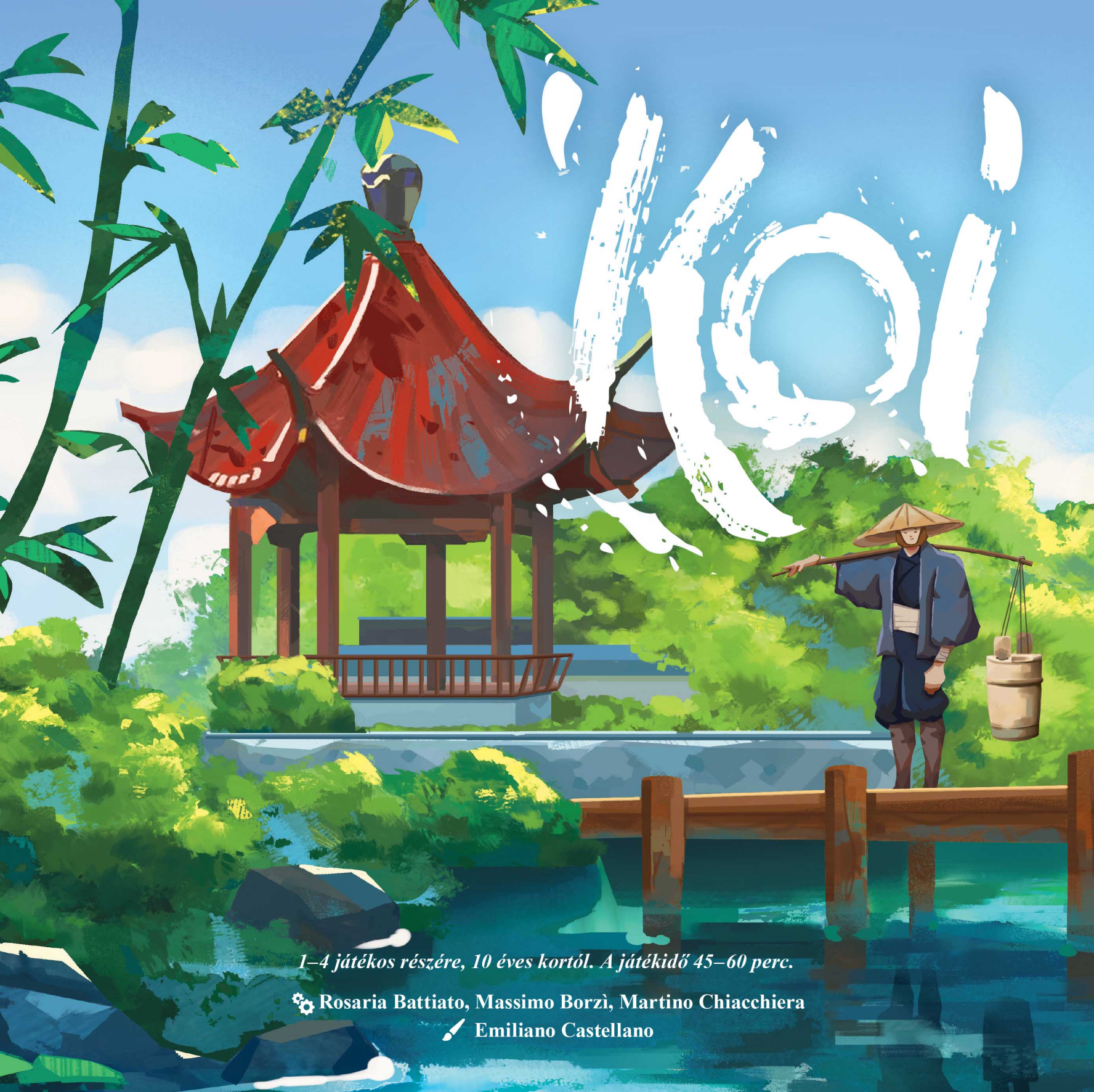




1-4 játékos részére, 10 éves kortól. A játékidő 45-60 perc.

⚙️ Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera
✍️ Emiliano Castellano

A japán „koi” kifejezés a dísztavakban nevelt, sokszínű pontyokra utal, amiket gyakran „úszó virágokként” is emlegetnek. Élő ékszerekként tartják őket számon, és emellett, hogy a kitartás és az erény szimbólumai, állítólag szerencsét és sikert hoznak.

Ebben a játékban koitenyésztők bőrébe bújva kell elérnetek, hogy a ti dísztavatok legyen a legértékesebb.

A játék különböző ázsiai kultúrákból – elsősorban a japánból és a kínából – merít ihletet, anélkül, hogy történelmi hitelességre törekedne.

TARTOZÉKOK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a lapkákat a kinyomóívekből.

170 TÓLAPKA

5 típus (80 víz, 30 levél, 30 tavirózsa, 15 part, 15 lámpás)



21 KOILAPKA

3 méretben (8 kicsi, 7 közepes, 6 nagy)
Megjegyzés: A koilapok eltávolítható védőfóliával vannak bevonva.



48 JÁTÉKKÁRTYA



10 CÉLKÁRTYA



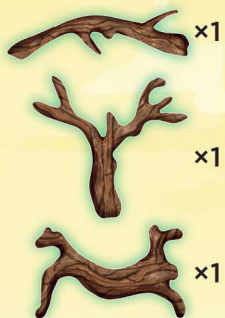
4 JÁTÉKOSSEGÉDLET



26 CÉLLAPKA

Néhány lapkát össze kell állítani. A könnyebb összeszerelhetőség érdekében az egyes elemeket különböző betűkkel jelöltük meg.

