



*1-4 graczy
od 10 lat
45-60 minut*

 Rosaria Battiato, Massimo Borzì, Martino Chiacchiera
 Emiliano Castellano

Słowo „koi” w języku japońskim odnosi się do kolorowego karpia, który jest znany także jako „pływający kwiat”. Karpie koi są uważane za żywe klejnoty oraz symbole wytrwałości i cnoty. Hoduje się je w ozdobnych stawach i uznaje, że przynoszą szczęście i sukces. W tej grze wcielacie się w hodowców ryb koi i budujecie swoje własne ozdobne stawy.

Wygrywa gracz, który zbuduje najlepsze środowisko dla swoich karpki koi.

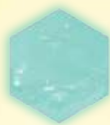
Gra jest luźno inspirowana różnymi kulturami krajów Azji, zwłaszcza Japonii i Chin, ale nie ma na celu wiernego odwzorowania historii czy obyczajów żadnego z nich.

ELEMENTY GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie kafelki z wyprasek.

170 KAFELKÓW STAWU

5 rodzajów: 80 × woda, 30 × liście, 30 × lilia wodna,
15 × brzeg, 15 × latarnia



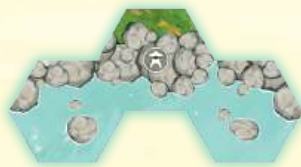
woda



liście



lilia wodna



brzeg



latarnia
(do złożenia)



mały



średni



duży

48 KART TALII GŁÓWNEJ



10 KART CELÓW



4 KARTY POMOCY



26 KAFELKÓW CELÓW

Złóżcie odpowiednie kafelki zgodnie z poniższymi instrukcjami. By ułatwić sobie składanie elementów, pamiętajcie, że litery obok elementów odpowiadają literom na wypraskach.

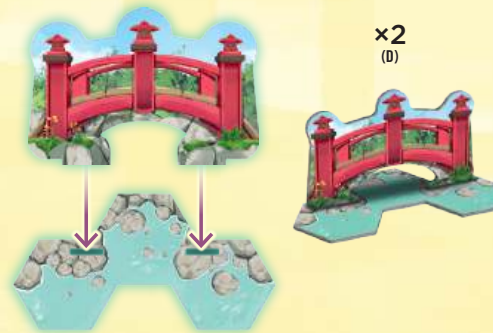
gałęzie



wierzba płacząca



most



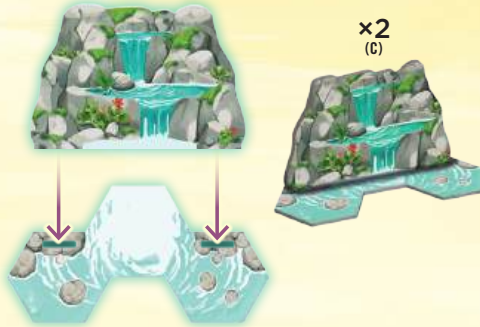
shishi-odoshi



żółw



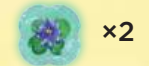
wodospad



posąg



fioletowa lilia wodna



ścieżka



stuletni karp



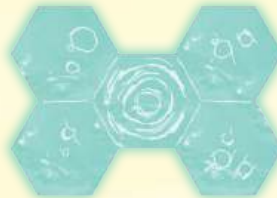
30 MONET



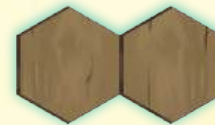
12 ŻETONÓW SZCZĘŚCIA



4 KAFELKI ŹRÓDEŁ



6 KAFELKÓW POWIĘKSZONEGO SCHOWKA



NOTES PUNKTACJI



4 PLANSZETKI OPIEKUNÓW



PLANSZA



PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieście planszę pośrodku stołu.
- Połóżcie wszystkie kafelki stawu (kafelki wody, brzegu, liści, lilie wodne, latarnie), kafelki powiększonego schowka, kafelki karpia koi, monety oraz żetony szczęścia w zasięgu wszystkich graczy. Te elementy to wspólna pula.

4 graczy: Wszystkie karpie koi biorą udział w rozgrywce.

3 graczy: Odłóżcie do pudełka 1 małego karpia koi, 1 średniego karpia koi i 2 duże karpie koi.

2 graczy: Odłóżcie do pudełka 1 małego karpia koi, 2 średnie karpie koi i 2 duże karpie koi.

- Rozdajcie każdemu z graczy planszетkę opiekuna, 1 kafelek źródła, 2 monety i 1 żeton szczęścia. Gracze umieszczają te elementy przed sobą. Niewykorzystane planszетки opiekunów i kafelki źródeł odłóżcie do pudełka.

- Podzielcie karty według rodzajów (karty talii głównej, karty celów i karty pomocy).

4 graczy: Wszystkie karty talii głównej biorą udział w rozgrywce.

3 graczy: Usunąć z talii głównej karty z oznaczeniem „4+”.

2 graczy: Usunąć z talii głównej karty z oznaczeniami „4+” i „3+”.

Informacje dotyczące trybu solo znajdziesz na stronie 14.



Odłóżcie do pudełka karty niebiorące udziału w grze.

Przetasujcie pozostałe karty talii głównej i umieśćcie je w formie zakrytego stosu po lewej stronie planszy.

Odkryjcie 5 wierzchnich kart z talii i umieśćcie je odkryte na wyznaczonych miejscach na planszy.

- Gracz, który ostatnio był nad stawem, zostaje pierwszym graczem i bierze kartę pomocy z symbolem 5.1. Pierwszego gracza możecie też wyznaczyć losowo. Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie pomocy (odłóżcie do pudełka pozostałe karty). Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, weźcie z puli kafelki wskazane w poniższej tabeli i umieśćcie je na pustych polach schowka na swojej planszетce opiekuna.

GRACZ	PIERWSZY	DRUGI	TRZECI	CZWARTY
Kafelki początkowe	2 kafelki wody	2 kafelki wody	2 kafelki wody	2 kafelki wody
		1 mały karp koi	1 średni karp koi	1 duży karp koi

- Jeśli to pierwsza rozgrywka, rozważcie odłożenie kart celów i kafelków celów do pudełka. Włączcie je do rozgrywki, gdy lepiej poznacie podstawowe zasady gry.

