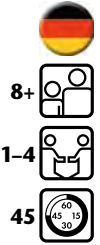




von Oliver Richtberg
Ein kooperativer Tempelbau für
1–4 weitsichtige Baumeister ab 8 Jahren



Tief in der grünen Höhle von MENARA entdeckt ihr wundersam geformte Fragmente eines alten Bauwerks. Das lässt euer Forscherherz höher schlagen. Vor vielen tausend Jahren muss hier ein Tempel gestanden haben. Wie er wohl ausgesehen hat? Lässt er sich wieder aufbauen? Gemeinsam macht ihr euch ans Werk. Seltsame Glyphen zieren die Reste des alten Gemäuers und geheimnisvolle Pläne des Tempelturmes sind aufgetaucht. Es ist, als liege ein alter Fluch auf diesem Ort. Für jeden Fehlgriff, der euch unterläuft, fordern die alten Baupläne zum Bau einer zusätzlichen Etage auf. Ihr werdet also hoch hinaus müssen, um euer Ziel zu erreichen!

Hütet eure Finger und zittert nicht vor Ehrfurcht. Dann könnt ihr an euren Aufgaben wachsen und den alten Tempel von MENARA zu neuem Leben erwecken.

(menara: malaysisch für Tempelturm)

SPIELZIEL

Baut gemeinsam den Tempel wieder auf. Dazu solltet ihr möglichst die Anweisung jeder einzelnen Bauplankarte erfüllen können. Säulen und Tempelböden solltet ihr schlau verwenden und mit viel Fingerspitzengefühl einbauen. Wichtig ist, dass ihr die Folgen eurer eigenen Spielzüge bedenkt. Nur so können auch eure Mitspieler dem Erfolg eures Bauvorhabens dienlich sein! Missgeschicke, Übermut und widrige Baupläne haben immer wieder dieselbe fatale Folge: Euer Tempel muss höher werden ... und noch höher ... und womöglich höher, als euch lieb sein kann.

MATERIAL

76 Säulen



1 Baumwollsäckchen



35 Bauplankarten:



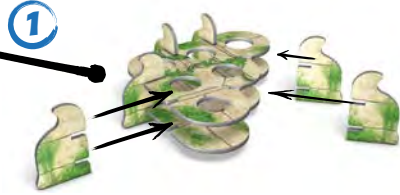
5 Etagenkarten
 (Rück- und Vorderseiten ohne Glyphen)



(mit einer **hellen** und einer **dunklen** Seite, und drei bis sechs farbigen Säulensockeln)

SPIELVORBEREITUNG

1 Vor dem ersten Spiel brecht ihr alle Teile aus den Tableaus aus und setzt das **Camp** zusammen.



2 Füllt alle **Säulen** in das Baumwollsäckchen, zieht sechs Säulen zufällig heraus und stellt sie in das **Camp**.



3 Legt die **18 Tempelböden** in zufälliger Reihenfolge als **Steinbruch** aufeinander.



4 Nehmt die obersten **3 Tempelböden** und legt sie so in die Tischmitte, dass sie sich **gegenseitig** jeweils an zwei Stellen **berühren** (nicht überlappen). Diese drei Tempelböden bilden die **Tempelbasis**. Ihr dürft frei wählen, ob die **helle** oder die **dunkle** Seite eines Tempelbodens oben liegt.



5 Daneben legt ihr die **Etagenkarten** als Reihe aus. Die **Zahl der ausliegenden Etagenkarten gibt vor, aus wie vielen Etagen der Tempel zum Ende des Spiels mindestens bestehen muss. Die Tempelbasis zählt nicht als Etage.**



Die Anzahl an ausgelegten Etagenkarten bestimmt die Schwierigkeit, mit der ihr **MENARA** spielen wollt:

- Für ein **leichtes** Spiel startet ihr mit **3** Etagenkarten.
- Für ein **normales** Spiel startet ihr mit **4** Etagenkarten.
- Für ein **schweres** Spiel startet ihr mit allen **5** Etagenkarten.

Sortiert die **Bauplankarten**. Mischt jede **Glyphen-Farbe** für sich. Bildet drei separate (Zug-)Stapel.



Nun zieht jeder Spieler aus dem Säckchen zufällig eine Anzahl von **Säulen** und stellt sie vor sich ab. Die Anzahl der Säulen richtet sich danach, wie viele Spieler (♀) ihr seid und wie schwer ihr **MENARA** spielen wollt:

Säulen	1 ♀	2 ♀	3 ♀	4 ♀
leicht	8	7	6	5
mittel	7	6	5	4
schwer	6	5	4	4

SPIELABLAUF

Wer zuletzt das oberste Stockwerk eines Gebäudes betreten hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum weiter. Wenn **du** am Zug bist, führst du folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:



1. Du **darfst Säulen** mit dem **Camp tauschen**.
2. Du **deckst** eine **Bauplankarte** auf.
3. Du **baust**, wie es die aufgedeckte **Bauplankarte** vorgibt.
4. Du **stockst** deine Säulen wieder zur vollen Anzahl **auf**.



*Beratet euch mit den Mitspielern über die nächsten Schritte.
Baut vorausschauend. Nur gemeinsam seid ihr stark.*

1. SÄULEN MIT DEM CAMP TAUSCHEN

Du darfst so **viele Säulen** aus dem Camp nehmen, **wie du möchtest**. Stelle dafür **dieselbe Anzahl** von **deinen** Säulen zurück in das Camp.

2. EINE BAUPLANKARTE AUFDECKEN

Du darfst frei entscheiden, von welchem der drei Bauplankartenstapel du eine Karte ziehst.



Im Stapel mit **blauer Glyphe** verstecken sich meist **leicht** zu lösende Bauplankarten.



Im Stapel mit den **gelben Glyphen** finden sich **mittelschwere** Bauplankarten.



Die Bauplankarten mit **roten Glyphen** sind überwiegend **knifflig**.

Decke die oberste Karte des von dir gewählten Stapels auf. Beachte dabei, dass die Bauplankarten von den **blauen** über die **gelben** zu den **roten Glyphen** immer schwieriger werden und gerade zu Beginn des Spieles vielleicht **noch nicht lösbar sein könnten**.

Wähle den Stapel also mit Bedacht.

3. BAUEN

Setze **Säulen** immer auf **farblich passende Sockel**. Es gibt fünf Arten von Bauplankarten:



Setze **eine, zwei, drei** oder **vier** Säulen auf passende Sockel **beliebiger** Tempelböden im Turm.



Versetze Säulen. Nimm **eine, zwei** oder **drei** Säulen aus dem Turm **heraus** und setze sie auf einer beliebigen **höheren** Etage auf passende leere Sockel. Du darfst freistehende oder überbaute Säulen versetzen. Eine **bereits versetzte Säule** darf **im selben Zug kein weiteres Mal** bewegt werden.



Setze **so viele** Säulen auf einen **einzelnen** Tempelboden, dass auf **sämtlichen Sockeln** dieses Bodens Säulen stehen. Diese Bauplankarte löst immer den Bau eines neuen **Tempelbodens** aus (siehe S. 5).

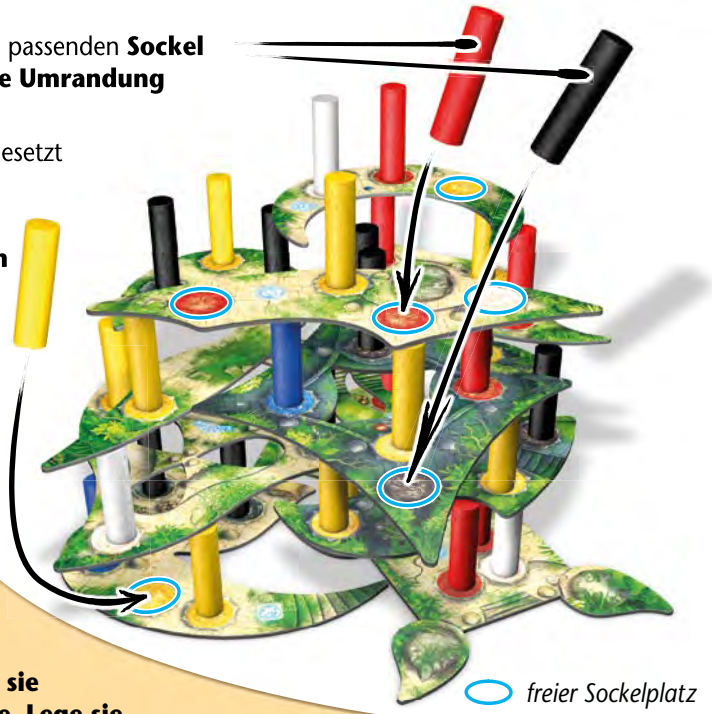


Versetze einen (eingebauten) Tempelboden **um eine oder mehrere Etagen** (höher oder niedriger). Sollte der Tempelboden bereits Säulen tragen, musst du diese mitversetzen. Fallen die Säulen dabei um, hast du die Bauplankarte **nicht** erfüllt.



Suche dir **einen** Tempelboden des Turms aus. Setze hier **zwei** oder **drei** Säulen auf passende Sockel.

- Jede Säule wird auf einem farblich passenden **Sockel** platziert. Sie sollte **nicht über die Umrandung** dieses Sockels **hinausragen**.
- Säulen können auch **gleichzeitig** gesetzt werden.
- Du darfst Säulen auch auf leere Sockel setzen, die bereits von **einem Tempelboden überbaut sind**. Schiebe die Säule vorsichtig zwischen die Tempelböden.
- **Erledigte Bauplankarten** bilden einen **Ablagestapel**.



DU KANNST DIE BAUPLANKARTE NICHT ERFÜLLEN?

Falls du eine Bauplankarte nicht vollständig erfüllen kannst, wird sie zu einer zusätzlichen Etagenkarte. Lege sie verdeckt an die Reihe der Etagenkarten an.

Damit steigt die Anzahl der Etagen, aus denen der Tempel bis zum Ende des Spiels bestehen muss, um eine weitere Etage.

Das gilt auch dann, wenn du beim Setzen einer Säule erkennst, dass dies **nicht gelingt**, ohne den Turm zum Einsturz zu bringen. (Stelle diese Säule in deinen Vorrat zurück.)

Immer wenn du eine **Bauplankarte** an die Reihe der **Etagenkarten** legst, **darfst** du das **gesamte Camp austauschen**. Ziehe zuerst sechs neue Säulen. Wirf dann die alten Säulen zurück ins Baumwollsäckchen.

Danach endet dein Zug.

