



Karmaka

“Der Mistkäfer rollte schweigsam weiter...”

Inhalt

64 Spielkarten	4 Kurzanleitungen
• 19 rote Karten	12 Karmische Ringe
• 19 grüne Karten	1 Karmische Leiter
• 19 blaue Karten	4 Spielfiguren
• 7 Mosaikkarten	...und diese Spielanleitung.

2-4 Spieler Alter 14+ 30-60 Minuten

Übersicht

Willkommen bei Karmaka, einem kompetitiven Kartenspiel das über mehrere Leben hinweg ausgetragen wird.

Alle Spieler beginnen als Mistkäfer, mit Handkarten und einem kleinen persönlichen Deck. Wenn du keine Karten mehr hast, endet dein Leben und du reinkarnierst in ein neues Leben, hoffentlich eine Ebene höher auf der Karmischen Leiter. Stelle sicher, dass du genügend Punkte in jedem Leben sammelst, sonst musst du es wiederholen. Lungere jedoch nicht zu lange in einem Leben herum, sonst hängen dich deine Rivalen ab. Der erste Spieler, der Transzendenz erreicht, hat gewonnen!

Sammle Punkte, säe den Samen für dein nächstes Leben, und - falls nötig - sabotiere deine Rivalen. Aber vergiss nicht, man erntet was man sät, und deine Handlungen haben Konsequenzen in diesem Leben... und dem Nächsten.

Die Karmische Leiter



Transzendenz

Punkte, die man
benötigt, um auf
die nächste
Ebene aufzusteigen

Der
Mistkäfer

Die Karten

Alle Karten haben einen Wert zwischen 1 und 3 Punkten einer bestimmten Farbe. Die Farbe einer Karte verrät ihren Charakter: Rote Karten sind nihilistisch und destruktiv; Grüne Karten sind ergiebig und schnell; Blaue Karten sind gerissen und hinterhältig. Mosaikkarten kopieren und passen sich an wie ein Chamäleon.

Alle Karten haben eine Fähigkeit, die unten auf der Karte steht.

Karten können entweder für ihre Punkte oder ihre Fähigkeit gespielt werden, aber niemals beides.



Das Spielfeld

Im Zentrum des Spiels sind zwei Stapel, die sich alle Spieler teilen:

- **Die Quelle:** ein verdeckter Stapel; die Hauptquelle für Karten.
- **Die Ruinen:** ein offener Abwurfstapel.

Jeder Spieler hat vier persönliche Bereiche:

- **Handkarten** (nicht abgebildet), die man nur selbst sieht.
- **Ein Deck**, unabhängig von der Quelle. Es ist nicht ungewöhnlich, dass das Deck eines Spielers leer ist.
- **Zukunft:** ein verdeckter Stapel zu dem Spieler Karten hinzufügen können. Spieler dürfen sich ihre Zukunft anschauen (aber nicht umsortieren). Zu Beginn eines neuen Lebens ist die Zukunft leer.
- **Werke:** Karten, mit denen ein Spieler in diesem Leben Punkte sammelt. Werke liegen offen übereinander, sodass neuere Karten die Älteren nur teilweise verdecken. Sie dürfen nicht umsortiert werden. Kartentexte die vom "letzten Werk" sprechen, beziehen sich auf die neueste/oberste Karte in diesem Stapel.

Karmische Ringe



Die
Quelle



Deck
Spieler A



Werke
Spieler A

Zukunft
Spieler A

Zukunft
Spieler B



Werke
Spieler B



Deck
Spieler B



Karmische
Leiter



Die
Ruinen



Aufbau

- 1. Bevölkere die Karmische Leiter:** Jeder Spieler plaziert seine Spielfigur auf der Ebene des Mistkäfers.
- 2. Karmische Ringe:** Lege sie in der Mitte des Spielfelds bereit.
- 3. Bereite die Quelle vor:** Mische alle Karten und lege sie als Quelle in die Mitte des Spielfelds.
- 4. Bereite die Decks und Handkarten vor:** Teile jedem Spieler 4 Karten verdeckt aus der Quelle aus, als Handkarten für das erste Leben. Jeder Spieler erhält anschliessend zusätzlich verdeckt 2 Karten aus der Quelle als sein Deck. (Die Zukunft ist zu Beginn leer.)
- 5. Entscheide wer anfängt:** Der Spieler mit dem meisten Pech beginnt.

