

Sylas



Nicolas Sauge

# ZANOSARA

Spielanleitung





# SAMSARA - Spielregeln

## Einleitung

Samsara ist ein Brettspiel mit Deckbuilding-Elementen, bei dem es darum geht, vor allen Mitspielern das Nirwana zu erreichen. Tiger, Elefant, Schlange, Kuh oder Affe: Lassen Sie in einem indisch angehauchten Ambiente ein Tier Ihrer Wahl immer weiter reinkarnieren und legen Sie fest, welche Lebensabschnitte für Sie wichtig sind. Bekommen Sie Kinder ? Bevorzugen Sie Ihre Karriere ? Pflegen Sie Ihre Spiritualität ? Diese Entscheidungen erlauben es Ihnen, Erlebniskarten anzusammeln, mit denen Sie die kostbaren Amulette der Ewigkeit ergattern können, die für den Eintritt in das Nirwana unabdingbar sind. Aber Achtung, gehen Sie zu ungestüm vor, erhalten Sie Schlechtes Karma und belasten damit Ihre künftigen Leben. Ein Gleichgewicht Ihrer guten und schlechten Taten wird nötig sein, um Ihr finales Ziel zu erreichen.

**SAMSARA IST EIN SPIEL FÜR  
1 BIS 5 SPIELER AB 12 JAHREN MIT  
EINER SPIELDAUER VON CA.  
50 MINUTEN.**



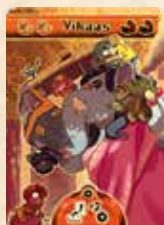
## Spielmaterial

72 Erlebniskarten, unterteilt in :

9 Karten Jann (Geburt)



9 Karten Vikaas (Kraft)



9 Karten Kaam Kar (Karriere)



9 Karten Yugal (Beziehung)



9 Karten Bachcha (Kinder)



9 Karten Gyaan (Wissen)



9 Karten Dhyann (Spiritualität)



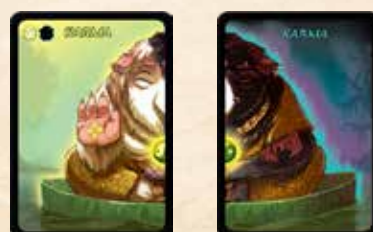
9 Karten Maut (Tod)



5 Spielertafeln



33 Karten Gutes Karma und  
46 Karten Schlechtes Karma



5 Fähigkeitsmarker



30 Amulette der Ewigkeit



Vorderseite

Rückseite

5 Spielfiguren



1 Startspieler-Marke



1 achteckiges Spielbrett



1 Spielanleitung

5 Spielhilfen

## Spielvorbereitung

**1** Legen Sie das **ACHTECKIGE SPIELBRETT** in die Mitte des Tisches. Das Spielbrett besteht aus 8 verschiedenfarbigen Feldern.

**2** Verteilen Sie die **ERLEBNISKARTEN** farblich passend um das Spielbrett:

- 2 Spieler: 5 Karten pro Farbe
- 3 Spieler: 7 Karten pro Farbe
- 4 und 5 Spieler: 9 Karten pro Farbe

(Für Partien mit 1 oder 5 Spielern siehe Sonderregeln weiter hinten).  
**DIESE KARTEN BILDEN DAS SAMSARA.**

**3** Legen Sie die **KARTEN GUTES KARMA** und **SCHLECHTES KARMA** auf die vorgegebenen Plätze.

**5**

- Legen Sie je 6 **AMULETTE DER EWIGKEIT** zwischen alle Spieler.
- In einer normalen Partie zeigen alle Vorderseiten nach oben.
- Für eine schnelle Partie wählen Sie 4 Vorder- und 2 Rückseiten.
- Legen Sie bei 2 Spielern lediglich 12 Amulette neben das Samsara, so dass beide Spieler sie sehen und erreichen können.

