Sylas ○○○ Nicolas Sauge

Spelregels

LUDA

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij
Spelregels van Samsara
Betaversie 03/04/18
Al je opmerkingen zijn welkom, waardevol en goede karma!

SAMSARA - Spelregels

Inleiding

Samsara is een spel waarbij je, door het samenstellen van een deck en het verplaatsen van je speelfiguur, probeert als eerste Nirwana te bereiken. Tijger, olifant, slang, heilige koe of aap, je speelt een Indiaas dier met unieke vaardigheden. Elke beurt kies je welk element van je leven je wilt ontwikkelen. Wil je kinderen hebben? Kies je voor je carrière? Zoek je het liever in spiritualiteit? Met al deze keuzes kun je ontwikkelingskaarten krijgen, en uiteindelijk kostbare Amuletten van Eeuwigheid, die essentieel zijn om toegang te krijgen tot Nirwana.

Maar pas op, als je te snel gaat, krijg je Slechte Karma, dat zwaar zal drukken op je toekomstige levens. Alleen een goede balans tussen goede en slechte acties geven je de zekerheid dat je je doel zult bereiken.

VOOR 1 TOT 5 SPELERS
VANAF 12 JAAR
ONGEVEER 10 MIN.
PER SPELER

Inhoud

Ervaringskaarten:

9x Jann-kaarten (GEBOORTE)

9x Vikaas-kaarten (KRACHT)

9x Kaam Kar-kaarten (CARRIÈRE)

9x Yugal-kaarten (RELATIE)

9x Bachcha-kaarten (KINDEREN)

9x Gyaan-kaarten (KENNIS)

9x Dhyann-kaarten (SPIRITUALITEIT)

9xMaut-kaarten (DOOD)

30 Amuletten van Eeuwigheid

voorkant achterkant

1 Speelbord

5 Spelersborden

33 Goede-Karmakaarten
46 Slechte-Karmakaarten

5 Vaardigheidsfiches

5 Speelfiguren

1 Startspelerfiche

Spelregels
5 Overzichtskaarten

Voorbereiding

1 Plaats het Speelbord midden op tafel. Dit bord bestaat uit 8 verschillend gekleurde gebieden.

2 Plaats de Ervaringskaarten rondom het speelbord, naast de gelijkgekleurde gebieden.
- 2 spelers: 5 kaarten per soort
- 3 spelers: 7 kaarten per soort
- 4 & 5 spelers: alle kaarten per soort (9 kaarten).

Deze kaarten vormen de Samsara.

3 Plaats de Goede-Karma- en de Slechte-Karmakaarten in het midden van het speelbord.

4 Plaats de speelfiguren tussen de Maut- en Jann-kaarten. In de eerste ronde komt je speelfiguur in het spel door geboorte (Jann), maar hij hoeft daar niet te stoppen.

5 Plaats tussen elke twee spelers 6 Amuletten van Eeuwigheid.
- Voor een snel spel plaats je 4 Amuletten met de voorkant boven en 2 met de achterkant.
- Voor een normaal spel leg je 6 Amuletten met de voorkant boven.
- Voor een 2-spelerspel leg je simpelweg 12 Amuletten naast de Samsara, zodat elke speler er goed bij kan.

6 Kies een startspeler (gewoonlijk de speler die het laatst is gereïncarneerd!) en geef deze het startspelerfiche.
De laatste speler (rechts van de startspeler) kiest als eerste zijn speelfiguur. Hij plaatst zijn spelersbord en speelfiguur voor zich. Daarna volgen de andere spelers tegen de klok in.

Startkaarten

Voorbeeld van een starthand

Elke speler neemt 4 Goede-Karmakaarten en 4 Slechte-Karmakaarten. Geschud vormen deze kaarten zijn start-trekstapel. Elke speler trekt 4 kaarten van zijn start-trekstapel: deze vormen zijn starthand. Als hij 4 gelijke kaarten trekt, moet hij opnieuw schudden en 4 kaarten trekken.