Jeśli to nie jest pierwsza rozgrywka, wybierzcie losowo 3 karty celów i umieśćcie je odkryte obok planszy. Następnie weźcie wskazane na nich kafelki celów i umieśćcie je obok tych kart.

W rozgrywce 2-osobowej użyjcie po 1 egzemplarzu wybranych kafelków celów (np. 1 stuletniego karpia, 1 posągu itd.).

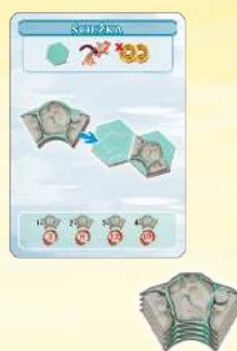
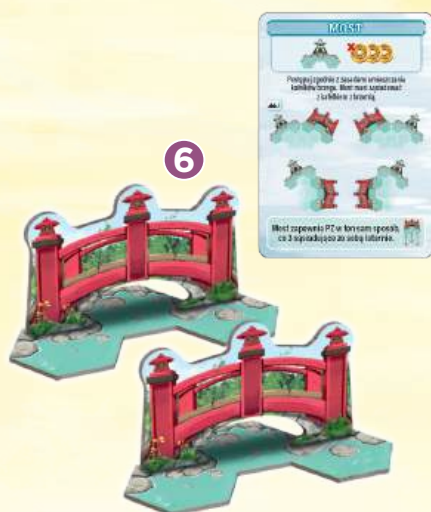
Przypomina o tym specjalny symbol na karcie.

Uwaga! W przypadku celów ścieżek i gałęzi zawsze używajcie wszystkich ich kafelków (niezależnie od liczby graczy).

Odłóżcie do pudełka niewykorzystane karty celów i kafelki celów.



Przykładowe przygotowanie rozgrywki 3-osobowej

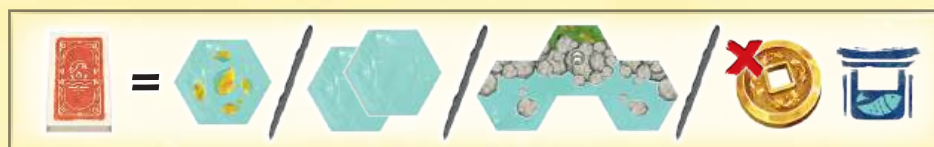


ROZGRYWKA

Po kolei wybieracie karty i układacie kafelki, by rozbudować swoje stawy i zasiedlić je karpiami koi. Otaczanie karpia koi wodą i liliami wodnymi zwiększa dobrostan ryb i ich wartość w punktach zwycięstwa (PZ). Dodatkowo możecie rywalizować o cele. Gracz, który zrealizuje cel, otrzymuje dodatkowe PZ i premie. Zwycięża gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej PZ.

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywacie po kolei swoje tury. W swojej turze musisz wybrać i wykonać 1 z 2 akcji. Akcje do wyboru: **A) MEDYTACJA** ALBO **B) PRACA**.

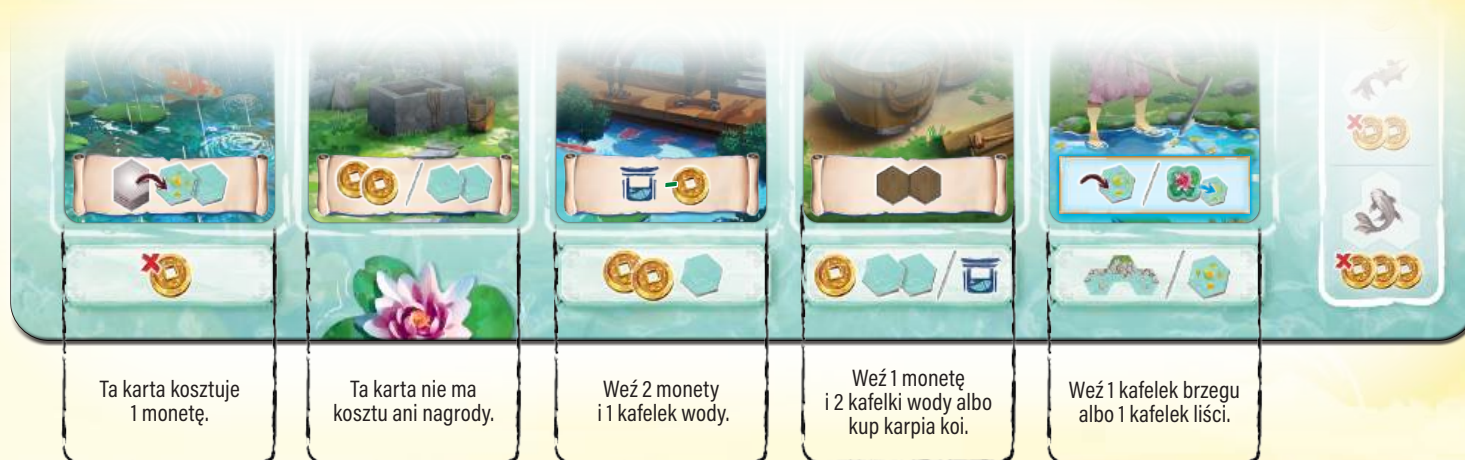
Niezależnie od wyboru możesz w dowolnym momencie swojej tury wydać żeton szczęścia, by albo zdobyć wybrane kafelki stawu (1 kafelek liści, 2 kafelki wody albo 1 kafelek brzegu), albo zakupić 1 karpia koi, opłacając jego koszt powiększony o 1 monetę. W swojej turze możesz wydać dowolną liczbę żetonów szczęścia.



Po medytacji albo pracy możesz **zrealizować cel**, o ile spełniasz wymagania opisane na karcie danego celu. Następnie **swoją turę rozgrywa** gracz siedzący po lewej.