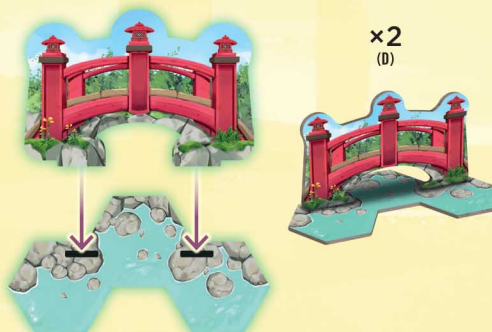
faág



szomorúfűz



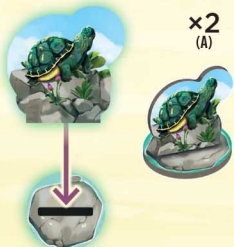
híd



bambuszcsozogó



teknős



vízesés



szobor



lila tavirózsa



ösvény



százéves ponty



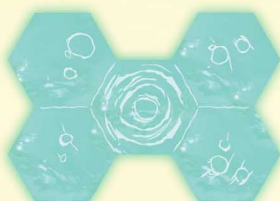
30 ÉRME



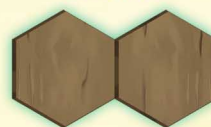
12 SZERENCSETALIZMÁN



4 FORRÁSLAPKA



6 RAKTÁRBŐVÍTŐ LAPKA



1 PONTOZÓTÖMB



4 JÁTEKOSTÁBLA



1 KÖZPONTI TÁBLA



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a központi táblát az asztal közepére.
- 2 Tegyétek az összes tólapkát (víz-, levél-, tavirózsa-, part- és lámpáslapka), a raktárbővítő lapkákat, a koilapkákat és a szerencsetalizmánokat a közelbe. Ez lesz a közös **készlet**.
- 4 játékos esetén használjátok az összes koilapkát.
- 3 játékos esetén tegyétek vissza 1 kicsi, 1 közepes és 2 nagy koilapkát a dobozba.
- 2 játékos esetén tegyétek vissza 1 kicsi, 2 közepes és 2 nagy koilapkát a dobozba.
- 3 Minden játékos vegyen el egy játékos táblát, 1 forráslapkát, 2 érmét és 1 szerencsetalizmánt, majd helyezze ezeket maga elé.
- A nem használt játékos táblákat és forráslapkákat tegyétek vissza a dobozba.
- 4 Válogassátok szét a kártyákat típus szerint (játékkártyák, célkártyák, játékossegédlet).
- 4 játékos esetén használjátok az összes játékkártyát.
- 3 játékos esetén távolítsátok el a „4+” ikonnal megjelölt játékkártyákat a pakliból.
- 2 játékos esetén távolítsátok el a „3+” ikonnal jelölt kártyákat is.
- Az **egyszemélyes játékváltozat** részletei a 14. oldalon találhatóak.



Keverjétek meg a játékkártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé a központi tábla bal oldalára. Húzzatok fel 5 kártyát a pakliból, és tegyétek őket képpel felfelé a táblára.

- 5 A kezdőjátékos az lesz, aki legutóbb csodált meg egy tavat. Ő vegye magához a jelzéssel ellátott játékossegédletet (5.1). A többi játékos vegyen el egy-egy játékossegédletet a többi közül, a megmaradtakat pedig tegyétek vissza a dobozba. A kezdőjátékoskal kezdve és tőle balra haladva, minden játékos vegyen el megfelelő számú víz- és koilapkát az alábbi táblázat alapján, majd tegye őket a játékos tábláján található raktárban lévő üres mezőkre.

JÁTEKOS	ELSŐ	MÁSODIK	HARMADIK	NEGYEDIK
Kezdőlapkák	2 víz	2 víz	2 víz	2 víz
		1 kicsi koi	1 közepes koi	1 nagy koi

- 6 Az első játék során azt javasoljuk, hogy célkártyák és céllapkák nélkül játsszatok.

Sorsoljatok 3 célkártyát, és tegyétek őket képpel felfelé a központi tábla mellé. Ezután vegyétek el a célkártyákon található céllapkákat, és tegyétek őket a kártyák mellé.

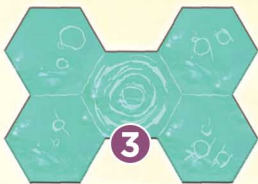
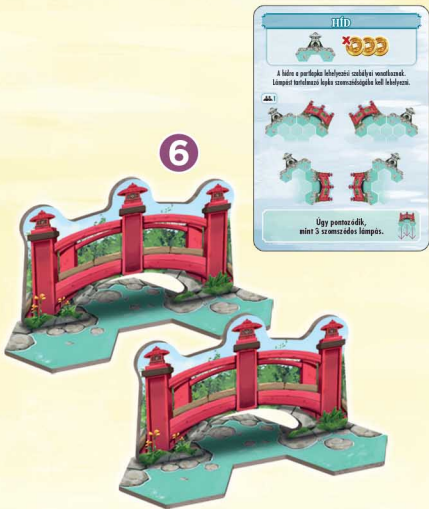
2-fős játék esetén csak 1-1 céllapkát használjatok, ahogy erre a kártyákon található ikon is felhívja a figyelmet (például: **egy** százéves pontyot, **egy** szobrot, stb.).

Kivétel: Az ösvény és faág célok esetében mindig az összes céllapkát használjátok.

A többi célkártyát és céllapkát tegyétek vissza a játék dobozába.