Amuletten van Eeuwigheid

voorkant achterkant

Voorkant: 2 soorten symbolen
Achterkant: 3 soorten symbolen
Voor een 5-spelerspel zijn er 2 speciale Amuletten met 2 achterkanten.

Spelersgebied

Samsara maakt gebruik van het deckbuilding-principe. Elke speler speelt alleen met de kaarten in zijn eigen kaartendeck. Deze kaarten vertegenwoordigen zijn ziel. Hij heeft een eigen trekstapel en een eigen aflegstapel.
Als er gesproken wordt over trekken en afleggen, heeft dit altijd betrekking op de trek- en aflegstapel van de speler (zie woordenlijst op pagina 10).

Doel van het spel

Als eerste 5 Amuletten van Eeuwigheid verzamelen. Als meerdere spelers dit tegelijkertijd doen, wint de speler met de minste Slechte-Karmakaarten in zijn deck.

Spelverloop

Stappen in een speelbeurt

1. Verplaats je speelfiguur
2. Neem een Ervaringskaart
3. Voer een actie uit (optioneel)
4. Verdien een Amulet van Eeuwigheid (optioneel)
5. Leg je kaarten op je aflegstapel
6. Trek nieuwe kaarten

« In het leven moet je altijd vooruit … »

1. Verplaats je speelfiguur

Verplaats je speelfiguur met de klok mee naar een van de 8 gebieden op het achthoekige bord.
Elke ronde moet je naar het volgende gebied verplaatsen of verder, maar je kunt nooit eindigen op het gebied waar je gestart bent. (Je kunt maximaal verplaatsen naar het gebied vlak voor het gebied dat je zojuist verlaten hebt.)

Meerdere speelfiguren in hetzelfde gebied

Als je je speelfiguur in een gebied wilt plaatsen waar al een of meer andere speelfiguren staan, dan moet je:
- of 1 kaart uit je hand geven aan elke daar aanwezige speler (een kaart naar keuze, maar nooit een Slechte-Karmakaart (*))
- of 2 Slechte-Karmakaarten in je hand nemen.

In een 2-spelerspel geldt deze regel voor zowel het gebied waar je eindigt, als voor de 2 aangrenzende gebieden.

(*) Slechte-Karmakaarten vermijd je liever in het spel. Ze zijn niet alleen waardeloos, maar ze blijven ook spreekwoordelijk «aan je kleven». Je kunt ze niet kwijtraken, behalve als je de actie van de Maut-kaart gebruikt (dood), of met een speciale vaardigheid van een spelersbord.

Reïncarnatie

Als je de lijn tussen het Maut-gebied (dood) en het Jann-gebied (geboorte) passeert, betekent dat dat je sterft en reïncarneert. In dit geval moet je onmiddellijk 2 (**) handkaarten (maar geen Slechte-Karmakaarten!) terugleggen op de Samsara.

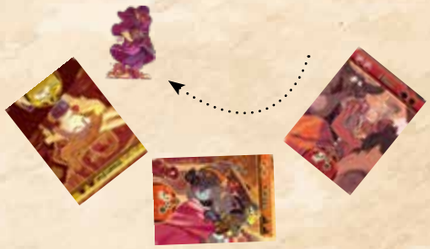
(**) Als je maar 1 Ervarings- of Goede-Karmakaart in je hand hebt: Geef deze terug en ontvang 1 Slechte-Karmakaart.
Als je geen enkele Ervarings- of Goede-Karmakaart in je hand hebt: Ontvang 2 Slechte-Karmakaarten.

« Reïncarnatie is slechts een overgang … »

2. Neem een Ervaringskaart

Na je verplaatsing neem je een Ervaringskaart van de stapel die hoort bij het gebied waar je bent geëindigd.
Als deze stapel leeg is, neem je in plaats daarvan een Goede-Karmakaart.
Als de stapel met Goede-Karmakaarten ook leeg is, neem je deze beurt geen enkele kaart.