A) MEDYTACJA

Wybierz 1 z odkrytych kart na planszy i weź ją wraz z oznaczoną pod spodem nagrodą albo opłać podany pod spodem koszt (zgodnie z opisami na poniższej ilustracji), a następnie rozpatrz efekty tej karty. Jeśli karta wymaga opłacenia kosztu, musisz opłacić go przed wzięciem tej karty i rozpatrzeniem jej. Jeśli karta zapewnia nagrodę, możesz wziąć tę nagrodę przed albo po wzięciu karty i rozpatrzeniu jej efektów. Niektóre karty zapewniają efekt natychmiastowy, a inne pozwalają na wykonanie dodatkowych akcji w trakcie gry (zob. „Karty”, str. 8).



Po medytacji przesun wszystkie odkryte karty na planszy w prawo, by wypełnić puste miejsce po zabranej karcie, a następnie dobrać wierzchnią kartę z talii i uzupełnij nią puste miejsce po lewej stronie.

SCHOWEK I LIMIT POJEMNOŚCI

Na Twojej planszecie opiekuna jest schowek złożony z brązowych pól. Schowek służy do przechowywania kafelków wody, liści, brzegu oraz karpia koi, które zdobywasz w trakcie gry.

Początkowy limit pojemności to **5 pól**, ale możesz go zwiększyć kafelkami powiększonego schowka. Można je otrzymać dzięki kartom schowka (zob. „Karty”, str. 8). Limit pojemności sprawdzasz wyłącznie na **koniec tury**. Jeśli na koniec tury Twoje kafelki zajmują więcej pól schowka, niż masz dostępnych, odrzuć tyle wybranych kafelków, by zmieścić się w limicie pojemności. Odłóż je do puli. Możesz dowolnie zmieniać układ kafelków w schowku, o ile nie przekraczają limitu pojemności schowka.

Kafelki wody i liści zajmują po 1 polu. Kafelki brzegu zajmują 3 pola. Mały karp koi zajmuje 1 pole; średni karp koi – 2 pola; duży karp koi – 3 pola.

W rzadkim przypadku, gdy nie możesz ułożyć kafelków tak, by nie wystawały poza schowek, porównaj dostępną liczbę pól schowka z liczbą pól zajmowaną przez Twoje kafelki, by upewnić się, że nie przekraczają limitu pojemności schowka.

Podstawowy schowek może pomieścić np. 1 kafelek brzegu i 2 kafelki wody albo 1 kafelek brzegu i 1 kafelek średniego karpia koi itd.



KUPNO KARPIA KOI

Istnieją 3 sposoby na kupno karpia koi:

1. Gdy wybierzesz **medytację** i wybierzesz 4. od lewej pole na planszy, możesz kupić karpia koi, opłacając jego standardowy koszt.
Uwaga! Nie bierzesz widocznych monet i 2 kafelków wody.
2. Gdy wybierzesz **medytację** i weźmiesz kartę rynku, możesz kupić 1 karpia koi, opłacając jego koszt pomniejszony o 1 monetę (zob. „Karty”, str. 8).
3. Gdy odrzucisz w swojej turze żeton szczęścia, możesz kupić 1 karpia koi, opłacając jego koszt powiększony o 1 monetę.

Standardowy koszt karpia koi zależy od jego rozmiaru.

ROZMIAR			
KOSZT W MONETACH			

B) PRACA

Możesz wykonać 1 z poniższych akcji opiekunów (skrótowe opisy znajdziesz na swojej planszecie opiekuna).

Ponadto, jeśli masz 1 lub więcej kart pomocników (zob. „Karty”, str. 8), możesz aktywować je w dowolnej kolejności przed lub po wykonaniu akcji opiekuna. Możesz aktywować wszystkie swoje karty pomocników, ale każda z nich może zostać aktywowana **tylko raz na turę**.

Uwaga! Możesz rozbudowywać wyłącznie **swój staw** i korzystać ze **swójgo** schowka. Nie możesz wchodzić w interakcje ze stawami i schowkami innych graczy.

AKCJE OPIEKUNÓW

	<p>Umieść w swoim stawie do 2 kafelków wody ze swojego schowka.</p>		<p>Umieść w swoim stawie 1 kafelek liści ze swojego schowka. <i>ALBO</i> Ulepsz 1 kafelek liści w swoim stawie poprzez umieszczenie na nim lilii wodnej. Weź lilię wodną z puli i umieść na swoim kafelku liści.</p>
	<p>Umieść w swoim stawie 1 kafelek brzegu ze swojego schowka. <i>ALBO</i> Ulepsz 1 kafelek brzegu w swoim stawie poprzez umieszczenie na nim latarni. Weź latarnię z puli i umieść na swoim kafelku brzegu. Następnie weź z puli 1 żeton szczęścia.</p>		<p>Umieść w swoim stawie 1 karpia koi (dowolnego rozmiaru) ze swojego schowka. W zależności od rozmiaru karp koi musi leżeć na 1, 2 albo 3 pustych kafelkach wody. <i>ALBO</i> Przesuń 1 karpia koi w swoim stawie na inne miejsce zgodnie ze standardowymi zasadami umieszczania karpia koi.</p>

KARTY

Nie ma ograniczeń co do liczby ani rodzaju kart, które możesz wziąć w trakcie gry. Karty **pomocników** (hodowca, budowniczy, ogrodnik, tragarz) zapewniają akcje dodatkowe, które możesz wykonać, gdy wybierzesz **pracę**. Pozostałe karty (schowek, rynek, pergamin, deszcz, studnia) zapewniają **premie natychmiastowe** albo **premie na koniec gry**.

Karty pomocników

Gdy bierzesz kartę pomocnika, umieść ją odkrytą obok swojej planszki opiekuna. Możesz mieć kilka egzemplarzy karty tego samego rodzaju. Gdy wybierzesz **pracę**, możesz aktywować 1 lub więcej kart pomocników, by wykonać akcje dodatkowe. Akcje dodatkowe z kart pomocników możesz wykonać w dowolnym momencie i kolejności przed lub po wykonaniu akcji opiekuna. Każda karta pomocnika może zostać aktywowana **wyłącznie raz na turę**.



