

MENARA

SPELREGELS

Diep in de groene duisternis van **Menara** ontdek je wonderlijk gevormde fragmenten van een oud bouwwerk. Dat laat je onderzoekershart sneller slaan. Vele duizenden jaren geleden moet hier een tempel hebben gestaan. Hoe zou die er hebben uitgezien? Kan de tempel gereconstrueerd worden? Gezamenlijk gaan jullie aan het werk.

Zeldzame schriftteksten sieren de resten van de oude muren en er zijn geheimzinnige bouwtekeningen van de tempeltorens opgedoken. Het lijkt alsof er een vloek over deze plek ligt. Voor elke vergissing eisen de oude bouwtekeningen de bouw van een extra laag. Jullie zullen dus flink omhoog moeten bouwen om jullie doel te bereiken!

Houd je vingers in bedwang en toon geen ontzag. Alleen dan kunnen jullie alle opdrachten uitvoeren en de oude tempel van Menara opnieuw tot leven wekken.

(*menara*; Maleisisch voor **tempeltoren**)

KORT SPELOVERZICHT

Bouw de tempel gezamenlijk weer op. Daarbij moeten jullie zo mogelijk de aanwijzingen op elke bouwtekening volgen. Gebruik pilaren en tempelvloeren handig en bouw deze subtiel. Het is belangrijk om de gevolgen van jullie eigen speelbeurten onder ogen te zien. Alleen zo kunnen de andere spelers de bouwplannen nuttig voortzetten! Misverstanden, overmoed en nadelige bouwtekeningen hebben elke keer dezelfde fatale gevolgen: jullie tempel moet steeds hoger worden ... en nog hoger ... en waarschijnlijk hoger dan jullie lief is.

SPEELMATERIAAL

76 pilaren



30 gele pilaren



20 rode pilaren



12 zwarte pilaren



8 witte pilaren



6 blauwe pilaren

1 buidel



1 kamp

35 bouwtekeningen:



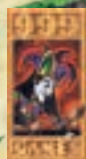
14 rode schriftteksten

12 gele schriftteksten

9 blauwe schriftteksten



5 bouwlaagkaarten
(achter- en voorkanten zonder schrifttekst)



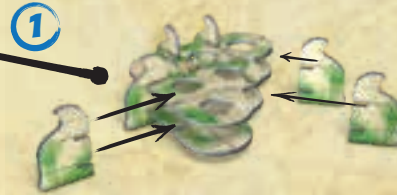
18 tempelvloeren

(met een lichte en een donkere kant, en 3 tot 6 gekleurde voetstukken voor pilaren)

VOORBEREIDING

1. Druk vóór het eerste spel alle onderdelen uit de stanstableaus en zet het **kamp** in elkaar.

2. Doe alle **pilaren** in de buidel, trek er zonder te kijken 6 uit en zet die in het **kamp**.



3. Leg de **18 tempelvloeren** willekeurig als **steengroeve** op elkaar.

4. Neem de bovenste **3 tempelvloeren** en leg deze zo op tafel dat elke tempelvloer **beide andere raakt** (en niet overlapt).

Deze 3 tempelvloeren vormen de **tempelbasis**. De spelers mogen vrij kiezen of ze een tempelvloer met de **lichte** of **donkere** kant naar boven neerleggen.

5. Leg de **bouwlaagkaarten** er als rij naast. Het aantal bouwlaagkaarten geeft aan uit hoeveel lagen de tempel aan het einde van het spel ten minste moet bestaan. De tempelbasis geldt niet als bouwlaag.

Het aantal neer te leggen kaarten hangt af van de moeilijkheidsgraad waarmee de spelers **Menara** willen spelen:

- Leg voor een **eenvoudig** spel 3 kaarten neer.
- Leg voor een **gemiddeld** spel 4 kaarten neer.
- Leg voor een **moeilijk** spel 5 kaarten neer.

Sorteer de **bouwtekeningen** op de **schrifttekstkleur**. Schud de 3 stapels apart en leg deze naast elkaar gedekt op tafel.



