



## ZWECK DES SPIELS

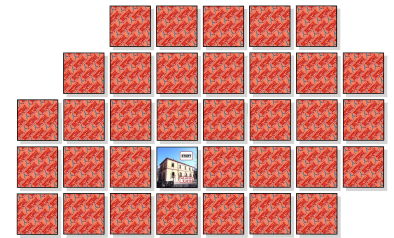
Ein Spiel, das auch als Reiseführer dienen kann, um 35 faszinierende Orte in der Gemeinde Mandello del Lario zu entdecken: Wer wird der Erste sein, der alle notwendigen Komponenten sammelt und auf seinem Spielbrett wieder aufbaut, um das Wappen zu bilden (drei Adler, ein Turm, ein rot gestreiftes Ornament und einen Rahmen) und sie ins Rathaus bringt? Bewege dich, um die vielen Ecken des Dorfes zu erkunden, aber sei vorsichtig, nicht auf den violetten wütenden Dorfbewohner zu treffen und vor allem nicht auf dem Friedhof zu landen...

An jedem Spiel können 2 bis 5 Spieler im Alter von 6 bis 99 Jahren teilnehmen.

## VORBEREITUNG

Die Packung enthält 6 Spielsteine in verschiedenen Farben (einen für jeden Spieler und einen violetten für Wut "gemeinsam"), 35 "Mandello"-Plättchen, 24 "Event"-Karten, 44 Jetons in vier Typen aufgeteilt (20 Adler, 8 Türme, 8 rot gestreifte Ornamente und 8 Rahmen), 5 "Wappen"-Ordner, um die Jetons zu verstauen (6 an obligatorischen Positionen mit spezifischen Jetons, bis zu 2 beliebige Typen an anderen freien Positionen), ein Würfel und diese Anleitung.

Mische die "Mandello"-Plättchen und lege sie dann verdeckt (das heißt, mit dem Logo nach oben gerichtet, mit Ausnahme des Startlogos "start", das immer sichtbar bleiben muss) als "Schachbrett" aus (oder bilde eine Figur nach Belieben, solange jedes Plättchen mit mindestens zwei weiteren angrenzt), um idealerweise den Grundriss von Mandello del Lario nachzubilden. Platziere die Spielsteine der teilnehmenden Spieler und den violetten wütenden Dorfbewohner (den wütenden Dorfbewohner) auf dem Startplättchen, gib jedem Spieler einen "Wappen"-Ordner und 2 "Event"-Karten und bilde schließlich einen Stapel mit den nicht verteilten Karten. Gruppieren die Jetons nach Typ auf dem Tisch.



## SPIELANLEITUNG

Jeder Spieler kann nacheinander wählen, ob er eine seiner "Event"-Karten nach Wahl verwenden möchte (die ein anderer beteiligter Spieler mit einer Jokerkarte rückgängig machen kann - die verwendeten Karten müssen dann unten im entsprechenden Stapel abgelegt werden) oder den Würfel wirft und:

