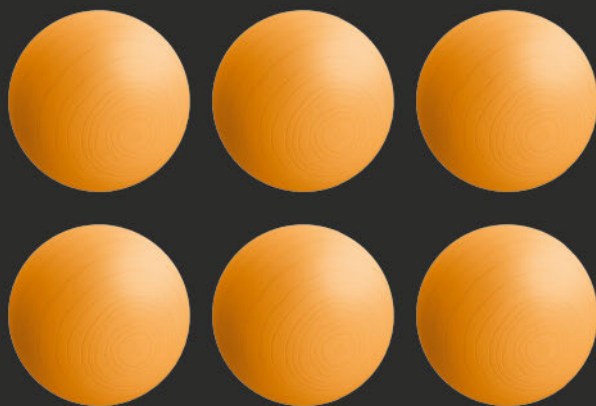


# MANDAMINA

The Silent Collaboration Game





## Sisältö

- pelilaut (7 x 7 reiän alusta pelilautikossa)
- 48 puukuulaa (8 väriä, 6 kutakin)
- merkintälehtiö
- säännöt

Lisäksi tarvitaan kynä.

## Pelin tavoite

Pelaajat toimivat yhteistyössä saadakseen epäjärjestyksessä olevat kuulat järjestykseen mahdollisimman vähin siirtein, sanomatta sanaakaan toisilleen.

## Valmistelut

Puukuulat asetellaan pelilaudan koloihin sattumanvaraisesti varmistaen, ettei samanvärisiä kuulia ole kohtisuoraan vierekkäin (ks. kuva 1). Pelilaudan keskimäinen kolo jää tyhjäksi.

Yksi pelaajista ottaa itselleen merkintälehtiön ja kynän. Hänen tehtävänään on pelaamisen ohessa yliviivata yksi ympyrä jokaisen siirron jälkeen.

## Pelin kulku

Pelaajat siirtävät puukuulia pelilaudalla vuorotellen, pyrkien järjestämään kuulat väreittäin rykelmiin. Kuulat ovat rykelmissä, kun kaikki yhden värin kuulat ovat kohtisuoraan toistensa vieressä. Kunkin värirykelmän paikka pelilaudalla on vapaa – kunhan kaikki tietyntäiset kuulat ovat vierekkäin.

Huomioikaa, että pelaajat eivät saa puhumalla, tai sanattomasti kommunikoida osoittaa aikeitaan tai suunnitelmaansa pelikumppaneilleen. Pelin aikana ei siis pidä puhua lainkaan. Se pelaaja, joka oli viimeksi hiljaa kuunnellessaan toisen puolta, aloittakoon.

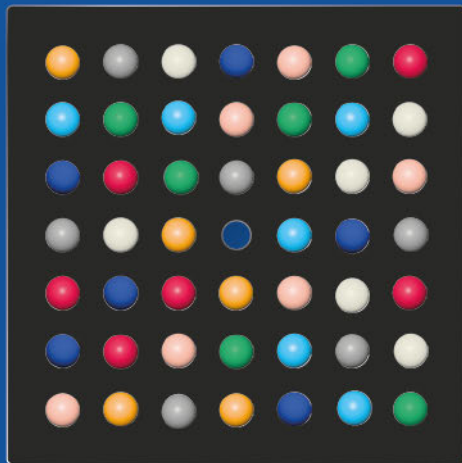
Vuorossa oleva pelaaja valitsee minkä tahansa pelilaudalla olevista puukuulista ja siirtää sen tyhjään koloon (pelilaudalla on aina yksi kolo, jossa ei ole puukuulaa). Merkintälehtiön haltija yliviivaa lehtiöstä yhden numeron, järjestyksessä pienemmistä alkaen.

Myötäpäivään seuraava pelaaja tekee vastaavasti oman siirtönsä; mikä tahansa pelilaudan puukuulista tyhjänä olevaan koloon. Merkitsijä yliviivaa jälleen ympyrän lehtiöstä. Merkitsijän tulee muistaa merkitä lehtiöön kaikki siirrot.

Mitä tahansa kuulaa saa siirtää pelin loppuun saakka.

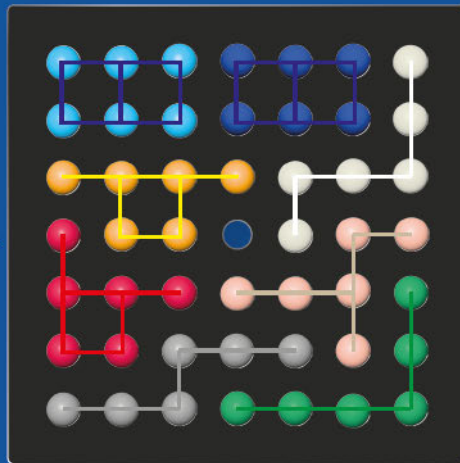
Peli päättyy välittömästi, kun kaikki värit on järjestetty yhtenäisiin rykelmiin.

Kuva 1.



*Esimerkki sattumanvaraisesta alkuasetelmasta*

Kuva 2.



*Kaikki kahdeksan väriä on järjestetty rykelmiin, mutta erilaisia muotoja on vain seitsemän. Vaaleansiniset ja tummansiniset kuulat muodostavat saman muodon.*

## Pisteytys

Pisteytykseen vaikuttavat erilaiset väriykelmien muodot, tyhjän kolon paikka sekä tehtyjen siirtojen määrä. Pisteytyksen aikana pelaajat saattavat keskustella, hillittyyn sävyyn.

1. Jokainen väriykelmien muodostama **erilainen muoto**: 5 pistettä kuskakin
2. Pelilaudan **keskimmäinen kolo** on **tyhjä**: 5 pistettä
3. **Siirtojen määrä**: merkitsijä ilmoittaa, kuinka monta siirtoa värien järjestämiseen vaadittiin.

Kokonaispistemäärä on siis väriykelmistä ja keskikolosta saadut pisteet yhteensä vähennettynä siirtojen määrällä.