Előkészületek 3 játékos esetén



A JÁTÉK MENETE

Játékosokként egymást követve fogtok kártyákat választani és lapkákat lerakni, hogy a tavakat egyre nagyobbra építsétek, és megtöltsétek őket koilapkákkal. Vegyétek körbe a koilapkáitokat vízzel és tavorózsákkal – így érzik igazán jól magukat, és több győzelmi pontot (GYP) is érnek. Különböző célokért is versenghetek, amik további pontokat és bónuszokat adnak. A játék végén a legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

A kezdőjátékossal kezdve, és tőle balra haladva hajtsátok végre a köreiteket. A körödben 2 akció közül kell választanod:

A) MEDITÁLÁS vagy **B) MUNKA VÉGZÉS**.

A körödben bármikor elkölthetsz 1 szerencsetalizmánt, hogy megszerezd a következők egyikét: 1 levél-, 2 víz- vagy 1 partlapka, vagy 1 extra érme elköltségével vásárolhatsz 1 koit (lásd *Koi vásárlása* a 7. oldalon). A körödben bármennyi szerencsetalizmánt elkölthetsz.



Meditálás vagy munkavégzés után **teljesíthetsz célt**, ha megfelelsz a követelményeinek. Ezután a **következő játékos köre** következik.

A) MEDITÁLÁS

Válassz 1-et a központi táblán látható játékkártyák közül, és vedd magadhoz, a választott kártya alatti jutalommal együtt. Ezután hajtsd végre a kártya hatását. Ha van költsége, akkor azt a kártya felvétele előtt be kell fizetned. Ha a kártyához jutalom tartozik, akkor azt a kártya hatásának végrehajtása előtt vagy után is felveheted. Egyes kártyák azonnali hatással bírnak, míg mások a játék során további akciókat tesznek elérhetővé (lásd *Kártyák* a 8. oldalon).



Meditálás után csúsztasd jobbra az összes felfordított kártyát a központi táblán, hogy feltöltsd a megüresedett helyet. Ezután húzd fel a pakli legfelső lapját, és helyezd azt a megüresedett bal szélső mezőre.

RAKTÁR ÉS KAPACITÁS

A játékoslábládon található barna mezők alkotják a raktáradat. Itt kell elhelyezned a játék során megszerzett víz-, levél-, part- és koi lapkákat.

A raktárad kapacitása a játék elején **5 mező**, amit a raktár bővítő lapkákkal megnövelhetsz. Ilyen lapkákhöz a raktárkártyák segítségével juthatsz hozzá (lásd *Kártyák* a 8. oldalon). A raktárad kapacitását csak a **köröd végén** kell ellenőrizned: amennyiben a lapkáid több mezőt foglalnak el, mint amennyi a rendelkezésre áll, akkor el kell dobnod annyi tetszőleges lapkát, hogy a többi elférjen a raktáradban. Az eldobott lapkákat tedd a készletbe. A raktáradban lévő lapkákat bármikor átrendezheted a kapacitást figyelembevéve.

A víz- és levéllapkák 1 mezőt foglalnak el. A partlapkák 3 mezőből állnak, így 3 raktármezőt foglalnak el. A koi lapkáknak a méretük alapján van szükségük helyre: a kicsi koi 1 mezőt foglal el, a közepes méretű 2-t, a nagy méretű koi pedig 3-at.

Előfordulhat, hogy a lapkák nem férnek el egymás mellett anélkül, hogy valamelyik kilógna a raktáradból.

Ilyenkor hasonlítsd össze a lapkáidat alkotó mezők számát a raktárad kapacitásával.

Például: a játék elején tárolhatsz 1 partlapkát és 2 vizlapkát, vagy 1 partlapkát és 1 közepes koi lapkát stb.



KOI VÁSÁRLÁSA



Háromféleképpen vásárolhatsz koi lapkát:

- Meditálás** során, ha a központi tábla negyedik mezőjén lévő kártyát választod, dönthetsz úgy, hogy vásárolsz 1 koi lapkát alapáron ahelyett, hogy 1 érmét és 2 vizlapkát kapnál.
- Meditálás** során, ha piackártyát választasz, akkor az alapárhoz képest 1 érmével olcsóbban vásárolhatsz 1 koi lapkát (lásd *Kártyák* a 8. oldalon).
- A körökben bármikor 1 szerencsetalizmán eldobásával, az alapárhoz képest 1 érmével drágábban vásárolhatsz 1 koi lapkát.

A befizetett érméket tedd a készletbe. A koi lapkák alapára a koi méretétől függ:

MÉRET			
ÁR			

B) MUNKAVÉGZÉS

A körökben végrehajthatsz 1 szenszei akciót a játékoslábládon felsorolt akciók közül.

Ha rendelkezel egy vagy több segítőkártyával (lásd *Kártyák* a 8. oldalon), tetszőleges sorrendben aktiválhatod azokat, a szenszei akciód előtt és/vagy után.

Bármennyi segítőkártyát aktiválhatsz, de mindegyiket **körönként** legfeljebb egyszer aktiválhatod.

Megjegyzés: minden játékos mindig csak a saját tavában, a saját raktárából, és a saját kártyáit használva hajthat végre akciókat, más játékosok raktárával, tavával és kártyáival nem léphet kapcsolatba.