HODOWCA

Umieść w swoim stawie 1 karpia koi dowolnego rozmiaru ze swojego schowka.

ALBO

Przesuń 1 karpia koi w swoim stawie na inne miejsce. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami umieszczania karpia koi (zob. str. 9).



BUDOWNICZY

Umieść w swoim stawie 1 kafelek brzegu ze swojego schowka.
ALBO

Ulepsz kafelek brzegu w swoim stawie poprzez umieszczenie na nim latarni ze swojego schowka. Następnie weź z puli 1 żeton szczęścia.



OGRODNIK

Umieść w swoim stawie 1 kafelek liści ze swojego schowka.

ALBO

Ulepsz 1 kafelek liści w swoim stawie poprzez umieszczenie na nim lilii wodnej z puli.



TRAGARZ

Umieść w swoim stawie do 2 kafelków wody ze swojego schowka.

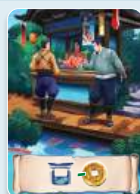
Pozostałe karty

Gdy bierzesz kartę inną niż karta pomocnika, **natychmiast** aktywuj jej efekt (karty pergaminów stanowią wyjątek i nie mają efektów natychmiastowych). Następnie umieść tę kartę **zakrytą** przed sobą. Nie możesz już z niej korzystać, ale może zapewnić Ci dodatkowe PZ na koniec gry.



SCHÓWEK

Weź kafelek powiększonego schowka z puli i umieść obok swojego schowka, by powiększyć go o 2 pola. Umieszczony kafelek musi sąsiadować z co najmniej 1 polem schowka albo uprzednio umieszczonym kafelkiem powiększonego schowka. W trakcie gry możesz dowolnie zmieniać układ umieszczonych kafelków powiększonego schowka.



RYNEK

Kup karpia koi, opłacając jego koszt pomniejszony o 1 monetę.

ROZMIAR			
KOSZT W MONETACH	ZA DARMO		



PERGAMIN

Karty pergaminów zapewniają PZ na koniec gry zgodnie z opisanymi na nich kryteriami. Kolejne karty na ilustracji (patrząc od lewej do prawej i od góry do dołu) zapewniają:

- 2 PZ za każdą lilię wodną w Twoim stawie.
- 2 PZ za każdego małego karpia koi w Twoim stawie.
- 3 PZ za każdego średniego karpia koi w Twoim stawie.
- 4 PZ za każdego dużego karpia koi w Twoim stawie.
- 2 PZ za każdą latarnię w Twoim stawie.
- 2 PZ za każdą Twoją kartę studni.
- 3 PZ za każdą Twoją kartę rynku.
- 3 PZ za każdą Twoją kartę schowka.



DESZCZ

Weź wskazane kafelki z puli i natychmiast umieść je w swoim stawie.



STUDNIA


Weź wskazane kafelki lub monety z puli.

Jeśli na karcie znajduje się ukośnik („/”), musisz wybrać 1 z 2 opcji.

Uwaga! W przeciwieństwie do kart deszczu kafelki zdobyte dzięki karcie studni nie trafiają od razu do Twojego stawu. Umieść je w swoim schowku.

ZASADY UMIESZCZANIA KAFELKÓW

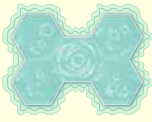
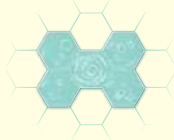
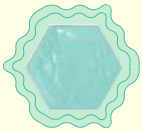
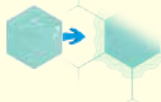
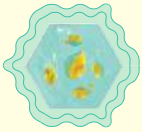
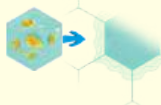



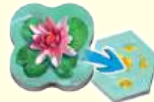






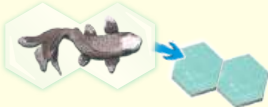


Akcje opiekunów i niektóre karty pozwalają Ci na umieszczenie kafelków w Twoim stawie (czasem nawet bezpośrednio z puli). W poniższej tabeli opisano zasady, których musisz przestrzegać, gdy umieszczasz kafelki w swoim stawie.

Pamiętaj, że kafelki mogą zajmować 1 albo więcej pól, a każde pole może przedstawiać wodę (oznaczoną kolorem **niebieskim**) na 1 albo kilku krawędziach pola .

Ma to znaczenie zarówno podczas umieszczania kafelków, jak i obliczania punktacji na koniec gry (zob. „Koniec gry”, str. 11).

Przykładowo to, ile karp koi jest wart PZ, zależy od tego, czy wszystkie otaczające go krawędzie kafelków przedstawiają wodę.



NAZWA		ROZMIAR	OPIS	
ŹRÓDŁO		5	Staw początkowy. Składa się z 5 pól wody. Pole wody jest uznawane za puste, jeśli nie ma na nim żadnych innych elementów. Na tym kafelku mogą znajdować się karpie koi lub kafelki celów. Możesz go również wykorzystać jako otoczenie dla karpia koi.	
WODA		1	Umieszczony kafelek musi sąsiadować z co najmniej 1 krawędzią z wodą innego kafelka. Pole wody jest uznawane za puste, jeśli nie ma na nim żadnych innych elementów. Na tym kafelku mogą znajdować się karpie koi lub kafelki celów.	
LIŚCIE		1	Umieszczony kafelek musi sąsiadować z co najmniej 1 krawędzią z wodą innego kafelka. Na tym kafelku nie mogą znajdować się karpie koi ani kafelki celów (poza lilią wodną). Możesz go wykorzystać jako otoczenie karpia koi.	
BRZEG		3	Krawędź z wodą środkowego pola umieszczonego kafelka musi sąsiadować z krawędzią z wodą innego kafelka. Na tym kafelku nie mogą znajdować się karpie koi ani kafelki celów (poza latarnią). Możesz wykorzystać krawędzie z wodą tego kafelka jako otoczenie karpia koi.	
LILIA WODNA		-	Ulepszenie kafelka liści. Dzięki akcji opiekuna albo karcie pomocnika możesz wziąć lilię wodną z puli i umieścić ją na kafelku liści. Każdy kafelek liści może zostać ulepszony za pomocą lilii wodnej wyłącznie raz.	
LATARNIA		-	Ulepszenie kafelka brzegu. Dzięki akcji opiekuna albo karcie pomocnika możesz wziąć latarnię z puli i umieścić ją na symbolu  na kafelku brzegu. Każdy kafelek brzegu może zostać ulepszony za pomocą latarni wyłącznie raz.	
MAŁY KARP KOI		1	Musi zostać umieszczony na pustym polu wody.	
ŚREDNI KARP KOI		2	Musi zostać umieszczony na 2 sąsiadujących pustych polach wody.	
DUŻY KARP KOI		3	Musi zostać umieszczony na 3 sąsiadujących pustych polach wody.	