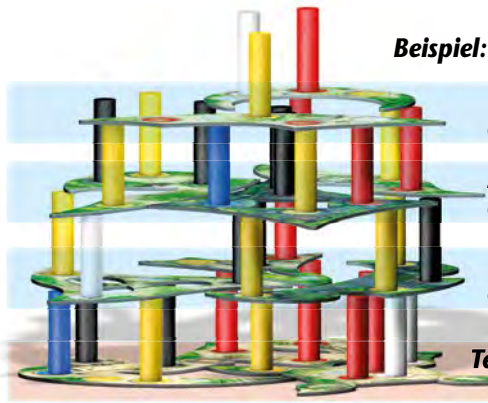
Hast du beim **misslungenen Versuch** die Bauplankarte zu erfüllen Säulen oder Tempelböden gesetzt oder versetzt, **bleiben diese stehen**. Mache nichts rückgängig. Sind Säulen umgefallen, stelle sie wieder am selben Platz auf.

Beispiel:

Bisher sollte euer Tempel drei Etagen hoch werden. Weil eine Bauplankarte nicht erfüllt werden konnte, wird diese an die Etagenkarten angelegt. Euer Tempel muss nun eine Etage höher werden.



Als Etage zählen nur Tempelböden, die auf Säulen stehen! Die drei Tempelböden der Tempelbasis zählen nicht als Etage! Etagen können aus mehreren Tempelböden bestehen.



EINEN NEUEN TEMPELBODEN AUFLEGEN

Immer wenn du den **letzten freien Sockel** eines Tempelbodens mit einer Säule bebaust, wird das Ausführen deiner Bauplankarte **sofort unterbrochen**. Du **musst** einen neuen Tempelboden setzen. Dies kann während **desselben** Spielzugs **mehrfach** vorkommen. Danach führst du die Bauplankarte weiter aus.

- ☉ Nimm den **obersten** Tempelboden aus dem **Steinbruch**.
- ☉ Schau dir die aktuelle **Bauplankarte** genau an:




Besitzt sie einen **orangebraunen Rand** (mit einem hellen und einem dunklen Gesicht), darfst du **frei wählen**, ob du die **helle oder dunkle Seite** des Tempelbodens **nach oben** drehst.



Besitzt die Bauplankarte einen **hellen Rand** (mit zwei hellen Gesichtern), musst du die **helle Seite** des Tempelbodens **nach oben** drehen.



Hat sie einen **dunklen Rand**, verwendest du die **dunkle Seite** des Tempelbodens.

- ☉ Baue nun den Tempelboden in den Tempel ein. Du kannst **auf Säulen** bauen oder die **Tempelbasis erweitern**.
 - Baust du auf Säulen, **solltest du** (zur Stabilität), **mindestens drei freie Säulen** bedecken. Du kannst die Säulen **frei wählen**, auf die du den Tempelboden baust.
 - Erweiterst du die Tempelbasis, muss der neue Tempelboden die (bisherige) Tempelbasis an **mindestens zwei Punkten**  berühren.

Achtung:

Auch wenn du die **Tempelbasis erweiterst, steigt** die Anzahl der Etagen, aus denen der Tempel bis zum Ende des Spiels bestehen muss, um **eine weitere Etage**. Um dies anzuzeigen, legst du am Ende deines Zuges deine **Bauplankarte** verdeckt an die Reihe der **Etagenkarten** an.



- ☉ Sind nach dem Bauen eines Tempelbodens noch **Säulen zu setzen**, darfst du diese auch auf neu gebaute Tempelböden setzen.

4. SÄULEN NACHZIEHEN

Wenn du fertig bist, ziehst du **so viele Säulen** aus dem Baumwollsäckchen, wie du eben gesetzt hast.

DER TEMPEL STÜRZT EIN

Stürzen **Tempelböden ein**, ist das Spiel **sofort zu Ende**. Das Spiel endet auch, falls **nur Säulen** umstürzen, die danach nicht wieder **an ihren alten Platz** zurückgestellt werden können.

SPIELEND

Das Spiel endet entweder mit dem **Einsturz des Tempels** (siehe oben), **oder**:

- 🌀 Wenn ein Spieler zum Ende des Spielzugs seine **Säulenzahl nicht mehr auffüllen kann**.
- 🌀 Wenn ihr euch mit der **letzten Bauplankarte** beschäftigt habt.
- 🌀 Wenn ihr den **letzten Tempelboden** verbaut habt (er muss nicht mehr mit Säulen gefüllt werden).

Achtung:

Das Spiel endet **nicht**, falls **keine der drei** genannten Bedingungen erfüllt ist – auch dann nicht, wenn die Höhe eures Tempels zwischenzeitlich die Anzahl ausliegender Etagenkarten übersteigt. Ihr habt also noch lange nicht gewonnen, wenn euer Tempel gerade mal „hoch genug“ ist, denn: zum tatsächlichen Spielende kann das ja ganz anders aussehen ...

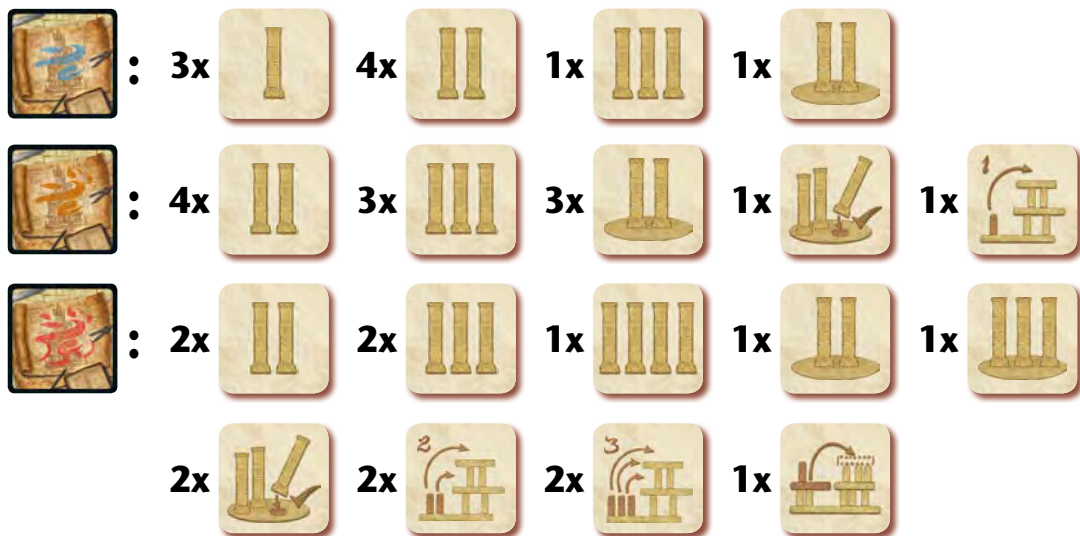
GEWONNEN ODER VERLOREN?

- 🌀 Ihr habt **gemeinsam gewonnen**, wenn euer Tempel **jetzt hoch genug** ist:
Die **Anzahl der Etagen** ist **gleich oder höher** als die **Zahl der ausliegenden Etagenkarten**.
- 🟡 Sind Tempelböden **eingestürzt**, aber der Tempel besteht **noch** aus der **erforderlichen** Zahl an Etagen, dann habt ihr klug und stabil gebaut. **In diesem Fall habt ihr auch gewonnen**.
- 🔴 Besitzt der Tempel zum Spielende **nicht die notwendige** Zahl an Etagen, **habt ihr verloren**.
Das gilt auch, wenn der Tempel nicht eingestürzt ist.



TIPPS VOR DEM ERSTEN SPIEL

- Vor der allerersten Runde von **MENARA** empfiehlt es sich, einfach einen Turm zu bauen, **ohne die Bauplankarten zu benutzen**. Behaltet nur die Regeln für das Abstellen der Säulen und das Bauen der Tempelböden im Auge. So gewinnt ihr ein **Gefühl für die Architektur des Tempels** von **MENARA**.
- Seht euch danach die **Bauplankarten** an, um einen Überblick zu bekommen, **welche Art von Aufgaben in welchem Stapel vorkommen**.



TIPPS & TRICKS

- **Sprecht** miteinander! **MENARA ist ein kooperatives Spiel**. Oft ist es nötig, weitsichtig über mehrere Züge hinaus zu planen. Nur gemeinsam könnt ihr klug genug handeln, um den alten Tempel in neuer Pracht wieder erstehen zu lassen.
- Legt die drei Tempelböden der **Tempelbasis möglichst breit aus** (dennoch müssen sich alle Böden an je zwei Stellen berühren).
- Behaltet stets die **freien Sockel** des gesamten Tempelturmes und deren Farben im Auge.
- Achtet ebenso auf die **Farben im Camp** sowie auf jene der anderen **Mitspieler**.
- Überlegt euch gut, ob ihr eine **leichte, mittlere** oder **schwere Bauplankarte** nehmt. Macht die Entscheidung auch davon abhängig, welche Aufgaben **bereits auf dem Ablagestapel liegen**.
- Versucht schon in einem **frühen Stadium des Spiels** möglichst **viele schwere Bauplankarten** zu erfüllen. Wenn der Turm sehr hoch ist, erweisen sich schwere Bauplankarten zuweilen als fatal.
- Seht euch bei jedem Zug immer gut an, **welche Säulen** den Tempelboden tragen, auf den ihr gerade neue Säulen setzen möchtet. Können sie das *Gewicht der neuen Säulen* tragen? Achtet auch beim Einbau eines **neuen Tempelbodens** darauf, **wo dessen Säulensockel** im Verhältnis zu den Säulen liegen, auf denen der Tempelboden gebaut werden soll.
- Seid ihr schon geübte **MENARA-Spieler**, dann könnt ihr versuchen, immer höhere Tempeltürme zu bauen. Schafft ihr die zehnte Etage?

ÜBERSICHT:

Wann wird eine Bauplankarte zur Etagenkarte und somit an die Etagenreihe angelegt?

- Wenn die Aufgabe einer Bauplankarte nicht oder nur teilweise erfüllt wird.
- Wenn ein Tempelboden an der Tempelbasis angebaut wird.

Wann werden Säulen mit dem Camp getauscht?

- Unmittelbar bevor die Bauplankarte gezogen wird (mit eigenen Säulen).
- Mit dem Baumwollsäckchen wenn die Bauplankarte nicht erfüllt wird.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL



1

Markus tauscht mit dem Camp zwei gelbe Säulen in eine rote und eine blaue um. Danach zieht er die Aufgabe drei Säulen zu verbauen.



2

Markus entscheidet sich, eine rote, gelbe und blaue Säule zu setzen. Es gelingt. Er zieht zwei Säulen nach und beendet seinen Zug.