Iedere speler trekt nu (zonder te kijken) een aantal **pilaren** uit de buidel en zet deze voor zich neer. Het aantal te trekken pilaren hangt van het aantal spelers (♀) en de gekozen moeilijkheidsgraad af:

Pilaren	1 ♀	2 ♀	3 ♀	4 ♀
Eenvoudig	8	7	6	5
Gemiddeld	7	6	5	4
Moeilijk	6	5	4	4

SPELVERLOOP

De speler die als laatste op de bovenste verdieping van een gebouw is geweest, wordt startspeler. Daarna gaat het met de klok mee verder. De speler die aan de beurt is, voert de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

1. Hij **mag pilaren** met het **kamp** **ruilen**.
2. Hij **draait** een **bouwtekening** om.
3. Hij **bouwt** volgens de op de **bouwtekening** aangegeven aanwijzingen.
4. Hij **vult** zijn voorraad pilaren weer volledig **aan**.

Overleg met de andere spelers over de toekomstig uit te voeren stappen. Bouw met vooruitziende blik. Alleen samen staan jullie sterk!

1. PILAREN MET HET KAMP RUILEN

De speler mag **zoveel pilaren** uit het kamp nemen **als hij wil**. Daarna zet hij **hetzelfde aantal eigen** pilaren in het kamp terug.

2. EEN BOUWTEKENING OMDRAAIEN

De speler mag vrij kiezen van welke stapel bouwtekeningen hij een kaart trekt.

- In de stapel met **blauwe schriftteksten** zitten de **eenvoudigst** op te lossen bouwtekeningen.
- In de stapel met **gele schriftteksten** zitten **iets moeilijker** op te lossen bouwtekeningen.
- De bouwtekeningen in de stapel met **rode schriftteksten** zijn overwegend **lastig**.

Draai de bovenste kaart van de gekozen stapel om. Let er daarbij op dat de bouwtekeningen van de **blauwe** via de **gele** naar de **rode schriftteksten** steeds moeilijker worden en deze laatste aan het begin van het spel **nog niet zijn op te lossen**. Kies de stapel dus bedachtzaam.

3. BOUWEN

Zet een **pilaar** altijd op een **voetstuk van dezelfde kleur**. Er zijn 5 soorten bouwtekeningen:



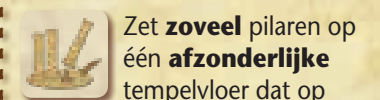
Zet **één, twee, drie** of **vier** pilaren op bijbehorende voetstukken van tempelvloeren **naar keuze** in de toren.



Kies **één** tempelvloer van de toren. Zet hier **twee** of **drie** pilaren op bijbehorende voetstukken.



Verplaats pilaren. Neem **één, twee** of **drie** pilaren **uit** de toren en zet deze op een **hogere** bouwlaag op bijbehorende lege voetstukken. De speler mag vrijstaande of overbouwde pilaren verplaatsen. Het is niet toegestaan om een **verplaatste pilaar in dezelfde beurt nogmaals te verplaatsen**.



Zet **zoveel** pilaren op één **afzonderlijke** tempelvloer dat op alle voetstukken van deze vloer pilaren staan. Deze bouwtekening veroorzaakt altijd de bouw van een nieuwe **tempelvloer** (zie blz. 5).



Verplaats één gebouwde tempelvloer **één of meer bouwlagen** (omhoog of omlaag). Staan er pilaren op de betreffende tempelvloer, dan moet de speler die mee verplaatsen. Vallen daarbij pilaren om, dan heeft hij de bouwtekening **niet** correct uitgevoerd.

- De speler moet een pilaar altijd op een **voetstuk** met dezelfde kleur zetten. De pilaar mag niet de **rand van het voetstuk oversteken**.
- Het is toegestaan om **tegelijkertijd** meerdere pilaren neer te zetten.
- De speler mag een pilaar ook op een leeg voetstuk zetten dat al door een **tempelvloer overbouwd is**. Hij schuift de pilaar in dat geval voorzichtig tussen de tempelvloeren.
- Leg **afgehandelde bouwtekeningen** op een open aflegstapel.

KAN DE SPELER DE BOUWTEKENING NIET UITVOEREN?