SZENSZEI AKCIÓK

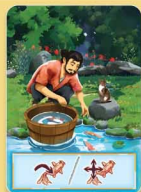
	Helyezz legfeljebb 2 vizlapkát a tavadba a raktáradból.		Helyezz 1 levéllapkát a tavadba a raktáradból. <i>VAGY</i> Fejlessz 1 levéllapkát a tavadban 1 tavirózsalapkával. A tavirózsalapkát a készletből vedd el, és helyezd rá a levéllapkára.
	Helyezz 1 partlapkát a tavadba a raktáradból. <i>VAGY</i> Fejlessz 1 partlapkát a tavadban 1 lámpással. A lámpást a készletből vedd el, és helyezd rá a partlapkára. Továbbá vegyél el 1 szerencsetalizmánt is a készletből.		Helyezz 1 koi lapkát a tavadba a raktáradból. A koi méretétől függően (kicsi, közepes vagy nagy) a lapkának 1, 2 vagy 3 üres vizlapkát kell lefednie. <i>VAGY</i> Helyezz át 1 már korábban lehelyezett koi lapkát a tavadban a lehelyezési szabályokat követve.

KÁRTYÁK

A játék során nincs korlátozva, hogy mennyi kártyád lehet, illetve hogy ezek milyen típusúak lehetnek. A **segítőkártyák** (tenyésztő, építőmester, kertész, hordár) extra akciókat biztosítanak számodra, ha a **munkavégzést** választod. A további kártyák (raktár, piac, pergamen, eső, kút) **azonnali** vagy **játék végi** hatásokat biztosítanak.

Segítőkártyák

Amikor elveszel egy segítőkártyát, helyezd azt a játékosábrád mellé, képpel felfelé. Több azonos kártyád is lehet. Amikor a körödben **munkát végzel**, aktiválhatsz 1 vagy több segítőkártyát további akciók végrehajtásához. Szabadon dönthetsz, hogy az extra akciókat mikor és milyen sorrendben hajtod végre – akár a szenszei akcióid előtt, akár utána. Minden segítőkártyát **körönként legfeljebb egyszer aktiválhatsz**.



TENYÉSZTŐ

Helyezz 1 koilapkát a tavadba a raktáradból.

VAGY

Helyezz át 1 már korábban lehelyezett koilapkát a tavadban a lehelyezési szabályokat követve.



ÉPÍTŐMESTER

Helyezz 1 partlapkát a tavadba a raktáradból.

VAGY

Fejlessz 1 partlapkát a tavadban 1 lámpással a készletből. Továbbá vegyél el 1 szerencsetalizmánt is a készletből.



KERTÉSZ

Helyezz 1 levéllapkát a tavadba a raktáradból.

VAGY

Fejlessz 1 levéllapkát a tavadban 1 tavirózsalapkával a készletből.



HORDÁR

Helyezz legfeljebb 2 vizlapkát a tavadba a raktáradból.

További kártyák

Ha az általad választott játékkártya nem egy segítőkártya, akkor **azonnal** hajtsd végre a hatását. Ez alól csak a pergamenkártyák képeznek kivételt, amiknek nincs azonnali hatásuk. Ezután helyezd a kártyát **képpel lefelé** magad elé. A játék további részében nem használhatod ezeket a kártyákat, de a játék végén győzelmi pontokat érhetnek.



RAKTÁR

Vegyél el 1 raktárbővítő lapkát a készletből, és add azt a raktáradhoz, 2 mezővel bővítve a kapacitását. A lapkát legalább 1 raktármezővel (kezdő vagy bővítmény) szomszédosan kell elhelyezned. A raktárbővítő lapkákat a játék során bármikor tetszés szerint átrendezheted.



PIAC

Vásárolj 1 koilapkát az alapárhoz képest 1 érmével olcsóbban.

MÉRET			
KÖLTSÉG	INGYENES		



PERGAMEN

A pergamenkártyák a játék végén győzelmi pontokat érnek a rajtuk látható feltételek szerint. A képen balról jobbra, majd fentről lefelé:

- 2 GYP minden tavirózsáért a tavadban.
- 2 GYP minden kicsi koilapkáért a tavadban.
- 3 GYP minden közepes koilapkáért a tavadban.
- 4 GYP minden nagy koilapkáért a tavadban.
- 2 GYP minden lámpásért a tavadban.
- 2 GYP minden kútkártyádért.
- 3 GYP minden piacártyádért.
- 3 GYP minden raktárkártyádért.



ESŐ

Vedd el a kártyán látható lapkákat a készletből, majd azonnal add hozzá őket a tavadhoz.



KÚT

Vedd el a kártyán látható lapkákat és/vagy érméket a készletből. Ha a kártyán „/” látható, választanod kell 1-et a 2 lehetőség közül.

Megjegyzés: Az esőkártyáktól eltérően a kútkártyákkal szerzett lapkákat nem helyezheted le rögtön a tavadba.

LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

A szenszei akciók és bizonyos kártyák lehetővé teszik, hogy lapkákkal bővítsd a tavadat (egyes esetekben közvetlenül a készletből). Lapkák lehelyezésekor be kell tartanod a lehelyezési szabályokat.

A lapkák 1 vagy több hatszög alakú mezőből állnak, és a mezők oldalai lehetnek (kékkel jelölt) vízoldalak: . A vízoldalak a lapkák lehelyezésénél és a játék végi pontozásnál is számítanak (lásd *A játék vége* a 11. oldalon).

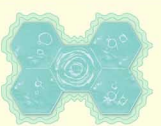
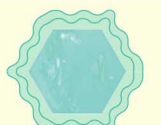
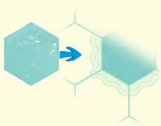
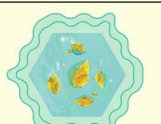
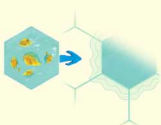
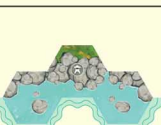
Például: egy koi lapkáért járó pontszám az alapján kerül megállapításra, hogy hány vízoddallal van körbevéve.