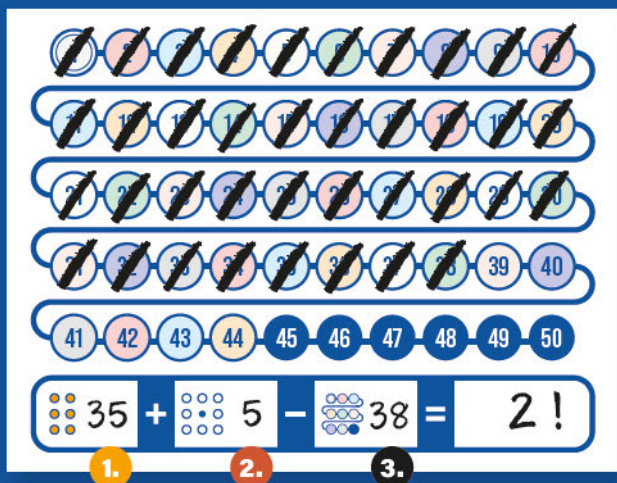
Jos lopputulos on **yksi tai enemmän**, ovat onnittelut paikallaan: olette saavuttaneet järjestyksen!

## Vaikeusaste

Peliä voi helpottaa tai vaikeuttaa pisteyttämällä väriykelmien muodostamat muodot seuraavasti:

- **helppo**:  
kukin erilainen muoto = 6 pistettä
- **normaali**:  
kukin erilainen muoto = 5 pistettä
- **vaikea**:  
kukin erilainen muoto = 4 pistettä

Esimerkki, katso kuva 2:



## Yksinpeli

Yhden hengen pelissä pelaaja merkitsee omat siirtonsa ja pyrkii saavuttamaan mahdollisimman alhaisen siirtomäärän eli lyömään oman siirtoennätyksensä.

## Mutkattomampi muunnelma

Pelataan tavallisin säännöin, mutta pisteytyksen sijaan yritetään yksinkertaisesti saada kuulat järjestettyä väriykelmiin ennen siirtoa 45.



## Innehåll

- 1 spelplan (7 x 7 hålmönstret i spelkartongen)
- 48 träkulor (8 färger med 6 kulor av varje)
- 1 noteringsblock
- regler

Därtill behöver man en penna.

## Spelets mål

Jobba tillsammans för att gruppera träkulorna på spelplanen på så få drag som möjligt, utan att prata med varandra.

## Förberedelser

Placera träkulorna slumpmässigt på spelplanen, så att kulor i samma färg inte ligger vågrätt eller lodrätt bredvid varandra (**se bild 1**). Fördjupningen mitt på spelplanen lämnas tom.

En av spelarna tar noteringsblocket och en penna. Spelaren deltar i spelet men har därtill i uppdrag att efter varje drag dra ett streck över följande cirkel.

## Så spelar ni

Spelarna flyttar i turordning på träkulorna på spelplanen för att gruppera dem i färgklickar, så att alla kulor i samma färg till slut ligger vågrätt eller lodrätt bredvid varandra. Färgklickarna kan finnas var som helst på spelplanen, så länge alla kulor i en viss färg ligger bredvid varandra.

Kom ihåg att man inte får kommunicera med varandra, inte prata, sucka, peka eller på annat sätt avslöja sina planer för varandra. Följaktligen pratar man inte alls under spelets gång. Den spelare, som senast tyst lyssnade på någon annans prat, kan få börja.

Spelaren i tur väljer vilken kula som helst på spelplanen och flyttar den till en tom fördjupning. Det finns alltid en tom fördjupning på spelplanen.

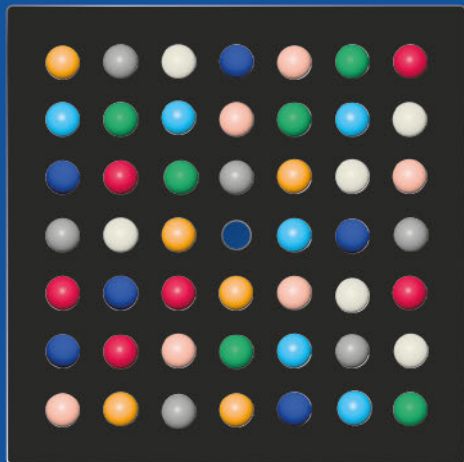
Spelaren med noteringsblocket stryker över följande cirkel på arket, med start från cirkeln med den lägsta siffran.

Därefter är det följande spelare medsols som står på tur att göra sitt drag, genom att flytta vilken kula som helst till den tomma fördjupningen. Spelaren med noteringsblocket stryker över följande cirkel. Det är viktigt att hen kommer ihåg att notera alla drag på arket.

Alla kulor får flyttas ända tills spelet är slut.

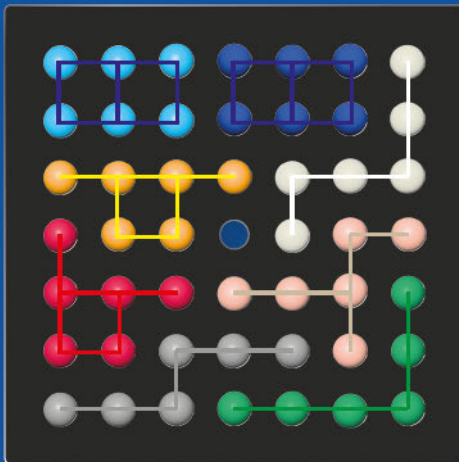
Spelet är slut så fort alla kulor är grupperade i färgklickar.

Bild 1.



*Ett exempel på slumpmässigt placerade kulor i början av spelet.*

Bild 2.



*Alla de åtta färgerna är grupperade men det finns bara sju olikformade färgklickar, eftersom de ljusblå och de mörkblå kulorna har samma form.*

## Poäng

För att räkna poäng behöver man kontrollera färgklickamas former och antal, den tomma fördjupningens position, samt antalet använda drag. Medan poängen räknas får spelarna prata, i en behärskad ton och volym.

1. Varje färgklick som till **formen** är ensam i sitt slag: 5 poäng per styck
2. **Fördjupningen mitt** på spelplanen är **tom**: 5 poäng
3. **Antalet drag**: spelaren med noteringsarket meddelar antalet använda drag.