3

Melanie tauscht auf Rat ihrer Mitspieler keine Säulen mit dem Camp. Sie zieht eine rote Bauplankarte, die verlangt, drei Säulen auf denselben Tempelboden setzen. Leider kann sie das nicht. Deshalb muss sie die Karte verdeckt zur Reihe der Etagenkarten legen. Dann tauscht sie die Säulen des Camps mit dem Baumwollsäckchen. Der Tempel muss nun nicht mehr 4 sondern 5 Etagen hoch werden.



4

Miriam hat Glück. Nachdem auch sie auf den Tausch mit dem Camp verzichtet hat, zieht sie eine blaue Karte, mit der sie nur zwei Säulen setzen muss. Sie setzt zunächst die gelbe Säule auf den obersten Tempelboden, der nun voll ist. Deshalb zieht sie einen neuen Tempelboden vom Steinbruch und baut ihn ein. Die Bauplankarte gibt an, die dunkle Seite nach oben zu drehen.



5

Miriams setzt die zweite Säule auf den frisch gebauten Tempelboden der neuen Etage. Nachdem sie zwei Säulen aus dem Baumwollsäckchen nachgezogen hat, endet ihr Zug.



6

Michael tauscht mit dem Camp. Er zieht die Aufgabe, zwei Säulen auf denselben Tempelboden zu setzen. Es gelingt ihm und er füllt die oberste Etage. Mit dem Einbau eines neuen Tempelbodens ist der Turm im Moment bei fünf Etagen. So könnten die Spieler das Spiel gewinnen, falls bis zum Spielende die Zahl der Etagenkarten nicht wieder jene der Etagen des Tempels übertrifft.

Autor: Oliver Richtberg
Illustration: Sébastien Caiveau
Satz & Layout: Oliver Richtberg
Art.Nr.: 60 110 5101

Mit Dank an:
Miriam Paustian
Markus Müller

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com





by **Oliver Richtberg**

**A cooperative temple-building game for
1-4 prospective builders, 8 years and up**

Deep inside the green hell of MENARA, you discover wondrously shaped fragments of an ancient structure. This makes your explorer's heart beat faster. Many thousands of years ago, there must have been a temple at this place. What might it have looked like? Would it be possible to reconstruct it? To accomplish this, you have to work together.

Strange glyphs decorate the remains of the ancient masonry and mysterious construction plans of the temple tower have turned up. It is as if a primitive curse is upon this place. For any mistake you make, the old construction plans require the building of an additional level. So you will need to aim high in order to achieve your goal!

Mind your fingers and don't tremble with reverence. That way, you'll grow with your tasks and bring the ancient temple of MENARA to new life.

("menara" is Malaysian for temple tower)

OBJECT OF THE GAME

Reconstruct the temple together. To do so, you try to fulfill the instructions on each individual construction plan card whenever possible. Use the columns and temple floors wisely and place them very skillfully. It is important that you consider the consequences of your own game turns. Only then can your fellow players also be instrumental in the success of the building project! Mishaps, imprudence, and unfavorable construction plans always have the same dire consequence: You have to build your temple higher ... and higher ... and maybe higher than you would like to.

GAME MATERIALS

76 columns



30 yellow columns



12 black columns



20 red columns



8 white columns



6 blue columns

1 cloth bag



1 camp

35 construction plan cards:

14 red glyphs

12 yellow glyphs

9 blue glyphs



5 level cards
(backs and fronts without a glyph)

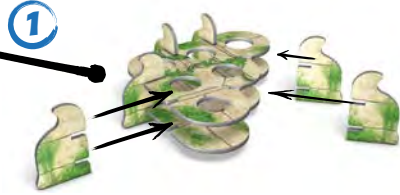


18 temple floors

(with a **light** and a **dark** side, each with three to six colored column bases)

SET-UP

1 Before the first game, punch out all parts from the die-cut sheets and put the **camp** together.




2 Put the **columns** into the cloth bag, then randomly draw out six columns and place them in the **camp**.



3 Pile the **18 temple floors** on top of one another in random order to form a **quarry**.



4 Take the **3 top temple floors** and put them in the middle of the table so that they **touch each other** (but don't overlap) at two points .






These three temple floors form the **temple base**. You may choose freely whether to place the **light** or the **dark** side of a temple floor facing up.




5 Next to that, lay out the **level cards** in a row. **The number of level cards you lay out determines how many levels the temple must have at the end of the game. The temple base does not count as a level.**

















6 The number of level cards you lay out determines the degree of difficulty of that particular game of **MENARA**:

-  For an **easy** game, start with **3** level cards.
-  For a **medium** game, start with **4** level cards.
-  For a **difficult** game, start with all **5** level cards.

7 Sort the **construction plan cards**. Shuffle each **glyph color** separately. Form three separate (draw) piles.



8 Now each player randomly draws a certain number of columns out of the bag and places them in front of him. The number of columns depends on the number of players () and on the degree of difficulty at which you choose to play **MENARA**:

Columns	1 	2 	3 	4 
easy	8 	7 	6 	5 
medium	7 	6 	5 	4 
difficult	6 	5 	4 	4 

COURSE OF THE GAME

The player who last entered the top floor of a building begins. After that, play proceeds in turn. On **your** turn, you carry out the following steps in this order:



1. You **may exchange columns** with the **camp**.
2. You **reveal a construction plan card**.
3. You **build** as specified by the revealed **construction plan card**.
4. You **replenish** your columns to their full number



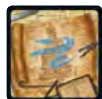
*Discuss the next steps with your fellow players.
Build with foresight. Only together can you be strong.*

1. EXCHANGE COLUMNS WITH THE CAMP

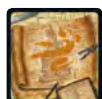
You may take **as many columns** from the camp **as you like**. In exchange, put **the same number** of **your** columns back into the camp.

2. REVEAL A CONSTRUCTION PLAN CARD

You may choose freely from which of the three piles of construction plan cards you draw a card.



The pile with **blue glyphs** contains mostly **easy**-to-solve construction plan cards.



The pile with **yellow glyphs** consists of construction plan cards of **medium difficulty**.



The construction plan cards with **red glyphs** are mainly **difficult**.

Reveal the top card of the pile you have chosen. Consider that the construction plan cards—from the **blue** to the **yellow** and then to the **red glyphs**—increase in difficulty and that you **might not be able to solve them yet**, especially at the beginning of the game. Therefore, choose the pile carefully.

3. BUILD

Always put the **columns** on **color-matching bases**. There are five types of construction plan cards:



Place **one, two, three, or four** columns on matching bases of **any** temple floors in the tower.



Move columns. Take **one, two or three** columns **out of** the tower, move them to any **higher** level and place them on matching empty bases there. You may move freestanding or overbuilt columns. A **column already moved** may **not** be moved again **on the same turn**.



Place **as many** columns on a **single** temple floor as necessary to occupy all bases on this floor. This construction plan card always triggers the placement of a new **temple floor** (see p. 13).

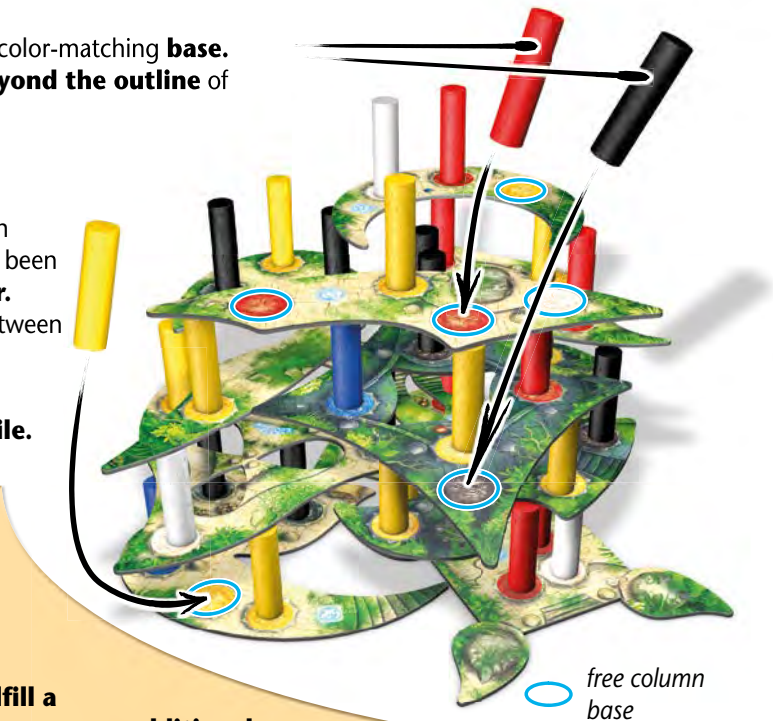


Choose **one** temple floor of the tower. Place **two or three** columns on matching bases here.



Move a (built-in) temple floor **one or more levels** (up or down). If the temple floor already has columns on it, you have to move these along with that floor. If, in doing so, the columns fall over, you have **not** fulfilled the construction plan card.

- Each column is placed on a color-matching **base**. It should **not protrude beyond the outline** of this base.
- Columns can also be placed **simultaneously**.
- You may also place columns on empty bases that have already been **overbuilt by a temple floor**. Shove the column carefully between the temple floors.
- Fulfilled construction plan cards** are put on a **discard pile**.



YOU CAN'T FULFILL THE CONSTRUCTION PLAN CARD?

If you cannot completely fulfill a construction plan card, it becomes an additional level card. Add it face down to the row of level cards.

This increases the number of levels that the temple has to consist of at the end of the game by one more level.

This also applies if you try to place a column and realize that you **can't** without causing the tower to collapse. (Put this column back into your supply.)

Every time you add a **construction plan card** to the row of **level cards**, you **may exchange the entire camp**. First draw six new columns; then throw the previous columns back into the cloth bag.

This ends your turn.

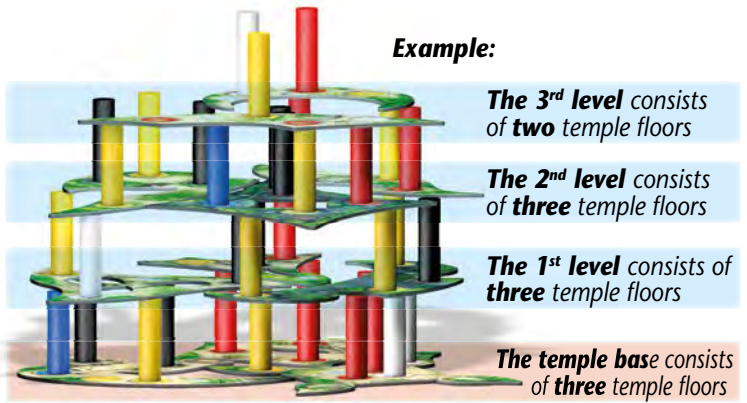
If you have placed or moved columns or temple floors during your failed attempt at fulfilling the construction plan card, **these stay in place**. Don't undo anything. If any columns have fallen over, set them up again in the same place.