Kan een speler een bouwtekening niet volledig uitvoeren, dan wordt deze een extra bouwlaagkaart. Leg de betreffende bouwtekening gedekt aan de rij bouwlaagkaarten.

Daarmee stijgt het aantal lagen waaruit de tempel aan het einde van het spel moet bestaan met één.

Dit geldt ook als de speler er bij het zetten van een pilaar achterkomt dat dit **niet lukt** zonder dat de toren instort (hij zet de pilaar in zijn voorraad terug).

Elke keer dat een speler een **bouwtekening** aan de rij **bouwlaagkaarten** legt, **mag hij het volledige kamp uitruimen**. Hij trekt eerst 6 nieuwe pilaren, die hij in het kamp zet. Daarna doet hij de oude pilaren in de buidel.

De beurt van de betreffende speler is daarna afgelopen.

Heeft een speler bij zijn **mislukte poging** om de bouwtekening uit te voeren pilaren en/of tempelvloeren gezet of verplaatst, **dan blijven deze staan/liggen**. Maak niets ongedaan. Zijn er pilaren omgevallen, zet deze dan weer op dezelfde plaats terug.

Voorbeeld:

Tot dusver moet de tempel 3 bouwlagen hoog worden. Omdat een bouwtekening niet volledig kon worden uitgevoerd, leggen de spelers deze aan de rij bouwlaagkaarten. De tempel moet nu 1 laag hoger worden.

Niet volledig uitgevoerde bouwtekening



Wordt nieuwe bouwlaagkaart Tot dusver 3 bouwlaagkaarten

Uitsluitend tempelvloeren die op pilaren staan, gelden als bouwlaag! De drie tempelvloeren van de tempelbasis vormen dus geen bouwlaag! Een bouwlaag kan uit meerdere tempelvloeren bestaan.

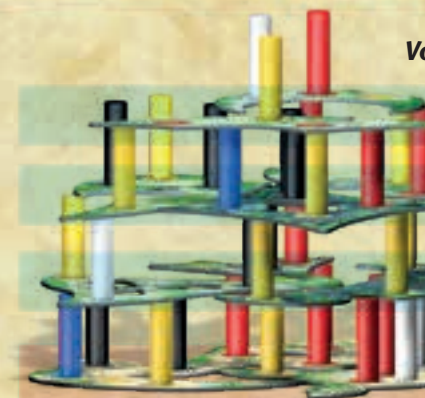
Voorbeeld:

De 3^e bouwlaag bestaat uit 2 tempelvloeren.

De 2^e bouwlaag bestaat uit 3 tempelvloeren.

De 1^e bouwlaag bestaat uit 3 tempelvloeren.

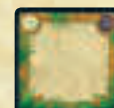
De tempelbasis bestaat uit 3 tempelvloeren.



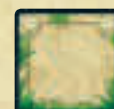
EEN NIEUWE TEMPELVLOER BOUWEN

Elke keer dat een speler het **laatste voetstuk** van een tempelvloer met een pilaar bebouwt, wordt het uitvoeren van zijn bouwtekening **direct onderbroken**. Hij **moet** dan een nieuwe tempelvloer bouwen. Dat kan in **dezelfde** speelbeurt **meermaals** voorkomen. Daarna zet hij het uitvoeren van de bouwtekening voort:

- De speler neemt de **bovenste** tempelvloer uit de **steengroeve**.
- Hij bekijkt nu zijn huidige **bouwtekening**:



Heeft deze een **oranjebruine rand** (met een licht en een donker gezicht), dan mag de speler **vrij kiezen** of hij de **lichte of donkere kant** van de tempelvloer **naar boven** laat wijzen.



Heeft de bouwtekening een **lichte rand** (met 2 lichte gezichten), dan moet de speler de **lichte kant** van de tempelvloer **naar boven** laten wijzen.



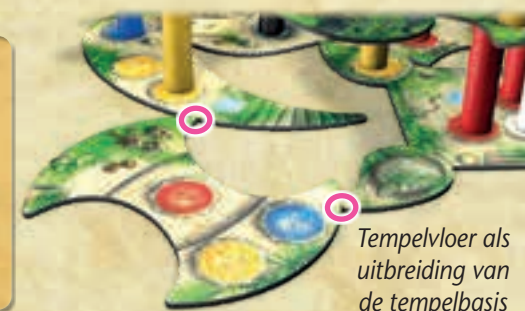
Heeft de bouwtekening een **donkere rand**, dan moet de speler de **donkere kant** van de tempelvloer **naar boven** laten wijzen.