Det totala antalet poäng består av de sammanräknade poängen för de olikformade färgklickarna och mittfördjupningen, reducerat med antalet använda drag.

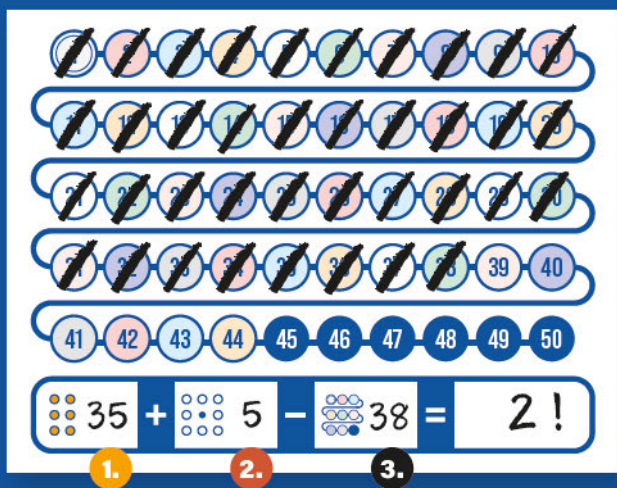
Om slutresultatet är **ett eller flera** poäng, är det dags för gratulationer: ni har upp-nått ordning och vunnit!

## Svårighetsgrad

Man kan göra spelet lättare eller svårare genom att ge poäng för olikformade färgklickar enligt nedan:

- **lätt**: varje olikformad färgklick ger 6 poäng
- **normal**: varje olikformad färgklick ger 5 poäng
- **svår**: varje olikformad färgklick ger 4 poäng

Exempel, se bild 2:



1. 7 olikformade färgklickar + 35 p.

2. Fördjupningen i mitten är tom: + 5 p.

Sammanlagt: 40 p.

3. 38 använda drag -38 p.

Slutresultat: 2 p.

## Ensamspel

I ett ensamspel noterar spelaren själv sina drag på noteringsarket medan hen försöker nå slutresultatet på så få drag som möjligt. Försök slå ditt tidigare rekord!

## En lättare spelvariant

Man spelar enligt de vanliga reglerna ovan, men istället för att räkna poäng så försöker man helt enkelt få kulorna grupperade i olikformade färgklickar innan man når drag 45.



## Indhold

- 1 spillebræt (7 x 7 gitteret inde i æsken)
- 48 trækugler (8 farver med 6 kugler hver)
- 1 pointblok
- regler

Desuden skal I bruge noget at skrive med.

## Mål

Arbejd sammen for at samle alle kuglerne på brættet uden at tale sammen i så få ryk som muligt.

## Opsætning

Fordel trækuglerne vilkårligt på brættet. Sorg for, at der ikke er to ens trækugler ortogonalt (retvinklet) ved siden af hinanden (se **bil. 1**). Lad midten være tom.

En af spillerne tager pointblokken og noget at skrive med. Deres opgave er at krydse en cirkel af efter hvert ryk.

## Spillets gang

Skiftes til at flytte trækugler på spillebrættet én ad gangen for at arrangere kuglerne efter deres farver. Kuglerne er samlet, når alle kugler i en bestemt farve er ved siden af hinanden (ikke diagonalt). Placeringen af hver samling af farvede kugler er irrelevant – så længe alle kuglerne i en bestemt farve er ved siden af hinanden.

Husk, at I ikke må tale om jeres planer eller indikere utvetydigt, hvad du vil have en anden spiller til at gøre. Effektivt må I ikke tale overhovedet under spillet.

Spilleren, der sidst var stille, mens en anden talte, begynder spillet.

På en spillers tur skal vedkommende samle en valgfri kugle op fra brættet og placere den i det tomme felt (der er altid ét tomt felt på brættet).

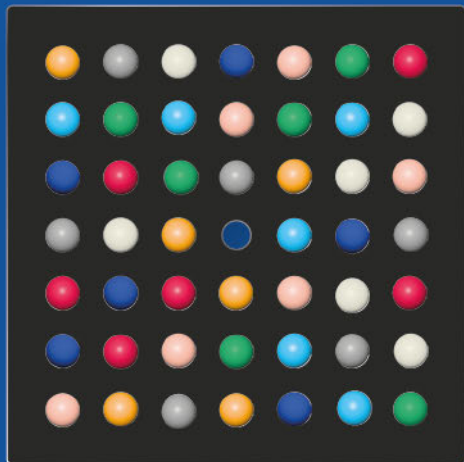
Den pointansvarlige afkrydser en talcirkel på pointblokken startende med det laveste nummer.

Den næste spiller i urets retning tager sin tur og rykker en valgfri kugle til det tomme felt. Den pointansvarlige spiller afkrydser endnu en cirkel på blokken. Den pointansvarlige spiller skal huske at sætte et kryds efter hver tur.

Det er tilladt at flytte en hvilken som helst kugle indtil spillets afslutning.

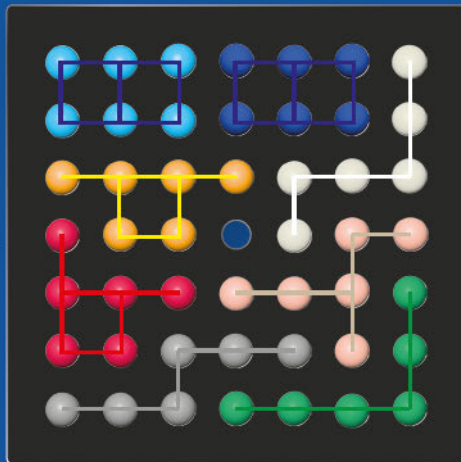
Spillet slutter, så snart alle kugler er samlet i deres farver.

Billede 1.



*Et eksempel på en tilfældig opstilling ved spillets start.*

Billede 2.



