



Der mächtige Regenbogendrache hat gerufen
und mutige Helden aus allen Teilen des Landes
sind seinem Ruf gefolgt.



MANGA MANGA

Rasante Action Power
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren



Amina betritt
die Arena...



Dort erwarten sie
bereits ihre fünf
Gegner:



Karnuk



Inopa



Lima



Ji Ta Son



Luras



Jetzt beginnt der rasante
Wettkampf.



Möge es
beginnen!



Hierbei sind gutes Reaktionsvermögen
und Schnelligkeit gefordert. Denn alle
Spieler agieren gleichzeitig. Wer in einer
Kampfrunde als Erster seine Karten los
wird, erhält eine Scheibe des Sieges.

Aber auch, wer einen
ehrenvollen letzten
Platz erreicht, wird
belohnt mit einer
Scheibe des Trostes.



Diese kleinen Helfer, richtig
eingesetzt, können in späteren
Kampfrunden, von großem
Vorteil sein.

Lassen Sie
uns anfangen
Meister!

Ich bin bereit
für die
Entscheidung!

Spielziel

Wer nach 9 schnellen Kampfunden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

80 Spielkarten (72 Kämpfer, 8 Regenbogendrachen), 9 Scheiben des Sieges, 9 Scheiben des Trostes

Spielvorbereitungen

4 Vor dem ersten Spiel werden die 18 Scheiben vorsichtig aus ihren Rahmen gelöst.

* Die 9 Scheiben des Sieges (goldene Rückseite) und die 9 Scheiben des Trostes (bronzene Rückseite) werden getrennt gemischt und verdeckt in zwei Stapeln neben der Spielfläche bereitgelegt.

* Der älteste Spieler mischt den Kartenstapel und verteilt an jeden Spieler 6 Karten. Die restlichen Karten legt er als Nachziehstapel in die Tischmitte.

* Nachdem jeder seine Karten in der Hand nach den Farben der Kämpfer sortiert hat, deckt der Kartengeber die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, beginnt damit den Kampfstapel und ruft „Action Power!“. Das Spiel beginnt sofort. Alle spielen gleichzeitig!

Hinweis: Sollte als erste Karte ein Regenbogendrache aufgedeckt werden, wird die nächste Karte aufgedeckt. Handelt es sich wieder um einen Drachen, werden so lange weitere Karten aufgedeckt, bis ein Kämpfer auffliegt.

Spielverlauf

Auf jede offen liegende Karte muss eine bestimmte Folgekarte gelegt werden.

Es gibt sechs verschiedene Kämpfer (unterschiedliche Farben). Auf jeder Karte ist unten links ein Schild in einer der sechs Farben abgebildet. Dieses Schild bestimmt, welche Kämpferkarte (Farbe) als Nächste auf den Kampfstapel gelegt werden muss.



Beispiel:
Der rote Kämpfer wird aufgedeckt!



Ah (Jetzt ist meine Zeit gekommen)



Schildfarbe:
Blau! Es folgt also die blaue Kämpferin.



Ich fordere Inopa zum Kampf

Kein Problem



Schildfarbe:
Grün! Es folgt also die grüne Kämpferin.



Jetzt will ich sehen, was Lima drauf hat!

Die Regenbogendrachen dürfen immer (auch auf andere Regenbogendrachen) gespielt werden. Der Spieler, der eine solche Karte legt, sagt laut an, welche Farbe als Nächste gespielt werden muss.



Nun soll Luras antreten!



Ein Spieler darf **nicht zweimal hintereinander** eine Karte spielen, Es muss immer erst ein anderer Spieler eine Karte abgelegt haben, bevor derselbe Spieler erneut eine Karte ausspielen darf.

Ende einer Kampfrunde: Eine Kampfrunde endet, sobald ein Spieler alle seine Handkarten abgelegt hat. Der Gewinner einer Kampfrunde erhält die oberste **Scheibe des Sieges**, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Auf den Scheiben des Sieges sind entweder 1 oder 2 Schwerter (= Siegpunkte) abgebildet.



Der Spieler, der noch die meisten Handkarten behalten hat, erhält die oberste **Scheibe des Trostes**, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben mehrere Spieler die meisten Handkarten zurückbehalten, erhalten alle eine Scheibe des Trostes. Sollten alle Scheiben des Trostes vergeben sein, werden die schon eingesetzten Scheiben neu gemischt. Sie dienen als neuer Stapel.

Hinweis: Sollten einmal nicht mehr genügend Scheiben des Trostes für alle Spieler, die Anspruch auf eine solche Scheibe haben, vorhanden sein, bekommt von ihnen keiner etwas.

Spieler, die noch Handkarten besitzen, legen ihre Karten auf den Kampfstapel. Alle Karten des Kampfstapels werden als offener Ablagestapel beiseite gelegt. Falls der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden diese beiseite gelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel genutzt.

