

1–4 bráči od 10 let. 45–60 minut.

 Rosaria Battiato, Massimo Borzì, Martino Chiacchiera
 Emiliano Castellano

Japonský termín „koi“ označuje pestré barevné kapry, kterým se také přezdívá „plovoucí květiny“. V japonské kultuře se považují za živoucí klenoty, symboly vytrvalosti i ctnosti. Jsou chováni v dekorativních jezírkách a považováni za nositele štěstí a úspěchu. V této hře se chopíte rolí chovatelů kaprů koi, kteří soutěží o to, kdo stvoří nejhezčí jezírko. Zvítězí ten, kdo vytvoří pro své kapříky nejhezčí prostředí.

Tato hra je volně inspirována různými asijskými kulturami, především japonskou a čínskou – nesnaží se však o historickou věrnost.

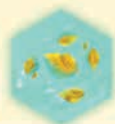
OBSAH HRY

170 DÍLKŮ JEZÍRKA

5 různých typů: (80× voda, 30× listí, 30× leknín, 15× břeh, 15× lucerna).



Voda



Listí



Leknín



Břeh



Lucerna
(nutno složit)



Malý



Střední



Velký

48 HRACÍCH KARET



10 KARET ÚKOLŮ



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY



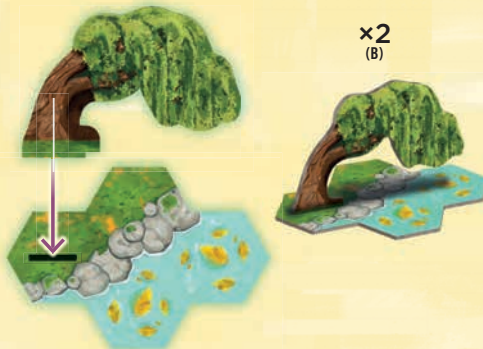
26 DÍLKŮ ÚKOLŮ

Některé dílky je třeba složit z více součástí. Uvedená písmena jsou natištěna i na samotných dílcích, aby se vám lépe hledalo, co k sobě patří.

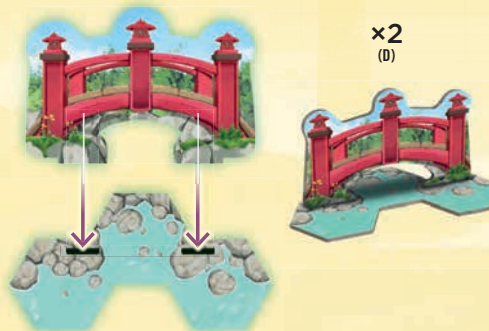
Větve



Smuteční vrba



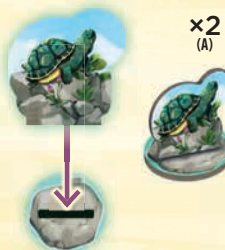
Most



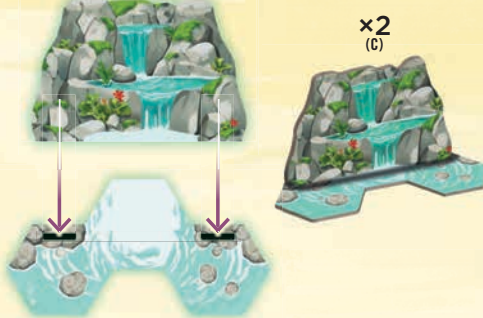
Šiši-odoši



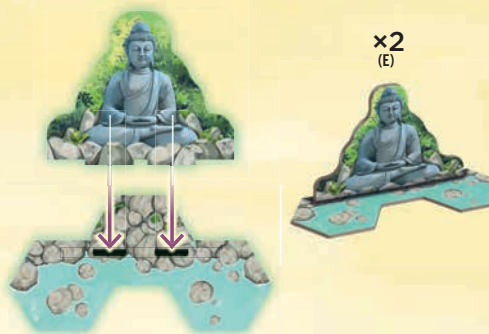
Želva



Vodopád



Socha



Fialový leknín



Cesta



Stoletý kapr



30 MINCÍ



12 ŽETONŮ ŠTĚSTÍ



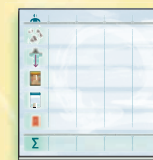
4 DÍLKY PRAMENŮ



6 DÍLKŮ ZVĚŠENÍ SKLADIŠTĚ



1 ZÁPISNÍK BODŮ



4 DESKY SENSEI



1 DESKA NABÍDKY



❖ PŘÍPRAVA HRY ❖

- 1 Položte **desku nabídky** doprostřed stolu.
- 2 Všechny **dílky jezírka** (voda, listí, lekníny, břehy a lucerny), dílky rozšíření skladiště, destičky kapříků koi, mince a žetony štěstí připravte na vhodné místo na stole. Budou tvořit **obecnou zásobu**.
Ve hře **4 hráčů**: Využijte všechny destičky koi.
Ve hře **3 hráčů**: Vraťte do krabice 1 malou, 1 střední a 2 velké destičky koi.
Ve hře **2 hráčů**: Vraťte do krabice 1 malou, 2 střední a 2 velké destičky koi.
- 3 Každý hráč si vybere **1 desku sensei** a vezme k sobě **1 dílek pramene**, což bude počátek jeho jezírka. Nepoužité desky sensei i dílky pramenů vraťte do krabice.
- 4 Rozdělte karty dle rubů (hrací karty, karty úkolů, přehledové karty). Balíček **hracích karet** upravte dle počtu hráčů:
4 hráči: využijte všechny karty.
3 hráči: vyřaďte ze hry 7 karet označených „4+“.
2 hráči: vyřaďte ze hry 7 karet „4+“ a také 11 karet „3+“.
Přípravu a úpravy pro **sólovou hru** najdete na str. 14.



Vyřazené karty vraťte do krabice.

