Se le hai messe davanti a te stesso, allora le conti tra le tue carte.

Grazie a questo ricevi del MANA

Conta quante carte del colore giocato si trovano ora davanti al giocatore cui hai aggiunto la tua carta (o le tue carte).

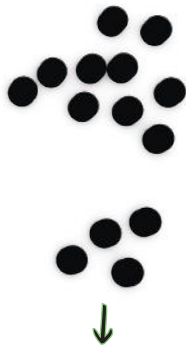
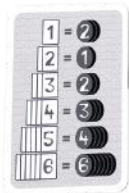
Se del colore che hai giocato si trovano in totale...

- 1 carta immagine » Prendi 2 pietre MANA dalle scorte
- 2 carte immagini » Prendi 1 pietra MANA dalle scorte
- 3 carte immagini » Prendi 2 pietre MANA dalle scorte
- 4 carte immagini » Prendi 3 pietre MANA dalle scorte
- 5 carte immagini » Prendi 4 pietre MANA dalle scorte
- 6 carte immagini » Prendi 6 pietre MANA dalle scorte



Questo può essere consultato in qualsiasi momento sulle due carte riassuntive!
Non possono **mai** esserci **più di 6 carte immagini dello stesso colore** davanti a un giocatore.

Esempio: Aggiungi 3 carte verdi a un compagno di gioco davanti al quale si trovavano già 2 carte verdi. Dato che ora ci sono 5 carte verdi davanti a lui, ottieni 4 pietre MANA.



Chiudere una serie di carte

Se davanti a un giocatore si trovano 6 carte immagini dello stesso colore, lui le unisce in un **mazzo** che tiene a faccia in su. Questa serie di carte è da considerarsi “chiusa”. Da questo momento, **nessuno** può più posare carte di questo colore davanti a lui.

Ecco come portare a termine il gioco

Non appena giocate la prima carta che si trova di traverso nel mazzo ...

- » continuate finché è di nuovo di turno il giocatore di partenza.
- » continuate ancora finché, cominciando col giocatore di partenza, ognuno è stato di turno ancora una volta.

A questo punto il gioco finisce e determinate chi ha vinto.

Ecco chi vince...

Conta

- » quante carte immagini si trovano davanti a te (non importa se sono delle serie di carte chiuse o aperte)
- » quante pietre MANA possiedi.

Vince chi possiede la somma maggiore di entrambi!

In caso di pareggio, vince il giocatore cui rimangono meno carte in mano. Può esserci più di un vincitore.

Art.Nr.: 60 110 5163

Autore: Peter Jürgensen

Illustrazioni: Matthias Holländer

Layout: Stephanie Geßler

Traduzione: Sara Pirovino



2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth Germany
service.zoch-verlag.de, zoch-verlag.com