Example:

Up to now, your temple was supposed to eventually be three levels high. But since one of the construction plan cards could not be fulfilled, this card is added to the row of level cards. Your temple now has to be built one level higher.



Only temple floors that are sitting on columns are considered levels! The three temple floors of the temple base don't count as a level! One level can consist of several temple floors.



Example:

The 3rd level consists of **two** temple floors

The 2nd level consists of **three** temple floors

The 1st level consists of **three** temple floors

The temple base consists of **three** temple floors

PLACE A NEW TEMPLE FLOOR

Every time you place a column on the **last free base** of a temple floor, you **immediately interrupt** the execution of your construction plan card. You **must** place a new temple floor. This can happen **several times** during **the same** game turn. After that, you resume the execution of your construction plan card.

- Take the **top** temple floor from the **quarry**.
- Have a close look at the current **construction plan card**:



If it has an **orange-brown rim** (with a light and a dark face), you may **choose freely** whether the **light or the dark side** of the temple floor is to be facing up.



If the construction plan card has a **light rim** (with two light faces), you have to turn the **light side** of the temple floor **face up**.

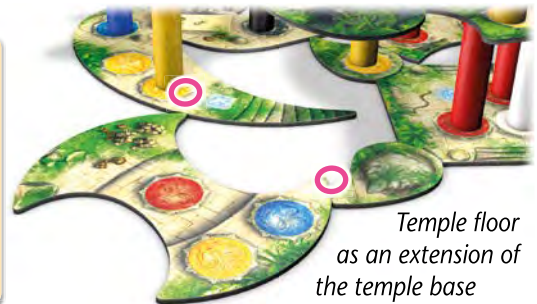


If it has a **dark rim**, use the **dark side** of the temple floor.

- Now add the temple floor to the temple. You can build it **on columns** or **extend the temple base**.
 - If you build it on columns, you **should** cover **at least three free columns** (for stability). You can **freely choose** the columns on which you place the temple floor.
 - If you extend the temple base, the new temple floor has to touch the (previous) temple base **at two points at least** ○.

Attention:

Even if you **extend the temple base**, the number of levels that the temple has to consist of at the end of the game **increases by one more level**. To indicate this, add your **construction plan card** face down to the row of **level cards** at the end of your turn.



Temple floor as an extension of the temple base

- If you still have to **place columns** after building a temple floor, you may place these also on newly built temple floors.

4. REPLENISH COLUMNS

At the end of your turn, draw **as many columns** out of the cloth bag as you just placed.

THE TEMPLE COLLAPSES

If any **temple floors** collapse, the game **ends immediately**. The game ends also if any columns fall over and then can't be put back **on their previous place**.

END OF THE GAME

The game ends either if the **temple collapses** (see above) **or**:

- 🌀 if a player can **no longer replenish his columns to their full number** at the end of his game turn.
- 🌀 if you have made use of the **last construction plan card**.
- 🌀 if you have placed the **last temple floor** (it doesn't have to be filled with columns any more).

Attention:

The game **does not** end unless **one of the three** above-mentioned conditions has been fulfilled—even if the height of your temple exceeds the number of laid-out level cards. That means you haven't won yet even if your temple is high enough at the moment, since this might be quite different by the actual end of the game...

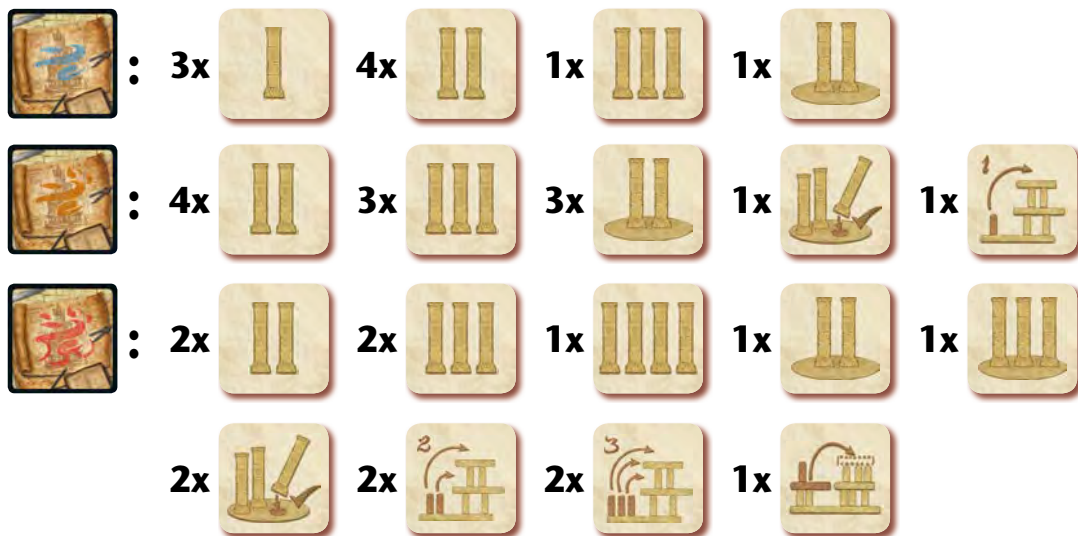
HAVE YOU WON OR LOST?

- 🌀 You **win together** if your temple **now** is **high enough**:
In other words, the **number of levels** is **equal to or higher than** the **number of the laid-out level cards**.
- 🟡 If some temple floors have **collapsed**, but the temple **still** consists of the number of levels **required**, you have built wisely and stably. **In this case, you win as well**.
- 🔴 If the temple does **not** have **the number of levels required** at the end of the game, **you lose**.
This even applies if the temple has not collapsed.



TIPS FOR THE FIRST GAME

- Before the very first game of **MENARA**, it is advisable simply to build a tower **without using the construction plan cards**. Just observe the rules for placing the columns and building the temple floors. This way, you get a **feel for the architecture of the temple** of **MENARA**.
- After that, look at the **construction plan cards** in order to get an idea of **what kinds of tasks exist in which pile**.



TIPS & TRICKS

- Talk** to each other! **MENARA is a cooperative game**. Often, it is necessary to plan several turns ahead. Only together can you act wisely enough to resurrect the ancient temple in new splendor.
- Lay out the three temple floors of the temple base **as broadly as possible** (nevertheless, all floors need to touch at two points).
- Always keep an eye on the **free bases** of the entire temple tower and on their colors.
- Also pay attention to the **colors in the camp** as well as those of the **other players**.
- Consider carefully whether you take an **easy, medium** or **difficult construction plan card**. Your decision should also depend on what tasks have already been **put on the discard pile**.
- Try to fulfill **as many difficult construction plan cards** as possible at an **early stage of the game**. When the tower is very high, difficult construction plan cards sometimes turn out to be disastrous.
- Check carefully on each turn **which columns** support the temple floor on which you want to place new columns. Will they be able to carry the *weight of the new columns*? And when you build in a **new temple floor**, check **where its column bases are** in relation to the columns on which you are going to place the temple floor.
- If you are already experienced **MENARA** players, you can try to build higher and higher temple towers. Can you manage to build the tenth level?

OVERVIEW:

When is a construction plan card added to a level card and thus to the row of level cards?

- When the task of a construction plan card is not or only partially fulfilled.
- When a temple floor is added to the temple base.

When are columns exchanged with the camp?

- Directly before the construction plan card is drawn (in exchange for the same number of your own columns).
- Out of the cloth bag when the construction plan card has not been fulfilled.

A DETAILED EXAMPLE



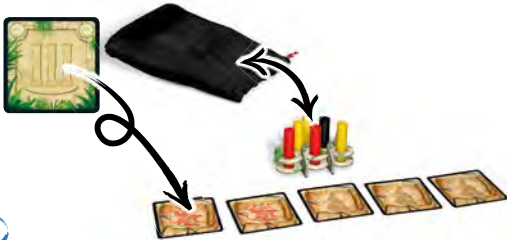
1

Marty exchanges two yellow columns with a red and a blue one from the camp. After that, he draws the task of placing three columns.



2

Marty decides to place a red, a yellow, and a blue column. He is successful. Then he draws two new columns and ends his turn.



3

On the advice of her fellow players, Melanie does not exchange any columns with the camp. She draws a red construction plan card that requires the placement of three columns on the same temple floor. Unfortunately, she can't do this. Consequently, she has to add the card face down to the row of level cards. Then she draws six new columns from the cloth bag in exchange for the columns of the camp. Now the temple has to be 5 levels high instead of 4.



4

Miriam is lucky. After also forgoing an exchange with the camp, she draws a blue card that requires the placement of only two columns. First she places the yellow column on the top temple floor, which completes this floor. Therefore, she takes a new temple floor from the quarry and builds it in. The construction plan card indicates the dark side should be facing up.



5

Miriam places the second column on the newly built temple floor on the new level. After she has drawn two new columns out of the cloth bag, her turn ends.



6

Michael exchanges columns with the camp. He draws the task to place two columns on the same temple floor. He succeeds and, with this, fills the top level. With the placement of a new temple floor, the tower now contains five levels. Consequently, the players have a chance to win the game, provided that the number of level cards won't exceed the number of temple levels at the end of the game.

Author: Oliver Richtberg

Illustrations: Sébastien Caiveau

Layout: Oliver Richtberg

Art.Nr.: 60 110 5101

With thanks to:

Miriam Paustian

Markus Müller

English translation:

Sybillie & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

© 2018 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

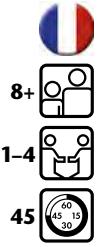
www.zoch-verlag.com





de **Oliver Richtberg**

**Un jeu de construction coopératif
pour 1 à 4 architectes clairvoyants à partir de 8 ans**



Au fin fond de l'enfer vert de MENARA, vous découvrez les fragments insolites d'un ancien édifice. Les battements de vos cœurs d'explorateurs s'accélèrent. Ici, il y a des milliers d'années, devait se dresser un temple. À quoi pouvait-il ressembler ? Serait-il possible de le reconstruire ? Tous ensemble, vous vous mettez au travail.

D'étranges signes sont gravés sur les ruines des antiques murailles et de mystérieux plans du temple sont mis à jour. Une ancienne malédiction semble peser sur ce site. À chaque mauvais choix, les vieux plans de construction vous obligent à ériger un étage supplémentaire. Encore faudra-t-il que vous puissiez monter assez haut pour atteindre votre but... !

Faites preuve de dextérité et ne tremblez pas. Ce n'est qu'ainsi que vous pourrez relever ces défis et redonner vie à l'ancien temple de MENARA.