Hrací karty, s nimiž budete hrát, zamíchejte a položte jako **balíček** lícem dolů **nalevo od centrální desky nabídky**. Otočte horních **5 karet balíčku** a vyložte je po jedné lícem vzhůru na 5 polí desky nabídky.

- 5 Hráč, který naposledy obdivoval jezírko, se stane začínajícím hráčem a vezme si přehledovou kartu se symbolem . **5.1** Případně můžete začínajícího hráče určit losováním přehledové karty. Všichni ostatní hráči si vezmou jinou přehledovou kartu (zbylé vraťte do krabice).

Každý hráč si vezme z obecné zásoby **2 mince** a **1 žeton štěstí**, které si položí na svou desku sensei (mimo část skladiště). Dále si vezme **2 dílky vody** a případnou **1 destičku koi** dle pořadí tahu – viz tabulka. Dílky vody a destičku koi si umístí do **skladiště**.

HRÁČ	PRVNÍ	DRUHÝ	TŘETÍ	ČTVRTÝ
Počáteční majetek				
		1 malý koi	1 střední koi	1 velký koi

- 6 *Hrajete-li první partii, doporučujeme tento bod – karty a dílky úkolů – prozatím přeskočit. Přidejte úkoly do hry, až se obeznámíte se základními pravidly.*

Vylosujte **3 karty úkolů** a vyložte je lícem vzhůru poblíž desky nabídky. U každé karty připravte odpovídající dílky úkolů.

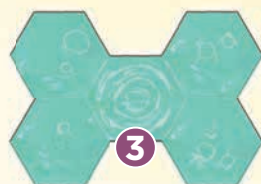
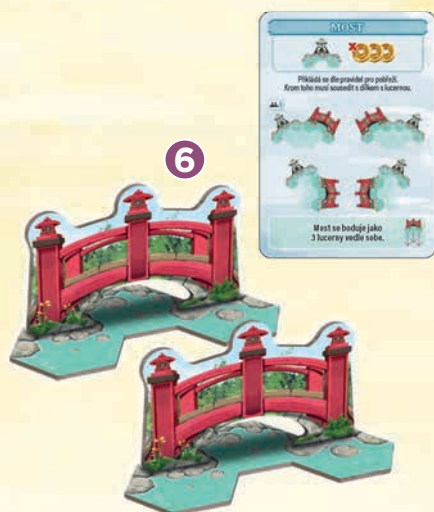
Hrajete-li **ve dvou**, použijte jen jeden dílek každého úkolu (příklad: **jeden stoleý kapr**, **jedna socha atd.**), jak připomíná symbol na kartě.

Výjimka: Vždy využijte všechny dílky cesty a větví.

Nevyužité dílky i karty úkolů můžete vrátit do krabice.



Příklad přípravy hry pro 3 hráče



PRŮBĚH HRY

Ve hře se střídáte ve vybírání karet z centrální nabídky a přiřkládání dílků ke svému osobnímu jezírku – to se snažíte co nejlépe zabydlet kapříčky koi. Kapřík, který je zcela obklopen vodou či lekníny, má větší a hezčí životní prostor a lépe se mu daří, za což se vám odmění větším počtem vítězných bodů (VB). Navíc budete se soupeřícími zahradníky soutěžit v úkolech a bonusech – kdo dřív přijde, ten se má lépe. Na konci hry zvítězí hráč s nejvyšším součtem bodů.

ZLATÉ PRAVIDLO BODOVÁNÍ PRO SNAŽŠÍ VÝUKU HRY:

*Vše, co ční nad dílky vody,
na konci vám nese body!*

Všechny dílky a destičky sahající výše než dílky vody jsou nějakým způsobem obodovány – ať už se jedná o různé dílky úkolů, lucerny, lekníny apod., nebo o destičky samotných kapříků koi. Naopak nezískáte body za žádné dílky „v první vrstvě“ – tedy sahající do stejné výšky jako dílky vody.

Ve hře se střídáte v tazích počínaje začínajícím hráčem. V každém svém tahu se musíte rozhodnout mezi dvěma typy tahu: **A) MEDITACE** či **B) PRÁCE**.

Bez ohledu na zvolený typ tahu můžete odhodit svůj žeton štěstí a získat za to do skladiště jednu z možností dle své volby: 1 listí, 2 dílky vody, 1 dílek břehu, nebo nákup koi o minci draže (běžná sazba je uvedena na desce nabídky a dále v pravidlech). Takto můžete ve svém tahu využít i více svých žetonů štěstí.



Po dokončení meditace či práce můžete **získat dílek úkolu**, pokud plníte podmínky specifikované na kartě úkolu. Následně je na tahu váš soupeř po levici.

A) MEDITACE

Vyberte si 1 z karet ležících lícem vzhůru na desce nabídky a vezměte si ji k sobě. Vyhodnoťte efekt vyznačený na desce pod kartou (viz obrázek) a také efekt karty. **Poplatek** za získání karty (na poli úplně vlevo) musíte uhradit **předtím**, než získáte výhody z efektu karty. **Výhodu z desky** si můžete vzít před vyhodnocením efektu karty, nebo po něm (většinou to nehraje roli). Některé karty mají jednorázový efekt, jiné přinášejí trvalý bonus – přehled karet najdete na str. 8.



Po vyhodnocení všech efektů karty i desky posuňte všechny karty vlevo od vaší právě získané karty o 1 pole doprava, aby se zaplnila vzniklá mezera. Nakonec vyložte novou kartu z balíčku na pole nejvíce vlevo (tj. jediné pole, kde se zisk karty platí).

SKLADIŠTĚ A LIMIT KAPACITY

Na své desce sensei najdete **skladiště** – plochu hnědých hexů. Do skladiště si musíte pokládat získané dílky vody, listí, břehů a destičky koi, než dostanete možnost přiložit je ke svému jezírku.