6 vízoldal



6 vízoldal

3 vízoldal

NÉV		MÉRET	TULAJDONSÁGOK	6 vízoldal	3 vízoldal
FORRÁS		5	A tavak kezdőlapkája. 5 vízmezőből áll. Egy vízmező üresnek számít, ha nincs rajta más lapka. Koi- és/vagy céllapkák helyezhetők rá. Használható koi lapka körbevetelére.		
VÍZ		1	Egy másik lapka legalább 1 vízoddalával szomszédosan kell lehelyezni. Egy vízmező üresnek számít, ha nincs rajta más lapka. Koi- és/vagy céllapkák helyezhetők rá. Használható koi lapka körbevetelére.		
LEVÉL		1	Egy másik lapka legalább 1 vízoddalával szomszédosan kell lehelyezni. Nem helyezhető rá koi- vagy céllapka, csak tavirózsalapka. Használható koi lapka körbevetelére.		
PART		3	Úgy kell lehelyezni, hogy a középső mezőjének vízoldala egy másik mező vízoddalával szomszédos legyen. Nem helyezhető rá koi- vagy céllapka, csak lámpás. Vízoddalai használhatók koi lapka körbevetelére.		
TAVIRÓZSA		-	Levéllapka fejlesztésére szolgál. Szenszei akció vagy segítőkártya aktiválásával a készletből 1 tavirózsalapka egy levéllapkára helyezhető le. Minden levéllapka csak egyszer fejleszthető tavirózsaival.		
LÁMPÁS		-	Partlapka fejlesztésére szolgál. Szenszei akció vagy segítőkártya aktiválásával a készletből 1 lámpáslapka egy partlapkán lévő  -ra helyezhető le. Minden partlapka csak egyszer fejleszthető lámpással.		
KICSI KOI		1	Üres vízmezőre helyezhető.		
KÖZEPES KOI		2	2 szomszédos üres vízmezőre helyezhető.		
NAGY KOI		3	3 szomszédos üres vízmezőre helyezhető.		

Példa egy körre: MUNKAVÉGZÉS

Ákosnak 1 szerencsetalizmánja van, valamint 3 vízlapka és 1 közepes koilapka van a raktárában.

A segítőkártyái közül először a hordár **A** kártyát használja, és lehelyez 2 vízlapkát.

Ezután a szenszei akciója **B** segítségével lehelyez egy közepes koilapkát az imént lehelyezett 2 vízlapka egyikét felhasználva.



Ezután elkölt 1 szerencsetalizmánt **C**, hogy elvegyen 1 levéllapkát **D**, amit a kertész aktiválásával **E** azonnal le is helyez.

Végül aktiválja az építőmestert **F**, hogy a partlapkáját egy lámpással fejlessze a készletből, és így szerez 1 új szerencsetalizmánt.

Elégedetten zárja a körét anélkül, hogy aktiválná a második hordárt **G** (így a raktárban hagy 1 vízlapkát) vagy elkölné az újonnan szerzett szerencsetalizmánt.



• CÉL TELJESÍTÉSE •

A köröd végén, ha megfelelsz egy, az asztal közepén lévő célkártya követelményeinek, megszerezheted a hozzá tartozó céllapkát (lásd *Célok* a 13. oldalon). Amikor megszerzel egy céllapkát, azt azonnal le kell helyezned a tavadba a célkártyán szereplő utasítások szerint. Nem teljesítheted ugyanazt a célt többször (kivéve: ösvény).

Ha elveszed egy cél utolsó lapkáját, akkor az a cél már nem elérhető egyik játékos számára sem.



Példa: Ákos a második levéllapkáját is **fejlesztette** tavirózsával, így megfelel a lila tavirózsa célkártya követelményeinek **A**, mivel van a tavában 2 egymással szomszédos tavirózsa és 1 üres vízmező.

A köre végén elveszi a lila tavirózsalapokát és egy üres vízmezőre helyezi **B**, a célkártya utasításait követve.






• A JÁTÉK VÉGE •

Amikor a húzópakli elfogy, vagy az utolsó koi lapkát is felhúztátok a készletből, a játék a végéhez közeledik. Fejezzétek be az adott fordulót, majd játsszatok le még egy utolsó teljes fordulót. Ezután a játék véget ér, és a pontozás következik.

Pontozás

A pontozáshoz használjátok a pontozótömböt. Az alábbi szabályok szerint járnak győzelmi pontok (GYP):



- A koi lapkák a méretük alapján érnek pontot: minden kicsi koi 2 GYP-t, minden közepes 4 GYP-t, minden nagy 6 GYP-t ér. A méretért járó pontok mellett minden koi +1 GYP-t ér minden vele szomszédos tavirózsáért. Ha egy koi lapka teljesen körbe van véve vízoldalakkal, az értéke megduplázódik.
- Minden lámpás 1 GYP-t ér az egyenes vonalban előtte lévő minden mezőért (függetlenül attól, hogy üres-e).
- Minden pergamenkártya a rajta található feltételek alapján ér GYP-t (lásd *Kártyák* a 8. oldalon).
- Minden céllapka a hozzá tartozó célkártya alapján ér GYP-t (lásd *Célok* a 13. oldalon).
- Minden el nem költött szerencsetalizmán 1 GYP-t ér.

A raktárban maradt víz- és koi lapkák nem érnek pontot.
A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos győzt.

Döntetlen esetén a legtöbb érmevel rendelkező játékos lesz a győztes, ha pedig az állás továbbra is döntetlen, a kezdőjátékosról az óramutató járása szerint legtovább ülő játékos a győztes.

Példa a pontozásra



Az **A** egy **KICSI KOI**, ami 2 GYP-t ér, és 2 GYP jár a mellette lévő lila tavirózsa miatt ($2+2=4$).