**4** Stellen Sie die **SPIELFIGUREN** zwischen die Kartenstapel **Maut** und **Jann**. In ihrer ersten Spielrunde betritt Ihre Spielfigur das Spielbrett über das Feld der Geburt (**Jann**), ohne dort anhalten zu müssen.

**6** Wählen Sie den **STARTSPIELER** (meistens der zuletzt wiedergeborene). Dieser bekommt die Startspieler-Marke. Der letzte Spieler (rechts vom Startspieler) wählt nun zuerst seinen Charakter. Er legt seine Spielertafel und seinen Fähigkeitsmarker vor sich. Danach ist der vorletzte Spieler an der Reihe, und so weiter bis zum Startspieler.



## Startkarten



Beispiel einer Starthand

Jeder Spieler erhält 4 Karten Gutes Karma und 4 Karten Schlechtes Karma. Sie werden gut gemischt und verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht nun 4 Karten in seine Starthand. Sind alle 4 Karten gleich, wird erneut gemischt und gezogen.

## Amulett der Ewigkeit

Vorderseite: 2 Symbole

Rückseite: 3 Symbole

Für Partien mit 5 Spielern stehen 2 Amulette mit 2 Rückseiten zur Verfügung.



Vorderseite



Rückseite

## Spielerbereich

Samsara verwendet das Prinzip des Deckbuilding. Jeder Spieler spielt ausschließlich mit den Karten seines Decks. Diese individuellen Karten bilden seine Seele. Er besitzt einen NACHZIEHSTAPEL und einen ABLAGESTAPEL. Immer wenn die Begriffe NACHZIEHEN und ABLEGEN genannt werden, beziehen sie sich stets auf Nachzieh- und Ablagestapel des Spielers und nicht auf die Karten des Samsara (Vgl. Lexikon auf Seite 10).

### Spielfeld

Vergängliche Karten

Karten in Reserve

6



Nachziehstapel  
(verdeckt)



Fähigkeitsmarker



Ablagestapel  
(offen)

Hand des Spielers

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Amulette der Ewigkeit ergattert. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten Schlechtes Karma in seinem Deck.

## Spielablauf

### Beschreibung eines Spielzugs

1. Ziehen der Spielfigur
2. Aufnehmen einer Erlebniskarte
3. Aktion ausführen (optional)
4. Amulett der Ewigkeit erhalten (optional)
5. Karten ablegen
6. Neue Handkarten nachziehen

### 1. Ziehen der Spielfigur

Bewegen Sie Ihre Spielfigur im Uhrzeigersinn auf eines der 8 Felder des achteckigen Spielbretts. In jeder Runde müssen Sie ein oder mehrere Felder vorziehen, aber niemals so weit, dass Sie wieder auf dem Ausgangsfeld landen (im Maximalfall landen Sie auf dem Feld, das vor dem Ausgangsfeld liegt).

### Mehrere Spielfiguren auf einem Feld

- Wollen Sie Ihre Spielfigur auf ein bereits von mindestens einem anderen Spieler besetzten Feld ziehen, müssen Sie:
- Entweder eine Karte aus Ihrer Hand an einen der dort stehenden Spieler geben (jede Karte ist möglich, mit Ausnahme der Karten Schlechtes Karma (\*))
  - Oder zwei Karten Schlechtes Karma aufnehmen.

*In einer Partie mit 2 Spielern tritt dieser Fall auch ein, wenn Sie Ihre Spielfigur auf eines der beiden Felder neben der gegnerischen Spielfigur ziehen.*

(\*) Die Karten Schlechtes Karma sind mit Vorsicht zu genießen. Nicht nur, dass sie im Spiel keinen Nutzen haben, sie bleiben sprichwörtlich an Ihrer Hand kleben. Es ist unmöglich, sie loszuwerden, außer Sie spielen eine Karte Maut oder verfügen über bestimmte Charakterfähigkeiten.