Kapacita skladiště na začátku hry je **5 hexů**, ale během hry můžete pomocí karet získat dílky zvětšení skladiště a kapacitu si navýšit (viz *Přehled karet* na str. 8). Pouze **na konci vašeho tahu** se však kontroluje, zda vaše uložené dílky nepřekračují kapacitu – v tom případě musíte libovolně dílky vrátit do obecné zásoby, dokud nesplňujete limit. Dílky ve svém skladišti si můžete kdykoli přeskládat, aby do skladiště pasovaly.

Dílky zabírají tolik místa, jaká je jejich velikost (1–3 hexy) a ve skladišti musíte skladovat koi **vedle** dílků vody, nikoli na nich. Vzácně se může stát, že dílky do skladiště naskládat nelze, v tom případě jen porovnejte počet hexů skladiště s hexy uložených dílků.

Příklad: v základním skladišti je možné přechovávat např. 1 dílek břehu (3 hexy) a 1 středního koi (2 hexy), nebo 1 velkého koi (3 hexy) a 2 dílky vody atp.

Náš tip: Protože se kapacita skladiště kontroluje pouze na konci vašeho tahu, může být výhodné využít žeton štěstí během pracovního tahu, získat dílek, který se vám do skladiště nevejde, a ještě v tomtéž tahu jej hned přiložit ke svému jezírku.



NÁKUP KOI

Jsou 3 způsoby, jak si koupit koi – ve všech případech získáte novou destičku koi do svého **skladiště**:

1. Když **meditujete** a berete si kartu ze čtvrtého pole, smíte si koupit 1 koi dle obvyklé sazby – pokud se vzdáte možnosti získat minci a 2 dílky vody.
2. Když **meditujete** a vezmete si kartu *tržiště*, jejím efektem je koupit 1 koi o minci levněji – viz následující strana.
3. Odhodíte-li 1 žeton štěstí, smíte si koupit 1 koi o minci draž.

Základní sazba koi (uvedená i na desce nabídky):

VELIKOST KOI			
CENA V MINCÍCH			

B) PRÁCE

Smíte provést **1** z akcí svého sensei (jsou připomenuty symboly na desce sensei).

Krom toho, pokud jste v předchozím průběhu partie získali nějaké karty pomocníků (viz další stranu), můžete je nyní v libovolném pořadí aktivovat libovolně z vašich karet pomocníků, a to před či po akci sensei. Můžete i aktivovat všechny své pomocníky – každého však **nejvýše jednou za tah!**

Poznámka: Každý hráč manipuluje pouze s dílky ve svém skladišti a na svém jezírku. Nemůžete si brát dílky patřící do soupeřova skladiště ani jezírka!

Náš tip: V pozdější fázi hry můžete mít již hodně pomocníků a ztrácet se v tom, které z nich jste již aktivovali.

Chcete-li si udržet přehled, vezměte na začátku každého svého pracovního tahu **do ruky všechny své karty pomocníků i svou přehledovou kartu.**

Poté začněte provádět akce pomocníků ve svém jezírku a **po akci vyložte danou kartu pomocníka na stůl.** Vaše přehledová karta během toho představuje vaši akci sensei.

AKCE SENSEI

	Přiložte ke svému jezírku až 2 dílky vody ze svého skladiště.		Přiložte ke svému jezírku 1 dílek listí ze svého skladiště. <i>NEBO</i> Přiložte 1 leknín z obecné zásoby na již umístěný dílek listí ve vašem jezírku (lekníny zvyšují bodové hodnoty za koi, kteří s nimi sousedí).
	Přiložte ke svému jezírku 1 dílek břehu ze svého skladiště. <i>NEBO</i> Postavte 1 lucernu z obecné zásoby na dílek břehu již ležící ve vašem jezírku, který má volné místo pro lucernu. Při umístění lucerny také získáte 1 žeton štěstí z obecné zásoby do svojí.		Umístěte 1 koi libovolné velikosti ze svého skladiště do svého jezírka. Musí při tom překrýt 1, 2 či 3 sousedící volné hexy vody (v závislosti na velikosti – malý, střední či velký). <i>NEBO</i> Přesuňte 1 koi ve svém jezírku na nové místo v souladu s pravidly umístování koi.

Během hry můžete získat libovolný počet libovolných typů karet.

Karty **pomocníků** vždy vyobrazují jednu osobu, v jejich spodní části najdete světlemodrý obdélník a rozšíří vám počet akcí, které budete moci po zbytku hry provádět při každém svém pracovním tahu. Ostatní karty se dělí do dvou typů: **svitky** poskytují body navíc na konci hry a **všechny ostatní karty** (se žlutým pergamenem ve spodní části) poskytují jednorázovou výhodu v okamžiku, kdy je získáte.

Karty pomocníků

Získanou kartu pomocníka si položte k desce sensei lícem vzhůru. Můžete mít více pomocníků téhož typu. Při každém pracovním tahu můžete aktivovat libovolně ze svých pomocníků, aby vám umožnili **jednou za tah** provést více akcí ve vašem jezírku. Pořadí aktivace pomocníků a sensei je libovolné.



CHOVATEL RYB

Umístěte 1 koi libovolné velikosti ze svého skladiště do svého jezírka. Musí při tom překrýt 1, 2 či 3 sousedící volné hexy vody.

NEBO

Přesuňte 1 koi ve svém jezírku na nové místo v souladu s pravidly umísťování koi.



SOCHAŘKA

Přiložte ke svému jezírku 1 dílek břehu ze svého skladiště.

NEBO

Postavte 1 lucernu z obecné zásoby na dílek břehu již ležící ve vašem jezírku, který má volné místo pro lucernu. Při umístění lucerny také získáte 1 žeton štěstí z obecné zásoby do svojí.



ZAHRADNICE

Přiložte ke svému jezírku 1 dílek listí ze svého skladiště.