*Alle otte farver er samlet i klynger, men der er kun syv forskellige former, da den lyseblå og mørkeblå klynge har samme form.*

## Pointgivning

Pointgivningen er baseret på placeringen af det tomme felt, formen af de farvede klynger på brættet og antallet af spillede ture. Spillerne må gerne tale sammen under pointgivningen, men skal gøre det med dæmpede stemmer

1. Hver forskellig form på farveklyngerne: 5 point for hver
2. Midterfeltet er tomt: 5 point
3. Antal ture: Den pointansvarlige spiller tjekker pointblokken for at se, hvor mange ture der er spillet.

Den samlede score er antallet af ture spillet trukket fra pointene fra midterfeltet og klyngernes former.

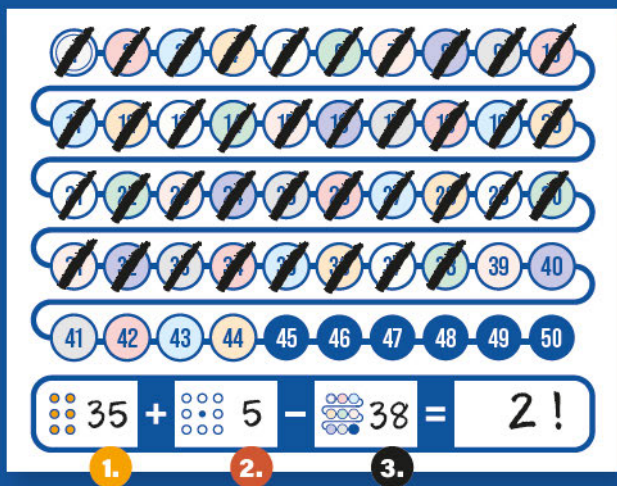
Hvis den endelige score er på **1 eller mere**, så tillykke: I har vundet!

## Sværhedsgrad

For at justere sværhedsgraden kan I ændre antallet af point, I får for hver forskellig farveklyngeform:

- **Nem:**  
Hver forskellig form = 6 point
- **Normal:**  
Hver forskellig form = 5 point
- **Svær:**  
Hver forskellig form = 4 point

Se **billede** for eksempel 2:



## Solospil

I solospil markerer spilleren sine egne ture på blokken og forsøger at bruge så få ture som muligt og slå sin egen rekord.

## Et simplere spil

Spil efter normale forberedelser og regler, men i stedet for at tælle point, så forsøg at samle de farvede kugler i klynger inden 45 ryk.



## Innhold

- 1 spillbrett (det 7 x 7 store området inne i spillesken)
- 48 trekuler (8 forskjellige farger, 6 kuler i hver farge)
- Poengblokk
- Disse reglene

I tillegg trenger du noe å skrive med.

## Målet med spillet

Dere skal samarbeide om få kulene til å ligge sammen i åtte klynger, én klynge per farge. Dere må gjøre det på så få runder som mulig, og uten å prate!

## Forberedelser

For del trekulene tilfeldig utover brettet. Pass på at det ikke er to like kuler ved siden av hverandre noe sted, hverken horisontalt eller vertikalt (de kan ligge

inntil hverandre dersom det bare er på skrå, diagonalt). **Se bilde 1.** La midtfeltet være tomt.

En av spillerne tar et poengark og en penn. Oppgaven til denne spilleren er å krysse ut en sirkel etter hvert flytt. Han eller hun kalles heretter i disse reglene for «markør».

## Spillets gang

Etter tur skal dere flytte trekuler rundt på spillbrettet, for å kunne samle dem i fargeklynger. En fargeklynge er komplett straks alle kulene i en farge henger sammen i en gruppe. Alle kuler i denne fargen må altså være inntil minst én annen kule i samme farge, enten horisontalt eller vertikalt.

Ingen av dere har lov å kommunisere om spillet, hverken hva slags planer dere har

underveis eller hva slags ønsker dere måtte ha til medspillerne.

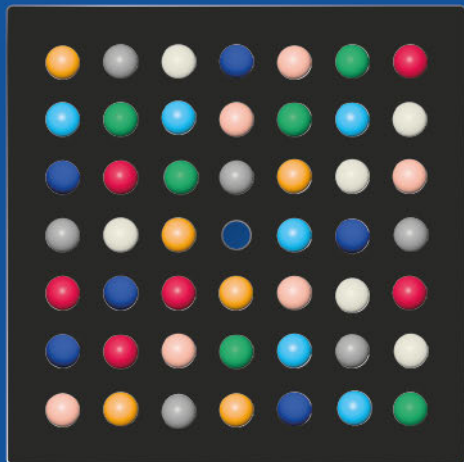
Startspiller er den som sist bare lyttet til en annen person uten å si noe selv.

Når det er din tur, skal du flytte en kule fra hvor som helst på brettet og til den ledige plassen. Med 48 kuler og 49 felter vil det alltid være ett ledig felt å flytte til.

Markøren krysser nå ut den tallsirkelen på poengarket som har lavest verdi.

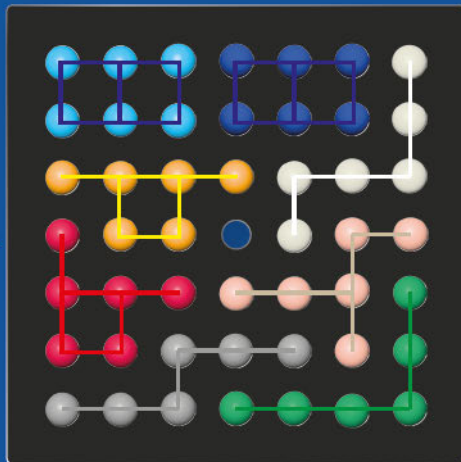
Turen går mot venstre rundt bordet, markøren krysser av for hvert nytt flytt, og spillet ender straks alle kuler er del av en komplett klynge. Underveis er det ingen begrensninger på hvilke kuler som kan flyttes til det tomme feltet.

Bilde 1



Eksempel på et tilfeldig oppsett på starten av spillet.

Bilde 2



Alle de åtte fargene er fordelt i hver sin klynge. Men det er sju forskjellige former, fordi lyseblå og mørkeblå klynge har samme form.