### Wiedergeburt

Sobald Ihre Spielfigur den Bereich zwischen den Feldern Maut (Tod) und Jann (Geburt) überschreitet, spricht man von *Wiedergeburt* (Ihre Spielfigur stirbt und wird wiedergeboren). In diesem Fall müssen Sie sofort 2 Karten aus Ihrer Hand auf den entsprechenden Stapel des Samsara zurücklegen. Aber denken Sie daran: Schlechtes Karma kann nicht zurückgelegt werden (\*).

Im Fall, dass Sie nur eine oder gar keine Karten zurücklegen können (z.B. weil Ihre Hand viel Schlechtes Karma enthält), nehmen Sie für jede Karte, die Sie nicht zurücklegen können, ein Schlechtes Karma auf die Hand.



**« Ab dem Tag deiner Geburt fließt das Leben wie ein Strom, der Berge abträgt. Die Wiedergeburt ist nur ein Übergang... »**



**« Im Leben muss man immer vorwärts gehen. »**

## 2. Aufnehmen einer Erlebniskarte

Nach dem Ziehen Ihrer Spielfigur (und eventueller Wiedergeburt) nehmen Sie die entsprechende Karte des Feldes auf die Hand, auf dem Sie Ihren Zug beendet haben.

Ist der Kartenstapel des Feldes leer, dürfen Sie stattdessen ein Gutes Karma aufnehmen.

Ist auch kein Gutes Karma mehr verfügbar, gibt es in diesem Zug keine neue Karte für Sie.

### Beispiel:

*Marc, der den Affen spielt, befindet sich auf dem Feld Jann. Er hat seine Spielfigur bis zum Feld Kamm Kar vorgezogen und nimmt die oberste Karte Kamm Kar (Karriere) auf die Hand. Er hat damit in diesem Spielzug 5 Karten auf der Hand.*



## 3. Aktion ausführen (optional)

Sie können nun, müssen aber nicht, eine einzige AKTION ausführen.

Dafür spielen Sie eine Erlebniskarte gut sichtbar in Ihr Spielfeld aus und führen die entsprechende Aktion durch.

Name der Karte

Helle Symbole




Dunkle Symbole

Aktionssymbole der Karte  
(Vgl. Erklärung der Erlebniskarten auf Seite 11)

Zu Beginn einer Partie steht nur die Aktion der gerade gezogenen Karte zur Verfügung. Während der Konstruktion Ihres Decks kommen weitere Karten hinzu und vervielfachen so Ihre Möglichkeiten.

## Vergängliche Karten

Auf manchen Karten befindet sich das Symbol . Hierbei handelt es sich um VERGÄNGLICHE KARTEN.

Wenn Sie eine solche Karte spielen, schieben Sie sie mit der Oberseite voran unter den entsprechenden Bereich Ihrer Spielertafel.

Die Aktion dieser Karten wiederholt sich in jedem Spielzug. Sie können beliebig viele vergänglichen Karten ins Spiel bringen und deren Effekte addieren. Erhalten Sie jedoch ein Amulett der Ewigkeit wandern alle Ihre vergänglichen Karten auf Ihren Ablagestapel. Um erneut ihre Effekte nutzen zu dürfen, müssen sie in darauf folgenden Zügen abermals ausgespielt werden.



**“ Ein mal ausgespielt, können vergängliche Karten nicht für den Erwerb von Amuletten der Ewigkeit eingesetzt werden. Nur ihr andauernder Effekt ist aktiv.”**

## 4. Amulett der Ewigkeit erhalten (optional)

Nach der Aktionsphase steht es Ihnen frei, Ihre Seele für das Nirwana vorzubereiten. Dafür benötigen Sie Amulette der Ewigkeit, die sich links und rechts von Ihnen befinden. Um sie zu erhalten, müssen Sie die Ewigkeitssymbole auf Ihren Handkarten einsetzen. (In diesem Zug bereits ausgespielte Karten und vergängliche Karten dürfen nicht eingesetzt werden). Sie haben mehrere Optionen :

### Helle Symbole benutzen

Legen Sie die gleiche Anzahl an hellen Symbolen der Ewigkeit in Ihr Spielfeld wie auf dem gewünschten Amulett angegeben. Sie können nun das Amulett nehmen und in eine Ecke Ihrer Spielertafel einsetzen.

