

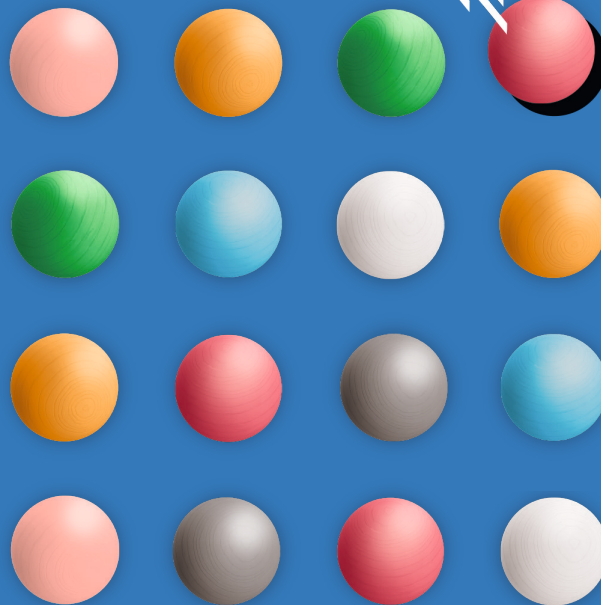
 Peter Jürgensen
 Aleksí Michelsson
Hannah Kinzel

8+


1-4


10 min

MANDAMINA



Spielmaterial

48 Murmeln, 6 Murmeln in 8 Farben
1 Spielbrett mit 7 x 7 Mulden
im Inneren der Schachtel
1 Punkteblock
Zusätzlich wird noch ein Stift benötigt.



Spielziel

Versucht gemeinsam, aber **ohne miteinander zu sprechen**, alle Murmeln in Farbgruppen zu sortieren. Je weniger Züge ihr dafür braucht, desto mehr Punkte könnt ihr gemeinsam erreichen.

Spielvorbereitung

Verteilt die Murmeln so auf dem Spielbrett, dass die Mulde in der Mitte frei bleibt. Achtet darauf, dass keine gleichfarbigen Murmeln senkrecht oder waagrecht nebeneinander liegen - diagonal dürfen zwei Murmeln derselben Farbe nebeneinander liegen. (siehe Abb. 1)

Bestimmt eine Person, die mit Hilfe des Punkteblocks und einem Stift nach jedem Zug ein Feld durchstreicht.

Spielablauf

Legt fest wer beginnen soll und spielt dann immer abwechselnd oder, bei mehr als zwei Personen, im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, wählt eine beliebige Murmel auf dem Spielbrett und setzt diese in eine freie Mulde, immer mit dem Ziel, sie anhand ihrer Farbe zu sortieren.

Dabei spielt es keine Rolle, ob die benachbarten Murmeln dieselbe Farbe haben oder nicht.

Habt ihr eine Murmel eurer Wahl versetzt, ist euer Zug beendet und die nächste Person ist an der Reihe. Ihr dürft grundsätzlich jede Murmel versetzen, egal ob sie bereits Teil einer Farbgruppe ist oder nicht. Beachtet dabei, dass es immer genau eine leere Mulde auf dem Spielfeld

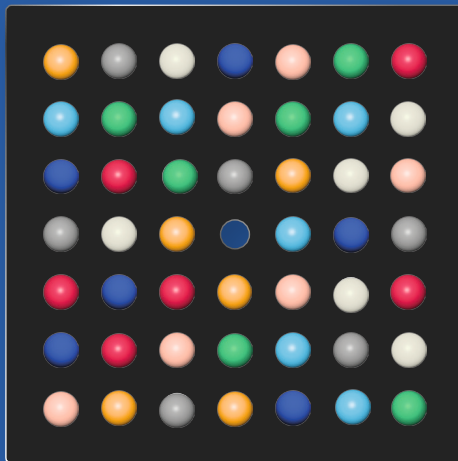
gibt.