Mivel a koi teljesen körbe van véve vizoldalakkal, az értéke megduplázódik.

A koi összesen: $4 \times 2 = 8$ GYP



A **B** egy **KÖZEPES KOI**, ami 4 GYP-t ér, és 1-1 GYP jár a mellette lévő 2 tavirózsa miatt, valamint még 2 GYP a lila tavirózáért ($4+1+1+2=8$).

Mivel a koi teljesen körbe van véve vizoldalakkal, az értéke megduplázódik.

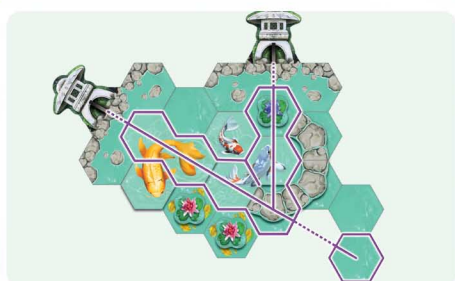
B koi összesen: $8 \times 2 = 16$ GYP



A **C** egy **NAGY KOI**, ami 6 GYP-t ér, és 1 GYP jár a mellette lévő 1 tavirózsa miatt ($6+1=7$).

Mivel ez a koi nincs teljesen körbevéve vizoldalakkal (lásd a 2 **X**-el jelölt oldalt), a pontszáma nem duplázódik meg.

C koi összesen: 7 GYP



A bal oldali **LÁMPÁS** előtt 5 lapka van, tehát 5 GYP-t ér, míg a jobb oldali lámpás 3 GYP-t ér.

Lámpások összesen: 8 GYP



Mindkét **PERGAMENKÁRTYA** 4 GYP-t ér.

Pergamengkártyák összesen: 8 GYP



Az **ÖSVÉNY** célért 12 GYP jár.

A **LILA TAVIRÓZSA** célt a koi pontozásába már beleszámoltuk.

Az el nem költött **SZERENCSETALIZMÁNÉRT 1 GYP** jár.



A játékos végső pontszáma 60 GYP

Célok

A célkártyák mindig a **minimális** követelményeket ábrázolják. Például: ha az a követelmény, hogy legyen 1 üres vízmező, akkor már az is elég, ha van legalább 1. A célokból szerzett lapkákat **azonnal** le kell helyezned, nem teheted félre őket későbbi lerakásra.

FA ÁG

KÖVETELMÉNY KICSI ÁG: Legyen a tavadban 3 szomszédos üres vízmező az ábrán látható elrendezésben, valamint 2 levéllapka.
KÖZEPES ÁG: Legyen a tavadban 4 szomszédos üres vízmező az ábrán látható elrendezésben, valamint 3 levéllapka.
NAGY ÁG: Legyen a tavadban 5 szomszédos üres vízmező az ábrán látható elrendezésben, valamint 4 levéllapka.

Megjegyzés: Az elrendezést tükrözheted, vagy el is forgathatod. A levéllapkákat a tavadban bárhol lehetnek.

LEHELVEZÉS A megszerzett ágat a követelményt teljesítő vízmezőkre kell helyezned. Ezen felül elvehetsz legfeljebb 3 vizlapkát a készletből és azonnal lehelyezheted őket a tavadba.

PONTOZÁS KICSI ÁG: 10 GYP
KÖZEPES ÁG: 15 GYP
NAGY ÁG: 20 GYP



HÍD

KÖVETELMÉNY Legyen 1 lámpásod, és fizess be 3 érmét a készletbe.

LEHELVEZÉS Kövesd a partlapka lehelyezési szabályait. A hidat egy lámpással rendelkező partlapka szomszédságába kell helyezned.

PONTOZÁS A híd 3 mezője 1-1 GYP-t ér az egyenes vonalban előtte lévő minden mezőért (akár üres, akár foglalt) – mintha 3 lámpás lenne egymás mellett.



SZÁZÉVES PONTY

KÖVETELMÉNY Legyen a tavadban 4 szomszédos üres vízmező az ábrán látható elrendezésben, és fizess be 5 érmét a készletbe.

Megjegyzés: Az elrendezést tükrözheted, vagy el is forgathatod.

LEHELVEZÉS A pontyot a követelményt teljesítő vízmezőkre kell helyezned.

PONTOZÁS Az alapértéke 8 GYP, ami a koilapkákhöz hasonlóan növekedhet tavirozásokkal, illetve vizoldalakkal való körbevételével.



ÖSVÉNY

Megjegyzés: Ezt a célt a köröd közben szerezheted meg. Ezt a célt többször is megszerezheted, akár ugyanazon körben is.

KÖVETELMÉNY Legyen a tavadban 1 üres vízmező. Amikor egy koilapkát helyezel a tavadba, 2 érme befizetésével lehelyezhetsz 1 ösvénylapkát.

LEHELVEZÉS Az ösvénylapkát egy üres vízmezőre kell helyezned. Az első lapkát bárhová teheted a tavadban, a továbbiaknak a már meglévő ösvényt kell folytatniuk.

PONTOZÁS 1/2/3/4+ ösvénylapka 3/6/12/18 GYP-t ér.



LILA TAVIRÓZSA

KÖVETELMÉNY Legyen a tavadban 1 üres vízmező, valamint 2 szomszédos tavirozsa.

LEHELVEZÉS Bármely üres vízmezőre lehelyezheted a tavadban.

PONTOZÁS A lila tavirozsa tavirozásának számít, ami minden szomszédos koilapka értékét 1 helyett 2 GYP-vel növeli. Ha a koilapka körbe van véve vizoldalakkal, a lila tavirozsa által biztosított pontok is a szokásos módon duplázódnak.