Ablauf eines Zuges

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug eines Spielers besteht aus dem Ziehen einer Karte und anschliessendem Spielen einer Karte. (Die Ausnahme zu dieser Regel ist die **Reinkarnation**, die im nächsten Abschnitt erklärt ist.)

- 1. Ziehe eine Karte** von deinem persönlichen Deck. (Lasse diesen Schritt aus, falls dein Deck leer ist.)
- 2. Spiele eine Karte** aus deiner Hand auf eine der 3 möglichen Arten (oder setze aus, siehe unten):
 - A. Für ihre Punkte:** Lege die Karte offen auf deine Werke. Deine Werke liegen versetzt übereinander (so dass alle sichtbar sind), in der Reihenfolge in der sie gespielt wurden.
 - B. Für ihre Fähigkeit:** Lege die Karte offen in die Mitte des Tisches und führe ihre Fähigkeit aus, wobei du alle hierfür relevanten Entscheidungen triffst. Biete danach diese Karte deinem Rivalen an (siehe unten, Karmische Kosten).
 - C. Auf deine Zukunft:** Lege die Karte verdeckt auf deine Zukunft ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

Oder **pass**: Du kannst auch keine Karte spielen, wenn du willst, allerdings nur wenn noch Karten in deinem Deck sind. Mit anderen Worten, wenn dein Deck leer ist musst du eine Karte spielen.

Karmische Kosten: Eine Karte für ihre Fähigkeit zu spielen hat ihren Preis; nachdem das Ausspielen der Fähigkeit abgeschlossen ist, musst du die Karte deinem Rivalen anbieten. Wenn dieser sie will, legt er die Karte verdeckt auf seine Zukunft; falls nicht, wird die Karte offen zu den Ruinen gelegt. Also, man erntet was man sät; diese Karte könnte im nächsten Leben zurück schlagen - bereite dich darauf vor. (Für 3-4 Spieler, siehe den Mehrspieler Abschnitt).

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ablauf eines Zuges (Fortsetzung)

Möglichkeiten eine Karte auszuspielen



Strategietipp: Manche Karten wirst du für Punkte oder ihre Fähigkeit in deinem aktuellen Leben spielen, während du andere für deine Zukunft aufhebst. Wie entscheidest du das? Wie auch im nächsten Teil beschrieben, erhältst du Punkte nur für deine Werke in der Farbe mit den meisten Punkten. Als neuer Spieler kannst du dieser einfachen Strategie folgen: Schau dir deine Hand an und suche eine Farbe aus mit der du in diesem Leben punkten willst - eine Farbe mit der du genügend Punkte zum Aufsteigen erreichst. Karten einer zweiten Farbe kannst du für deine Zukunft aufheben (um mit ihnen im kommenden Leben zu punkten), und Karten der dritten Farbe spielst du für ihre Fähigkeit. Taktische Situationen werden dich bald zum Grübeln bringen, aber diese Grundstrategie sollte dir den Start erleichtern.

Reinkarnation

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, wobei jeder Spieler während seines Zuges eine Karte zieht und eine spielt. Aber ab und zu wird ein Spieler "sterben" und reinkarnieren; dieses Ereignis tritt ein, wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karten auf der Hand und im Deck hat. Dieser Spieler hat nichts zum Ziehen oder Ausspielen, weshalb er **statt eines normalen Zuges** seine Werke für Punkte **auswertet** und **wiedergeboren** wird, möglicherweise eine Ebene höher auf der Karmischen Leiter.

Punkte Auswerten

Spieler dürfen in einem Leben nur Punkte für die Werke einer einzigen Farbe auswerten. Um die Punkte beim Sterben zu bestimmen, **zählt man einfach die Punkte der besten Farbe zusammen**. Die Punkte der Mosaikkarten werden zu jeder Farbe dazu gezählt. Falls du aus früheren Leben Karmische Ringe hast, kannst du außerdem so viele davon wie du willst für je 1 Punkt eintauschen. Falls du genug Punkte erzielt hast, um auf der Karmischen Leiter aufzusteigen - 4 um vom Mistkäfer aufzusteigen, 5 für die Schlange, 6 für den Wolf und 7 für den Affen - bewege deine Spielfigur auf die nächsthöhere Ebene; ansonsten steigst du nicht auf der Karmischen Leiter auf und erhältst stattdessen einen Karmischen Ring.