Wichtig: Ihr dürft während eurer Züge **nicht miteinander sprechen**. Es ist also nicht erlaubt, die eigenen Pläne mitzuteilen oder jemand anderem zu sagen, wie der nächste Zug sein sollte.

Wer die Verantwortung über den Punkteblock hat, muss nach jedem einzelnen eurer Spielzüge auf dem Block das nächste freie Zahlenfeld durchstreichen. Wenn ihr bspw. zu zweit je zwei Züge gespielt habt, müssen die Felder 1,2,3 und 4 durchgestrichen sein.

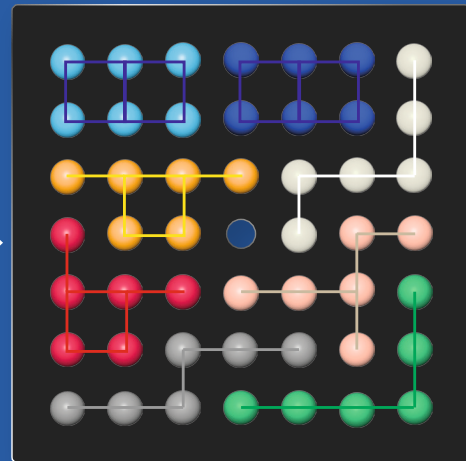
Eine Farbgruppe ist dann vollendet, wenn alle Murmeln einer Farbe senkrecht und/oder waagrecht nebeneinanderliegen. Platzierung und Form der Farbgruppe ist dabei von euch frei wählbar – solange alle gleichfarbigen Murmeln nebeneinanderliegen (siehe Abb. 2).

Abb. 1.



Beispiel einer zufälligen Startaufstellung

Abb. 2.



Alle acht Farben sind in Farbgruppen sortiert, aber es gibt nur sieben unterschiedliche Formen. Die hellblaue und dunkelblaue Farbgruppe haben die gleiche Form.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn alle Murmeln in Farbgruppen sortiert sind oder wenn ihr das Ziel nach 50 Spielzügen nicht erreicht habt.

Punktwertung

Führt nun eine Punktwertung durch. Während der Wertung dürft ihr wieder sprechen.

Ihr erhaltet:

1. je 5 Punkte für jede unterschiedliche Form einer Farbgruppe
2. 5 Punkte für die mittlere freie Mulde
3. x Minuspunkte für die Anzahl gespielter Züge

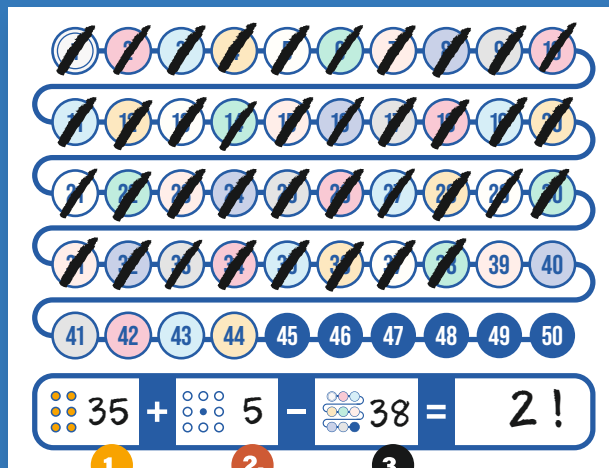
Kontrolliert, wie viele Zahlenfelder durchgestrichen sind und schreibt die zuletzt durchgestrichene Zahl als Minuspunkte in das entsprechende Feld des Punkteblocks.

Dann zählt ihr die Punkte für die unterschiedlichen Formen der Farbgruppen und für die mittlere freie Mulde (falls vorhanden) zusammen und zieht davon die Zahl des zuletzt durchgestrichen Feldes ab. Habt ihr mindestens einen Punkt? Dann dürft ihr euch gratulieren. Ihr habt gewonnen!