Bijvoorbeeld:
Marc, die met de aap speelt, start in het Jann-gebied. Hij verplaatst naar het Kaam Kar-gebied en neemt een kaart van de bijbehorende stapel in zijn hand. Hij heeft nu 5 handkaarten en kan verder met de volgende stap.



3. Voer een Actie uit (optioneel)

Als je wilt, mag je nu één ACTIE uitvoeren.
Hiervoor speel je een Ervaringskaart uit je hand open in je speelgebied, en voer je de bijbehorende actie uit.

Naam van de kaart

Lichte symbolen

Donkere symbolen

ACTIESYMBOLEN van de kaart
(zie uitleg van de Ervaringskaarten op pagina 11)

In het begin van het spel is er maar één actie beschikbaar: die van de zojuist genomen kaart. In het vervolg van het spel bouw je je deck op en zullen andere kaarten je meer mogelijkheden geven.

Vergankelijke kaarten

Sommige Ervaringskaarten tonen dit symbool:
Dit zijn Vergankelijke kaarten.
Als je zo'n soort kaart speelt, leg je deze niet in je speelgebied, maar je legt hem 180 graden gedraaid onder je spelersbord, in de Vergankelijke zone.
Het effect van deze kaarten herhaalt zich elke ronde. Je mag meerdere Vergankelijke kaarten verzamelen en hun eigenschappen optellen.
Daar tegenover staat dat, wanneer je een Amulet van Eeuwigheid verdient, al je tijdelijke kaarten worden afgelegd. Om ze weer te kunnen gebruiken moet je ze eerst opnieuw spelen.

« Omdat ze in je Vergankelijke zone worden gebruikt, kunnen de Vergankelijke kaarten niet gebruikt worden om een Amulet van Eeuwigheid te verdienen, maar alleen voor hun Vergankelijke eigenschap. »

4. Verdien een Amulet van Eeuwigheid (optioneel)

Nu kun je er voor kiezen om je geest dichter bij Nirwana te brengen door één Amulet van Eeuwigheid (links of rechts van je) te verdienen. Hiervoor moet je de Eeuwigheidssymbolen op de kaarten in je hand gebruiken (noch de kaarten in je speelgebied, noch je tijdelijke kaarten kun je hiervoor gebruiken). Je hebt verschillende opties:

Gebruik lichte symbolen

In je speelgebied leg je kaarten met dezelfde Eeuwigheidssymbolen - lichte symbolen - als de gewenste Amulet. Daarna kun je deze Amulet nemen en in een van hoeken van je spelersbord plaatsen.

Voorbeeld:

Marc wil een Amulet van Eeuwigheid verdienen die links van hem liggen. Hij speelt een Jann-kaart, een Vikaas-kaart en een Maut-kaart die de gevraagde symbolen tonen.

Gebruik donkere symbolen

Het is niet altijd eenvoudig om precies de juiste kaarten in je hand te hebben. Daarom hebben Ervaringskaarten en Goede-Karmakaarten ook donkere symbolen. Als je deze donkere symbolen nodig hebt om een Amulet te verdienen, vervuil je je Karma en moet je zoveel Slechte-Karmakaarten op je aflegstapel leggen als je donkere symbolen moet gebruiken.

Voorbeeld:

Om zijn tweede Amulet te verdienen heeft Marc 8 symbolen nodig: 4 Kaam Kar- en 4 Yugalsymbolen.
Helaas heeft hij deze niet allemaal.
Hij besluit de donkere symbolen van zijn Kaam Kar-kaart te gebruiken. Als gevolg hiervan krijgt hij 2 Slechte-Karmakaarten in zijn aflegstapel.

Gebruik Goede-Karmakaarten

Goede-Karmakaarten kunnen gebruikt worden als joker om Amuletten van Eeuwigheid te verdienen; ze kunnen elk Eeuwigheidssymbool vervangen. Ook hier geldt: de lichte symbolen kun je veilig gebruiken, maar voor elk donker symbool dat je gebruikt, moet je een Slechte-Karmakaart nemen en op je aflegstapel leggen.