- Bei einer 1 muss er ein "Mandello"-Plättchen nach seiner Wahl auswählen, das bereits zuvor aufgedeckt wurde und von keinem Spielstein besetzt ist (ausgenommen das Startplättchen). Wenn keine aufdeckbaren Plättchen vorhanden sind, kann er entscheiden, ob er seinen Spielstein oder den violetten wütenden Dorfbewohner um ein "Mandello"-Plättchen bewegen möchte, wie im Folgenden angegeben;
- Bei einer 3 muss der Spielstein des violetten wütenden Dorfbewohners um 3 "Mandello"-Plättchen bewegt werden (jede Bewegung ist nur horizontal oder vertikal erlaubt, niemals diagonal und niemals mehrmals hintereinander auf dem gleichen "Mandello"-Plättchen in derselben Bewegung). Wenn er sich während der Bewegung (oder auch durch eine "Event"-Karte oder wenn ein beweglicher Spieler sie treffen lässt) auf einem "Mandello"-Plättchen (außer dem Startplättchen) mit einem oder mehreren Spielsteinen von Spielern befindet, muss jeder von ihnen einen Jeton nach Wahl aus seinem Besitz an die Bank zurückgeben, und die Bewegung endet;
- Bei einer 2, 4 oder 5 muss er seinen Spielstein um 2, 4 oder 5 "Mandello"-Plättchen bewegen (jede Bewegung ist nur horizontal oder vertikal erlaubt, niemals diagonal und niemals mehrmals hintereinander auf dem gleichen "Mandello"-Plättchen in derselben Bewegung). Am Ende der Bewegung muss er, aber nur wenn er sich auf einem noch nicht aufgedeckten "Mandello"-Plättchen befindet, dieses aufdecken und sich entsprechend verhalten (falls es etwas vorschreibt): Einen Jeton (+) von der Bank nehmen (sofern verfügbar) und auf seinem "Wappen"-Ordner aufbewahren (aber nicht über die noch freien Plätze hinaus) oder einen Jeton (-) an die Bank zurückgeben (sofern im Besitz), wie der abgebildete Jeton aussieht. Oder, wenn er das "Mandello"-Plättchen mit dem Friedhof und einem Schädel findet, verliert er alles und beginnt das Spiel erneut vom Startplättchen aus, wobei er nur 2 neue "Event"-Karten zieht, die er zuerst aus dem entsprechenden Stapel zieht (sofern verfügbar). Darüber hinaus bleibt der Zug bei einer Farbkreisabbildung des eigenen Spielsteins auf dem Plättchen bei ihm, aber dies gilt nicht, wenn man auf einem bereits zuvor aufgedeckten "Mandello"-Plättchen stehen bleibt oder den violetten wütenden Dorfbewohner trifft (siehe vorheriger Punkt);





- Bei einer 6 und nicht bereits 4 oder mehr "Event"-Karten besitzt, muss er die erste Karte aus dem entsprechenden Stapel ziehen (falls verfügbar) und entscheiden, ob er sie sofort verwenden oder aufbewahren möchte (er kann sie in einem späteren Zug verwenden, immer als Alternative zum Würfeln), wie zuvor beschrieben. Andernfalls überspringt er seinen Zug.

Der Spieler gewinnt das Spiel, der es als erster schafft, mindestens drei Adler, einen Turm, einen roten gestreiften Schmuck und einen Rahmen zu erlangen (unabhängig davon, ob er auch zusätzliche Spielsteine in den beiden freien Positionen auf seinem Spielbrett hat). Nur wenn man den Sieg schwieriger gestalten oder die Dauer der Herausforderung verlängern möchte, muss der Gewinner zusätzlich am Ende seines Zuges genau auf dem Feld "Mandello" mit dem Rathaus stehen bleiben (dem mit den beiden Schachbrettflaggen), nachdem er zuvor dessen Position herausgefunden hat (es spielt keine Rolle, welcher Spieler dies getan hat).

Viel Spaß.

### ÜBERSETZUNG VON SPIELKARTEN

1. Vertausche die Position von 2 Exemplaren von "Mandello"-Plättchen deiner Wahl, vorausgesetzt, sie sind nicht von einem Spielstein besetzt
2. Bewege einen Spielstein deiner Wahl auf ein bereits aufgedecktes "Mandello"-Plättchen
3. Tausche alle deine Jetons mit denen eines anderen Spielers deiner Wahl, selbst wenn du keine hast
4. Tausche alle deine "Event"-Karten mit denen eines anderen Spielers deiner Wahl, selbst wenn du jetzt keine hast
5. Lass einen Spieler deiner Wahl einen seiner Jetons an die Bank zurückgeben, aber er wählt aus, welchen er zurückgibt
6. Nimm 2 "Event"-Karten von einem anderen Spieler, indem du sie zufällig aus denen ziehst, die er besitzt
7. Erhalte einen Jeton deiner Wahl von der Bank oder aus dem Besitz eines anderen Spielers
8. Bedecke oder entdecke bis zu 2 "Mandello"-Plättchen, die nicht von einem Spielstein besetzt sind. Wenn du sie entdeckst, ignoriere, was sie vorschreiben
9. Bedecke oder entdecke bis zu 4 "Mandello"-Plättchen, die nicht von einem Spielstein besetzt sind. Wenn du sie entdeckst, ignoriere, was sie vorschreiben
10. Lass dir von einem Spieler deiner Wahl einen seiner Jetons deiner Wahl geben, den du behalten kannst
11. Gib 2 deiner Jetons an die Bank ab und erhalte dafür einen deiner Wahl
12. Joker-Karte: Hebe die Wirkung einer "Event"-Karte auf