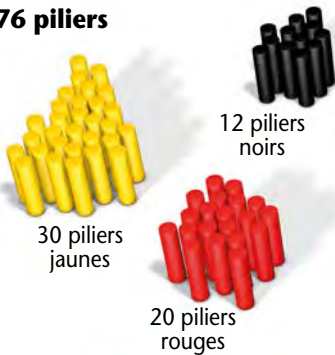
(Menara = temple à étages en malaysien)

BUT DU JEU

Ensemble, reconstruisez le temple. Pour cela, il vous faudra suivre au plus près les indications de chaque plan sur les cartes. À vous d'utiliser astucieusement les piliers et les plates-formes et de les empiler avec beaucoup de dextérité. L'important est d'anticiper les conséquences de votre coup. C'est la seule manière d'aider vos partenaires à contribuer efficacement à la réussite de votre projet : votre temple doit s'élever sans cesse plus haut... parfois même au-delà de ce que vous souhaiteriez.

CONTENU

76 piliers



1 sac en coton



1 camp

35 plans (cartes) :



14 signes rouges

12 signes jaunes

9 signes bleus



5 cartes Étage
(recto et verso sans signe)

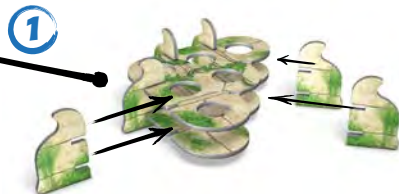


18 plates-formes

(avec une face **claire** et une face **foncée**,
et de 3 à 6 socles de couleur où poser les piliers)

MISE EN PLACE

1 Avant la première partie, détachez toutes les pièces des planches prédécoupées et assemblez le **camp**.



2 Remplissez le sac avec tous les **pilliers**, puis tirez-en 6 au hasard et placez-les dans le **camp**.



3 Empilez les **18 plates-formes** aléatoirement pour former la carrière.






4 Piochez les **3 premières plates-formes** et disposez-les au milieu de la table de manière à ce que **chacune** d'elles ait **1 point de contact**  avec les deux autres (sans se chevaucher). Ces trois plates-formes constituent la **base du temple**. Vous êtes libres de retourner chacune d'elles du côté **clair** ou **foncé**.



5 Alignez les **cartes Étage** à côté. Leur nombre vous indique combien d'étages au minimum devra comporter votre temple à la fin de la partie. La base ne compte pas comme un étage.



Le nombre de cartes Étage au départ définit le niveau de difficulté choisi pour jouer à **MENARA** :

-  Pour une partie **facile**, commencez avec **3** cartes Étage.
-  Pour une partie **intermédiaire**, commencez avec **4** cartes Étage.
-  Pour une partie **difficile**, commencez avec **5** cartes Étage.

Triez les cartes **Plan** selon la **couleur du signe au dos**. Mélangez chaque **paquet** séparément et formez 3 piles.



Chaque joueur tire ensuite au hasard un certain nombre de pilliers du sac et les pose devant lui. Leur nombre dépend du nombre de joueurs (👤) et du niveau de difficulté choisi pour la partie de **MENARA** :

Pilliers	1 👤	2 👤	3 👤	4 👤
facile	8	7	6	5
intermédiaire	7	6	5	4
difficile	6	5	4	4

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à s'être rendu au dernier étage d'un bâtiment commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. À son tour de jeu, le joueur suit ces étapes dans l'ordre :



1. Il **peut échanger des piliers** avec le **camp** ;
2. Il **retourne un plan** ;
3. Il **construit** en suivant les indications du **plan** retourné ;
4. Il **complète** ses piliers pour en avoir de nouveau le même nombre.



Concertez-vous quant aux coups suivants. Construisez en anticipant. Seule l'union fait la force.

1. ÉCHANGER DES PILIERS AVEC LE CAMP

Un joueur peut prendre **autant de piliers** du camp **qu'il le souhaite**. Il les échange alors avec **le même nombre** de piliers devant lui.

2. RETOURNER UN PLAN

Un joueur peut piocher un plan de l'une des trois piles au choix.



La pile aux **signes bleus** contient la plupart du temps des plans **faciles**.



La pile aux **signes jaunes** contient des plans **intermédiaires**.



La pile aux **signes rouges** contient des plans **difficiles**.

Le joueur retourne la première carte de la pile choisie. Ne pas oublier que le niveau de difficulté des plans augmente dans l'ordre suivant : **bleu, jaune, rouge**, et que certains sont peut être **encore irréalisables** en début de partie. Il faut donc choisir sa pile judicieusement.

3. CONSTRUIRE

Un **pilier** se place toujours sur un **socle de la couleur correspondante**. Il existe 5 types de plans :



Placez **1, 2, 3** ou **4** piliers sur les socles correspondants de **n'importe quelle** plate-forme du temple.



Choisissez **1** plate-forme du temple et placez-y **2** ou **3** piliers sur le socle correspondant.



Déplacez des piliers. **Retirez 1, 2** ou **3** piliers du temple et déplacez-les à n'importe quel étage **supérieur** sur un socle libre correspondant. Vous pouvez déplacer aussi bien des piliers libres que des piliers supportant une plate-forme. **Un même pilier** ne peut être déplacé **qu'une seule fois par tour de jeu**.

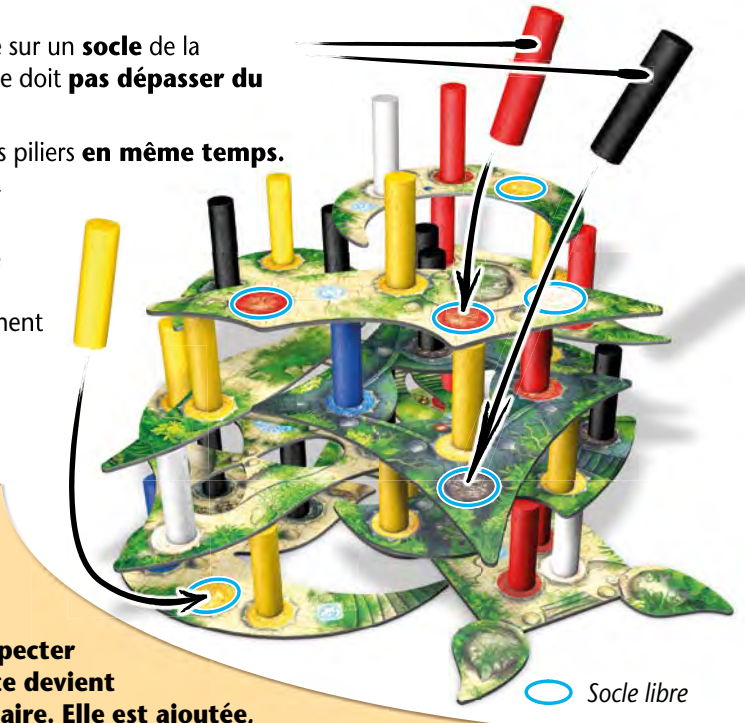


Complétez entièrement **1** plate-forme en plaçant un pilier sur **chaque** socle libre de celle-ci. Cette carte déclenche toujours la construction d'une nouvelle **plate-forme** (voir page 21).



Déplacez une plate-forme (construite) **d'un ou plusieurs étages** (supérieurs ou inférieurs). Si elle supporte déjà des piliers, vous devez les porter en même temps. Si vous les faites tomber, votre plan n'est **pas** réalisé.

- Chaque pilier doit être placé sur un **socle** de la couleur correspondante. Il ne doit **pas dépasser du bord** du socle.
- Il est permis de placer plusieurs piliers **en même temps**.
- Il est permis de placer un pilier sur un socle libre, même si **une plate-forme a déjà été construite juste au-dessus**. Le pilier est alors glissé doucement entre les plates-formes.
- Les **plans réalisés** sont **défaussés** sur une pile.



LE PLAN N'EST PAS RÉALISABLE ?

Si un joueur ne peut pas respecter entièrement un plan, la carte devient une carte Étape supplémentaire. Elle est ajoutée, face cachée, à la rangée de cartes Étape.

Ceci augmente le nombre d'étages que doit atteindre le temple avant la fin de la partie d'un niveau supplémentaire.

C'est également le cas si le joueur se rend compte en mettant un pilier qu'il n'y **arrivera pas** sans provoquer l'effondrement du temple. (Il remet alors ce pilier devant lui.)

À chaque fois qu'un joueur ajoute un plan à la rangée de **cartes Étape**, il **a le droit d'échanger l'ensemble des piliers du camp**. Il commence par tirer 6 nouveaux piliers, puis remet les 6 anciens dans le sac.

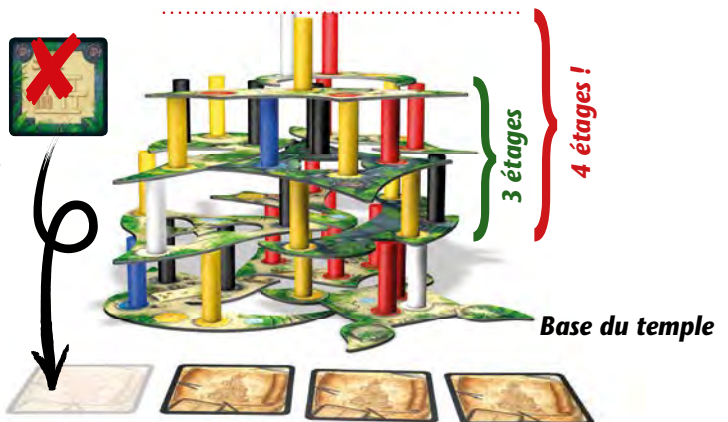
Son tour de jeu est ensuite terminé.

Si, au cours de sa **tentative infructueuse** dans la réalisation du plan, le joueur a placé ou déplacé des piliers ou des plates-formes, **ceux-ci restent en place**. Il ne revient pas en arrière. Si des piliers sont tombés, ils sont remis à la même place.

Exemple :

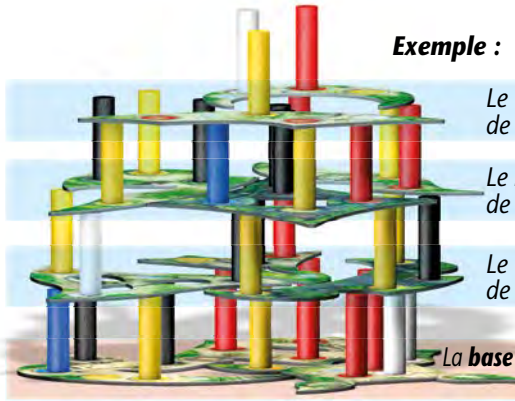
Jusqu'ici votre temple devait atteindre 3 étages. Le plan sur la carte n'ayant pas été réalisé, celle-ci est ajoutée à la rangée de cartes Étape. Votre temple doit désormais atteindre un étage supplémentaire.