Voorbeeld:

Marc wil een derde Amulet van Eeuwigheid verdienen omdat hij veel Goede-Karmakaarten in zijn hand heeft.
Hij moet daarvoor echter één donker symbool gebruiken.
Hiervoor krijgt hij 1 Slechte-Karmakaart in zijn aflegstapel.

« De Karma-kaarten tonen Sukara, een verlichte monnik, die geesten helpt die zijn pad proberen te volgen. Zijn dualiteit laat zien dat er verschillende manieren zijn om Nirvana te bereiken en dat er een goede en een slechte kant is aan alles. »

« Er is een gouden regel voor het verdienen van je VIJFDE Amulet van Eeuwigheid: je kunt het niet verdienen door je Karma te vervuilen. De laatste Amulet moet worden behaald zonder een Slechte-Karmakaart te krijgen (m.a.w. zonder donkere symbolen te gebruiken). »

Spelersbord

Iedere speler heeft een uniek spelersbord met 3 speciale vaardigheden.
Als je een Amulet van Eeuwigheid verdient, plaats je deze in een van de hoeken van je spelersbord.
Daarna moet je een van de 3 speciale vaardigheden op je spelersbord activeren door je vaardigheidsfiche hierop te leggen.
Als een actie is afgedekt kun je hem niet gebruiken wanneer je je volgende Amulet verdient, maar de actie komt weer beschikbaar als het fiche is verplaatst.

De speciale vaardigheden van de spelersborden worden uitgelegd op de overzichtskaarten en op pagina 12.

Herinnering: Als je een van je speciale vaardigheden activeert, vergeet dan niet om al je Vergankelijke kaarten af te leggen.

5. Leg je kaarten op je aflegstapel

Nu moet je al je handkaarten op je aflegstapel leggen.
hieronder vallen:
-de kaarten in je speelgebied
-de kaarten in je hand
-de gespeelde Vergankelijke kaarten, als je deze beurt een Amulet van Eeuwigheid hebt verdiend (zie: Vergankelijke kaarten, pagina 7)

« Als je de top van de berg bereikt, klim dan verder ... »

6. Trek nieuwe kaarten

Tot besluit van je beurt trek je 4 nieuwe kaarten van je trekstapel.
Als je trekstapel leeg is, schud je je aflegstapel en draait deze om om een nieuwe trekstapel te vormen.
Als je trekstapel niet genoeg kaarten bevat om de 4 kaarten te trekken, trek je er zoveel je kunt, waarna je een nieuwe trekstapel vormt (zoals hierboven beschreven). Daarna vul je je hand aan.

Einde van het spel en gelijke stand

Het spel eindigt als een speler zijn vijfde Amulet van Eeuwigheid heeft verdiend en Nirwana bereikt (vergeet niet dat je voor je 5de Amulet geen Slechte-Karmakaarten mag gebruiken!).
Het spel wordt doorgespeeld totdat alle spelers evenveel beurten hebben gehad.
Als Meerdere spelers in dezelfde ronde Nirwana bereiken, wint de betrokken speler met de minste Slechte-Karmakaarten in zijn deck. Als dit ook gelijk is, zijn er meerdere winnaars.

Varianten

Solospel

Plaats 4 Ervaringskaarten van elke soort rondom het speelbord. Plaats daarna je speelfiguur tussen de Maut- en Jann-kaarten, evenals een tweede <<neutrale>> speelfiguur.
Voor een eenvoudig spel plaats je 4 Amuletten met de voorkant boven en 2 met de achterkant boven.
Voor een normaal spel plaatst je 6 Amuletten met de voorkant boven.
Speel volgens de normale regels, maar verplaats aan het einde van elke beurt (nadat je je kaarten hebt afgelegd) de neutrale speelfiguur 1 gebied vooruit (met de klok mee). Doel van het spel is om 5 Amuletten van Eeuwigheid te verdienen voordat de neutrale speelfiguur tweemaal is gereïncarneerd (17 beurten).
Als je speelfiguur stopt in een gebied waar de neutrale speelfiguur staat, of in een aangrenzend gebied (net als in het 2-spelerspel), moet je een handkaart terugleggen (maar geen Slechte-Karmakaart!), of 2 Slechte-Karmakaarten in je hand nemen. Als je de neutrale speelfiguur verplaatst gebeurt er niets.