## Poengberegning

Dere får poeng både ut fra hvor det tomme feltet befinner seg, formen på fargeklyngene og antallet runder dere har brukt. Under poengberegningen har dere lov å prate sammen.

1. For hver **unike form** på fargeklyngene: 5 poeng for hver form.
2. **Midtfeltet er tomt**: 5 poeng.
3. **Antallet runder**: Sjekk arket for å finne ut hvor mange runder dere har brukt.

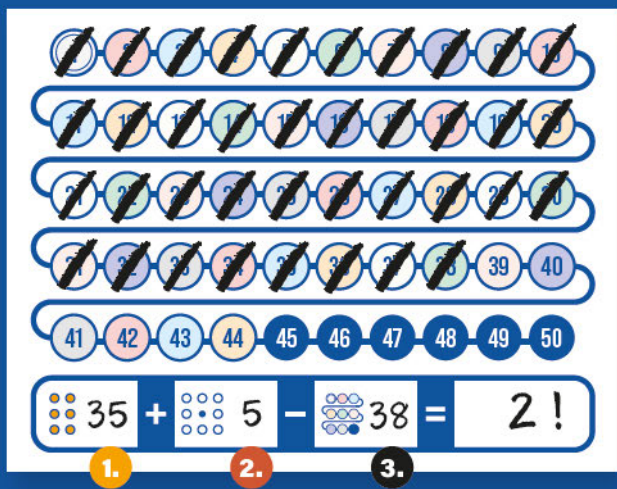
Poengsummen er altså et resultat av hvorvidt dere har et tomt midtfelt, antallet former på klyngene, og fratrukket antallet runder. Dere vinner spillet ved å ha positiv poengsum, altså **1 poeng eller mer**. Gratulerer!

## Vanskelighetsgrad

Dere kan også justere vanskelighetsgraden i spillet ved å justere poengene for klynger.

- **Enkelt**: Gi 6 poeng til hver klyngeform
- **Middels**: Gi 5 poeng
- **Vanskelig**: Gi 4 poeng

Eksempel på poengberegning (se bilde 2):



1. 7 forskjellige klyngeformer + 35 p.

2. Midtfeltet er tomt + 5 p.

Sum: 40 p.

3. 38 spilte runder -38 p.

Sluttsum: 2 p.

## Solospill

Mandamina kan gjerne spilles alene. Du forsøker da rett og slett å bli ferdig i løpet av færrest mulig runder. Straks du er ferdig med et spill, kan du sette i gang et nytt og forsøke å slå din egen rekord.

## Et enklere spill

Dere kan gjøre det enda enklere for dere selv ved å droppe poeng. I denne varianten er målet bare å få samlet alle kuler i klynger for flytt 45.



## Contents

- 1 game board (the 7 x 7 grid inside the game box)
- 48 wooden marbles (8 colours with 6 marbles each)
- 1 score pad
- rules

In addition, you need a pen.

## Aim

Work together to cluster all marbles on the board without speaking, taking as few turns as possible.

## Setup

Distribute the wooden marbles on the game board randomly. Make sure that no two marbles of the same colour are orthogonally next to each other (see **pic. 1**). Leave the middle empty.

One player takes the score pad and a pen. Their task while playing is to cross out one circle after each move.

## Game Play

Take turns to move wooden marbles on the game board one at a time to organize the marbles by colour. The marbles are clustered when all marbles of a colour are orthogonally adjacent to each other. The placement of each colour cluster is free – as long as all marbles of a certain colour are adjacent to each other.

Do bear in mind that you are not allowed to communicate your plans or to indicate unambiguously what you want someone else to do. In effect, you may not speak at all during the game.

The player who last remained silent while listening to someone else may start.

On your turn, pick any marble on the board and put it on the empty spot (there is always one empty spot on the board).

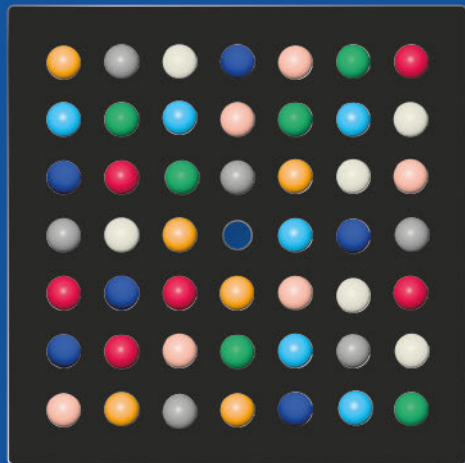
The scorekeeper crosses out a number circle on the score pad, starting from the smallest number.

The next player clockwise takes their turn and moves any marble to the empty spot. The scorekeeper records another turn on the pad. The scorekeeper must remember to record all turns played.

You are allowed to move any marble until the end of the game.

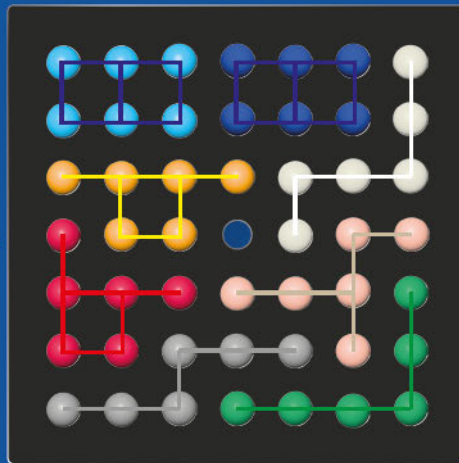
The game ends immediately when all marbles are organized in clusters by colour.

Pic 1.



*An example of a random layout at the start of the game.*

Pic 2.



*All eight colours are organized into clusters but there are only seven different shapes as the pale blue and dark blue clusters form the same shape.*

## Scoring

Scoring is based on the shapes of the colour clusters on the board, the position of the empty spot and the number of turns played. The players are allowed to talk when scoring, but with hushed tones.

1. Each **different shape** of the colour clusters: 5 points each
2. The **middle spot is empty**: 5 points
3. **Number of turns**: The marker checks the counter pad to see how many turns were played.