NEBO

Přiložte 1 leknín z obecné zásoby na již umístěný dílek listí ve vašem jezírku.

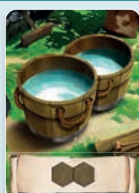


NOSIČ VODY

Přiložte ke svému jezírku až 2 dílky vody ze svého skladiště.

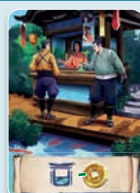
DALŠÍ KARTY

Získáte-li jinou kartu než pomocníka, vyhodnoťte její jednorázový efekt **ihned** (vyjma svitků) a ponechte si ji **lícem dolů**. Po zbytku hry již žádný efekt nemá, ale za některé z nich můžete získat body (v závislosti na svých získaných kartách svitků). Na své karty můžete kdykoli nahlížet.



SKLADIŠTĚ

Vezměte si dílek zvětšení skladiště z obecné zásoby a přiložte ho ke skladišti na své desce sensei. Až do konce hry je kapacita vašeho skladiště vyšší o 2 hexy. Své dílky zvětšení skladiště můžete kdykoli přeskládat, aby pojmy dílky ve vašem skladišti.



TRŽIŠTĚ

Kupte si 1 koi se slevou 1 mince.

VELIKOST			
CENA V MINCÍCH	ZDARMA		



SVITEK

Za své karty svitků získáte na konci hry body dle uvedených kritérií. Zde je přehled svitků dle pořadí v obrázku „ve směru čtení“ (zleva doprava, poté o řádek níže):

- 2 VB za každý leknín ve vašem jezírku
- 2 VB za každého malého koi ve vašem jezírku
- 3 VB za každého středního koi ve vašem jezírku
- 4 VB za každého velkého koi ve vašem jezírku
- 2 VB za každou lucernu ve vašem jezírku
- 2 VB za každou kartu studny, kterou máte.
- 3 VB za každou kartu tržiště, kterou máte.
- 3 VB za každou kartu skladiště, kterou máte.



DĚŠŤ

Vezměte si vyobrazené dílky z obecné zásoby a vyložte je **ihned** do svého jezírka (tj. tentokrát si nemusíte dílky uložit nejprve do skladiště).



STUDNA

Vezměte si uvedené dílky a/nebo mince z obecné zásoby.

Je-li na kartě uvedeno lomítko /, musíte si vybrat jednu z nabízených dvou možností.

Poznámka: Na rozdíl od karty dešť tyto dílky vody umísťujete do svého skladiště jako obvykle.

PRAVIDLA PŘIKLÁDÁNÍ

Akce sensei, akce pomocníků i efekty některých karet vám umožní přikládat dílky ke svému jezírku. Při každém přidávání dílků k jezírku musíte dodržovat pravidla níže.

Dílky se mohou skládat z více než 1 hexu a každý hex může mít vyobrazenou vodu na některé ze svých stran. Vodní strany hexu jsou v této tabulce zvýrazněny **modře**.

Která strana hexu je či není vodní je důležité jak pro přikládání, tak při závěrečném bodování – viz *Konec hry* na str. 11.


Body získané za koi se dvojnásobí, je-li koi zcela obklopen vodou – tedy hexy, které jsou otočeny vodní stranou k němu.

hex se 6 vodními stranami



také 6 vodních stran

3 vodní strany

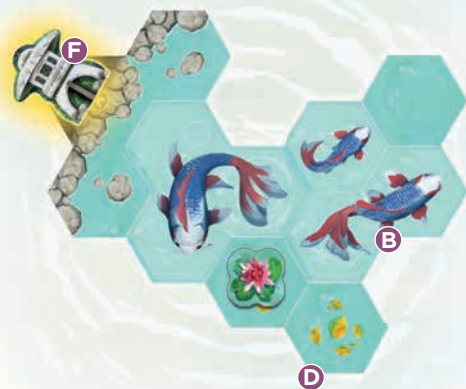
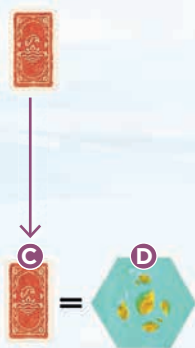
NÁZEV	VELIKOST	PRAVIDLA
PRAMEN	5	OD ZAČÁTKU HRY LEŽÍ NA STOLE. Počáteční dílek vašeho jezírka, tvořený 5 vodními hexy. Vodní hex je „volný“, pokud na něm neleží žádné další dílky. Můžou na něm ležet koi, nebo dílky úkolů. Počítá se pro obklopování koi.
VODA	1	POKLÁDÁ SE NA STŮL. Musí při položení alespoň 1 stranou sousedit s vodní stranou již umístěného dílku. Vodní hex je „volný“, pokud na něm neleží žádné další dílky. Můžou na něm ležet koi, nebo dílky úkolů. Počítá se pro obklopování koi.
LISTÍ	1	POKLÁDÁ SE NA STŮL. Musí při položení alespoň 1 stranou sousedit s vodní stranou již umístěného dílku. Může na něm ležet nejvýše 1 leknín a nic jiného. Počítá se pro obklopování koi.
BŘEH	3	POKLÁDÁ SE NA STŮL. Musí být položen tak, že vodní strana prostředního hexu sousedí s vodní stranou již umístěného dílku. Může na něm stát nejvýše 1 lucerna a nic jiného. Vodní strany se počítají pro obklopování koi.
LEKNÍN	-	POKLÁDÁ SE NA DÍLEK LISTÍ. Díky akci sensei či zahradnice si můžete vzít 1 dílek leknínu z obecné zásoby a položit ho na dílek listí ve svém jezírku. Na každý hex listí se vejde nejvýše 1 leknín. Lekniny zvyšují skóre za koi, který s ním sousedí (1 leknín může být bonusem pro více koi).
LUCERNA	-	STAVÍ SE NA DÍLEK BŘEHU. Díky akci sensei či sochařky si můžete vzít 1 lucernu z obecné zásoby a postavit ji na symbol  na dílku břehu. Lucerna přináší tím více bodů, čím delší linii osvětluje (viz dále).
MALÝ KOI	1	POKLÁDÁ SE NA DÍLKY VODY A/NEBO PRAMENE Musí být umístěn na volný vodní hex.
STŘEDNÍ KOI	2	POKLÁDÁ SE NA DÍLKY VODY A/NEBO PRAMENE Musí být umístěn na 2 sousedící volné vodní hexy.
VELKÝ KOI	3	POKLÁDÁ SE NA DÍLKY VODY A/NEBO PRAMENE Musí být umístěn na 3 volné vodní hexy sousedící ve tvaru trojúhelníku.