Beispiel:



**Marc möchte ein Amulett der Ewigkeit zu seiner Linken erwerben. Er spielt je eine Karte Jann, Vikaas und Maut aus, deren Symbole den geforderten entsprechen.**

### Dunkle Symbole benutzen

Es ist nicht immer einfach, genau die richtigen Karten auf der Hand zu haben. Darum befinden sich auf Erlebniskarten und den Karten Gutes Karma ebenfalls dunkle Symbole. Müssen Sie eines dieser Symbole einsetzen, um ein Amulett zu erhalten, beschmutzen Sie Ihr Karma und legen so viele Karten Schlechtes Karma auf Ihren Ablagestapel wie Sie dunkle Symbole einsetzen mussten.

Beispiel:



**Um sein zweites Amulett zu erhalten, benötigt Marc 8 Symbole: 4 Kaam Kar und 4 Yugal. Leider hat er nicht die nötige Menge heller Symbole auf seiner Hand. Er entscheidet sich, die dunklen Symbole seiner Karte Kaam Kar einzusetzen. Er erhält deshalb 2 Karten Schlechtes Karma, die er auf seinen Ablagestapel legt.**

### Gutes Karma einsetzen

Gutes Karma dient als Joker: Es ersetzt ein Symbol der Ewigkeit egal welcher Farbe. Das helle Symbol stellt keine Gefahr dar, aber auch hier gilt: Für jedes eingesetzte dunkle Symbol legen Sie ein Schlechtes Karma auf Ihren Ablagestapel.

Beispiel:



**Marc entscheidet sich, sein drittes Amulett der Ewigkeit zu erwerben, denn er hat viele Karten Gutes Karma auf der Hand. Weil er trotzdem ein dunkles Symbol einsetzen muss, legt er eine Karte Schlechtes Karma auf seinen Ablagestapel.**



**« Karma-Karten zeigen den Weisen Sukara, der die Erleuchtung bereits erlangt hat und nun die ihm nachfolgenden Seelen leitet. Seine Dualität zeigt, dass es mehrere Wege gibt, um in das Nirwana einzutreten und, dass Gutes und Böses in jeder Sache wohnen. »**



**Es gilt eine goldene Regel für das fünfte Amulett der Ewigkeit: um es zu bekommen, ist es verboten, sein Karma zu verunreinigen. Wie sollte man unter solchen Bedingungen auch ins Nirwana kommen? Das letzte Amulett muss erlangt werden ohne dunkle Symbole einzusetzen.**

## Spielertafel

Jeder Spieler besitzt eine einzigartige Spielertafel, die seine 3 Charakterfähigkeiten zeigt.

Sobald Sie ein Amulett der Ewigkeit erlangen, legen Sie es in eine Ecke der Spielertafel.

Anschließend müssen Sie eine Fähigkeit auf Ihrer Spielertafel auslösen indem Sie Ihren Fähigkeitsmarker darauflegen.

Ist eine Fähigkeit von einem Marker verdeckt, kann sie vorerst nicht wieder eingesetzt werden bis der Marker auf eine andere Fähigkeit gelegt wurde.



**Die Fähigkeiten der Spielertafeln sind in der Spielhilfe auf Seite 10 beschrieben.**

**Erinnerung: Lösen Sie eine Charakterfähigkeit aus, müssen Sie auch alle vergänglichen Karten ablegen.**

## 5. Karten ablegen

Sie müssen nun alle Ihre Karten auf Ihren Ablagestapel legen.