Plan non réalisé ...



... devient une nouvelle carte Étape Jusqu'ici 3 étages

Seules les plates-formes posées sur des piliers constituent un étage ! Les trois plates-formes de la base du temple ne comptent pas ! Un étage peut être composé de plusieurs plates-formes.



Exemple :

Le **3^e étage** est composé de **2** plates-formes.

Le **2^e étage** est composé de **3** plates-formes.

Le **1^{er} étage** est composé de **3** plates-formes.

La **base du temple** est composée de **3** plates-formes.

POSER UNE NOUVELLE PLATE-FORME

À chaque fois qu'un joueur pose un pilier sur le **dernier socle libre** d'une plate-forme, la réalisation du plan est **immédiatement interrompue**. Le joueur **doit** poser une nouvelle plate-forme. Ceci peut se produire **plusieurs fois** au cours du **même** tour de jeu. Puis le joueur poursuit son plan.

- Le joueur pioche la **première** plate-forme de la **carrière**.
- Il regarde alors son **plan** actuel :




S'il possède un **contour brun orangé** (avec un visage clair et un visage foncé), le joueur peut **choisir** s'il retourne la plate-forme sur la **face claire ou foncée**.



Si le plan possède un **contour clair** (avec deux visages clairs), le joueur **doit** retourner la plate-forme **face claire sur le dessus**.



Si le plan possède un **contour foncé**, le joueur **doit** retourner la plate-forme **face foncée sur le dessus**.

- Le joueur construit alors la plate-forme. Il peut la poser **sur des piliers** ou **élargir la base du temple**.
 - S'il la place sur des piliers, il **est préférable** (par souci de stabilité) de recouvrir **au moins 3 piliers libres**. Il peut **choisir** les piliers sur lesquels il la pose.
 - S'il élargit la base du temple, la nouvelle plate-forme doit avoir **au moins 2 points de contact**  avec la base du temple précédente.

Attention :

Lorsque vous **élargissez la base du temple**, le nombre d'étages qu'il doit comporter d'ici la fin de la partie **augmente également d'1 niveau**. Pour l'indiquer, à la fin de son tour, le joueur ajoute son **plan**, face cachée, à la rangée de **cartes Étage**.



plate-forme élargissant la base

- S'il reste des **piliers à construire** après la pose d'une plate-forme, le joueur peut parfaitement les placer sur la nouvelle plate-forme.

4. TIRER DE NOUVEAUX PILIERS

Quand le joueur a terminé, il tire **autant de piliers** du sac que le nombre de piliers qu'il a posés.

LE TEMPLE S'EFFONDRE

Si des **plates-formes** s'effondrent, la partie est **immédiatement terminée**. Le jeu s'arrête également si **uniquement des piliers** tombent mais ne peuvent plus être remis **à leur place**.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin soit avec **l'effondrement du temple** (voir ci-dessus), **soit** :

- 🌀 Si un joueur ne peut **plus tirer assez de piliers pour compléter sa réserve** ;
- 🌀 Si vous êtes venus à bout du **dernier plan** ;
- 🌀 Si vous avez construit la **dernière plate-forme** (il n'est pas nécessaire de continuer à placer des piliers).

Attention :

La partie ne s'arrête **pas** si **aucune des trois** conditions énumérées ci-dessus n'est réalisée, même si, entre temps, votre temple a dépassé la hauteur imposée par les cartes **Étage alignées**. Vous n'avez donc pas encore gagné si votre temple a atteint une hauteur suffisante : la réelle fin de la partie pourrait s'avérer bien différente...

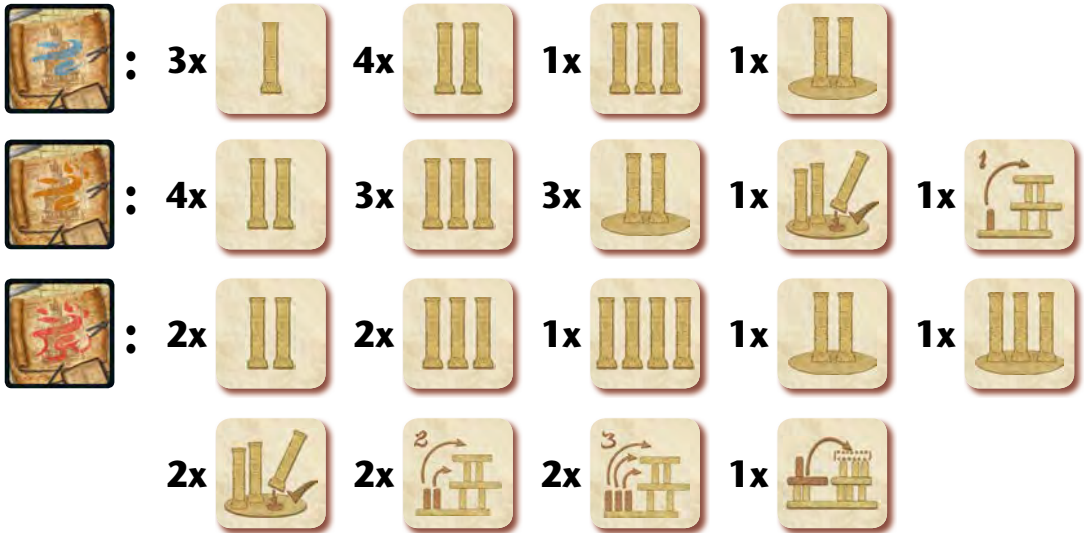
GAGNÉ OU PERDU ?

- 🌀 Vous **gagnez tous ensemble** si votre temple est **suffisamment haut** : le **nombre d'étages** est **supérieur ou égal** au **nombre de cartes Étage alignées**.
- 🟡 Si des plates-formes se sont **effondrées** mais que le nombre d'étages est **encore suffisant**, c'est que vous avez construit habilement, sur des bases solides. **Dans ce cas, vous avez également gagné.**
- 🔴 Si le temple ne possède **pas le nombre d'étages nécessaires, vous avez perdu**. Même si le temple ne s'est pas effondré.



CONSEILS AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

- Avant la toute première partie de **MENARA**, il est conseillé de bâtir un simple temple, **sans utiliser les plans**. Occupez-vous uniquement des règles concernant la pose des piliers et des plates-formes. Vous vous **imprégnerez** ainsi de **l'architecture du temple de MENARA**.
- Observez ensuite les plans pour avoir un aperçu des **défis qui vous attendent et dans quel paquet ils se cachent**.



CONSEILS ET ASTUCES

- Échangez** entre vous ! **MENARA est un jeu coopératif**. Il est souvent nécessaire d'anticiper plusieurs coups à l'avance. Ce n'est qu'ensemble que vous agirez astucieusement pour rendre à l'ancien temple son éclat d'autrefois.
- Écartez au maximum la base du temple** (tout en laissant tout de même 2 points de contact entre chaque plate-forme et les autres).
- Surveillez toujours les **socles libres** du temple et leur couleur.
- Gardez également un œil sur les **couleurs dans le camp**, ainsi que sur la réserve des **autres joueurs**.
- Réfléchissez bien si vous piochez un plan **facile, intermédiaire** ou **difficile**. Faites votre choix en fonction des **plans déjà défaussés**.
- Assez tôt dans la partie**, essayez de réaliser le **maximum de plans difficiles**. Quand le temple sera très haut, les cartes difficiles se révéleront parfois fatales.
- À chaque coup, regardez bien **quels piliers** supportent la plate-forme sur laquelle vous souhaitez justement placer de nouveaux piliers. Supporteront-ils le poids des nouveaux piliers ? De même, lors de la pose d'une **nouvelle plate-forme**, faites également attention à l'endroit où se trouveront **ses socles** par rapport aux piliers qui doivent la soutenir.
- Si vous êtes déjà des joueurs confirmés de **MENARA**, vous pouvez tenter de construire un temple de plus en plus haut. Atteindrez-vous le 10^e étage ?

AIDE-MÉMOIRE :

Quand un plan devient-il une carte Étage et est-il ajouté à la rangée de cartes Étage ?

- Lorsqu'un plan n'est pas ou n'est que partiellement réalisé.
- Lorsqu'une plate-forme est ajoutée à la base du temple.

Quand des piliers sont-ils échangés avec le camp ?

- Juste avant de piocher le plan (avec ses propres piliers).
- Avec les piliers du sac quand le plan n'est pas réalisé.

EXEMPLE DÉTAILLÉ



1

Marc échange 2 piliers jaunes avec le camp contre 1 rouge et 1 bleu. Il pioche ensuite le plan lui indiquant de placer trois piliers.



2

Marc choisit de placer un pilier rouge, un jaune et un bleu. Il y parvient. Il tire trois piliers et a terminé son tour.



3

Sur les conseils de ses partenaires, Mélanie n'échange aucun pilier avec le camp. Elle pioche un plan rouge qui lui demande de placer trois piliers sur la même plate-forme. Malheureusement, elle ne peut pas. Elle doit donc ajouter sa carte, face cachée, à la rangée de cartes Étage. Elle échange ensuite les piliers du camp avec le sac. Le temple doit désormais atteindre non plus 4 mais 5 étages.



4

Myriam a de la chance. Après avoir renoncé, elle aussi, à échanger des piliers avec le camp, elle pioche une carte bleue d'après laquelle elle ne doit placer que deux piliers. Elle commence par placer le pilier jaune sur la plate-forme supérieure du temple, qui est désormais pleine. Elle pioche donc une nouvelle plate-forme de la carrière et la construit. Son plan lui indique de la retourner face sombre vers le haut.



5

Myriam place le second pilier sur la plate-forme qu'elle vient de construire au nouvel étage. Après avoir tiré deux piliers du sac, son tour est terminé.



6

Michel échange avec le camp. Il pioche le plan lui indiquant de placer deux piliers sur la même plate-forme. Il y parvient et complète ainsi l'étage supérieur. Avec la construction d'une nouvelle plate-forme, le temple a pour l'instant atteint 5 étages. Les joueurs pourraient gagner si, d'ici la fin de la partie, le nombre de cartes Étage ne dépasse pas le nombre d'étages du temple.

Auteur : Oliver Richtberg
Illustrations : Sébastien Caiveau
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

Remerciements à :
Miriam Paustian
Markus Müller

Art.Nr.: 60 110 5101

© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com



MENARA

di Oliver Richtberg

**Un gioco di costruzione cooperativo
per 1-4 ingegnosi architetti di templi, da 8 anni**



Nelle profondità verdeggianti di MENARA avete scoperto spettacolari rovine di un'arcaica costruzione minuziosamente adornata. Il fascino dell'antichità fa battere i vostri cuori all'impazzata! Migliaia di anni fa deve esserci stato un tempio in questo luogo. Che aspetto avrà avuto? Sarà possibile ricostruirlo? Insieme vi mettete all'opera.