BAMBUSZCSOBOGÓ

KÖVETELMÉNY Legyen a tavadban 3 szomszédos üres vizlapka az ábrán látható elrendezésben.

A forráslapkákat vízmezőit nem használhatod ennek a követelménynek a teljesítésére.

LEHELVEZÉS A 3 üres vizlapka középre kell helyezned.

PONTOZÁS 3 GYP-t ér minden olyan koilapkáért, ami szomszédos a bambuszcsobogó 3 vizlapkája bármelyikével.



SZOBOR

KÖVETELMÉNY Legyen 2 lámpásod.

LEHELVEZÉS Kövesd a partlapka lehelyezési szabályait.

PONTOZÁS 4 GYP-t ér az egyenes vonalban (akár részben) a szobor előtt lévő minden koilapkáért.



TEKNŐS

KÖVETELMÉNY Legyen a tavadban 1 üres vízmező, és legyen 3 pergamenkártyád (ezeket mutasd meg a többi játékosnak).

LEHELVEZÉS Bármely üres vízmezőre lehelyezheted a tavadban.

PONTOZÁS 1/2/4/8/12/16 GYP-t ér, ha a teknőssel szomszédos 1/2/3/4/5/6 üres vízmező.



VÍZESÉS

KÖVETELMÉNY Legyen 2 künkártyád (ezeket mutasd meg a többi játékosnak).

LEHELVEZÉS A vízeséslapka középső mezőjének vizoldalát a forráslapkákat egy vízmezőjével szomszédosan kell lehelyezned.

PONTOZÁS 8 GYP. Ha a forráslapkákat minden mezője foglalt, akkor 8 helyett 16 GYP-t ér.



SZOMORÚFŰZ

KÖVETELMÉNY Legyen a tavadban 5 koilapka.

LEHELVEZÉS A szomorúfűz valamely mezőjének vizoldalát egy másik mező vizoldalával szomszédosan kell lehelyezned.

PONTOZÁS 8 GYP



Egyszemélyes játékváltozat

Az előkészületek és szabályok megegyeznek a 2-fős játék előkészületeivel, a következő változtatásokkal.
A játék elején válassz, hogy hagyományos játékot játszol vagy valamelyik egyszemélyes forgatókönyvvel nehezíted a dolgod.

Meditáláskor a központi tábláról választott kártyától balra lévő játékkártyát helyezd a dobópakliba. Ha a bal szélső kártyát választottad, fordítsd fel a húzópakli legfelső kártyáját, és helyezd azt a dobópakliba.

Munkavégzéskor a központi tábla jobb szélső játékkártyáját, tehát a húzópaklitól legtávolabb eső kártyát helyezd a dobópakliba.

Amikor koit vásárolsz

– Kicsi koi esetén

Távolítsd el 1 közepes koi lapkát a készletből.

– Közepes koi esetén

Távolítsd el 1 nagy koi lapkát a készletből.

– Nagy koi esetén

Távolítsd el 1 kicsi koi lapkát a készletből.

Ha egy méretből már nincs elérhető koi lapka, távolítsd el bármely még elérhető koi lapkát helyette. Az eltávolított koi lapkák a továbbiakban már nem szerezhetők meg.

Minden kör végén, ha van üres hely a központi táblán, akkor csúsztasd a játékkártyákat jobbra, ha lehetséges. A tábla bal oldalán keletkező üres helyekre fordíts fel új kártyákat a húzópakliból.

Több célt is teljesíthetsz a köröd végén (vagy az ösvény cél esetében a köröd közben), ha eléred a rajtok található követelményeket.

A JÁTÉK VÉGE

Miután felfordítod vagy a központi táblára helyezed a húzópakli utolsó játékkártyáját, még játssz le 1 kört, majd a játék véget ér. Ha sikerült megszerezned az összes célt, és legalább a tanítvány szinthez elegendő pontot gyűjtöttél a választott játékváltozat táblázatán, győztél!

PONTSZÁM	60-79	80-99	100+
Titulus	Gakuszei (tanítvány)	Szenmon (szakértő)	Szenszei (mester)

EGYSZEMÉLYES FORGATÓKÖNYVEK ÉS SZABÁLYAIK

PERZSELŐ NYÁR

Előkészületek

Nincs változás.

Szabályok

A vízoldalakkal nem teljesen körbevett koi lapkák nem érnek pontot.

Célok

Nincs változás.



PONTSZÁM	50-69	70-89	90+
Titulus	Gakuszei (tanítvány)	Szenmon (szakértő)	Szenszei (mester)

MEGVILÁGÍTOTT ÖSVÉNY

Előkészületek

A következő célokat használd: szobor, ösvény és lila tavirozsa

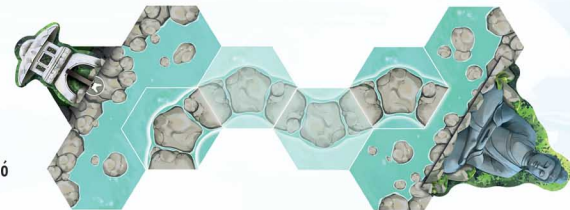
Szabályok

Nincs változás.

Célok

Amellett, hogy minden célt teljesítened kell, egy legalább 3 lapkából álló ösvényt is ki kell alakítanod, amely összeköti a szoborlapka középső mezőjét bármely lámpást tartalmazó partlapka középső mezőjével. Nem számít az ösvénylapkák iránya ezeknél a középső mezőknél.

Példa egy érvényes 4 lapkából álló ösvényre.