Příklad pracovního tahu

Jiří má 1 žeton štěstí a ve svém skladišti 3 dílky vody a 1 středního koi.

Ze svých pomocníků se rozhodne aktivovat nosiče vody **A** a umístit 2 dílky vody.

Dále chce umístit ze skladiště do zahrady svého středního koi a protože nemá chovatele ryb, musí k tomu využít akci sensei **B**. Položí koi přes jeden z právě umístěných dílků vody (viz níže).



Následně odhodí svůj žeton štěstí **C** a vezme si 1 dílek listí **D**, který pomocí zahradnice ihned umístí do svého jezírka **E**.

Nakonec využije svou sochařku **F**, aby položil na svůj dílek břehu lucernu (z obecné zásoby), za což získá nový žeton štěstí.

Protože zatím neví, kam bude potřebovat své jezírko dále rozšiřovat, rozhodne si poslední dílek vody zatím ponechat ve skladišti a neaktivuje svého druhého nosiče vody **G**. Žeton štěstí si také ponechá do příště a jeho tah končí.



* ZÍSKÁNÍ DÍLKU ÚKOLU *

Pokud na konci svého tahu splňujete podmínky karty úkolu a odpovídající dílek úkolu dosud leží uprostřed stolu (nikým nezískán), můžete jej získat vy. Podrobný rozpis podmínek a dílků úkolů najdete na str. 13, stručné shrnutí na samotné kartě úkolu. Získaný dílek úkolu si **ihned** umístíte do svého jezírka dle pravidel uvedených na kartě úkolu. Nesmíte získat více než 1 dílek téhož úkolu (s výjimkou cesty). Získáte-li ze středu stolu poslední dílek určitého úkolu, soupeři již tento úkol splnit nemohou.



Příklad: Jiří právě umístil leknín na dílek listí **A** vedle svého již existujícího leknínu, čímž splnil podmínku pro kartu úkolu **Fialový leknín** (tj. má v jezírku volný vodní hex a také 2 sousedící lekníny). Na konci svého tahu si vezme zprostřed stolu fialový žeton leknínu a umístí jej na vodní hex svého jezírka v souladu s instrukcemi na kartě **B** (fialový leknín se na rozdíl od běžných leknínů pokládá na vodu).

* KONEC HRY *

Jakmile v balíčku nezůstávají žádné hrací karty nebo v obecné zásobě nezůstávají žádné destičky koi, hra vplouvá do závěrečné fáze: pokračujte ve hře, dokud neodehraje svůj tah poslední hráč (tj. souseď po pravici hráče, který hru zahajoval). Následně **každý hráč** odehraje ještě 1 poslední tah. Během posledních tahů může být v nabídce méně než 5 karet. Poté hra končí a následuje závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Každý hráč sečte své vítězné body (VB) z těchto zdrojů (využijte bodovací zápisník či zápisník v aplikaci BGstats):

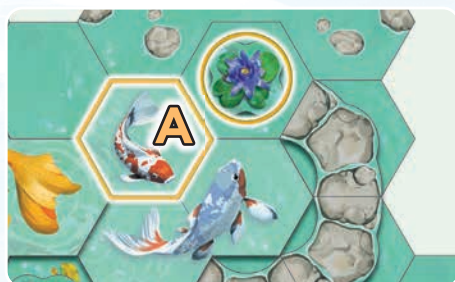
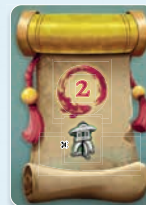
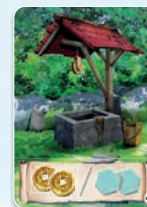
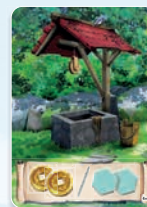
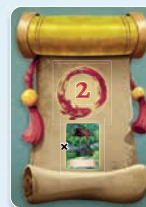


- Každý **koi** přinese body dle své velikosti – 2 VB za malého, 4 VB za středního a 6 VB za velkého. Krom toho se bodová hodnota každého koi zvýší o 1 VB za každý leknín, který s ním sousedí. Je-li koi zcela obklopen vodou (tj. obklopen dílky, které mají vodu na stranách s kaprem sousedících), **celé** jeho skóre se dvojnásobí.
Náš tip: Abyste si udrželi přehled o již započítaných koi, můžete na obodované kapry např. pokládat mince z banku.
- Každá **lucerna** přinese 1 VB za každý hex v linii přímo před lucernou. Počítá se volný i obsazený hex, zkrátka jakýkoli hex, kde leží dílek na stole – počítají se dokonce i dílky za mezerou, pokud je linie přerušena (viz příklad na následující straně).
- Každá **karta svitku** přináší VB dle podmínek na ní uvedených – viz *Přehled karet* na str. 8.
- Každý **dílek úkolu** přináší VB dle pravidel uvedených na patřičné kartě úkolu – viz *Přehled úkolů* na str. 13.
- Každý nevyužitý **žeton štěstí** přináší 1 VB.

Za dílky či destičky, které vám na konci hry zbyly ve skladišti, žádné body nezískáte. Hráč s nejvyšším součtem VB je vítězem hry!