- De speler bouwt nu de tempelvloer op de tempel. Hij kan kiezen of hij **op pilaren** bouwt of de **tempelbasis uitbreidt**.

- Bouwt hij op pilaren, dan **doet hij er goed aan om ten minste 3 lege pilaren** te bedekken (vanwege de stabiliteit). Hij **kiest zelf** waar hij de tempelvloer precies bouwt.
- Breidt hij de tempelbasis uit, dan moet de nieuwe tempelvloer de (oude) tempelbasis op **ten minste 2 plekken** raken.

Belangrijk:

Breidt een speler de **tempelbasis uit**, dan **stijgt** het aantal bouwlagen waaruit de tempel aan het einde van het spel moet bestaan met **één** (net als bij een mislukte bouwtekening). Om dit aan te geven, legt hij zijn **bouwtekening** aan het einde van zijn beurt gedekt aan de rij **bouwlaagkaarten**.



Tempelvloer als uitbreiding van de tempelbasis

- Moet de speler na het bouwen van een tempelvloer nog **pilaren zetten**, dan mag hij deze ook op een net ingebouwde tempelvloer zetten.

4. NIEUWE PILAREN TREKKEN

Als de speler klaar is, trekt hij **zoveel pilaren** uit de buidel als het aantal dat hij in zijn beurt heeft gezet.

DE TEMPEL STORT IN

Stort een **tempel in**, dan is het spel **direct afgelopen**. Het spel is ook afgelopen als **uitsluitend pilaren** omvallen die daarna niet **op hun plek** kunnen worden teruggezet. De spelers hebben dan **verloren**.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt met het **instorten van de tempel** (zie hierboven) of:

- Als een speler aan het einde van zijn beurt **zijn voorraad pilaren niet meer kan aanvullen**, of
- Als de spelers de **laatste bouwtekening** hebben afgehandeld, of
- Als de spelers de **laatste tempelvloer** hebben gebouwd (deze hoeft niet meer met pilaren te worden gevuld).

Let op:

Het spel is **niet** afgelopen als **geen van de 3** genoemde voorwaarden van toepassing is, ook niet als de spelers de vereiste hoogte van de tempel hebben bereikt. Ze moeten die situatie nog tot het einde van het spel vasthouden.

GEWONNEN OF VERLOREN?

- De spelers hebben **gezamenlijk gewonnen** als hun tempel **nu hoog genoeg is**: Het **aantal bouwlagen** is **gelijk aan of hoger dan** het **aantal bouwlaagkaarten in de rij**.
- Heeft de tempel **niet het benodigde** aantal bouwlagen, dan **hebben de spelers verloren**.



TIPS VOOR HET EERSTE SPEL

- Bouw **vóór** het eerste spel gezamenlijk een toren **zonder de bouwtekeningen te gebruiken**. Neem uitsluitend de spelregels voor het zetten van pilaren en het bouwen van tempelvloeren in acht. Zo krijgen de spelers een beetje **gevoel voor de architectuur van de tempel van Menara**.
- Bekijk daarna gezamenlijk de **bouwtekeningen** om een overzicht te krijgen van **welke kaarten zich in welke stapels bevinden**.