5-spelerspel

Voorbereiding

Je moet alle 30 Amuletten van Eeuwigheid gebruiken. Twee daarvan tonen 6 symbolen (3 op beide kanten). Leg 6 Amuletten tussen alle spelers. Voor een snel spel leg je 2 Amuletten per set op de achterkant. Voor een normaal spel leg je 1 Amulet per set op de achterkant.

Meerdere speelfiguren in hetzelfde gebied

Als je je speelfiguur in een gebied wilt plaatsen waar al een of meer andere speelfiguren staan, zijn er ook nu twee opties:
- Optie 1: Je tegenstander (of een van je tegenstanders; jij mag kiezen welke) in dit gebied neemt een Goede-Karmakaart in zijn hand.
- Optie 2: Jij neemt 2 Slechte-Karmakaarten in je hand.

Woordenlijst

Trekstapel: Persoonlijke kaartenstapel waarvan iedere speler zijn kaarten trekt aan het einde van elke ronde en als een actie dat aangeeft.

Aflegstapel: Persoonlijke kaartenstapel waarop iedere speler zijn kaarten aflegt aan het einde van elke ronde. Als je trekstapel leeg is, schud je je aflegstapel en leg je deze terug als nieuwe trekstapel.

Speelgebied: Plaats op tafel voor iedere speler, waar deze zijn Ervaringskaarten speelt voor de bijbehorende acties, of om een Amulet mee te verdienen. deze kaarten worden aan het einde van je beurt op de aflegstapel gelegd.

Deck: Alle kaarten van een speler (trekstapel, aflegstapel, handkaarten, Vergankelijke kaarten en kaarten in zijn Voorraad).

Samsarakaarten: Alle 8 stapels met Ervaringskaarten rondom het achthoekige bord. Goede- en Slechte-Karmakaarten horen hier niet bij.

Vergankelijke kaart: Een kaart waarvan de actie elke ronde wordt herhaald. Als een Vergankelijke kaart wordt gespeeld, moet deze linksboven onder het spelersbord worden geschoven. Deze kaarten worden telkens afgelegd als een Amulet in een hoek van het spelersbord wordt geplaatst.

In je Voorraad leggen: Actie waarbij een kaart rechtsboven onder het spelersbord wordt geschoven (het Eeuwigheidssymbool moet zichtbaar blijven). Deze kaart kan later in het spel gebruikt worden om Amuletten mee te verdienen (en alleen daarvoor!). Je Voorraad heeft geen limiet. Anders dan Vergankelijke kaarten, blijven kaarten in je Voorraad daar liggen nadat je een Amulet hebt verdiend.

Reïncarnatie: Overgang van Maut naar Jann waarbij je 2 handkaarten moet terugleggen.

Uitleg van de acties op de Ervaringskaarten

Jann (Geboorte):

Trek 2 kaarten. Speel daarna 1 extra actie.

De speler die deze actie kiest, moet precies 2 kaarten van zijn trekstapel nemen (*). Daarna mag hij 1 extra actie spelen. Met andere woorden, hij kan nog een andere Ervaringskaart uit zijn hand spelen (**).

Vikaas (Kracht):

Trek 1 kaart. Speel daarna 2 extra acties.

De speler die deze actie kiest, moet precies 1 kaarten van zijn trekstapel nemen (*). Daarna mag hij 2 extra acties spelen. Met andere woorden, hij kan nog 2 andere Ervaringskaarten uit zijn hand spelen (**).

(*) Als de trekstapel van een speler niet genoeg kaarten bevat, trekt hij er zoveel hij kan, dan schudt hij zijn aflegstapel en vormt een nieuwe trekstapel, tenslotte trekt hij de resterende kaart(en).