Straordinari glifi decorano i relitti dell'antica rovina e sono addirittura comparsi misteriosi piani del tempio. Si direbbe che un'antica maledizione gravi su questo luogo. Per ogni vostra spensieratezza durante i lavori di ricostruzione, l'antico tempio si vendicherà, costringendovi ad aggiungere un nuovo piano. Dovrete quindi raggiungere grandi altitudini per arrivare alla vostra meta!

Non lasciatevi sopraffare da timori reverenziali e mantenete una mano ferma! Solo così riuscirete a progredire e a dare nuova vita all'antico tempio di MENARA.

OBIETTIVO (menara: torre del tempio in lingua malese)

L'obiettivo del gioco è di ricostruire insieme il tempio. Dovrete cercare di rispettare le indicazioni raffigurate sulle carte di progetti di costruzione. Le colonne e le basi dei templi andranno impiegate con astuzia e destrezza. È importante tenere a mente le conseguenze delle vostre azioni. Solo in questo modo i vostri compagni di gioco riusciranno a contribuire ai successi dei vostri progetti edilizi. Ogni colpo di sfortuna, spavalderia e ogni cattivo progetto di costruzione avrà la stessa fatale conseguenza: il vostro tempio dovrà diventare più alto ... più alto ancora ... e possibilmente più alto di quanto riusciate ad immaginare!

MATERIALE

76 colonne



30 colonne gialle



20 colonne rosse



12 colonne nere



8 colonne bianche



6 colonne blu

1 sacchetto in cotone



1 accampamento



35 carte di costruzione:

14 glifi rossi

12 glifi gialli

9 glifi blu



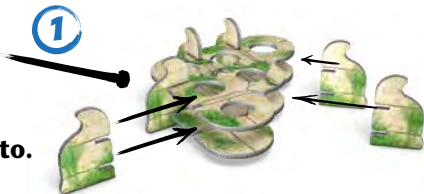
5 carte di piani
(parte anteriore e posteriore senza glifi)

18 basi (per templi)

(con un lato **chiaro** e uno **scuro**, raffiguranti da tre a sei piedistalli colorati per le colonne)

PREPARAZIONE

1 Prima di cominciare a giocare dovrete staccare i pezzi dal loro supporto e costruire l'**accampamento**.



2 Riempite il sacchetto di cotone con tutte le **colonne**, pescatene sei a caso e disponetele nell'**accampamento**.



3 Sistemate le **18 basi per templi** una sopra l'altra in ordine casuale. Questa sarà la vostra **cava**.



4 Prendete le prime **3 basi per templi** e collocatele al centro del tavolo in modo tale che si tocchino **a vicenda** in due punti (non devono sovrapporsi). Questi formeranno il **piano terra del vostro tempio**.



Potete scegliere liberamente se posare le basi con la faccia **chiara** o con quella **scura** verso l'alto.

5 A fianco vanno sistemate le **carte di piani**. Il numero di carte di piani vi indica quanti piani dovrà raggiungere al minimo il vostro tempio alla fine del gioco. Il piano terra del tempio non conta come piano.



La quantità di carte di piani esposte indica la difficoltà con cui volete giocare **MENARA**:

- Per una partita **facile** dovrete cominciare con **3** carte di piani.
- Per una partita **media** dovrete cominciare con **4** carte di piani.
- Per una partita **difficile** dovrete cominciare con **5** carte di piani.

Ordinate le **carte di costruzione**. Mescolate ogni **colore di glifi** separatamente. Create tre diversi mazzi (di acquisto).



A questo punto ogni giocatore deve pescare a caso dal sacchetto una determinata quantità di **colonne**, che dovrà disporre davanti a sé. La quantità di colonne è data dal numero di giocatori (●) e dalla difficoltà con cui volete giocare **MENARA**:

Colonne	1 ●	2 ●	3 ●	4 ●
facile	8	7	6	5
medio	7	6	5	4
difficile	6	5	4	4

SVOLGIMENTO

Comincia il giocatore che per ultimo è stato sul piano più alto di un edificio. In seguito si prosegue in cerchio e a turni. Quando sei di turno, **devi** svolgere le seguenti azioni nell'ordine dato:



1. Puoi **scambiare colonne con l'accampamento**.
2. Devi **girare** una **carta di costruzione**.
3. Devi **costruire** secondo le indicazioni della **carta di costruzione**.
4. Devi **rifornirti** di colonne fino a raggiungere la tua quantità iniziale.



*Consultatevi con i vostri compagni sul da farsi.
Costruite in maniera previdente. L'unione fa la forza!*

1. SCAMBIARE COLONNE CON L'ACCAMPAMENTO

Puoi prendere **tutte le colonne che vuoi** dall'accampamento. In compenso devi riporre **la stessa quantità** di colonne **tue** nell'accampamento.

2. GIRARE UNA CARTA DI COSTRUZIONE

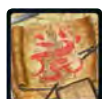
Puoi scegliere liberamente da quale mazzo di progetti di costruzione tirare una carta.



Nel mazzo con **glifi blu** in genere si nascondono progetti di costruzione **facili** da realizzare.



Nel mazzo con **glifi gialli** si trovano progetti di costruzione di **difficoltà** media.



I progetti di costruzione con **glifi rossi** sono in gran parte **difficili**.

Tira la prima carta del mazzo che hai scelto. Considera che le carte di costruzione aumentano di difficoltà passando dai **glifi blu** a quelli **gialli** e infine a quelli **rossi**. All'inizio del gioco, in particolare, **potrebbe non essere ancora possibile risolvere** gli incarichi più difficili. Scegliete quindi il vostro mazzo con cura.

3. COSTRUIRE

Posa le tue colonne sempre solo sui piedistalli dai colori corrispondenti. Esistono cinque tipi di carte di costruzione:



Devi disporre **una, due, tre** oppure **quattro** colonne su piedistalli dai colori corrispondenti. Questi si trovano su basi **a tua scelta** che fanno parte della torre.

Scegli **una** base della torre. Su questa devi posare **due** o **tre** colonne su piedistalli appropriati.



Trasferire delle colonne. Devi togliere **una, due** o **tre** colonne dalla torre e trasferirle in un piano **più alto** a tua scelta, su dei piedistalli liberi di colori corrispondenti. Una **colonna che è già stata trasferita non può più** essere spostata **una seconda volta durante lo stesso turno**.

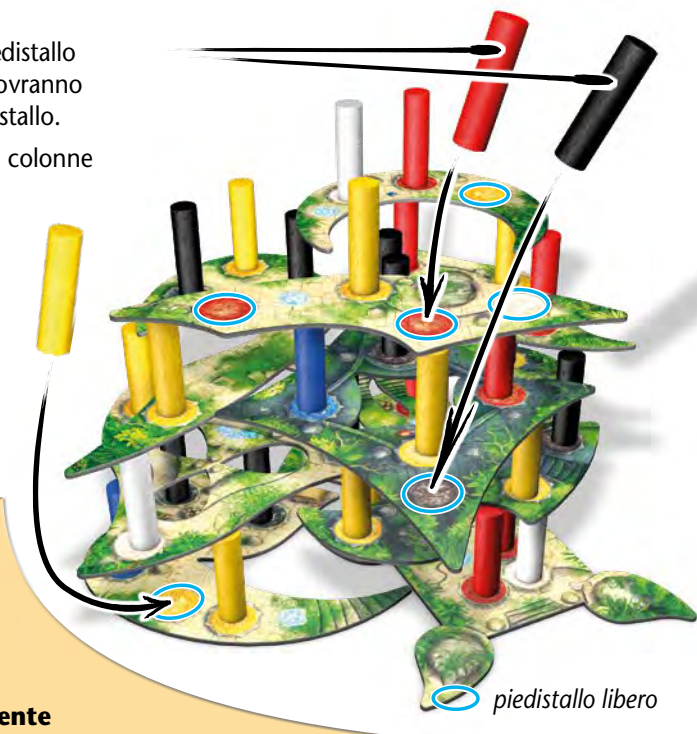


Devi disporre **abbastanza** colonne su un'**unica** base da riempire tutti i suoi piedistalli. Questa carta di costruzione causa sempre l'aggiunta di una nuova base (vedi p. 29).



Devi **trasferire** una base già incorporata nella costruzione spostandola **di uno o più piani** (verso l'alto o verso il basso). Se la base per templi sorregge già delle colonne, dovrai riposizionare pure queste. Se nel processo le colonne cadono, **non** avrai soddisfatto l'incarico della carta di costruzione.

- Le colonne vanno collocate su un piedistallo corrispondente al loro colore. Non dovranno **oltrepassare il contorno** del piedistallo.
- È concesso mettere in posizione diverse colonne **contemporaneamente**.
- È possibile sistemare delle colonne su dei piedistalli **sopra ai quali si trova già un altro piano**. Dovrai delicatamente spingere la colonna tra le due basi.
- Le **carte di costruzione utilizzate** formano un **mazzo di scarto**.



NON RIESCI A RISOLVERE L'INCARICO DELLA CARTA DI COSTRUZIONE?

Se non riesci a risolvere completamente l'incarico di una carta di costruzione, essa diventa una nuova carta di piani. Aggiungila, coperta, nella fila delle carte di piani.

Questo fa sì che il tempo, alla fine del gioco, dovrà essere innalzato di un piano aggiuntivo.

Questo vale anche quando, sistemando una colonna, riconosci di **non riuscirci** senza fare crollare la torre. (Rimetti la colonna nelle tue scorte.)

Quando aggiungi una **carta di costruzione** nella fila delle **carte di piani**, puoi sostituire il tuo **intero accampamento**. Pesca dapprima sei colonne nuove. In seguito rimetti le vecchie colonne nel sacchetto di cotone. **A questo punto il tuo turno termina.**

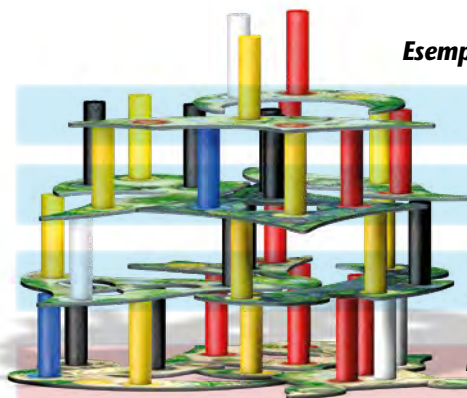
Se il tuo tentativo di risolvere l'incarico di una carta di costruzione è fallito, ma hai aggiunto o spostato nel tempio delle colonne o delle basi, queste dovranno restare dove le hai lasciate. Non tornare indietro sui tuoi passi. Se delle colonne sono cadute, rimettile in piedi al loro posto.