Przykładowa tura: Praca

Wojtek ma 1 żeton szczęścia oraz 3 kafelki wody i 1 średniego karpia koi w schowku.

Spośród swoich kart pomocników wybiera kartę tragarza **A** i używa jej, by umieścić w swoim stawie 2 kafelki wody.

Następnie korzysta z akcji opiekuna **B**, by umieścić średniego karpia koi, wykorzystując do tego 1 z właśnie umieszczonych kafelków wody (jak pokazano poniżej).



Wojtek postanawia wykorzystać swój żeton szczęścia **C**, by wziąć 1 kafelek liści **D** i natychmiast umieścić go w swoim stawie, używając karty ogrodnika **E**.

Na koniec Wojtek używa karty budowniczego **F**, by ulepszyć swój kafelek brzegu za pomocą latarni (zabranej z puli). Tym samym zdobywa nowy żeton szczęścia.

Zadowolony ze swojej tury Wojtek postanawia zakończyć ją, nie używając drugiego efektu karty tragarza **C** (zachowuje pozostały kafelek wody w schowku) ani nie wydając żetonu szczęścia.



REALIZACJA CELU

Na koniec tury, jeśli udało Ci się spełnić wymagania 1 z widocznych na stole kart celów, możesz zrealizować cel (zob. „Cele”, str. 13). Gdy realizujesz cel, weź odpowiedni kafelek i natychmiast umieść go w swoim stawie zgodnie z opisem na karcie tego celu. Nie możesz zrealizować celu tego samego rodzaju 2 razy (poza ścieżką).

Gdy dobierzesz ostatni dostępny kafelek celu danego rodzaju, pozostali gracze nie mogą już zrealizować tego celu.



Przykład. Dzięki ulepszeniu drugiego kafelka liści za pomocą lilii wodnej **A**, Wojtek spełnił wymagania karty celu fioletowej lilii wodnej (ma w stawie puste pole wody i 2 sąsiadujące ze sobą pola wody z liliami wodnymi). Na koniec swojej tury Wojtek bierze kafelek fioletowej lilii wodnej i umieszcza go w swoim stawie **B** zgodnie z opisem na karcie celu (fioletowa lilia wodna musi zostać umieszczona na pustym polu wody).

KONIEC GRY

Gdy karty w talii się wyczerpią lub z puli zostanie zabrany ostatni karp koi, rozgrywacie swoje tury do końca bieżącej rundy. Następnie każdy z Was rozgrywa swoją ostatnią turę. Po zakończeniu tury ostatniego gracza w ostatniej rundzie gra się kończy. Podliczcie swoje punkty.

Punktacja

Obliczcie, ile PZ zdobył każdy gracz (wykorzystajcie notes punktacji):

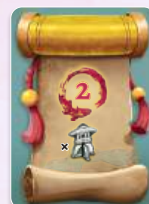
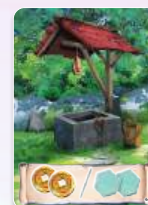
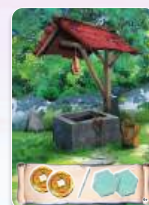
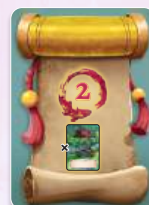


- Karpie koi w stawie. Każdy mały karp koi jest wart 2 PZ. Każdy średni karp koi jest wart 4 PZ. Każdy duży karp koi jest wart 6 PZ. Dodatkowo zwiększ wartość karpia koi o 1 PZ za każdą sąsiadującą z nim lilię wodną. Na koniec, jeśli karp koi jest otoczony wodą, czyli wszystkie sąsiadujące z nim krawędzie kafelków to krawędzie z wodą, pomnóż wartość tego karpia koi (powiększoną o premię z lilii wodnej, jeśli jest) razy 2.
- Latarnia w stawie. Latarnia jest warta 1 PZ za każde pole wody (zajęte i puste) znajdujące się przed nią w linii prostej. Między kolejnymi kafelkami w linii mogą być puste miejsca.
- Pergamin. Każda karta pergaminu jest warta tyle PZ, ile wskazuje podana na danej karcie wartość (zob. „Karty” str. 8).
- Kafelek celu. Kafelek celu jest wart tyle PZ, ile wskazuje odpowiadająca mu karta celu (zob. „Cele” str. 13).
- Każdy niewykorzystany żeton szczęścia jest wart 1 PZ.

Pozostałe w schowku kafelki stawu i karpie koi nie zapewniają żadnych PZ. Zwycięża gracz z największą liczbą PZ.

W przypadku remisu zwycięża gracz, który ma najwięcej monet. Jeśli remis się utrzymuje, zwycięża gracz zajmujący dalsze miejsce w kolejności rozgrywania tur (licząc od pierwszego gracza).

Przykład punktacji końcowej



A to **MAŁY KOI** wart 2 PZ i dodatkowo 2 PZ za fioletową lilię wodną na sąsiadującym polu ($2 + 2 = 4$). Ponieważ ten karp koi jest otoczony wodą, jego wartość zostaje podwojona.
Łączna wartość koi A: $4 \times 2 = 8$ PZ.