V **případě shody** vítězí hráč, kterému zbylo více mincí. Trvá-li shoda, vítězí ten z hráčů ve shodě, který sedí v pořadí tahu nejdále od začínajícího hráče.

Příklad závěrečného bodování



A je **MALÝ KOI**, což znamená základní hodnota 2 VB plus 2 VB za fialový leknín vedle ($2+2=4$). Koi je zcela obklopen vodou (hexy, které mají směrem k němu vodní stranu), takže celé skóre se dvojnásobí.
Body za koi A: $4 \times 2 = 8$ VB.



B je **STŘEDNÍ KOI**, tedy 4 VB základní hodnota, po 1 VB za oba sousedící lekníny a 2 VB za sousedící fialový leknín ($4+1+1+2=8$). Protože je i tento koi obklopen vodou, i jeho skóre se dvojnásobí.
Body za koi B: $8 \times 2 = 16$ VB.



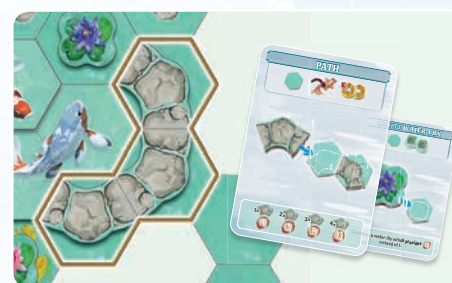
C je **VELKÝ KOI**, což znamená 6 VB a 1 VB za sousedící leknín ($6+1=7$). Tento koi ovšem není obklopen vodou – ze dvou stran označených **X** nesousedí s žádným hexem (tj. sousedí s volným stolem), takže se mu body nedvojnásobí.
Body za koi C: 7 VB.



Za **LUCERNY** hráč získá 5 VB (lucerna vlevo) a další 3 VB (lucerna vpravo).
Celkem za lucerny: 8 VB.



KARTY SVITKŮ přinášejí každá po 4 VB.
Celkem za svitky: 8 VB.



Za úkol **CESTA** hráč získá **12 VB**. Body za úkol **FIALOVÝ LEKNÍN** byly již započítány při bodování kaprů koi.

Za 1 zbývající žeton **ŠTĚSTÍ: 1 VB.**



Celkem tedy hráč získal: 60 VB!

Přehled úkolů

Podmínky uvedené na kartách úkolů vždy značí **minimální** podmínky („alespoň“). Je-li například podmínkou mít **1 volný hex vody**, splňujete podmínky, i pokud máte **více než 1 volný hex vody**. Dílky získané dle karet úkolů musíte vždy umístit do svého jezírka **ihned** po získání – není možné je odložit na později. Připomínáme, že vyjma úkolu **CESTA** můžete vždy získat jen **jediný dílek** od každého úkolu.




VĚTVE

PODMÍNKA MALÁ VĚTEV: Musíte mít v jezírku 3 sousedící volné hexy vody v uvedeném tvaru a 2 dílky listů bez leknínů.
STŘEDNÍ VĚTEV: Musíte mít v jezírku 4 sousedící volné hexy vody v uvedeném tvaru a 3 dílky listů bez leknínů.
VELKÁ VĚTEV: Musíte mít v jezírku 5 sousedících volných hexů vody v uvedeném tvaru a 4 dílky listů bez leknínů.

Poznámka: Tvar lze zrcadlit či otáčet – dílky listů mohou být kdekoli ve vašem jezírku a nemusejí spolu sousedit. Dílky listů musejí být neobsazené leknínem při získání větve, poté je obsadit můžete.

UMÍSTĚNÍ Větev musíte položit přes volné hexy vody splňující podmínku. Poté si můžete vzít 3 dílky vody z obecné zásoby a ihned je přiložit ke svému jezírku.

BODOVÁNÍ MALÁ VĚTEV: 10 VB, STŘEDNÍ VĚTEV: 15 VB.
VELKÁ VĚTEV: 20 VB.




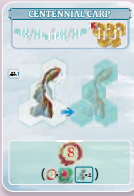
MOST

PODMÍNKA Musíte mít 1 lucernu a zaplatit 3 mince do obecné zásoby.

UMÍSTĚNÍ Umísťuje se dle stejných pravidel jako dílky břehu. Musíte jej umístit tak, aby sousedil s dílkem břehu, kde již stojí lucerna.

BODOVÁNÍ 1 VB za každý hex v přímé linii před každým ze 3 hexů mostu. Jinými slovy, jako by na mostě stály 3 lucerny.






STOLETÝ KAPR

PODMÍNKA Musíte v jezírku mít 4 sousedící volné vodní hexy v uvedeném tvaru (tvar lze otáčet i zrcadlit) a zaplatit 5 mincí do obecné zásoby.

UMÍSTĚNÍ Položte destičku kapra na tyto volné hexy vody.

BODOVÁNÍ Základní bodová hodnota je 8 VB – zvyšuje se za lekníny a násobí za obklopení vodou jako u jiných koi.




CESTA

Poznámka: Dílek cesty můžete získat během svého tahu, nikoli na konci. Je to také jediný úkol, kde může 1 hráč získat více dílků – případně i v průběhu téhož tahu.

PODMÍNKA Musíte mít v jezírku volný vodní hex. Když umísťujete do svého jezírka nového koi, můžete zaplatit 2 mince navíc a umístit i 1 dílek cesty.

UMÍSTĚNÍ Každý dílek cesty musíte umístit na volný vodní hex. Svůj první dílek cesty můžete umístit kamkoli do jezírka, další dílky cesty musejí navazovat na ty předchozí a pokračovat v cestě.

BODOVÁNÍ 3/6/12/18 VB, máte-li 1/2/3/4+ dílků cesty.