PONTSZÁM	50-69	70-89	90+
Titulus	Gakuszei (tanítvány)	Szenmon (szakértő)	Szenszei (mester)

CSÁSZÁRI TÓ

Előkészületek

A következő 5 célt használd: százéves ponty, vízesés, bambuszcsobogó, szomorúfűz, teknős. Vagy dönthetsz úgy, hogy 5 véletlenszerű céllal játszol.

Szabályok

Nincs változás.

Célok

Legalább 4 célt kell teljesítened a gakuszei szint eléréséhez, vagy 5 célt a szenmon, illetve szenszei szintek eléréséhez. Ne feledd, hogy egyszemélyes játék esetén a köröd végén bármennyi célt teljesíthetsz.



PONTSZÁM	50-69	70-89	90+
Célok	4	5	5
Titulus	Gakuszei (tanítvány)	Szenmon (szakértő)	Szenszei (mester)

A koi pontyok eredete és történetük

Egy kis érdekesség a koi szóról: japán eredetű szó, ami pontyot jelent.

Egyszerűsége miatt gyorsan elterjedt a koi kifejezés, és ma már szinte mindenhol a világon a gyönyörű, sokszínű pontyokra használják, amelyek ennek a játéknak is az ihletői voltak – fajtától függetlenül.

Történelmileg egészen a XIX. század elejéig ezeket a pontyokat szinte kizárólag élelmzési célokkal tenyésztették és halászták.

Már a korai források – kínai (IV. sz.) és japán (X. sz.) – is említést tesznek színes pikkelyű pontyokról, amelyek eltértek a közönséges szürke fajtáktól: vörös, kék, sárga, fekete és fehér színekben pompáztak, olykor foltos mintázattal.

A XIX. századi Japánban a Nígata prefektúra rizsföldjein, és a környező területeken tenyésztették ezeket a színes pontyokat. Az idő múlásával felfigyeltek a különböző pontyfajták keresztezésével létrejött egyedi színű változatokra. Ez vezetett el a szépség szerinti tudatos szelektív tenyésztéshez, amely megteremtette a sokszínű díszpontyok piacát, amelyeket szimbolikus és értékes élőlényekként tisztelnek.

Ezeket a halakat már régóta a belső erővel és sikerrel azonosítják, részben annak a legendának köszönhetően, mely szerint az a ponty, amely képes felfelé úszni a folyón, és elérni egy vízesést, az sárkánnyá változik.

1914-ben a tokiói Taisó császár trónra lépésének tiszteletére tartott kiállításon, Japán legjobb pontytenyésztői gyűltek össze és 8 kivételesen pompás példányt ajándékoztak Sóva koronahercegnek. Ezt követően ezek a halak már nemzeti figyelmet élveztek.

1917-ben megszületett a nisikigoi (*brokátponty*) elnevezés, amely felváltotta a korábbi általános elnevezéseket, mint például a madaragoi (*foltos ponty*), kavarigoi (*pontyváltozat*), irogoi (*színes ponty*) és mojógói (*mintás ponty*).

Azóta az ezeknek a pontyoknak otthont adó dísztavak a japánkertek szerves részeivé váltak, azon buja, békével telt menedékek részeivé, amelyeket a legnagyobb gondossággal alakítottak ki, a nyugalom és elmélyülés megidézésére. Ezek a kertek a látogatókat arra invitálják, hogy tegyenek egy csendes sétát az ösvényeken és a kis hidakon az ősi szertartásos lámpásokat és Buddha-szobrokat megcsodálva. A tiszta víz felszíne alatt pedig mint élő drágakövek vagy színes virágok úszkálnak a koi pontyok.

Nem kell sokáig várnunk arra, hogy a koi pontyok emberek millióinak nyerjék el a szívét.

A játékban a koi ponty hat híres változatát csodálhatjátok meg.



Kohaku

A színei miatt gyakran Japán szimbólumaként emlegetett fajtát tartják az első tudatosan tenyésztett koi-változatnak.



Aszagi

Neve szó szerint kékeszöldet jelent, a hátán található mintázat azonban inkább egy páncélszürke hálózathoz hasonlít.



Sova szansoku

Bár az első hibrid példány megjelenése eredetileg a Sóva kor hajnalán történt 1927-ben, 50 évnyi keresztezésre volt szükség, hogy a mai élénk színeket elérjék a tenyésztők.



Ogon

Arany, platina és narancs színekben fordul elő. A gondos tenyésztésnek köszönhetően fémes, színjátszó ragyogással bír.



Siro ucuri

Az *ucurimono* változat egyik fajtája. Bár elsőre meglepőnek tűnhet, a fajta fekete alapszínnel rendelkezik, amelyeken fehérek a minták, nem pedig fordítva.



Onagagoi

A pillangó vagy sárkánykoiként is ismert változatot 1980-ban alkották meg, a japán Akihito herceg kérésére. A példány leszármazottai ma is a tokiói császári palota keleti kertjének tavában élnek.

TERVEZŐ

Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera

ILLUSZTRÁTOR

Emiliano Castellano

FEJLESZTŐ

Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano

MŰVÉSZETI VEZETŐ

Matteo Brustenghi

GRAFIKAI TERVEZŐ

Matteo Brustenghi, Simone Fucchi

SZERKESZTŐ

Federico Tini

KÜLÖN KÖSZÖNET

Vinia Mattioli, Tommaso Chiacchiera, Tana dei Goblin in Catania, the "Massimiliano Cuccia" Prototypes Area of Etna Comics, és mindenkinek, aki részt vett a játék tesztelésében



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

Minden jog fenntartva!

www.dvgames.com
info@dvgames.com



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