B to **ŚREDNI KARP KOI** wart 4 PZ oraz dodatkowo po 1 PZ za 2 lilie wodne na sąsiadujących polach i 2 PZ za fioletową lilię wodną na sąsiadującym polu ($4 + 1 + 1 + 2 = 8$). Ponieważ ten karp koi jest otoczony wodą, jego wartość zostaje podwojona.
Łączna wartość karpia koi B: $8 \times 2 = 16$ PZ.



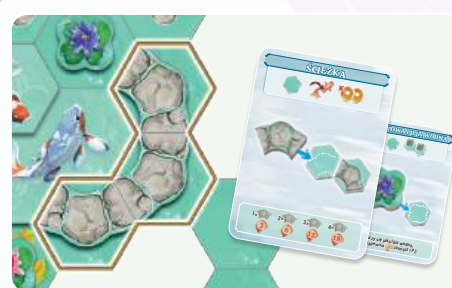
C to **DUŻY KARP KOI** wart 6 PZ i dodatkowo 1 PZ za lilię wodną na sąsiadującym polu ($6 + 1 = 7$). Niestety, ten karp koi nie jest otoczony wodą (zwróć uwagę na krawędzie oznaczone X), więc jego wartość nie zostaje podwojona.
Łączna wartość karpia koi C: 7 PZ.



LATARNIE zapewniają 5 PZ (latarnia po lewej) i 3 PZ (latarnia po prawej).
Łączna wartość obu latarni: 8 PZ.



KARTY PERGAMINÓW zapewniają po 4 PZ.
Łączna wartość obu pergaminów: 8 PZ.



Karta celu **ŚCIEŻKA** zapewnia 12 PZ. Kafelki **FIOLETOWEJ LILII WODNEJ** został już uwzględniony przy podliczaniu wyniku za karpie koi.


Pozostały **ŻETON SZCZĘŚCIA** zapewnia 1 PZ.



Końcowy wynik gracza to 60 PZ.

Cele

Karty celów opisują wymagania **minimalne**. Przykładowo, jeśli wymagane jest posiadanie 1 pustego pola wody, musisz mieć co najmniej 1 takie pole, ale możesz mieć ich więcej. Kafelki zdobyte dzięki kartom celów muszą **natychmiast** zostać umieszczone w stawie. Nie można zachować ich do umieszczenia później.




FIOLETOWA LILIA WODNA

WYMAGANIA Musisz mieć w swoim stawie puste pole wody oraz 2 sąsiadujące ze sobą lilie wodne.

UMIESZCZANIE Umieść fioletową lilię wodną na pustym polu wody.

PUNKTY Fioletowa lilia wodna działa tak samo jak zwykła lilia wodna i zwiększa wartość sąsiadującego z nią karpia koi, ale zapewnia 2 PZ zamiast 1 PZ. (Jeśli karp koi jest otoczony wodą, te punkty również są mnożone razy 2).




GAŁĘZIE

WYMAGANIA MAŁA GAŁĄŻ: Musisz mieć w swoim stawie 2 kafelki liści oraz 3 sąsiadujące puste pola wody ułożone tak, jak przedstawiono na obrazku.
ŚREDNIA GAŁĄŻ: Musisz mieć w swoim stawie 3 kafelki liści oraz 4 sąsiadujące puste pola wody ułożone tak, jak przedstawiono na obrazku.
DUŻA GAŁĄŻ: Musisz mieć w swoim stawie 4 kafelki liści oraz 5 sąsiadujących pustych pól wody ułożonych tak, jak przedstawiono na obrazku.

Uwaga! Przedstawione układy pól mogą być obrócone lub być odbite lustrzanie. Kafelki liści mogą znajdować się w dowolnych miejscach w Twoim stawie.

UMIESZCZANIE Umieść każdą gałąź na pustym polu wody spełniającym opisane wymagania. Dodatkowo możesz wziąć do 3 kafelków wody z puli i natychmiast umieścić je w swoim stawie.

PUNKTY MAŁA GAŁĄŻ: 10 PZ
ŚREDNIA GAŁĄŻ: 15 PZ
DUŻA GAŁĄŻ: 20 PZ





MOST

WYMAGANIA Musisz mieć co najmniej 1 latarnię i opłacić koszt w postaci 3 monet. Odłóż je do puli.

UMIESZCZANIE Umieść most zgodnie z zasadami umieszczania kafelka brzegu. Most musi sąsiadować z kafelkiem z latarnią.

PUNKTY 1 PZ za każde pole (zajęte i puste) znajdujące się przed 3 polami mostu w linii prostej.



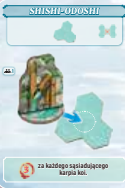


POSĄG

WYMAGANIA Musisz mieć co najmniej 2 latarnie.

UMIESZCZANIE Umieść posąg zgodnie z zasadami umieszczania kafelków brzegu.

PUNKTY 4 PZ za każdego karpia koi znajdującego się (również częściowo) przed posągiem w linii prostej (podobnie do latarni).




SHISHI-ODOSHI

WYMAGANIA Musisz mieć w swoim stawie 3 sąsiadujące puste pola wody ułożone tak, jak przedstawiono na obrazku. Pola wody kafelka źródła **nie są** brane pod uwagę przy sprawdzaniu tego wymagania.

UMIESZCZANIE Umieść *shishi-odoshi* na złączeniu 3 pustych pól wody.

PUNKTY 3 PZ za każdego karpia koi sąsiadującego z dowolnym z 3 pól wody, na których znajduje się *shishi-odoshi*.




STULETNI KARP

WYMAGANIA Musisz mieć w swoim stawie 4 puste pola wody ułożone tak, jak przedstawiono na obrazku (układ pól może być obrócony lub być odbity lustrzanie) i opłacić koszt w postaci 5 monet. Odłóż je do puli.

UMIESZCZANIE Umieść stuletniego karpia na 4 pustych polach wody spełniających opisane wymagania.

PUNKTY Bazowa wartość stuletniego karpia wynosi 8 PZ i może zostać zwiększona tak samo jak w przypadku zwykłych karpia koi.




