

KŌHAKU



Różnobarwne karpie koi stanowią jeden z najpiękniejszych elementów japońskich ogrodów. Są symbolem szczęścia, siły i wytrwałości, przynoszą powodzenie w miłości i finansach. Najstojniejszym przedstawicielem karpie koi jest charakterystyczny czerwono-biały **kōhaku**, którego nie może zabraknąć w ozdobnym stawie. Aranżacja stawów to prawdziwa sztuka, której celem jest osiągnięcie idealnej harmonii w układzie tworzących je elementów.

ELEMENTY GRY

58 płytek ryb

rewers płytek ryb:



62 płytki ozdób – jest 7 rodzajów tych płytek:

1 kwiat (24 płytki) 2 kwiaty (6 płytek) kamienie (6 płytek)



rzeźba (6 płytek)

motyle (8 płytek)

żaba (6 płytek)



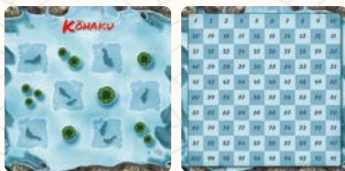
żółw (6 płytek)

rewers płytek ozdób:



Plansza

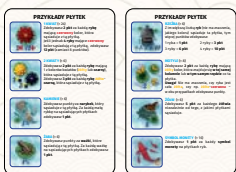
(na jej spodzie jest tor punktów)



4 znaczniki graczy



4 ściągawki dla graczy



Polska edycja gry jest wzbogacona o **dodatek: 12 kart celów**. Opis dodatku znajduje się na końcu instrukcji.



PRZYGOTOWANIE GRY

A Planszę połóżcie na środku stołu.

Płytki podzielcie według rewersów na 2 części: **płytki ryb** i **płytki ozdób**. Następnie przygotujcie je do gry w poniżej opisany sposób.

PŁYTKI RYB

W zależności od liczby graczy przygotujcie odpowiednią liczbę **płytek ryb**:

• **jeśli gracze w 2 osoby:**

- odłóżcie do pudełka wszystkie płytki ryb z **3 i 4 kamieniami** w rogu,
- pozostałe płytki ryb zakryjcie, dokładnie wymieszajcie, a następnie **7 z nich** bez podglądania odłóżcie do pudełka.



• **jeśli gracze w 3 osoby:**

- odłóżcie do pudełka wszystkie płytki ryb z **4 kamieniami** w rogu,
- pozostałe płytki ryb zakryjcie, dokładnie wymieszajcie, a następnie **5 z nich** bez podglądania odłóżcie do pudełka.



• **jeśli gracze w 4 osoby:**

- wszystkie płytki ryb zakryjcie, dokładnie wymieszajcie, a następnie **5 z nich** bez podglądania odłóżcie do pudełka.

B Przygotowane w powyższy sposób **płytki ryb** połóżcie w kilku stosach (rewersiem do góry) obok planszy – w dalszej części instrukcji będziemy je nazywać **stosem ryb**.

PŁYTKI OZDÓB

C Niezależnie od liczby graczy wszystkie **płytki ozdób** biorą udział w grze. Dokładnie je wymieszajcie (rewersami do góry), a następnie połóżcie w kilku stosach obok planszy – w dalszej części instrukcji będziemy je nazywać **stosem ozdób**.

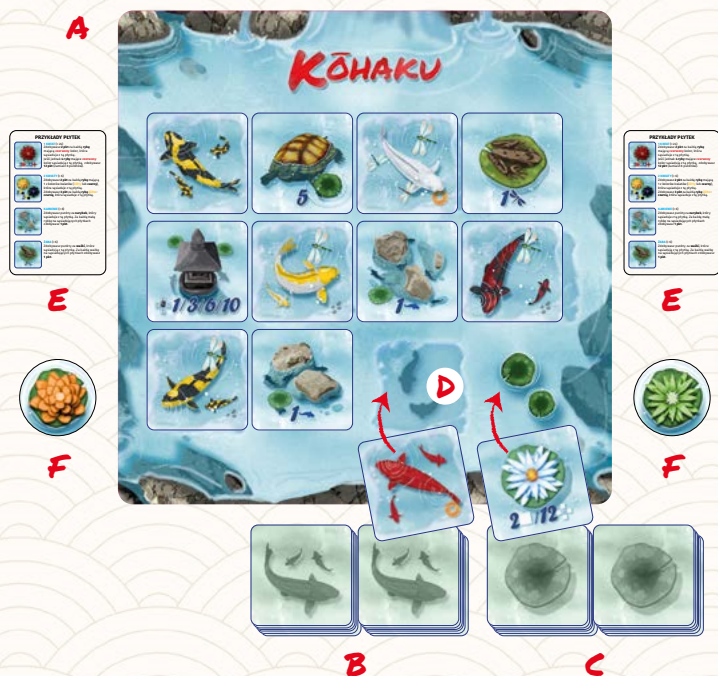
D Następnie weźcie **6 płytek ryb** ze **stosu ryb** i **6 płytek ozdób** ze **stosu ozdób** i rozłóżcie je **losowo** na 12 polach planszy:

- płytki ryb na 6 polach z rysunkiem ryb,
- płytki ozdób na 6 polach z rysunkiem lilii wodnych.

E Każdy gracz bierze **ściągawkę** i kładzie przed sobą na stole.

F Każdy gracz bierze **znacznik gracza** w wybranym kolorze i kładzie obok ściągawki. Znaczniki będą potrzebne na koniec gry.

Karty celów odłóżcie do pudełka. Nie są używane w podstawowej wersji rozgrywki.



Pamiętajcie! Na pola z rysunkiem ryb kładziemy płytki ze **stosu ryb**, a na pola z rysunkiem lilii wodnych płytki ze **stosu ozdób**. Dzięki temu **płytki ryb** i **płytki ozdób** leżą na planszy **naprzemiennie**.

CEL GRY

Podczas rozgrywki każdy gracz tworzy przed sobą **japoński staw pełen ryb i ozdób**: kamieni, rzeźb, kwiatów, motyli, żab i żółwi. Im ładniejszy staw, tym więcej punktów gracz zdobędzie. Wygra osoba z największą liczbą punktów. Liczba zdobytych punktów zależy od tego, w jaki sposób gracze rozmieszczają **płytki ryb** i **płytki ozdób** w swoich stawach.



Informacja, za co można zdobyć punkty, znajduje się na **płytkach ozdób**, na przykład: żaba daje 1 punkt za każdą ważkę sąsiadującą z tą płytką.

Płytki ryb i ozdób należy więc rozmieszczać w przemyślany sposób, aby powstał staw pełen harmonii... i punktów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w Japonii (lub najbliższej niej), a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje **3 poniższe działania**:

I. WZIĘCIE 2 PŁYTEK Z PLANSZY

II. DOŁOŻENIE 2 PŁYTEK DO SWOJEGO STAWU

III. UZUPEŁNIENIE PŁYTEK NA PLANSZY

I. WZIĘCIE 2 PŁYTEK Z PLANSZY

Na początku swojej tury wybierasz z planszy **2 płytki** – **muszą one ze sobą sąsiadować w pionie lub poziomie**. Zawsze będzie to **1 płytka ryb** i **1 płytka ozdób**, ponieważ płytki te leżą na planszy naprzemiennie.

Przykład: Gracz bierze z planszy 2 sąsiadujące płytki: biało-żółtą rybę i ozdobne kamienie.



II. DOŁOŻENIE 2 PŁYTEK DO SWOJEGO STAWU

2 płytki wzięte z planszy **dokładasz do swojego stawu** zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Płytki ryb i płytki ozdób** muszą **leżeć w stawie naprzemiennie** (podobnie jak na planszy).
- Każda płytka dokładana do stawu **musi sąsiadować** (czyli stykać się przynajmniej 1 bokiem) z inną płytką leżącą już w stawie:
 - 2 pierwsze płytki w twoim stawie **muszą więc leżeć obok siebie**,
 - w dalszej części gry 2 dokładane płytki **nie muszą leżeć obok siebie** (muszą jednak stykać się przynajmniej 1 bokiem z inną płytką w stawie).
- Staw gracza może mieć **dowolny kształt**.

Uwaga! Płytki dołożone do stawu **zostają tam do końca gry**, nie można ich przemieszczać podczas rozgrywki!

Przykład: Gracz w pierwszej turze wziął z planszy i dołożył do swojego stawu 2 płytki: białą-czarną rybę oraz biały kwiat. Były to 2 pierwsze płytki w stawie, muszą więc sąsiadować ze sobą bokami.