Dies beinhaltet:

- alle ausgespielten Karten in Ihrem Spielfeld
- alle übrigen Handkarten
- alle vergänglichen Karten, falls Sie in diesem Spielzug ein Amulett der Ewigkeit erlangt haben (siehe: Vergängliche Karten).



**« Wenn Ssssie auf dem Gipfel des Bergess ankommen, klettern Sssie weiter... Sssss! Diesss issst wissssenschaftlich unmöglich! »**

## 6. Neue Handkarten nachziehen

Um Ihren Zug zu beenden, müssen Sie nur noch 4 neue Karten auf Ihre Hand nachziehen.

Ist Ihr Nachziehstapel leer, drehen Sie Ihren Ablagestapel auf die Rückseite, mischen ihn gründlich und legen ihn als neuen Nachziehstapel vor sich hin. Enthält ihr Nachziehstapel nicht genügend Karten, um eine neue Hand zu bilden, ziehen Sie zunächst bis er leer ist und ersetzen Sie ihn ebenfalls durch den gemischten Ablagestapel.

## Spielende und Gleichstand

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler sein fünftes Amulett der Ewigkeit erhalten hat und damit ins Nirwana eingetreten ist (Vergessen Sie nicht, dass hierbei kein Schlechtes Karma im Spiel sein darf!).

Die Runde wird beendet, d.h. bis zum Startspieler weiterspielt, so dass jeder Spieler insgesamt gleich häufig an der Reihe war. Wenn am Ende mehrere Spieler fünf Amulette der Ewigkeit besitzen, gewinnt derjenige mit dem wenigsten Schlechten Karma in seinem Deck. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Alleine spielen

Für eine Solo-Partie legen Sie je 4 Erlebniskarten um das Samsara. Stellen Sie anschließend Ihre Spielfigur zwischen die Karten Maut und Jann. Stellen Sie eine zweite Spielfigur hinzu («neutrale Spielfigur»).

Legen Sie 6 Amulette der Ewigkeit mit der Vorderseite nach oben neben das Samsara. Für eine einfache Partie drehen Sie 2 der Amulette auf die Rückseite.

Sie spielen nun genau so wie in den Grundregeln. Aber am Ende jeder Ihrer Spielzüge (nach dem Ziehen neuer Handkarten und vor dem Bewegen Ihrer Spielfigur) bewegen Sie die neutrale Spielfigur im Uhrzeigersinn ein Feld vorwärts. Ziel des Spiels ist es, das fünfte Amulett der Ewigkeit zu erlangen bevor die neutrale Spielfigur zum zweiten mal wiedergeboren wird (17 Züge).

Ziehen Sie Ihre Spielfigur auf das Feld, das von der neutralen Spielfigur belegt wird, oder ein angrenzendes Feld (wie bei 2 Spielern), müssen Sie eine Handkarte zurücklegen oder 2 Karten Schlechtes Karma auf die Hand nehmen. Es passiert nichts, wenn Sie die neutrale Person vorziehen, egal auf welchem Feld sie landet.

### Regeln für 5 Spieler

#### Spielvorbereitung

Sie müssen alle 30 Amulette der Ewigkeit benutzen, auch die beiden mit 6 Symbolen auf Vorder- und Rückseite.

Legen Sie jeweils 6 Amulette mit der Vorderseite nach oben zwischen die Spieler. Für eine «schnelle» Partie drehen sie immer 2 der 6 Amulette auf die Rückseite. Für eine «normale» Partie drehen sie zwischen jedem Spielerpaar nur 1 Amulett um.

#### Mehrere Spielfiguren auf einem Feld

Wollen Sie Ihre Spielfigur auf ein bereits von einem oder mehreren Spielfiguren besetztes Feld ziehen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Entweder nimmt ein Mitspieler Ihrer Wahl auf dem Feld ein Gutes Karma auf die Hand
- Oder Sie nehmen 2 Karten Schlechtes Karma auf die Hand.

