

Samsara

Spielanleitung

Autor: Thomas Weber

Mit taktisch klugen Spurwechselln den Weg zum Zielfeld einschlagen!

*Im indischen Sanskrit bedeutet Samsara „Beständiges Wandern“
und steht für den ewigen Kreislauf, das Rad des Lebens.*

*Alle Spielsteine bewegen sich fortwährend „im Kreis“. Wer erkennt
die eigenen Möglichkeiten und schlägt mit taktisch geschicktem
Spurwechsel den Weg zum eigenen Zielfeld ein?*



Spielausstattung

- Spielbrett aus massiver geölter Buche
18 x 39 x 2 cm
- 12 Spielsteine, 2 Wertungssteine
- 2 Würfel



**Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren
geeignet, Kleinteile können verschluckt werden!**



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards KG

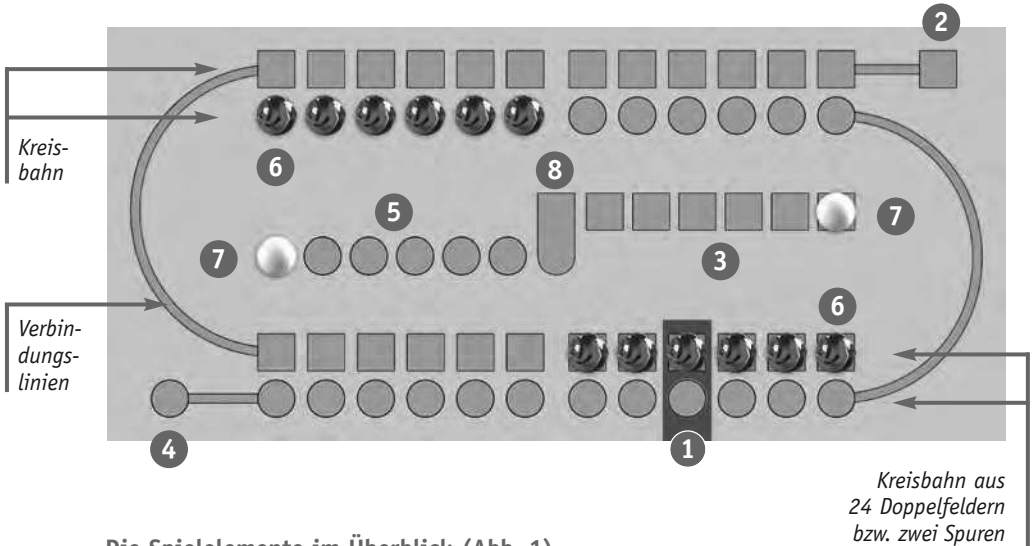
Bergstraße 29 | D-56235 Ransbach-Baumbach

Telefon ++49-(0)2623.2521 | Telefax ++49-(0)2623.4902

E-Mail info@spiel-und-design.eu | www.spiel-und-design.eu

Samsara

Der ewige Kreislauf, das „Rad des Lebens“



Die Spielelemente im Überblick (Abb. 1)

- | | | |
|--|-------------------------------|--|
| 1 1 Doppelfeld
(enthält je ein rundes
und ein eckiges Feld) | 2 Zielfeld Spieler A | 3 Zählleiste Spieler A |
| 4 Zielfeld Spieler B | 5 Zählleiste Spieler B | 6 je sechs Spielsteine
in Startposition |
| 7 Wertungssteine | 8 Mittelfeld | |

Spielbrett und Startaufstellung

Das Spielbrett zeigt eine Kreisbahn aus 24 Doppelfeldern; jedes Doppelfeld besteht aus zwei Hälften. Diese sind einmal rund und einmal eckig gearbeitet und bilden jeweils die runde und eckige Spur der Kreisbahn.

Jeder Spieler hat ein eigenes Zielfeld (rund bzw. eckig) und in der Mitte des Spielbretts eine entsprechende Zählleiste. Das Mittelfeld gehört zu beiden Leisten.

Alle Spielsteine auf den Doppelfeldern dürfen von beiden Spielern bewegt werden, und zwar immer nur **im Uhrzeigersinn** auf den beiden Spuren. Nur von der jeweils äußeren Spur kann das Zielfeld erreicht werden.

Samsara

Eigene Möglichkeiten erkennen – die Pläne des Spielpartners durchkreuzen ...

Spielziel

Gewonnen hat der Spieler, der sechs Mal mit einem Spielstein **genau sein Zielfeld** erreicht und damit als erster mit seinem Wertungsstein im Mittelfeld ankommt.

Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen sich an den langen Seiten des Spielbretts gegenüber. Jeder der beiden Spieler hat links vor sich sein Zielfeld. Jeweils sechs Spielsteine werden auf die Startpositionen der Innenspur gesetzt, die beiden Wertungssteine auf die jeweils äußeren Felder der Zählleiste (siehe Abb. 1). Beide Spieler einigen sich, wer den ersten Zug ausführt.

So wird gezogen

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Für jeden der beiden Würfe zieht er nacheinander jeweils einen Spielstein die entsprechende Anzahl Felder weiter. Dabei darf er über liegende Spielsteine hinwegziehen.

Beide Augenzahlen müssen komplett gezogen werden, es darf kein Wurf verfallen. Der Spieler darf auswählen, welchen Wurf er zuerst zieht. **Es ist erlaubt, beide Würfe mit einem Spielstein zu ziehen.**

Die Spielsteine bewegen sich immer im Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett. **Jeder Spieler darf mit jedem Spielstein ziehen**, auch wenn dieser sich auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Entlang der Verbindungslinie gelangt ein Spielstein auf die jeweils gegenüberliegende Spielbrettseite und kann dort weitergehen; dies kostet keine Augenzahl (Beispiel siehe Abb. 2).

Die Startposition der Spielsteine befindet sich auf der Innenspur der Kreisbahn. Das Zielfeld dagegen ist nur über die äußere Spur erreichbar. Um ins Zielfeld zu gelangen muss die Spur gewechselt werden.

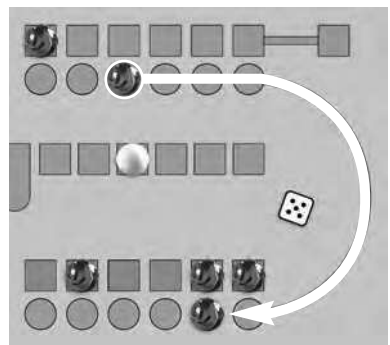


Abb. 2: Spieler A wechselt auf der Verbindungslinie zur gegenüberliegenden Seite des Spielbretts.

Samsara

Jeder Spieler darf für seine Strategie alle Spielsteine nutzen ...

Spurwechsel

Diese besondere Zugtechnik ist das wichtigste Element bei Samsara!

Wichtig ist es, die eigenen Möglichkeiten zu erkennen und – da jeder Spieler mit allen Spielsteinen ziehen darf – die Pläne des Spielpartners zu durchkreuzen, ja vielleicht sogar einen bereits sicher im Ziel geglaubten Stein des Mitspielers auf die eigene Seite zu ziehen.

Ein Spielstein bewegt sich während des Zuges immer auf einer der beiden Spuren. Am Anfang und am Ende eines Zuges ist es möglich, die Spur zu wechseln. **Ein Spurwechsel kostet keine Augenzahl.**

Spurwechsel am Ende eines Zuges

Landet man mit seinem Zug auf einem Feld, auf dem bereits ein Spielstein sitzt, darf man mit dem ziehenden Spielstein die Spur wechseln und ihn auf die andere Hälfte des Doppelfeldes setzen – wenn dieses leer ist (Beispiel siehe Abb. 3). Ist diese Hälfte ebenfalls besetzt, kann der Zug nicht erfolgen.

Ist das erreichte Feld frei, **muss** der Spielstein in der Spur bleiben und dort hin gesetzt werden.

Spurwechsel am Anfang eines Zuges

Sitzen zwei Spielsteine auf einem Doppelfeld, darf auch am Anfang des Zuges die Spur gewechselt werden. Das Doppelfeld zählt als Startfeld, ab dem darauf folgenden Feld wird gezählt (Beispiel siehe Abb. 4).

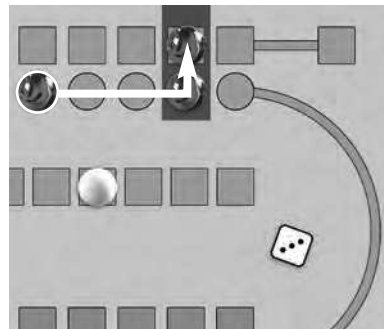
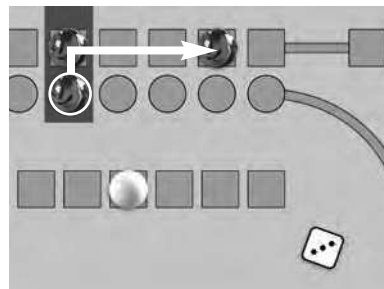


Abb. 3: Spurwechsel am Zugende

Abb. 4: Spurwechsel bei Zugbeginn



Samsara

Mit taktisch klugen Spurwechseln auf den Weg zum Zielfeld ...