Beginn einer neuen Kampfrunde: Der Gewinner der letzten Kampfrunde verteilt neue Karten vom Nachziehstapel. Er gibt wieder jedem Spieler **einzel**n 6 Karten.

Der Reihe nach, beginnend beim Kartengeber, darf jeder nun eine oder mehrere Scheiben des Trostes (falls man welche hat) abgeben, um deren Sonderfunktionen zu nutzen und somit seine Kartenhand zu verbessern. Die abgegebenen Scheiben werden neben dem Nachziehstapel gesammelt.

Folgende Scheiben des Trostes gibt es:



1 Schwert (1 x):
Diese Scheibe wird erst am Spielende aufgedeckt und zählt 1 Siegpunkt.



2 Karten tauschen (2 x):
Der Spieler legt zwei seiner Handkarten offen auf den Ablagestapel und zieht zwei neue.



1 Karte ablegen (4 x):
Der Spieler legt eine seiner Handkarten offen auf den Ablagestapel. Wenn man mehrere dieser Scheiben hat, darf man auch mehrere Karten ablegen.



Regenbogendrachen der Mitspieler raus (2 x):
Alle anderen Spieler müssen ihre Regenbogendrachen offen auf den Ablagestapel legen und ziehen dafür neue Karten. Sollten sie dabei einen Regenbogendrachen nachziehen, dürfen sie diesen behalten!

Nachdem eventuell Scheiben des Trostes zum Einsatz gekommen sind, beginnt eine neue Kampfunde. Der Kartengeber deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, legt sie in die Tischmitte und ruft wieder „Action Power!“. Eine neue Herausforderung beginnt.

Spielende

Nach 9 Kampfunden, wenn alle Scheiben des Sieges verteilt sind, endet das Spiel. Die Spieler decken ihre gewonnenen Scheiben auf und zählen die abgebildeten Schwerter zusammen. Der Spieler mit der höchsten Anzahl ist der Gewinner. Bei Gleichstand wird unter diesen Spielern ein Entscheidungskampf (siehe Seite 6 „Spiel für 2 Spieler“) gespielt.



Das ist die Entscheidung!

Möge der Schnellere siegen!

Einige besondere Regeln

Beim schnellen, gleichzeitigen Spielen kann es zu einigen besonderen Situationen kommen:

- * **Zwei oder mehr Spieler legen gleichzeitig eine Karte ab.** Dann darf derjenige seine Karte liegen lassen, der sie auch tatsächlich oben auf den Kampfstapel (auf die letzte Karte) abwerfen konnte. Karten, die neben dem Kampfstapel liegen, zählen nicht.
- * Ein Spieler legt eine falsche Karte. Dann darf ein anderer Spieler (wenn er dieses merkt) das Kartenlegen mit einem lauten „Action Stopp!“ unterbrechen. Stimmt der Vorwurf, muss der Spieler seine falsch gelegte Karte zurücknehmen und der Spieler, der das entdeckt hat, darf mit einer beliebigen Handkarte weiterspielen. Stimmt der Vorwurf nicht, scheidet der rufende Spieler für diese Kampfrunde (auch bei der Vergabe der Scheiben des Trostes) aus!
- * Ein Spieler legt zweimal hintereinander eine Karte. Wenn das bemerkt wird, darf ein anderer Spieler das Kartenlegen mit einem lauten „Action Stopp!“ unterbrechen. Der Spieler muss seine zuletzt gelegte Karte zurücknehmen, darf aber weiter mitspielen.

Falls das Auslegen der Karten ins Stocken gerät (weil kein Spieler mehr eine passende Karte spielen kann oder will), deckt der Spieler, der die letzte Karte auf den Kampfstapel gelegt hat, eine neue Karte vom Nachziehstapel auf. Das Spiel geht sofort weiter, wobei ausnahmsweise auch dieser Spieler sogleich eine Karte spielen darf. Wird ein Regenbogendrache aufgedeckt, werden wie bei Spielbeginn so lange Karten nachgezogen, bis ein Kämpfer aufliegt.

Spiel für 2 Spieler

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

- * Ein Spieler darf mehrere passende Karten einzeln hintereinander ablegen.
- * Ein Spieler darf jederzeit eine Karte nachziehen, bei Bedarf auch mehrmals hintereinander.
- * Die Scheiben des Trostes sind nicht im Spiel. Sie werden nicht vergeben.

Der Autor: Peter Neugebauer ist ein erfahrener Spieleexperte und hat bereits einige Spiele veröffentlicht. Beim Kosmos Verlag sind von ihm u.a. „Die Suche“ und „Das Duell“ zum Thema „Der Herr der Ringe“ erschienen.

Redaktion: TM-Spiele

Illustrationen: Michael Menzel

Gestaltung: Pohl & Rick

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr: 690540

© 2004 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
0-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de