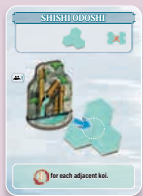


FIALOVÝ LEKNÍN

PODMÍNKA Musíte mít v jezírku volný vodní hex a také 2 spolu sousedící lekníny.

UMÍSTĚNÍ Na libovolný volný vodní hex.

BODOVÁNÍ Fialový leknín se počítá jako leknín, který ovšem sousedním koi zvyšuje hodnotu o 2 VB namísto o 1. Je-li sousedící koi navíc obklopený vodou, body za fialový leknín se dvojnásobí (stejně jako za běžné lekníny).

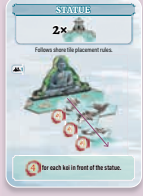


ŠIŠI-ODOŠI

PODMÍNKA Musíte mít v jezírku 3 sousedící volné vodní dílky ve tvaru trojúhelníku. Musí jít o vodní **dílky** – vodní hexy, z nichž se skládá váš dílek pramene, se použít nedají.

UMÍSTĚNÍ Postavte šiši-odoši na průsečík těchto 3 dílků.

BODOVÁNÍ 3 VB za každého koi sousedícího s kterýmkoli z hexů, na nichž stojí plašičko šiši-odoši.




SOCHA

PODMÍNKA Musíte mít v jezírku 2 lucerny.

UMÍSTĚNÍ Dle stejných pravidel jako dílky břehu.

BODOVÁNÍ 4 VB za každého koi, který (být jen částečně) zasahuje do linie hexů před sochou (linie před sochou se určuje stejným způsobem jako u luceren).

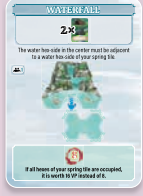


ŽELVA

PODMÍNKA Musíte mít 1 volný vodní hex ve svém jezírku a 3 karty svitků (při získávání želvy karty ukažte ostatním hráčům).

UMÍSTĚNÍ Na volný vodní hex.

BODOVÁNÍ 1/2/4/8/12/16 VB na konci hry, pokud s želvou sousedí 1/2/3/4/5/6 volných vodních hexů.




VODOPÁD

PODMÍNKA Musíte mít 2 karty studny (ukážte je ostatním hráčům).

UMÍSTĚNÍ Vodní strana prostředního hexu musí sousedit s některým vodním hexem vašeho dílku pramene.

BODOVÁNÍ 8 VB. Jsou-li všechny hexy dílku pramene obsazené, přináší vodopád 16 VB namísto 8.



SMUTEČNÍ VRBA

PODMÍNKA Musíte mít v jezírku 5 koi.

UMÍSTĚNÍ Alespoň jedna z vodních stran dílku vrby musí sousedit s vodním dílkem. Na 2 políčka dílku vrby můžete umístit po leknínu (jako na dílky listů).

BODOVÁNÍ 8 VB.

Sólová hra

Příprava i průběh hry platí jako pro hru 2 hráčů s následujícími změnami.

Při každém meditačním tahu musíte odhodit kartu nalevo od té, kterou si berete. Pokud si berete kartu nejvíce vlevo (tj. z pole, kde se za získání karty platí 1 mince), podívejte se na horní kartu z balíčku a odhodte ji.

Při každém pracovním tahu musíte odhodit kartu nejvíce vpravo na desce nabídky, tj. kartu nejdále od balíčku.

Pokaždé když si pořídíte:

– **malého koi:**

Vyřaďte z obecné zásoby 1 středního koi.

– **středního koi:**

Vyřaďte z obecné zásoby 1 velkého koi.

– **velkého koi:**

Vyřaďte z obecné zásoby 1 malého koi.

Máte-li vyřadit koi, který už v obecné zásobě není, vyřaďte libovolného jiného. Vyřazené koi není po zbytek hry možné si pořídít.

Na konci každého tahu přesuňte všechny karty na desce nabídky doprava jako obvykle a doplňte místa nalevo vyložení nových karet z balíčku.

Na konci svého tahu můžete získat více dílků úkolu (nebo i během tahu v případě cesty), pokud splňujete podmínky úkolů.

KONEC HRY

Jakmile položíte na desku nabídky poslední kartu z balíčku, odehrajte 1 poslední tah a hra končí. Nyní zkontrolujte, zda jste vyhráli: musíte získat všechny dílky úkolů a vaše skóre musí překročit hranici pro vámi zvolený scénář. Hranice ukládá tabulka napravo:

SKÓRE	60-79	80-99	100+
Titul	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (mistr)

SÓLOVÉ SCÉNÁŘE A SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

PARNÉ LÉTO

Změna přípravy

Žádná.

Změna pravidel

Koi, který není obklopený, nepřináší body žádné.

Změna úkolů

Žádná.



SKÓRE	50-69	70-89	90+
Titul	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (mistr)

CESTA OSVÍCENÍ

Změna přípravy

Použijte tyto 3 úkoly: socha, cesta a fialový leknín.

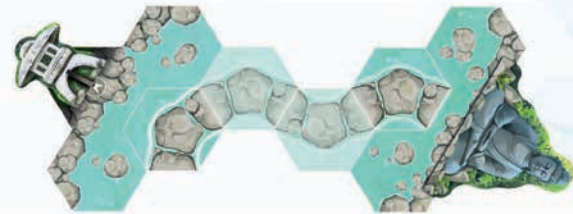
Změna pravidel

Žádná.

Změna úkolů

Nejen, že musíte získat dílek každého úkolu, ale navíc musíte vytvořit cestu o alespoň 3 dílcích propojující prostřední hex kterékoli lucerny s prostředním hexem sochy. Natočení prvního a posledního dílku této cesty není důležité.

Příklad platné cesty ze 4 dílků



SKÓRE	50-69	70-89	90+
Titul	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (mistr)

CÍSAŘSKÉ JEZÍRKO

Změn přípravy

Použijte těchto 5 karet úkolů: Stoletý kapr, Vodopád, Šiši-odoši, Smuteční vrba a Želva. Případně použijte 5 náhodně vylosovaných karet úkolů.