(**) Als een speler niet alle acties kan spelen die hij mag (hij heeft niet genoeg Ervaringskaarten in de hand), vervallen deze extra acties. Ze kunnen niet worden meegenomen naar de volgende ronde.

Kaam Kar (Carrière):

Tijdelijke actie: Van nu af aan kun je een Ervaringskaart uit een aangrenzend gebied nemen.

Eenmaal gespeeld geeft deze kaart je de mogelijkheid om, na je beurt, één Ervaringskaart te nemen van een aangrenzend gebied, bezet of niet. Als een stapel leeg is, mag je in plaats daarvan 1 Goede-Karmakaart nemen. Met 2 Kaam Kar-kaarten gecombineerd mag je een kaart nemen tot op een afstand van 2 gebieden, enz.

Yugal (Relatie):

Leg een handkaart terug op de Samsara, neem daarna een nieuwe Samsarakaart in je hand.

De kaart die je teruglegt kan niet de zojuist gespeelde Yugal-kaart zijn, noch een Slechte-Karmakaart.

Bachcha (Kinderen):

Vergankelijke actie: Trek een extra handkaart.

Eenmaal gespeeld, geeft deze kaart je de mogelijkheid om 5 in plaats van 4 kaarten te trekken aan het einde van je beurt. Met 2 Bachcha-kaarten mag je 6 kaarten trekken, enz.

Gyaan (Kennis):

Leg een handkaart in je Voorraad.

Als je de Gyaan-kaart hebt gespeeld, schuif je de gekozen kaart rechtsboven onder je spelersbord (dit kan niet de zojuist gespeelde Gyaan-kaart zijn). Het Eeuwigheidssymbool op deze kaart mag gebruikt worden om een volgende Amulet te verdienen. Elk soort kaart kan in de voorraad worden gelegd, behalve Slechte-Karmakaarten.

Dhyann (Spiritualiteit):

Neem 2 Goede-Karmakaarten en leg ze af.

Neem 2 Goede-Karmakaarten van de stapel op de Samsara en leg ze op je aflegstapel. Als de stapel met Goede-Karmakaarten leeg is, vervalt deze actie.

Maut (Dood):

Leg 1 Slechte-Karmakaart uit je hand terug.

Leg de Slechte-Karmakaart terug op de stapel in de Samsara. Je mag geen Slechte-Karmakaart uit je trek- of aflegstapel terugleggen, alleen uit je hand.

De speciale vaardigheden op de spelersborden

Deze speciale vaardigheden worden getriggerd wanneer je een Amulet ontvangt.

Vergeet niet je Vergankelijke kaarten af te leggen!

Dhenu, de heilige koe

Leg 1 Slechte-Karmakaart uit je hand terug.

Kies 2 Samsarakaarten en leg ze op je aflegstapel.

Trek eenmalig 2 extra kaarten aan het einde van je beurt.

Bikkhu, de monniktijger

Neem 2 Goede-Karmakaarten en leg ze in je Voorraad.

Neem 2 Goede-Karmakaarten en leg ze op je aflegstapel.

Leg 1 Slechte-Karmakaart uit je hand terug.

Ussagah, de leergierige cobra

Neem 1 Samsarakaart in je hand (voordat je nieuwe kaarten trekt).

Leg 1 Slechte-Karmakaart uit je hand terug, en neem een Goede-Karmakaart die je op je aflegstapel legt.

Neem 1 Samsarakaart en leg deze in je Voorraad.

Vanarah, de zakelijke aap

Neem 1 Vergankelijke Samsarakaart en speel deze.

Neem 1 Goede-Karmakaart in je hand (voordat je nieuwe kaarten trekt).

Neem 1 Samsarakaart in je hand (voordat je nieuwe kaarten trekt).

Ibah, de kolossale olifant

Neem 1 Samsarakaart en leg deze in je voorraad.

Kies 2 Samsarakaarten en leg ze op je aflegstapel.

Leg je tijdelijke kaarten niet af.

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij
Spelregels van Samsara
Betaversie 03/04/18
Al je opmerkingen zijn welkom, waardevol en goede karma!