Solo-Spiel

Ihr könnt **Mandamina** auch allein spielen. Dann streicht ihr einen Kreis für jeden eurer Züge durch. Versucht nach und nach die Anzahl benötigter Züge zu verringern und unterbietet die jeweilige Bestleistung. Spielt nach den bekannten Regeln. Aber anstatt auf die Punktwertung zu achten, versucht ihr einfach bis Spielzug 44 alle Murmeln in Farbgruppen sortiert zu haben.

Abb. 3. Dies ist das Ergebnis aus dem Beispiel von Abb. 2



1. 7 unterschiedliche Formen der Farbgruppen + 35 P.

2. Mittlere Mulde ist frei + 5 P.

Summe: 40 P.

3. Gespielte Züge 38 -38 P.

Endergebnis: 2 P.

Schwierigkeitsgrad

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen – um euch herauszufordern oder es Kindern leichter zu machen, dafür ändert ihr die Punkte für die unterschiedlichen Formen der Farbgruppen.

Einfach: jede unterschiedliche Farbgruppe = 6 Punkte

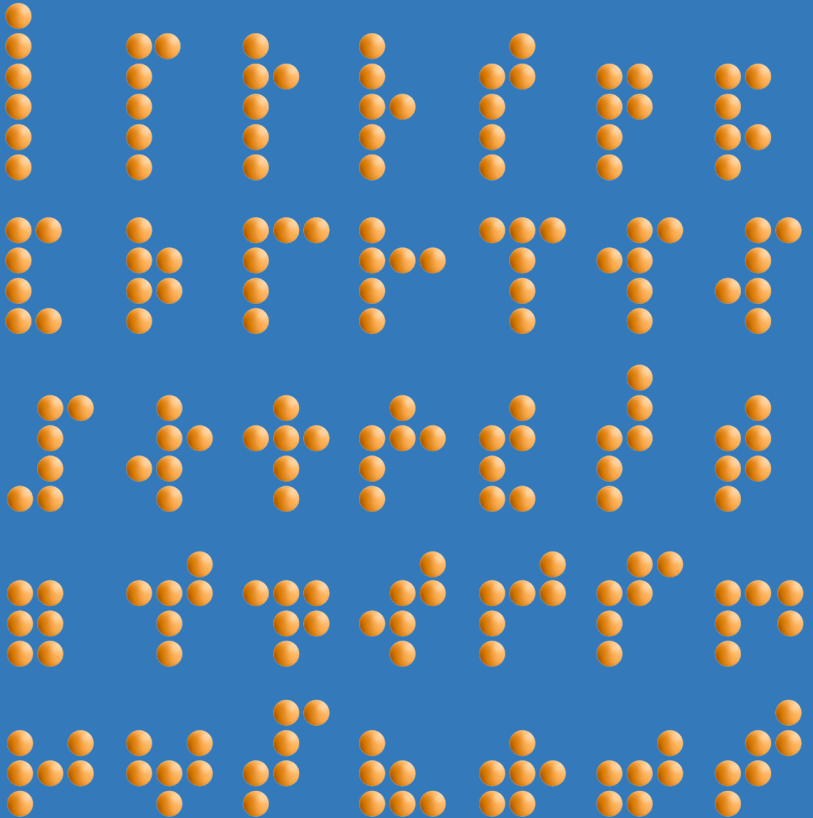
Normal: jede unterschiedliche Farbgruppe = 5 Punkte

Schwer: jede unterschiedliche Farbgruppe = 4 Punkte

Abb. 4.

Mandamina ist ein Wort aus der madagassischen Sprache und bedeutet so viel wie „anordnen“.

In der folgenden Abbildung seht ihr alle möglichen Anordnungen für eine Farbgruppe.



Download in EN  , FR  , IT 



martinex® © 2024 Martinex, All Rights Reserved



©2024 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de