ŚCIEŻKA

Uwaga! Ten cel może zostać zrealizowany w trakcie Twojej tury zamiast na koniec tury. Co więcej, możesz zrealizować go kilka razy, nawet w trakcie tej samej tury.

WYMAGANIA Musisz mieć puste pole wody. Gdy umieszczasz w swoim stawie karpia koi, możesz opłacić koszt w postaci 2 monet, by dodatkowo wziąć z puli 1 kafelek ścieżki i umieścić go w swoim stawie.

UMIESZCZANIE Umieść kafelek ścieżki na pustym polu wody. Pierwszy kafelek ścieżki może zostać umieszczony w dowolnym miejscu w Twoim stawie. Kolejne kafelki ścieżki muszą stanowić kontynuację tej ścieżki.

PUNKTY 3/6/12/18 PZ, jeśli masz w swoim stawie odpowiednio 1/2/3/4+ kafelków ścieżki.




WIERZBA PŁACZĄCA

WYMAGANIA Musisz mieć 5 karpia koi w swoim stawie.

UMIESZCZANIE Umieść wierzbę płaczącą tak, by co najmniej 1 krawędź z wodą kafelka wierzby płaczącej sąsiadowała z krawędzią z wodą innego kafelka.

PUNKTY 8 PZ




WODOSPAD

WYMAGANIA Musisz mieć 2 karty studni (pokaż je reszcie graczy).

UMIESZCZANIE Umieść wodospad tak, by krawędź z wodą jego środkowego pola sąsiadowała z krawędzią z wodą kafelka źródła.

PUNKTY 8 PZ. Jeśli wszystkie pola kafelka źródła są zajęte, wodospad jest wart 16 PZ zamiast 8 PZ.



ŻÓŁW

WYMAGANIA Musisz mieć w swoim stawie puste pole wody i 3 karty pergaminów (pokaż je reszcie graczy).

UMIESZCZANIE Umieść żółwia na pustym polu wody.

PUNKTY Żółw jest wart na koniec gry 1/2/4/8/12/16 PZ, jeśli sąsiaduje z nim odpowiednio 1/2/3/4/5/6 pustych pól wody.

Tryb solo

Przygotowanie i rozgrywka przebiegają zgodnie z zasadami rozgrywki 2-osobowej, z poniższymi zmianami.

Za każdym razem, gdy wybierzesz medytację, odrzuć na stos kart odrzuconych kartę leżącą po lewej stronie wziętej przez Ciebie karty. Jeśli weźmiesz pierwszą kartę od lewej, odkryj i odrzuć wierzchnią kartę z talii.

Za każdym razem, gdy wybierzesz pracę, odrzuć z planszy głównej pierwszą kartę od prawej (leżącą najdalej od talii).

Za każdym razem, gdy kupujesz:

- **małego karpia koi:**
Usuń 1 średniego karpia koi z puli.
- **średniego karpia koi:**
Usuń 1 dużego karpia koi z puli.
- **dużego karpia koi:**
Usuń 1 małego karpia koi z puli.

Jeśli nie możesz usunąć z puli karpia koi określonego rozmiaru, usuń dowolnego wybranego karpia koi. Usunięte w ten sposób karpie koi nie mogą zostać już przez Ciebie kupione.

Na koniec tury jeśli na planszy głównej jest co najmniej 1 puste miejsce na karty, przesun kartę w prawo tak, by wszystkie puste miejsca znajdowały się po lewej stronie kart. Następnie uzupełnij puste miejsca kartami z talii.

Możesz zrealizować kilka celów na koniec swojej tury (w przypadku kafelków ścieżki również w trakcie tury), jeśli spełniasz ich wymagania.

KONIEC GRY

Gdy odkryjesz ostatnią kartę z talii, rozegraj jeszcze jedną turę. Po tej turze gra dobiega końca. Następnie sprawdź swój wynik. By zdobyć tytuł, musisz zrealizować wszystkie cele (jeśli grasz z celem ścieżki, musisz zrealizować go przynajmniej raz) i zdobyć przynajmniej tyle PZ, ile wynosi dolna wartość dla wybranego tytułu. Porównaj swój wynik z tabelką, by sprawdzić, jak Ci poszło!

PUNKTY	60-79	80-99	100+
Tytuł	<i>gakusei</i> (uczeń)	<i>senmon</i> (ekspert)	<i>sensei</i> (mistrz)

SCENARIUSZE TRYBU SOLO I ZASADY SPECJALNE

UPALNE LATO

Zmiany w przygotowaniu gry
Brak.

Zmiany w zasadach gry
Karpie koi, które nie są otoczone z wodą, nie zapewniają żadnych punktów.

Zmiany w celach
Brak.



PUNKTY	50-69	70-89	90+
Tytuł	<i>gakusei</i> (uczeń)	<i>senmon</i> (ekspert)	<i>sensei</i> (mistrz)

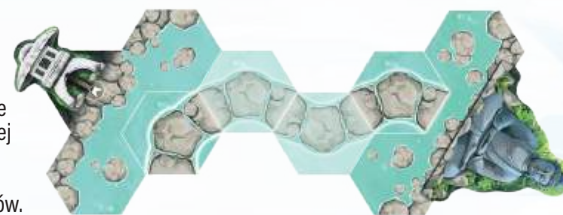
OŚWIETLONA ŚCIEŻKA

Zmiany w przygotowaniu gry
Użyj 3 celów (zamiast losowych): posągu, ścieżki i fioletowej lilii wodnej.

Zmiany w zasadach gry
Brak.

Zmiany w celach
Poza zrealizowaniem co najmniej 1 celu każdego rodzaju musisz ułożyć ścieżkę składającą się z minimum 3 kafelków, która łączy środkowe pola dowolnej latarni i posągu. Kafelki ścieżki mogą być obrócone dowolnie w stosunku do środkowych pól posągu i latarni.

Przykład poprawnie utworzonej ścieżki złożonej z 4 kafelków.



PUNKTY	50-69	70-89	90+
Tytuł	<i>gakusei</i> (uczeń)	<i>senmon</i> (ekspert)	<i>sensei</i> (mistrz)

JEZIORO CESARSKIE

Zmiany w przygotowaniu gry
Użyj 5 celów (zamiast losowych): stuletniego karpia, wodospadu, *shishi-odoshi*, wierzby płaczącej i żółwia. Alternatywnie możesz użyć 5 losowo wybranych celów.