The total score is the number of turns played subtracted from the sum of the cluster shape points and the middle spot points.

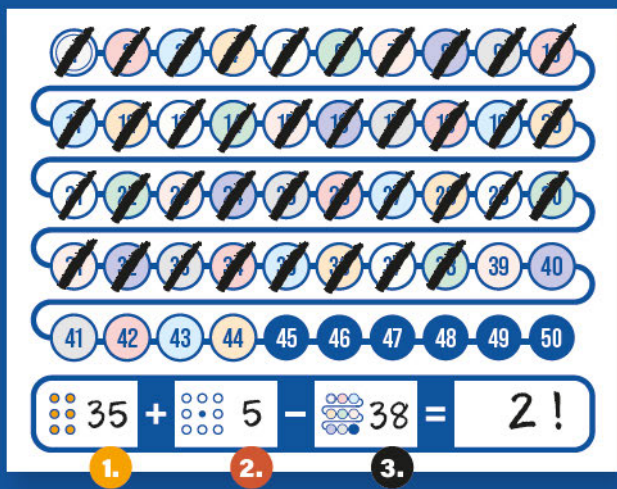
If the final score is **one or more**, congratulations are in order: you have won!

## Difficulty

To adjust the difficulty, change the number of points given for each different colour cluster shape:

- **easy**:  
each different cluster = 6 points
- **normal**:  
each different cluster = 5 points
- **difficult**:  
each different cluster = 4 points

Example, see pic. 2:



1. 7 different colour cluster shapes + 35 p.

2. Middle spot empty + 5 p.

Sum: 40 p.

3. Turns played 38 -38 p.

Final score : 2 p.

## Single-player

In a single-player game, the player marks their own turns on the pad and tries to minimize the number of turns played, in order to beat their own best.

## A Simpler Game

Play following the rules in Setup and Game Play but instead of scoring, simply strive to cluster the marbles by colour before move number 45.



## Spielmaterial

- 1 Spielbrett (das 7 x 7 Raster im Inneren der Box)
- 48 Holzmurmeln (jeweils 6 Murmeln in 8 Farben)
- 1 Notizblock (um die Züge zu zählen und Punkte zu werten)
- Anleitung

Zusätzlich braucht ihr noch einen Stift.

## Ziel des Spiels

Versucht gemeinsam, aber ohne miteinander zu sprechen, alle Murmeln in Farbgruppen zu sortieren. Je weniger Züge ihr dafür braucht, desto besser.

## Vorbereitung

Verteilt alle Holzmurmeln zufällig am Spielbrett. Achtet darauf, dass keine gleichfarbigen Murmeln orthogonal ne-

beneinander liegen (siehe **Abb. 1**). Lasst die Mitte frei.

Eine Person nimmt den Notizblock und einen Stift. Während dem Spielen ist es ihre Aufgabe nach jedem Zug einen Kreis durchzustreichen.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist versetzt eine einzelne Murmel am Spielbrett, immer mit dem Ziel sie anhand ihrer Farben zu sortieren. Eine Farbgruppe ist dann vollendet, wenn alle Murmeln einer Farbe orthogonal nebeneinander liegen. Platzierung und Form der Farbgruppe ist dabei frei wählbar – solange alle gleichfarbigen Murmeln nebeneinander liegen.

Bedenkt, dass es nicht erlaubt ist die eigenen Pläne mitzuteilen oder jemand

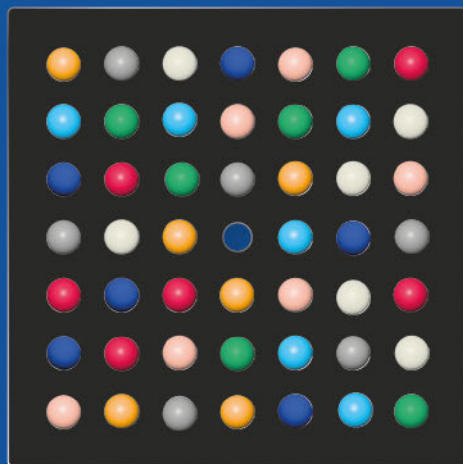
anderem eindeutig zu sagen, was deren nächster Zug sein sollte. Genauer gesagt dürft ihr während dem Spiel überhaupt nicht sprechen. Die Person die zuletzt jemandem schweigend zugehört hat, beginnt.

Wenn du am Zug bist, wählst du eine beliebige Murmel am Spielbrett und legst sie auf den freien Platz. (Es gibt immer genau eine leere Mulde am Spielbrett).

Wer die Verantwortung über den Notizblock hat, muss den Spielzug mitzählen und streicht dazu die kleinste freie Zahl aus.

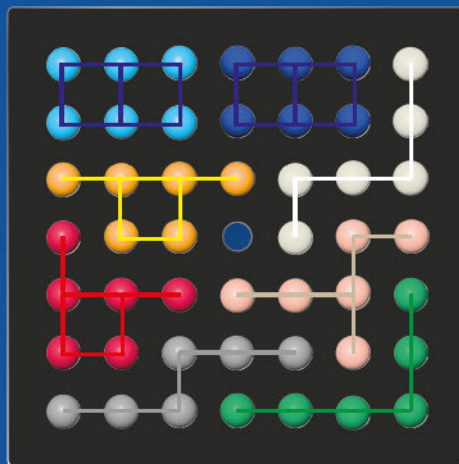
Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug und versetzt eine weitere Murmel auf den freigewordenen Platz. Die Person mit dem Notizblock darf weiterhin nicht vergessen nach jedem Zug die nächste Zahl auszustreichen.

Abb. 1.



*Beispiel einer zufälligen Startaufstellung.*

Abb. 2.



*Alle 8 Farben sind in Farbgruppen arrangiert, aber es gibt nur 7 unterschiedliche Formen. Die hellblaue und dunkelblaue Farbgruppe haben die gleiche Form.*

Ihr dürft grundsätzlich jede Murmel bewegen, egal ob sie bereits Teil einer Farbgruppe ist oder nicht.