Beispiel

Anna hat keine Karten auf ihrer Hand oder ihrem Deck; anstatt also einen normalen Zug zu machen, stirbt sie und wertet die Punkte der Werke ihres zu Ende gehenden Lebens aus. Sie ist im Moment ein Wolf auf der Karmischen Leiter und braucht 6 Punkte um zum Affen aufzusteigen. Ihre stärkste Farbe ist Rot mit 5 Punkten; also verbraucht sie einen ihrer Karmischen Ringe um den 6ten Punkt zu erhalten, und zieht ihre Spielfigur hoch zum Affen.



Reinkarnation (Fortsetzung)

Strategietipp: Beschütze deine Werke! Es ist riskant **nur gerade so** genug Werke zu haben. Andere Spieler könnten sich an deinem letzten (obersten) Werk zu schaffen machen mit Karten wie Vergeltung und Diebstahl, und dich so vom Aufsteigen abhalten. Es ist also oft gut ein zusätzliches Werk zu spielen, um dich abzusichern. Besonders gegen Ende eines Lebens ist es eine gute Idee deine Werke mit einem andersfarbigen 1-Punkte Werk zu verdecken.

Wiedergeburt

Falls du gerade zur Transzendenz aufgestiegen bist, hast du gewonnen! Ansonsten wirst du wiedergeboren:

1. Lege deine Werke zu den Ruinen.
2. Nimm dir alle Karten aus deiner Zukunft als deine neuen Handkarten.
3. Stelle ein neues Deck zusammen. Falls du weniger als 6 Karten in deiner neuen Hand hast, teile dir Karten aus der Quelle als dein Deck aus (nicht auf deine Hand, nicht spicken!), sodass du insgesamt **6 Karten in deinem Deck und deiner Hand zusammen hast**. Wenn du zum Beispiel 3 Karten auf deiner neuen Hand hast, teile 3 Karten aus der Quelle aus, die dein neues Deck bilden. Falls deine neue Hand 6 oder mehr Karten hat, bleibt dein Deck leer.

Dein Zug ist jetzt zu Ende! Das Spiel geht beim nächsten Spieler weiter.

“Limbozug”: Beachte, dass Tod und Reinkarnation einen ganzen Zug eines Spielers in Anspruch nehmen - es wird weder eine Karte gezogen noch gespielt (du weißt schon, die Transmigration einer Seele braucht seine Zeit). Dieser “Limbozug” ist die Gelegenheit für deine Rivalen, um ungestraft eine wertvolle Karte zu spielen, während du sie nicht beeinflussen kannst, oder etwas Anderes... weniger Angenehmes. Beschütze deine Werke!

Der nächste Spieler startet vielleicht gerade ein neues Leben, ist mitten in einem Leben, oder ist kurz davor zu reinkarnieren. **Normalerweise werden die Spieler zu verschiedenen Zeiten reinkarnieren!** Zum Beispiel könnte Spieler A sein zweites Leben beenden und reinkarnieren, während Spieler B mitten in seinem vierten Leben ist; ein bisschen später ist Spieler A mitten in seinem dritten Leben während Spieler B sein Viertes beendet. Alles was am Ende zählt ist: Wer erreicht als Erster die Transzendenz?

Viel Glück!

Mehrspieler (Spiele mit 3 oder mehr Spielern)

Wenn man eine Karte für ihre Fähigkeit spielt in einem Mehrspieler Spiel (mit mehr als einem Rivale), dann erhält der Rivale **gegen den die Fähigkeit gespielt wurde** die Karte in seine Zukunft. Wenn du zum Beispiel Vergeltung spielst, um das Werk eines Rivalen zu den Ruinen zu legen, dann kann dieser Rivale die Vergeltungskarte in seine Zukunft nehmen, wenn er will; ansonsten geht die Karte zu den Ruinen. Wenn du eine Karte spielst, die nur dich betrifft, erhält jeder Rivale die Gelegenheit die Karte zu nehmen, beginnend bei dem Spieler zu deiner Linken und dann weiter im Uhrzeigersinn. Falls keiner deiner Rivalen die Karte haben möchte, kommt sie zu den Ruinen; du selber kannst sie nicht in deine Zukunft nehmen.