W drugiej turze gracz wziął z planszy kolejne 2 płytki: białą-żółtą rybę i ozdobne kamienie. Poniżej przykłady (A, B, C, D, E) **dozwolonego** i **niedozwolonego** dołożenia ich do stawu:

A



B



C



D



E



III. UZUPEŁNIENIE PŁYTEK NA PLANSZY

Na koniec swojej tury uzupełniasz płytki na planszy:

- Przed uzupełnieniem płytek zrób miejsce na środku planszy – nowe płytki zawsze kładzie się **na 2 środkowych polach planszy**.
- Jeśli któreś z 2 środkowych pól jest zajęte, płytki leżące na nich przesuń na puste pola planszy.
- Następnie na 2 puste środkowe pola planszy połóż 2 nowe płytki: 1 płytkę wziętą z góry **stosu ryb** i 1 płytkę wziętą z góry **stosu ozdób**.

Uwaga! Przesuwając płytki na planszy i dokładając nowe płytki, pamiętajcie, że płytki ryb i płytki ozdób muszą leżeć naprzemiennie: **płytki ryb na polach z rysunkami ryb**, a **płytki ozdób na polach z rysunkami lilii wodnych**.

Przykład A: Na 1 ze środkowych pól planszy leżą kamienie. Przenieś je na wolne pole z rysunkiem lilii wodnych. Następnie na 2 środkowe pola planszy połóż nowe płytki.



Przykład B: Na 2 środkowych polach planszy leżą płytki: ryba białą-żółtą i kamienie. Przenieś je na wolne pola – rybę na pole z rysunkiem ryby, a kamienie na pole z rysunkiem lilii wodnych. Następnie na 2 środkowe pola planszy połóż nowe płytki.



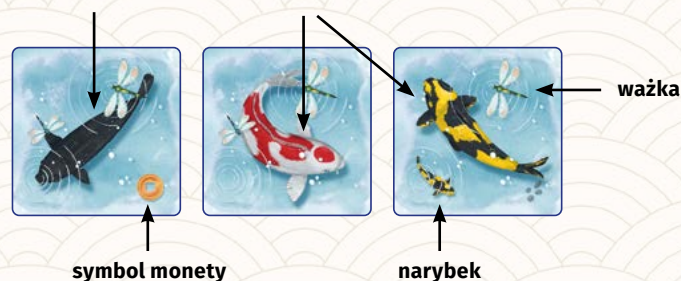
PŁYTKI RYB

Elementy znajdujące się na płytkach ryb:

- **ryba** jednokolorowa lub dwukolorowa,
- **narybek**, czyli mała rybka,
- **ważki**,
- **symbol monety** (dający 1 punkt na koniec gry).

Uwaga! Aby ułatwić zrozumienie zasad, w instrukcji dużą rybę nazywamy „**rybą**”, a małą rybę nazywamy „**narybkiem**”.

ryba jednokolorowa lub dwukolorowa



PŁYTKI OZDÓB

Na płytkach ozdób znajdują się **informacje, za co można zdobyć punkty**. W grze występuje **7 rodzajów** płytek ozdób – każdy z nich pozwala zdobywać punkty za coś innego.

Przykłady 7 rodzajów płytek ozdób:



1 KWIAT

Zdobywasz **2 punkty** za każdą **rybę** mającą **czzerwony** kolor, która sąsiaduje z tą płytką.

Jeśli jednak **4 ryby** mające **czzerwony** kolor sąsiadują z tą płytką, zdobywasz w sumie **12 punktów** (zamiast 8 punktów).

Uwaga! Nie ma znaczenia, czy ryba sąsiadująca z **czzerwonym** kwiatem jest cała **czzerwona**, czy np. **czzerwono-żółta** – w obu przypadkach zdobywasz punkty.



2 KWIATY

Zdobywasz **2 punkty** za każdą **rybę** mającą 1 z kolorów kwiatów (**czerwony** lub **żółty**), która sąsiaduje z tą płytką. Zdobywasz **3 punkty** za każdą **rybę czerwono-żółtą**, która sąsiaduje z tą płytką.



KAMIEŃ

Zdobywasz punkty za **narybek**, który sąsiaduje z tą płytką. Za każdą **małą rybę** na sąsiadujących płytkach zdobywasz **1 punkt**.



ŻABA

Zdobywasz punkty za **ważki**, które sąsiadują z tą płytką. Za każdą **ważkę** na sąsiadujących płytkach zdobywasz **1 punkt**.