Das Spiel endet sofort, wenn alle Murmeln in Farbgruppen sortiert sind.

## Punktwertung

Euer Endergebnis hängt von den Formen der Farbgruppen, der Position der freien Mulde und der Anzahl an gespielten Zügen ab. Ihr dürft während der Punktwertung wieder sprechen, aber bitte leise.

1. Jede **unterschiedliche Form** einer Farbgruppe: 5 Punkte
2. Die **mittlere Mulde ist frei**: 5 Punkte
3. **Anzahl gespielter Züge**: Kontrolliert am Notizblock wie viele Kreise durchgestrichen sind.

Subtrahiert ihr die Anzahl gespielter Züge von den Punkten für die Form der Farbgruppen und die mittlere Mulde, um euer Endergebnis zu ermitteln.

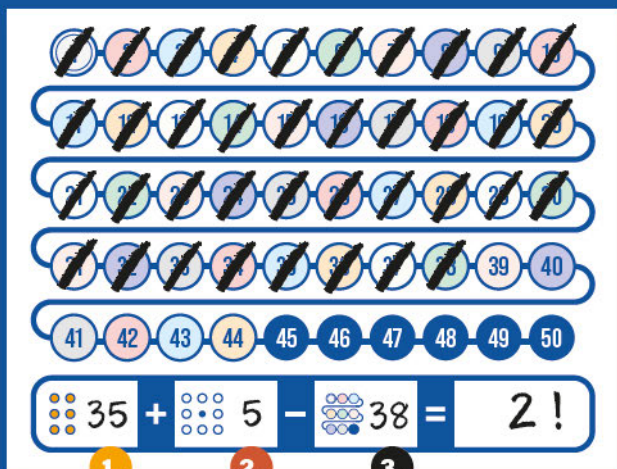
**Habt ihr mindestens 1 Punkt?** Dann dürft ihr euch gratulieren. Ihr habt gewonnen!

## Schwierigkeitsgrad

Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen, 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

Siehe **Beispielbild 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.

## Solo-Spiel

Wenn du allein spielst, streichst du einen Kreis für jeden eigenen Zug. Versuche die Anzahl benötigter Züge zu verringern und unterbiete deine Bestleistung.

## Ein einfacheres Spiel

Spielt nach den bekannten Regeln. Aber anstatt auf die Punktwertung zu achten, versucht ihr einfach vor Zug 45 alle Murmeln in Farbgruppen sortiert zu haben.



## Contenu

- 1 plateau de jeu (grille de 7 x 7 emplacements à l'intérieur de la boîte de jeu)
- 48 billes en bois (6 billes de 8 couleurs différentes)
- 1 bloc de score
- 1 règle du jeu

Vous aurez également besoin d'un stylo.

## But du jeu

Tous ensemble mais sans parler, tentez de regrouper les billes de même couleur sur le plateau, en utilisant le moins de tours possible.

## Mise en place

Positionnez les billes en bois sur le plateau de jeu au hasard. Assurez-vous qu'il n'y a pas deux billes de la même couleur

orthogonalement côte à côte (voir **photo 1**). Laissez le centre vide.

Un joueur prend le bloc de score et un stylo. Son rôle de *marqueur* pendant le jeu sera de rayer un cercle après chaque mouvement.

## Déroulement de la partie

À tour de rôle, déplacez 1 bille en bois sur le plateau pour tenter de regrouper les billes par couleur. Les billes sont regroupées lorsque toutes les billes d'une même couleur sont orthogonalement adjacentes les unes aux autres. Le placement de chaque groupe de couleurs est libre – tant que toutes les billes d'une couleur sont adjacentes les unes aux autres.

Gardez à l'esprit que vous n'êtes pas autorisé à communiquer vos plans ou à in-

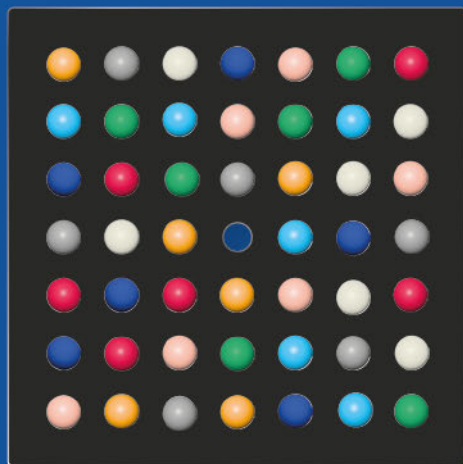
diquer sans ambiguïté ce que vous voulez que quelqu'un d'autre fasse. En effet, vous ne pouvez pas parler du tout pendant le jeu. Le joueur qui est resté silencieux en dernier en écoutant quelqu'un d'autre peut commencer.

À votre tour, choisissez n'importe quelle bille sur le plateau et placez-la sur l'endroit vide (il y a toujours une place vide sur le plateau).

Le *marqueur* raje un cercle numérique sur le bloc de score, en commençant par le plus petit nombre.

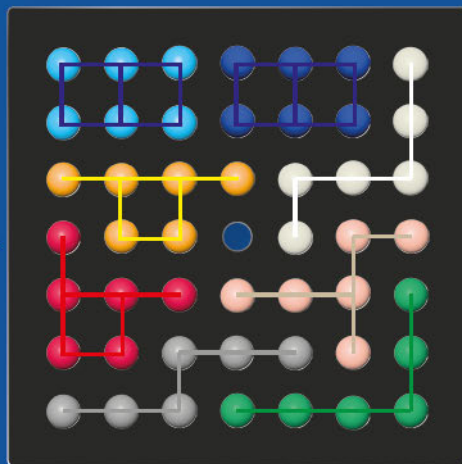
Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et déplace n'importe quelle bille à l'endroit laissé vide sur le plateau. Le *marqueur* enregistre un autre tour sur le bloc de score, et ainsi de suite... Il doit veiller à enregistrer tous les coups joués.

Photo 1.



*Exemple de mise en place aléatoire au début du jeu.*

Photo 2.



*Les huit couleurs sont regroupées, mais il n'y a que sept formes différentes car les billes bleu clair et bleu foncé ont la même forme.*

Vous pouvez déplacer n'importe quelle bille jusqu'à la fin du jeu.