In einem **4-Spieler Spiel dürfen Spieler Karten nicht gegen ihr Gegenüber spielen** - nur auf ihre Nachbarn.

Varianten

Teamplay: 2 vs. 2

Eine spannende Art Karmaka mit 4 Spielern zu spielen ist in Teams: 2 Spieler vs. 2 Spieler. Verbündete sollten sich gegenüber sitzen, so dass die beiden Teams abwechselnd am Zug sind. Der erste Spieler, der Transzendenz erreicht, gewinnt für sein Team!

Außerdem kannst du in dieser Variante Karten auf eine zusätzliche (vierte) Art spielen: **du kannst Karten auf die Zukunft deines Verbündeten spielen!** Du kannst auch Kartenfähigkeiten auf ihn spielen, wobei er aber nicht dein Rivale ist. (Du kannst zum Beispiel Langes Leben auf ihn spielen, aber nicht Diebstahl.)

“Großer böser Wolf”: 2 vs. 1

In dieser asymmetrischen Variante spielt ein Zweierteam gegen einen einzelnen Spieler. Der Haken dabei ist, dass der Einzelspieler das Spiel als Wolf beginnt, während die Anderen beide als Mistkäfer starten (wie sonst auch). Der Wolf gewinnt, wenn er zuerst transzendiert, und die Mistkäfer sobald einer von ihnen zuerst Transzendenz erreicht.

Die Spieler des Zweierteams werden nicht als Rivalen angesehen. Deshalb können sie Karten wie Vergeltung oder Diebstahl nicht auf ihren Partner ausspielen.

Danksagung

Gestaltet, entwickelt und geleitet von **Eddy Boxerman** und **Dave Burke**.

Künstlerische Gestaltung von **Marco Bucci**, Karmische Leiter und Ringe von **Lane Brown**.

Grafikdesign von **Scott Nicely**.

Ein großes Dankeschön an unsere Familien und Freunde.

Lead German translator: **Agnes Köhler**. Additional translators: **Hendrik Kück**,

Paul Schulz, **Wojciech Blacha**, **Reimar Leike**

Danke an all unsere Berater und Testspieler.

© 2015 Hemisphere Games. All Rights Reserved.

Regel FAQ

Wenn du eine Karte spielst, die es dir erlaubt **eine weitere Karte zu spielen** (z. B. Verstohlener Blick, Panik, etc.), entscheiden sich deine Rivalen zuerst, ob sie diese Karte in ihre Zukunft nehmen wollen bevor du die nächste Karte spielst. Du kannst dann die nächste Karte wie gewohnt ausspielen (wie im Abschnitt Aufbau eines Zuges beschrieben). Du kannst mehrere solcher Karten kombinieren.

Wenn ein Spieler eine Karte aus der Quelle ziehen oder anschauen soll, und die Quelle ist leer, dann werden zuerst die Karten in den Ruinen (außer den 3 obersten Karten, welche in den Ruinen bleiben) gründlich gemischt und als neue Quelle verwendet.

Die Spieler dürfen **jederzeit die Anzahl der Karten** der Quelle und eines Spielers wissen (Deck, Hand, Zukunft).

Wenn Karten von einem Deck/Stapel zu einem anderen verschoben werden (z.B. durch Herz der Hölle, Langes Leben oder einfach nur durch Ziehen von Karten aus der Quelle zum Deck eines Spielers), dann verschiebe eine Karte nach der Anderen. Die Kartenreihenfolge wird dadurch umgekehrt im neuen Stapel. Allerdings werden bei der Reinkarnation die Werke des vergangenen Lebens in der selben Reihenfolge in der sie ausgespielt wurden zu den Ruinen gelegt; nimm einfach die übereinander liegenden Werke als ein Stapel und lege diesen auf die Ruinen.