RZEŻBA

Z im większą liczbą **ryb** (nie ma znaczenia, jakiego koloru) sąsiaduje ta płytką, tym więcej punktów zdobywasz:

1 ryba = **1 punkt** 2 ryby = **3 punkty**
3 ryby = **6 punktów** 4 ryby = **10 punktów**



MOTYLE

Zdobywasz **2 punkty** za każdą **rybę** mającą **czerwony** kolor, która znajduje się **w tej samej kolumnie lub w tym samym rzędzie** co ta płytką.

Uwaga! Nie ma znaczenia, czy ryba jest cała **czerwona**, czy np. **czerwono-żółta** – w obu przypadkach zdobywasz punkty.



ŻÓŁW

Zdobywasz **5 punktów** za każdego **żółwia** niezależnie od tego, z jakimi płytkami sąsiaduje.

KONIEC GRY

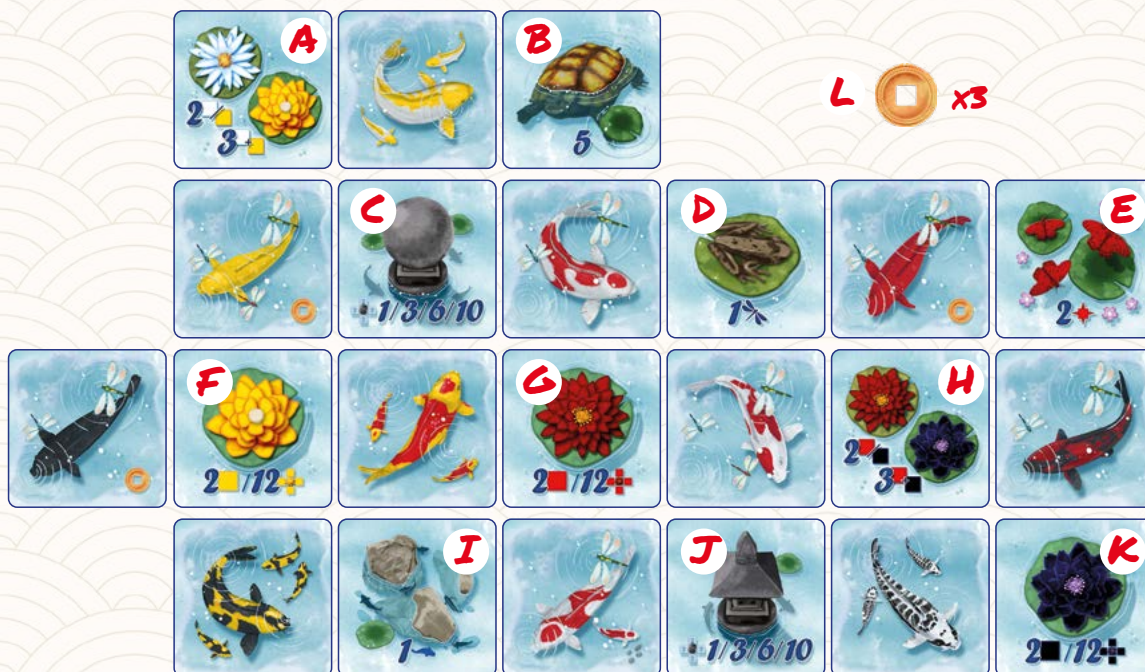
Gra kończy się, gdy **nie ma możliwości uzupełnienia 2 płytek na planszy**.

- Planszę odwróćcie na drugą stronę, **torem punktów do góry** (płytki leżące na planszy odłóżcie do pudełka).
- Policzcie punkty zdobyte za swoje stawy. Polecamy iść od góry do dołu stawu i liczyć **punkty za kolejne płytki ozdób** (jak w poniższym przykładzie). Zdobywane punkty zaznaczajcie na torze punktów swoimi **znacznikami**.
- Pamiętajcie, że każdy **symbol monety** = **1 punkt**.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** wygrywa osoba mająca w swoim stawie najwięcej **symboli monet**. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Gracz zdobył za swój staw 79 punktów:

- A** sąsiadująca ryba **żółta** = 2 punkty, sąsiadująca ryba **biało-żółta** = 3 punkty,
- B** żółt = 5 punktów,
- C** rzeźba sąsiadująca z 4 rybami = 10 punktów,
- D** 7 ważek na sąsiadujących płytkach = 7×1 punkt,
- E** 2 ryby mające **czerwony** kolor w tym rzędzie = 2×2 punkty, 1 ryba mająca **czerwony** kolor w tej kolumnie = 1×2 punkty,
- F** 3 sąsiadujące ryby mające **żółty** kolor = 3×2 punkty,
- G** 4 sąsiadujące ryby mające **czerwony** kolor = 12 punktów,
- H** 3 sąsiadujące ryby mające 1 z kolorów kwiatów = 3×2 punkty, 1 sąsiadująca ryba **czerwono-czarna** = 3 punkty,
- I** sąsiadujący narybek = 6×1 punkt,
- J** rzeźba sąsiadująca z 3 rybami = 6 punktów,
- K** 2 sąsiadujące ryby mające **czarny** kolor = 2×2 punkty,
- L** na płytkach są 3 monety = 3×1 punkt.