Le jeu se termine immédiatement lorsque toutes les billes sont regroupées par couleur.

## Décompte des points

Votre score collectif est basé sur 3 éléments : les formes des regroupements de couleurs sur le plateau, la position du point vide et le nombre de tours joués.

Les joueurs sont maintenant autorisés à parler pour marquer les points :

1. Chaque **forme différente** des regroupements de billes : +5 points chacun
2. Le **centre** du plateau est **vide** : +5 points
3. **Nombre de tours** : Le *marqueur* vérifie le compteur pour voir combien de tours ont été joués.

Le score total est le nombre de tours joués soustrait de la somme des points précédemment acquis (grâce aux formes différentes et au centre vide).

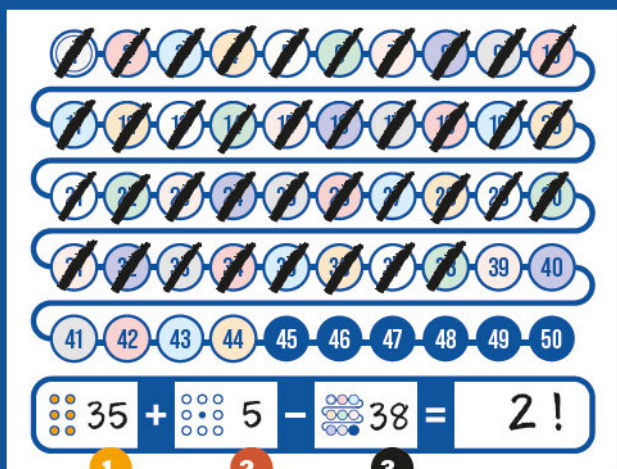
Si le score final **est positif**, félicitations, vous avez gagné !

## Difficulté

Pour ajuster le niveau de difficulté, modifiez le nombre de points attribués pour chaque forme de groupe de couleurs :

- **Facile**: chaque groupe différent = 6 points
- **Normal**: chaque groupe différent = 5 points
- **Difficile**: chaque groupe différent = 4 points

Par exemple, voir **photo 2**:



1. 7 formes de groupes de couleurs différentes + 35 p.

2. Centre du plateau vide + 5 p.

Total : 40 p.

3. Tours joués 38 -38 p.

Score final : 2 p.

## Solo

Dans un jeu solo, le joueur marque ses propres tours sur le bloc de score et essaie de minimiser le nombre de tours joués, afin de battre son propre record.

## Un jeu plus simple

Jouez en suivant les règles normales, mais au lieu de marquer, efforcez-vous simplement de regrouper les billes par couleur avant le 45ème tour.

*Mandamina on malagassinkielinen sana, jonka voi kääntää sanalla "järjestää".*

*Mandamina är malagassiska för ordet "ordna".*

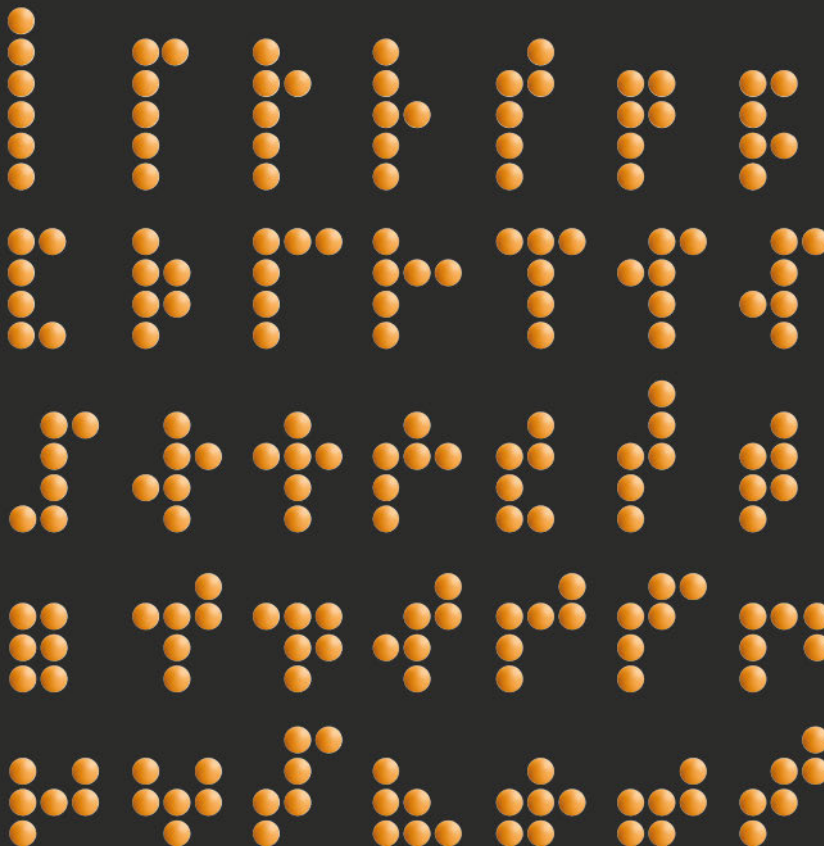
*Mandamina er et ord, der kommer fra malagassisk og betyder "arrangere".*

*Mandamina er et ord som er hentet fra gassisk, og betyr "å ordne/systematisere".*

*Mandamina is a word derived from the Malagasy language, translating "to arrange".*

*Mandamina ist ein Wort aus dem Madagassischen. Es bedeutet „anordnen“.*

*Mandamina est un mot dérivé de la langue malgache, se traduisant par "arranger, mettre en ordre".*



**Peliko / Martinex**  
Kuninkaanväylä 37  
20320 TURKU, FINLAND  
[www.martinex.fi](http://www.martinex.fi)  
[www.martinex.se](http://www.martinex.se)

© 2023 Martinex,  
All Rights Reserved

Game Inventor:  
Peter Jürgensen



Adresses sur [queFaireDemesdechets.fr](http://queFaireDemesdechets.fr)