Diese Regeln für den Spurwechsel gelten natürlich auch für die Doppelfelder unmittelbar vor den Zielfeldern. Durch geschickten Spurwechsel und die Verbindungslinien kann man einen Spielstein von der gegenüberliegenden auf die eigene Seite ziehen.

Zielfeld und Zählleiste

Die äußere Spur der Kreisbahn führt ins Zielfeld.

Erreicht ein Spieler mit der gewürfelten Augenzahl genau das eigene Zielfeld, darf er direkt danach seinen Wertungsstein auf der Zählleiste um ein Feld in Richtung Mittelfeld bewegen. Anschließend nimmt er den Spielstein wieder aus dem Zielfeld und legt ihn auf der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts auf das erste freie Doppelfeld.

Ist das erreichte Zielfeld rund, wird der Stein auch auf die runde Seite des Doppelfeldes gesetzt. Ist das Zielfeld eckig, legt man ihn dementsprechend in die eckige Mulde des Doppelfeldes (Beispiel siehe Abb. 5).

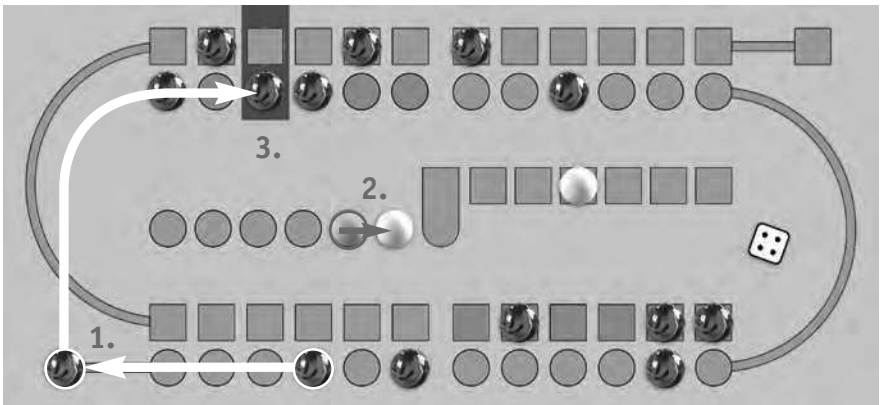


Abb. 5

1. Der Spieler hat vier Augen gewürfelt und erreicht mit einer Murmel genau das Zielfeld.
2. Der Wertungsstein darf ein Feld in Richtung Mittelfeld ziehen.
3. Die Murmel zieht vom Zielfeld auf das erste freie Doppelfeld der gegenüberliegenden Seite.

Samsara

Beständig im Kreis ... doch wer erreicht zuerst den Mittelpunkt?

Wertung

Beide Zählleisten enden im Mittelfeld. Der Spieler, dessen Wertungsstein zuerst das Mittelfeld erreicht, hat gewonnen.

Samsara kann als einzelne Partie gespielt werden oder etwas sportlicher mit folgenden Wettkampfregeln:

Eine Partie besteht aus zwei Spielen – der Startspieler wechselt. Bringt der Startspieler seinen Wertungsstein als Erster ins Mittelfeld, darf der Mitspieler noch einen kompletten Zug durchführen. Bringt er dabei seinen Wertungsstein ebenfalls ins Mittelfeld, hat der Spieler gewonnen, auf dessen Seite des Spielbretts sich mehr Spielsteine befinden. Er erhält als Punktzahl die Differenz zwischen der Anzahl Spielsteine auf seiner Seite und der seines Mitspielers.

Bei gleich vielen Steinen erhält kein Spieler Punkte und das Spiel endet unentschieden.

Befindet sich am Ende des Spiels nur ein Wertungsstein im Mittelfeld, erhält sein Besitzer als Punktzahl die Anzahl der Felder, die der Wertungsstein seines Mitspielers vom Mittelfeld entfernt ist. Haben beide Spieler am Ende einer Partie gleich viele Punkte, endet diese unentschieden.

Wenn nichts mehr geht: Moksha!

In **Ausnahmefällen** kann es dazu kommen, dass ein Spieler nach seinem Würfelwurf **keinen Spielstein ziehen kann**. Unabhängig von der Zählleiste endet das Spiel dann sofort unentschieden mit vier Punkten für jeden Spieler.

Die Spielregeln sind auch als Video verfügbar unter: www.spiel-samsara.de/spielanleitung.