Zmiany w zasadach gry
Brak.

Zmiany w celach
Musisz zrealizować co najmniej 4 cele (na poziomie *gakusei*) albo wszystkie 5 celów (na poziomach *senmon* i *sensei*). Pamiętaj, że w trybie solo możesz na koniec tury zrealizować więcej niż 1 cel.



PUNKTY	50-69	70-89	90+
Cele	4	5	5
Tytuł	<i>gakusei</i> (uczeń)	<i>senmon</i> (ekspert)	<i>sensei</i> (mistrz)

Pochodzenie i historia karpia koi

Słowo *koi* pochodzi z języka japońskiego i oznacza po prostu karpia.

To określenie zyskało dużą popularność dzięki swojej prostocie jest dziś używane niemal na całym świecie w odniesieniu do pięknych, wielobarwnych karpia, które zainspirowały tę grę – niezależnie od ich odmiany.

Do początku XIX wieku karpie były hodowane i poławiane niemal wyłącznie jako źródło pożywienia.

Według dawnych przekazów – zarówno chińskich (IV wiek), jak i japońskich (X wiek) – karpie w tych regionach już wtedy różniły się od swoich pospolitych, szarych kuzynów: miały jaskrawo ubarwione łuski (czerwone, niebieskie, żółte, czarne, białe), a czasem ich ciała zdobiły wyjątkowe, nakrapiane wzory.

W XIX-wiecznej Japonii rolnicy z prefektury Niigata hodowali te barwne karpie w wodach zalanych pól ryżowych oraz w przyległych zbiornikach. Z biegiem czasu zauważyli wyjątkowe odmiany barw powstające w wyniku krzyżowania różnych gatunków karpia. Doprowadziło to do powstania selektywnych hodowli ukierunkowanych na estetykę. Powstał w ten sposób rynek kolorowych karpia ozdobnych, które uznawano za cenne.

Za sprawą legendy, według której karp, który zdoła popłynąć pod prąd i przeskoczyć przez wodospad, przemieni się w smoka, ryby te od dawna symbolizują wewnętrzną siłę i powodzenie.

W 1914 roku zorganizowano dla cesarza Taishō wystawę. Było to krótko po jego wstąpieniu na tron. Podczas tej wystawy, która odbywała się w Tokio, powołano kolektyw zrzeszający najlepszych hodowców karpia w Japonii. Podczas tej uroczystości księciu Shōwa ofiarowano osiem wspaniałych okazów. Był to ważny moment dla rosnącej popularności karpia koi, które stały się ogólnonarodowym fenomenem.

W 1917 roku pojawiło się określenie *Nishikigoi* (karp brokatowy), które zastąpiło bardziej ogólne nazwy, takie jak *Madaragoi* (karp cętkowany), *Kawarigoi* (karp odmienny), *Irogoi* (karp barwny) oraz *Moyōgoi* (karp wzorzysty).

W międzyczasie ozdobne stawy z karpiami stały się ważnym elementem japońskich ogrodów – zielonych, cichych zakątków tworzonych z wielką troską z myślą o wyciszeniu i zadumie. W takich ogrodach odwiedzający mogą spacerować w ciszy po ścieżkach i mostkach, podziwiając stare latarnie i posągi Buddy, podczas gdy pod przejrzystą wodą spokojnie pływają ryby wyglądające niczym żywe klejnoty lub barwne kwiaty.

Niedługo potem fascynacja karpiami koi rozlała się na cały świat.

W tej grze możesz podziwiać sześć odmian karpia koi:



Kohaku

Ze względu na swoje barwy ten koi jest często przedstawiany jako symbol Japonii. Niektórzy uważają go za pierwszą odmianę karpia powstałą w wyniku świadomej selekcji.



Asagi

Choć nazwa tego karpia oznacza „jasny akwamaryn”, to charakterystyczny wzór na grzbiecie tej odmiany przypomina siatkę kolczugi.



Showa Sanshoku

Pierwsza hybrydyzacja nastąpiła wraz z początkiem ery Shōwa w 1927 roku. Jednak dopiero 50-letni proces krzyżowań umożliwił uzyskanie współczesnej intensywności barw tej odmiany.



Ogon

Występuje w złotej, platynowej i pomarańczowej odmianie barwnej. Dzięki starannej hybrydyzacji hodowcy zdołali nadać łuskom niezwykle metaliczny i opalizujący połysk.



Shiro Utsuri

Choć może się wydawać inaczej, karp *Shiro Utsuri* ma czarną skórę z białymi wzorami, a nie na odwrót. Jest to odmiana karpia *Utsurimono*.



Onagagoi

Znana także jako karp motyl lub karp smok, ta odmiana została stworzona w 1980 roku na życzenie księcia Akihito z Japonii. Potomkowie karpia tej odmiany do dziś zamieszkują staw w Ogrodach Wschodnich Pałacu Cesarskiego.

PROJEKT GRY

Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera

ILUSTRACJE

Emiliano Castellano

ROZWÓJ GRY

Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Matteo Brustenghi

PROJEKT GRAFICZNY

Matteo Brustenghi, Simone Fucchi

REDAKCJA

Federico Tini

REWIZJA TEKSTU

Roberto Corbelli

WERSJA ANGIELSKA

Silvano Sorrentino, William Niebling

PODZIĘKOWANIA

Osoby, którym twórcy chcieliby szczególnie podziękować, to: Vinia Mattioli, Tommaso Chiacchiera, Tana dei Goblin w Katanii, Strefa Prototypów „Massimiliano Cuccia” na Etna Comics oraz wszyscy pozostali testerzy gry.

**REBEL SP. Z O.O.**

ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

TŁUMACZENIE

Jakub Maciejewski

SKŁAD I REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ
zespół Rebel



Copyright © MMXXV daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24-06132 Perugia, Włochy

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.dvgames.com

info@dvgames.com