**NACHZIEHSTAPEL** : Persönlicher Kartenstapel von dem jeder Spieler am Ende seines Spielzugs oder durch eine Aktion nachzieht.

**ABLAGESTAPEL** : Persönlicher Kartenstapel auf den jeder Spieler am Ende seines Spielzugs seine Karten ablegt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt zum neuen Nachziehstapel.

**SPIELFELD** : Bereich über der Spielertafel jedes Spielers in den jeder Spieler seine Erlebniskarten ausspielt, um Aktionen auszulösen. In das Spielfeld werden auch Karten gelegt, die für das Erlangen eines Amuletts der Ewigkeit nötig sind. Alle diese Karten wandern am Ende des Spielzugs auf den Ablagestapel.

**DECK** : Gesamtheit aller Karten eines Spielers (Nachziehstapel, Ablagestapel, Handkarten, vergängliche Karten im Spiel und Karten in Reserve).

**KARTEN DES SAMSARA** : Gesamtheit der 8 Stapel Erinnerungskarten um das achteckige Spielbrett. Die Karten Gutes Karma und Schlechtes Karma gehören nicht dazu.

**VERGÄNGLICHE KARTE** : Eine Karte, deren Aktion sich in jedem Spielzug wiederholt. Wird eine solche Karte ausgespielt, wird sie unter die Spielertafel geschoben. Vergängliche Karten im Spiel werden abgelegt sobald ein Amulett der Ewigkeit errungen wird.

**IN DIE RESERVE SCHIEBEN** : Aktion um eine Karte unter seine Spielertafel zu schieben (nur so weit, dass man die Symbole der Ewigkeit noch erkennen kann). Diese Karte kann später benutzt werden, um an ein Amulett der Ewigkeit zu kommen. Allerdings nur dafür. Alle Erlebniskarten und Gutes Karma können so aufbewahrt werden. Die Reserve ist unbegrenzt groß. Anders als vergängliche Karten, bleiben Karten in der Reserve erhalten, wenn ein Amulett der Ewigkeit errungen wird.

**WIEDERGEBURT** : Übertreten der Linie zwischen den Feldern Maut und Jann. Erzwingt das Zurücklegen zweier Handkarten.

**ZURÜCKLEGEN** : Eine Karte auf ihren Stapel im Samsara zurücklegen.

## Erklärung der Aktionen auf den Erlebniskarten



### **JANN (GEBURT):**

**Ziehen Sie 2 Karten nach. Sie können anschließend eine weitere Aktion ausführen.**

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, muss 2 Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen (\*). Er darf nun eine zweite Aktion ausführen, d.h. eine Erlebniskarte aus seiner Hand ausspielen (\*\*).



### **VIKAAS (KRAFT):**

**Ziehen Sie eine Karte nach. Sie können anschließend 2 weitere Aktionen ausführen.**

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, muss eine Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand nehmen (\*). Er darf nun 2 weitere Aktionen ausführen, d.h. 2 Erlebniskarten aus seiner Hand ausspielen (\*\*).

(\* ) Wenn sein Nachziehstapel nicht genug Karten enthält, zieht er die restlichen Karten und ersetzt seinen Nachziehstapel mit dem umgedrehten und gemischten Ablagestapel.

(\*\* ) Die Möglichkeit, weitere Karten auszuspielen, verfällt mit der derzeitigen Spielrunde, auch wenn der Spieler nicht genug Erlebniskarten auf der Hand hat.



### **KAAM KAR (KARRIERE):**

**Vergängliche Aktion: Sie können fortan auch Erlebniskarten 1 Feld neben ihrer Spielfigur aufnehmen.**

Ist diese Karte im Spiel, können Sie nach dem Ziehen der Spielfigur eine Erlebniskarte aus einem entfernten Feld aufnehmen, ob es besetzt ist oder nicht. Ist ein Kartenstapel leer, dürfen Sie stattdessen 1 Karte Gutes Karma aufnehmen. 2 Karten Kaam Kar erhöhen die Reichweite auf 2 Felder, etc.