Du kannst eine Karte immer für ihre Fähigkeit spielen, unabhängig vom genauen Text der Fähigkeit. Du kannst zum Beispiel die Karte Transmigration ("Nimm eine beliebige Karte von deiner Zukunft auf deine Hand.") auch dann spielen, wenn deine Zukunft leer ist. Ein weiteres Beispiel ist die Karte Vergänglichkeit ("Ein Spieler deiner Wahl legt eine Karte aus seiner Hand zu den Ruinen."), die du auch auf einen Rivalen spielen kannst, wenn seine Hand leer ist. In diesem Fall hat die Fähigkeit ganz einfach keinen Effekt, und die Karte wird wie üblich deinem Rivalen angeboten oder zu den Ruinen gelegt.

Karten FAQ

Krise: Der Rivale entscheidet welches Werk er zu den Ruinen legt.

Verweigerung: 1) Wenn du in einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern Verweigerung spielst, um eine Karte gegen einen bestimmten Rivalen auszuspieren (Diebstahl zum Beispiel), erhält dieser Spieler Verweigerung in seine Zukunft, wenn er will. 2) Die Karte, die mit Verweigerung kopiert wurde, befindet sich bereits in den Ruinen, wenn ihre Fähigkeit gespielt wird. Karten wie Bergung oder Recycling können sich also selbst aus den Ruinen zurück holen, wenn sie durch Verweigerung gespielt werden. 3) Du kannst Verweigerungskarten verknüpfen. Das heißt du kannst Verweigerung spielen um Verweigerung zu spielen (etc.) um eine andere Karte zu spielen. Alle gespielten Karten außer der ersten Verweigerung gehen zu den Ruinen.

Vergänglichkeit: Du kannst diese Karte auf dich selbst spielen. Falls du dies tust, suchst du dir die Karte aus, die du zu den Ruinen legst. Wenn du sie auf einen Rivalen spielst, suchst der Rivale aus welche seiner Karten er zu den Ruinen legt.

Verkörperung: 1) Du kannst Verkörperung für die Fähigkeit spielen, auch wenn du keine Werke (oder nur eine weitere Verkörperung) auf dem Tisch hast. Dies hat allerdings keinerlei Wirkung. 2) Wenn eines deiner Werke Imitation ist, kannst du Verkörperung spielen um Imitation zu kopieren und damit das oberste Werk eines Rivalen zu kopieren.

Imitation: 1) Du kannst, indem du die Fähigkeit von Imitation spielst, Verkörperung eines Rivalen kopieren (falls es sein letztes Werk ist), um dann eines deiner eigenen Werke zu kopieren. 2) Wenn du in einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern Imitation benutzt, um das Werk von Rivale A zu kopieren (zum Beispiel Biss), welches du wiederum gegen Rivale B einsetzt, erhält Rivale B die Imitation in seine Zukunft, wenn er will. (Das ist Karma: das Opfer bekommt die Karte.) 3) In einem 4-Spieler Spiel kannst du das Werk des Spielers dir gegenüber imitieren, aber du kannst den Effekt des kopierten Werks nicht gegen ihn einsetzen. 4) Wenn das letzte Werk eines Rivalen Imitation ist, kannst du Imitation kopieren, aber dies hat keinen Effekt (sorry, keine Schleifen).

Roulette: Wenn du 2 Karten zu den Ruinen legst, kannst du bis zu 3 ziehen. Wenn du keine Karten zu den Ruinen legst, kannst du 1 ziehen. Du kannst natürlich auch weniger ziehen und du kannst dir jede Karte anschauen bevor du dich entscheidest eine Weitere zu ziehen.

Biss: Der Rivale mischt und hält dir seine Hand verdeckt hin. Du wählst eine Karte und legst sie zu den Ruinen, dann wählst du eine weitere Karte und legst sie zu den Ruinen.

Schwindel: Der Rivale mischt und hält dir seine Hand verdeckt hin, und du wählst 3 Karten. Du schaust dir diese Karten an, behältst eine davon, und gibst den Rest zurück.

Transmigration: Du darfst die Kartenreihenfolge in deiner Zukunft nicht verändern, wenn du die Karte aussuchst. Deine Rivalen dürfen dich fragen, welche Karte du ausgesucht hast (in Bezug auf die Platzierung im verdeckten Stapel).

Noch Fragen? Besuche uns auf www.karmaka-game.com