TIPS & TRUCS

- Overleg** met elkaar! **Menara is een coöperatief spel**. Het is vaak nodig om verschillende beurten vooruit te plannen. Alleen als de spelers goed samenwerken, kunnen ze slim genoeg handelen om de prachtige oude tempel in ere te herstellen.
- Maak de **tempelbasis zo uitgestrekt mogelijk** (zorg er wel voor dat elke tempelvloer beide andere raakt).
- Hou steeds de **lege voetstukken** en de kleuren ervan in de volledige tempel in de gaten.
- Let ook op de **kleuren van de pilaren in het kamp** en die van de **andere spelers**.
- De spelers doen er goed aan om met elkaar te bespreken of ze een **eenvoudige, gemiddelde of moeilijke bouwtekening** nemen. Laat de beslissing mede afhangen van de bouwtekeningen die **al op de aflegstapel liggen**.
- Probeer al in een **vroeg stadium** zoveel mogelijk **moeilijke bouwtekeningen** uit te voeren. Als de toren erg hoog is, kunnen deze bouwtekeningen fataal blijken.
- Bekijk bij elke beurt goed **welke pilaren** een tempelvloer dragen waarop een speler nieuwe pilaren wil zetten. Kunnen die het **gewicht van de nieuwe pilaren** dragen? Let er bij het inbouwen van een **nieuwe tempelvloer** op **waar de voetstukken zich bevinden** in verhouding met de pilaren waarop de tempelvloer wordt gebouwd.
- Hebben de spelers **Menara** regelmatig gespeeld, dan kunnen ze proberen om steeds hogere tempels te bouwen. Halen ze de 10^e bouwlaag?

OVERZICHT:

Wanneer wordt een bouwtekening een bouwlaagkaart en moet deze in de rij worden gelegd?

- Als een bouwtekening niet of onvolledig wordt uitgevoerd.
- Als een speler een tempelvloer aan de tempelbasis legt.

Wanneer worden pilaren met het kamp geruild?

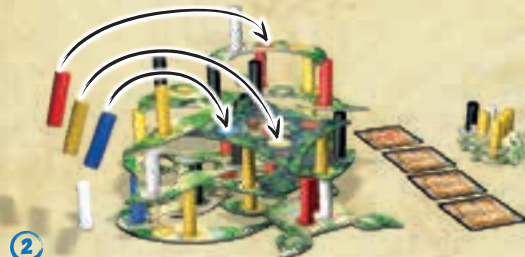
- Direct voordat een speler een bouwtekening trekt (met eigen pilaren).
- Met de buidel als een bouwtekening niet of onvolledig wordt uitgevoerd.

UITGEBREID VOORBEELD



1

Gydo ruilt in het kamp 2 gele pilaren tegen 1 rode en 1 blauwe. Daarna trekt hij de opdracht om 3 pilaren te bouwen.



2

Gydo besluit een rode, gele en blauwe pilaar te zetten. Dat lukt. Hij trekt 3 nieuwe pilaren en beëindigt zijn beurt.



3

Jacklyn ruilt op aanraden van de andere spelers geen pilaren met het kamp. Ze trekt een rode bouwtekening, die vereist dat ze 3 pilaren op dezelfde tempelvloer zet. Helaas kan ze dat niet. Daarom moet ze de kaart gedekt in de rij bouwlaagkaarten leggen. Ze ruilt dan alle pilaren van het kamp tegen pilaren uit de buidel. De tempel moet nu 5 bouwlagen hoog worden (in plaats van 4).



4

Tamara heeft geluk. Nadat ook zij van het ruilen met het kamp heeft afgezien, trekt ze een blauwe kaart, die aangeeft dat ze maar 2 pilaren hoeft te zetten. Ze zet eerst de gele pilaar op de bovenste tempelvloer, die nu vol is. Ze pakt de bovenste tempelvloer uit de steengroeve en bouwt deze. De bouwtekening geeft aan dat de donkere kant naar boven moet wijzen.



5

Tamara zet de tweede pilaar op de net gebouwde tempelvloer van de nieuwe bouwlaag. Nadat ze 2 nieuwe pilaren uit de buidel heeft getrokken, is haar beurt afgelopen.



6

Enrico ruilt met het kamp. Hij trekt de opdracht om 2 pilaren op dezelfde tempelvloer te bouwen. Dat lukt hem en hij vult de bovenste bouwlaag. Als gevolg van de inbouw van de nieuwe tempelvloer is de toren nu het vereiste aantal van 5 bouwlagen hoog. De spelers kunnen het spel zo winnen als er tot het einde van het spel geen nieuwe bouwlaagkaarten aan de rij worden toegevoegd.



2018 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

Auteur:
Oliver Richtberg
Illustraties:
Sébastien Caiveau
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

601105101004