### **YUGAL (BEZIEHUNG):**

**Legen Sie eine Karte aus Ihrer Hand zurück. Nehmen Sie dann eine beliebige Karte des Samsara auf die Hand.**

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, legt zunächst eine Karte aus seiner Hand zurück (die gerade gespielte Karte und Schlechtes Karma ausgeschlossen). Danach nimmt er sich eine beliebige Karte aus dem Samsara auf die Hand.



### **BACHCHA (KINDER):**

**Vergängliche Aktion: Füllen Sie Ihre Hand mit einer zusätzlichen Karte auf.**

Ist diese Karte im Spiel, werden 5 statt 4 Karten gezogen, wenn Sie Ihre Hand am Ende eines Zuges erneuern. 2 Karten Bachcha erhöht die Kartenzahl auf 6, etc.



### **GYAAN (WISSEN):**

**Schieben Sie eine Karte in Ihre Reserve.**

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, muss eine Karte aus seiner Hand in seine Reserve schieben (eine andere Karte als die gespielte Gyaan). Die Karte kann folglich eingesetzt werden, um mit ihren Symbolen der Ewigkeit (helle und dunkle) ein Amulett der Ewigkeit zu bekommen.

Alle Karten außer den Karten Schlechtes Karma können in die Reserve geschoben werden.



### **DHYANN (SPIRITUALITÄT):**

**Nehmen Sie 2 Gutes Karma und legen Sie sie ab.**

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, legt 2 Gutes Karma aus der Mitte des Samsara auf seinen Ablagestapel. Ist kein Gutes Karma mehr übrig geschieht nichts.



### **MAUT (TOD):**


**Legen Sie ein Schlechtes Karma aus Ihrer Hand zurück.**

Die Karte Schlechtes Karma wird auf den Stapel in der Mitte des Samsara zurück gelegt. Es ist nicht erlaubt, aus dem Nachzieh- oder Ablagestapel zurück zu legen.

## Fähigkeiten auf den Spielertafeln

Diese Fähigkeiten sind auf den 5 Spielhilfen erklärt:

Die Fähigkeiten auf den Spielertafeln werden mit dem Erhalt eines Amuletts ausgelöst.

Vergessen Sie nicht, Ihre vergänglichen Karten abzulegen! 



**Bikkhu, der Mönchstiger**



3 Gutes Karma erhalten und ablegen.



1 Gutes Karma in die Reserve schieben.



Ein Schlechtes Karma aus der Hand zurücklegen.



**Vangrah, der Geschäftige Affe**



Eine vergängliche Karte des Samsara erhalten und direkt ausspielen.



In die nächste Hand ein Gutes Karma aufnehmen.



In die nächste Hand eine Karte des Samsara aufnehmen (Auswahl erfolgt vor dem Ziehen der Handkarten)



**Ussagah, die Wissbegierige Kobra**



Ein Schlechtes Karma aus der Hand zurücklegen und ein Gutes Karma auf seinen Ablagestapel bekommen.



In die nächste Hand eine Karte des Samsara aufnehmen (Auswahl erfolgt vor dem Ziehen der Handkarten).



Eine Karte des Samsara in die Reserve schieben.



**Dhenu, die Heilige Kuh**



Einmalig in die nächste Hand 2 zusätzliche Karten ziehen.



Ein Schlechtes Karma aus der Hand zurücklegen.



2 Karten des Samsara auf den Ablagestapel legen.



**Ibah, der Gigantische Elefant**



Die vergänglichen Karten im Spiel lassen.



Eine Karte des Samsara in die Reserve schieben.



2 Karten des Samsara auf den Ablagestapel legen.

Gutes Karma wird aus der Mitte des Samsara gezogen. Ist der Stapel leer, gibt es keine Karte.