Změna pravidel

Žádná.

Změna úkolů

Musíte získat dílky alespoň 4 úkolů (na úrovni gakusei), respektive všech 5. Připomínáme, že v sólové hře můžete získat více dílků úkolu za 1 tah.



BODOVÁNÍ	50-69	70-89	90+
Splněné úkoly	4	5	5
Titul	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (mistr)

Původ a historie kapříků koi

Krátká zajímavost o termínu *Koi*: pochází z japonštiny a znamená jednoduše „kapr“.

Termín *Koi* se díky své jednoduchosti široce rozšířil a dnes se používá téměř po celém světě k označení krásných pestrabarevných kaprů, kteří inspirovali tuto hru, bez ohledu na konkrétní druh. Historicky, alespoň do počátku 19. století, byli kapři chováni a loveni téměř výhradně pro potravu.

Podle starověkých záznamů – jak čínských (4. století), tak japonských (10. století) – se kapři v těchto regionech již lišili od svých běžných šedých protějšků a vyznačovali se pestrabarevnými šupinami (červené, modré, žluté, černé, bílé) a někdy i jedinečnými skvrnitými vzory.

V 19. století v Japonsku chovali farmáři v prefektuře Niigata tyto barevné kapry v zatopených rýžových polích nebo přilehlých oblastech. Postupem času si všimli jedinečných barevných variací vznikajících křížením různých druhů kaprů. To vedlo k selektivnímu chovu pro krásu, a zrodila se poptávka po vícebarevných okrasných kaprech, kteří byli považováni za symbolické a vzácné tvory.

Částečně díky legendě, že se kapr, který dokáže plavat proti proudu a přeskočit vodopád, promění v draka, jsou tyto ryby již dlouho spojovány s vnitřní silou a úspěchem.

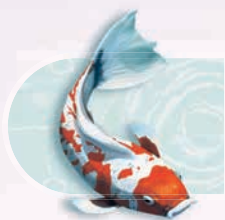
V roce 1914, bylo během výstavy v Tokiu pořádané pro císaře Taishō krátce po jeho korunovaci založeno sdružení, které sdružovalo nejlepší chovatele kaprů v Japonsku. Korunní princ Shōwa obdržel při této příležitosti osm nádherných exemplářů a od té chvíle se staly národním fenoménem.

V roce 1917 byl vytvořen termín Nišikigoi (brokátový kapr), který nahradil obecnější názvy jako Madaragoi (skvrnitý kapr), Kawarigoi (zvláštní kapr), Irogoi (barevný kapr) a Moyōgoi (vzorovaný kapr).

Okrasná jezírka, ve kterých byli tito kapři chováni, se stala nedílnou součástí japonských zahrad – barevných útočistí klidu navržených s maximální péčí tak, aby přinášely pocit harmonie a rozjímání. Tyto zahrady dodnes zvou návštěvníky k tiché procházce po cestičkách a malých mostcích, aby obdivovali starobylé ceremoniální lucerny a sochy Buddha, zatímco pod průzračnou vodou klidně plavou tvorové připomínající živé drahokamy nebo barevné květiny.

Netrvalo dlouho a kapři koi začali okouzlovat miliony lidí po celém světě.

Ve hře můžete obdivovat šest druhů kaprů koi:



Kōhaku

Pro své barvy je považován za symbolického představitele Japonska. Jedná se pravděpodobně o historicky první poddruh selektivně kříženého kapra koi.



Asagi

Navzdory názvu, který znamená „světle akvazelená“, připomíná vzor na jeho zádech spíše síť kroužkové zbroje.



Šōwa Sansōku

K první hybridizaci došlo na počátku éry Šōwa v roce 1927. Trvalo však dalších 50 let křížení, než kapřík získal intenzivní barevné odstíny, které vidíme dnes.



Ogon

Existuje v zlaté, platinové či oranžové barvě. Díky pečlivému křížení dosáhli chovatelé obzvláště metalických a blyštivých odstínů.



Širo Ucuri

Možná by si to nezasvěcený divák netipl, ale kapr Širo Ucuri má černou kůži s bílými skvrnami, nikoli naopak. Jedná se o poddruh kapra *Ucurimono*.



Onagagoi

Tento poddruh, také přezdíváný motýlí kapr či dračí kapr, byl vytvořen v roce 1980 na žádost japonského prince Akihita. Jeho potomci žijí v jezírku ve východních zahradách Císařského paláce.

AUTOŘI HRY

Rosaria Battiato, Massimo Borzi,
Martino Chiacchiera

ILUSTRACE

Emiliano Castellano

VÝVOJ HRY

Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi,
Stefano Tristano

UMĚLECKÝ VEDOUCÍ

Matteo Brustenghi

GRAFICKÝ DESIGN

Matteo Brustenghi, Simone Fucchi

REDAKCE

Federico Tini

REVIEW

Roberto Corbelli

PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ ZASLUHUJÍ

Vinia Mattioli, Tommaso Chiacchiera, Tana dei Goblin in Catania,
the "Massimiliano Cuccia" Prototypes Area of Etna Comics,
a všichni ostatní testeři hry

V RÁMCI PŘÍPRAVY HRY VYŘAĎTE ZE HRY

Ve hře 1–2 hráčů:

- 1 malého, 2 střední a 2 velké koi
- 11 karet „3+“ a 7 karet „4+“
- 1 dílek od každého úkolu
vyjma větví a cesty

Ve hře 3 hráčů:

- 1 malého, 1 středního a 2 velké koi
- 7 karet „4+“

Ve hře 4 hráčů: nic

HRÁČ	PRVNÍ	DRUHÝ	TŘETÍ	ČTVRTÝ
Počáteční majetek				



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

Všechna práva vyhrazena.

www.dvgames.com

info@dvgames.com