Esempio:

Fino ad ora il vostro tempio doveva raggiungere tre piani. Dato che non siete riusciti a risolvere l'incarico di una carta di costruzione, questa va disposta insieme alle carte di piani. Il vostro tempio ora dovrà essere innalzato di un piano aggiuntivo.



Solo le basi per templi posate su colonne contano come piani! Le tre basi per templi che formano il piano terra del tempio non contano come piani! Un piano può essere formato da più di una base.



Esempio:

3° piano:
è formato da **due** basi

2° piano:
è formato da **tre** basi

1° piano:
è formato da **tre** basi

Piano terra del tempio:
è formato da **tre** basi

AGGIUNGERE UN NUOVO PIANO A UN TEMPIO

Quando aggiungi una colonna **sull'ultimo piedistallo libero** di una base, l'incarico della carta di costruzione va **immediatamente interrotto**. A questo punto **devi** aggiungere una nuova base. Questo può capitare **ripetutamente** durante **lo stesso** turno. In seguito si procede con l'incarico della carta di costruzione.

- Devi prendere la base che sta **in cima alla cava**.
- Osserva in dettaglio l'attuale **carta di costruzione**:



Se possiedi un bordo marrone arancio (con un viso chiaro e uno scuro), puoi **scegliere liberamente** se sistemare la base con il **lato chiaro o quello scuro verso l'alto**.



Se la carta di costruzione ha un **bordo chiaro** (con due visi chiari), devi sistemare il **lato chiaro** della base **verso l'alto**.



Se la carta ha un **bordo scuro**, devi utilizzare il **lato scuro** della base.

- Ora devi aggiungere la base nel tempio. Puoi costruire **sulle colonne** oppure **estendere il piano terra** del tempio.
 - Se vuoi costruire sulle colonne, **dovresti** coprire **almeno tre colonne libere** (per ottenere la giusta stabilità).
 - Se vuoi ampliare il piano terra del tempio, la nuova base deve toccare quelle già presenti in **almeno due punti** ○.

Attenzione:

Anche quando estendi il **piano terra** del tempio, la quantità di **piani** che deve raggiungere il tempio entro la fine del gioco aumenta di uno. Per raffigurare questo, dovrai disporre la tua carta di costruzione coperta nella fila delle carte di piani.



Base utilizzata come estensione del piano terra.

- Se dopo l'utilizzo di una base rimangono delle **colonne da posare**, queste possono essere sistemate anche su basi appena costruite.

4. PESCARE NUOVE COLONNE

Quando hai finito, devi pescare dal sacchetto **la stessa quantità di colonne** che hai utilizzato.

IL TEMPIO CROLLA

Se delle **basi del tempio crollano**, il gioco **finisce immediatamente**. Allo stesso modo il gioco finisce se cadono **solo delle colonne** che non possono più essere rimesse **al loro posto**.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina o con il **collo del tempio** (vedi sopra), **oppure**:

- Se un giocatore alla fine del suo turno non riesce più a **rifornirsi della sua quantità iniziale di colonne**.
- Se avete utilizzato **l'ultima carta di costruzione**.
- Se avete aggiunto al tempio **l'ultima base** rimanente (non c'è bisogno di riempirla di colonne).

Attenzione:

Il gioco non finisce **mai** se **non** è soddisfatta **almeno una delle tre** condizioni elencate. Non finisce nemmeno se nel frattempo l'altezza del vostro tempio oltrepassa il numero di carte di piani esposte. Se il vostro tempio raggiunge "l'altezza giusta", non significa ancora che avete vinto. Infatti, le cose potranno essere del tutto diverse quando giunge la fine vera e propria del gioco.

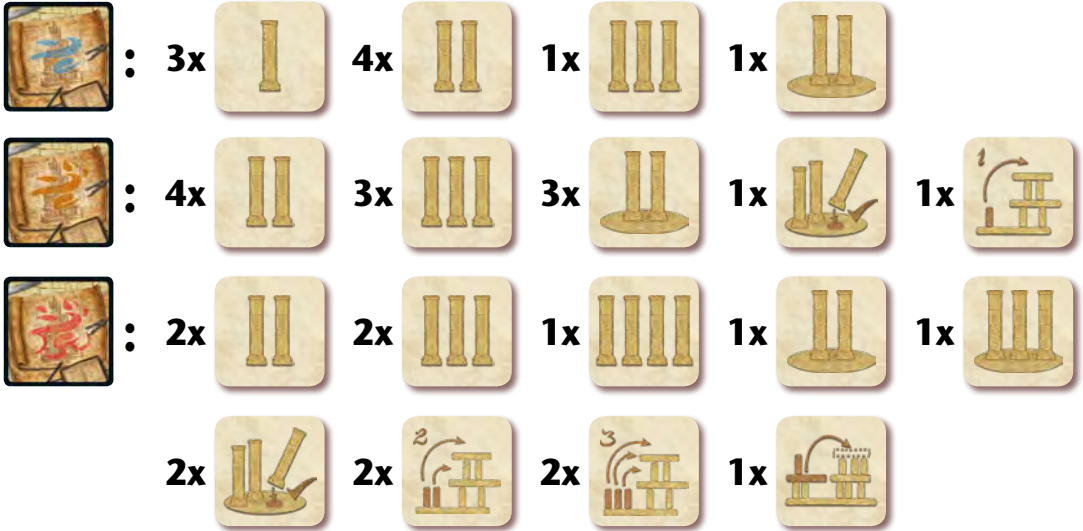
VINTO O PERSO?

- Avete vinto tutti insieme se il vostro tempio è abbastanza alto:
La **quantità di piani corrisponde o supera il numero di carte di piani esposte**.
- Se alcune basi sono **cadute**, ma il tempio **resiste** con la quantità **necessaria** di piani, significa che avete costruito in modo efficace e stabile. **Anche in questo caso avete vinto**.
- Se invece il tempio alla fine del gioco non possiede il numero di piani **necessari**, **avete perso**. Questo vale anche in caso il tempio non fosse crollato.



RACCOMANDAZIONI PRIMA DI COMINCIARE

- Prima di iniziare il gioco di **MENARA** vi consigliamo di costruire semplicemente una torre, **senza utilizzare le carte di costruzione**. Seguite unicamente le regole per sistemare le colonne e utilizzare le basi. In questo modo potrete abituarvi **all'architettura dei templi di MENARA**.
- Osservate in seguito le **carte di costruzione** per capire **che genere d'incarico trovate nei vari mazzi**.



CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Discutete** tra di voi! **MENARA è un gioco cooperativo**. Spesso è necessario pianificare le proprie mosse con parecchio anticipo. Solo cooperando potrete agire in maniera abbastanza ingegnosa da riportare il tempio al suo antico splendore.
- Disponete le tre basi del piano terra in modo più ampio possibile (ciononostante tutte le basi devono toccarsi in due punti).
- Non perdetevi mai di vista i **pedistalli liberi** dell'intero tempio e i loro colori.
- Tenete conto anche dei **colori dell'accampamento** e di quelli dei vostri **compagni**.
- Riflettete se volete una **carta di costruzione facile, media o difficile**. Per aiutarvi nella scelta, considerate anche quali incarichi **si trovano già sul mazzo di scarto**.
- Nella fase iniziale del gioco**, occupatevi del **maggior numero possibile di carte di costruzione difficili**. Quando la torre è molto alta, le carte di costruzione difficili diventano spesso fatali.
- Durante ogni turno, controllate **le colonne** che sorreggono la base su cui volete aggiungere le vostre colonne nuove. Riusciranno a sorreggere il peso delle nuove colonne? Quando utilizzate una **nuova base**, fate caso a dove si trovano i **pedistalli delle colonne** riguardo a quelle su cui la base sarà appoggiata.
- Siete diventati dei giocatori di **MENARA** esperti? In questo caso potete provare a costruire delle torri sempre più alte. Riuscirete ad arrivare al decimo piano?

RIASSUNTO:

In che caso una carta di costruzione si trasforma in una carta di piani (e va quindi disposta nella loro fila)?

- 1 Quando l'incarico della carta di costruzione non è concluso, o è risolto solo in parte.
- 2 Quando una base è stata utilizzata per ampliare il piano terra del tempio.

In che caso bisogna scambiare delle colonne all'accampamento?

- 3 Direttamente prima di pescare la carta di costruzione (con colonne proprie).
- 4 Con l'aiuto del sacchetto di cotone quando l'incarico della carta di costruzione non è concluso.

ESEMPIO DETTAGLIATO



1

All'accampamento Marcel scambia due colonne gialle con una rossa e una blu. In seguito pesca l'incarico di utilizzare tre colonne nella costruzione.



2

Marcel decide di utilizzare una colonna rossa, una gialla e una blu. La mossa funziona. In seguito pesca tre colonne e così porta a termine il suo turno.



3

Melanie, seguendo il consiglio dei suoi compagni, decide di non scambiare colonne all'accampamento. Pesca una carta di costruzione rossa, che prevede di posare tre colonne sulla stessa base. Purtroppo non è in grado di farlo e quindi deve disporre la carta, coperta, nella fila delle carte di piani. In seguito scambia le colonne dell'accampamento con l'aiuto del sacchetto in cotone. A questo punto il tempio dovrà raggiungere 5 piani anziché 4.



4

Miriam ha fortuna. Dopo aver rinunciato allo scambio all'accampamento, pesca una carta blu con la quale deve utilizzare solo 2 colonne. Per prima sistema la colonna gialla sulla base più alta del tempio, che ora è piena. Per questo motivo pesca una nuova base dalla cava e sistema pure questa. La carta di costruzione segnala di voltare la faccia scura verso l'alto.



5

Miriam posa la seconda colonna sulla nuova base che ha appena sistemato e che crea un nuovo piano del tempio. Il suo turno termina dopo che ha pescato due nuove colonne dal sacchetto di cotone.



6

Michele scambia delle colonne all'accampamento. Pesca l'incarico di sistemare due colonne sulla stessa base. Questo gli riesce e riempie così il piano più alto. Con l'aggiunta di una nuova base, il tempio raggiunge ora 5 piani. I giocatori possono quindi vincere il gioco, se entro la fine, il numero di carte di piani non supera nuovamente quello dei piani del tempio.

Autore: Oliver Richtberg
Illustrazioni: Sébastien Caiveau
Impaginazione e grafica: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

Ringraziamo:
Miriam Paustian
Markus Müller

Art.-Nr.: 60 110 5101
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