WARIANT JEDNOOSOBOWY

W wariantcie tym rywalizujesz z wirtualnym graczem. Nazwijmy go Danny, tak jak ma na imię autor gry.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry wygląda tak samo jak w podstawowej wersji gry. Jedyna różnica dotyczy wybrania odpowiednich **płytek ryb**:

- odłóż do pudełka wszystkie płytki ryb z **3 i 4 kamieniami** w rogu,
- pozostałe płytki ryb zakryj i dokładnie wymieszaj (żadnych z nich nie odkładaj do pudełka).

CEL GRY

Twoim celem jest zdobycie większej liczby punktów niż Danny.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W trakcie gry na zmianę rozgrywasz **swoją turę** oraz **turę Danny'ego**. Grę rozpoczynasz od swojej tury.

- **W swojej turze** wykonujesz te same działania, co podczas podstawowej wersji gry:
 - bierzesz 2 płytki z planszy,
 - dokładasz je do swojego stawu,
 - uzupełniasz płytki na planszy.
- **W turze Danny'ego** nie tworzysz jego stawu. Wykonujesz poniższe działania:

ODKRYWASZ PŁYTKĘ Z GÓRY STOSU RYB

- Następnie bierzesz z planszy wszystkie płytki przedstawiające **ryby w takiej samej kolorystyce** co na odkrytej płytce. Odłóż je (razem z odkrytą płytką ryb) z boku – **są to płytki zdobyte przez Danny'ego**.
- Jeśli na planszy nie ma płytek ryb w odpowiednich kolorach (Danny zdobywa tylko odkrytą płytkę), przechodzisz do następnego działania – **odkrywasz płytkę z góry stosu ozdób**.
- Jeśli na planszy jest przynajmniej 1 płytka w odpowiednich kolorach (Danny zdobywa je oraz odkrytą płytkę), pomiń następne działanie i przejdź do kolejnego – **uzupełniasz płytki na planszy**.

Przykład: Z góry stosu ryb odkryta została płytka z rybą białą-czerwoną. Danny zdobywa odkrytą płytkę oraz 2 płytki z białą-czerwonymi rybami z planszy.



ODKRYWASZ PŁYTKĘ Z GÓRY STOSU OZDÓB

- Następnie bierzesz z planszy wszystkie płytki przedstawiające **ozdoby tego samego rodzaju** co na odkrytej płytce. Odłóż je (razem z odkrytą płytką ozdób) na bok – **są to płytki zdobyte przez Danny'ego**.

Przykład: Z góry stosu ozdób odkryta została płytka z 1 kwiatem. Danny zdobywa odkrytą płytkę oraz 3 płytki z 1 kwiatem z planszy.



UZUPEŁNIASZ PŁYTKI NA PLANSZY

- Na puste pola planszy połóż nowe płytki wzięte z odpowiednich stosów. Płytki uzupełniasz od górnego rzędu i od lewej strony. W turze Danny'ego nie przesuwaj płytek ze środkowych pól, jak w podstawowej wersji gry (robisz to tylko w swojej turze).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy **nie ma możliwości uzupełnienia płytek na planszy**.

- Liczysz punkty za swój staw w taki sam sposób jak w podstawowej wersji gry.
- Liczysz punkty zdobyte przez Danny'ego na 3 poniższych poziomach trudności:

Poziom łatwy: Danny zdobywa **3 punkty za każdą płytkę ryb** oraz **2 punkty za każdą płytkę ozdoby**.

Poziom średni: do wyniku na poziomie łatwym dodaj Danny'emu **1 punkt za każdą płytkę ozdoby**.

Poziom trudny: do wyniku na poziomie średnim dodaj Danny'emu **1 punkt za każdy symbol monety** i **1 punkt za każdą płytkę ozdoby z 1 kwiatem**.

- Porównujesz swój wynik z wynikiem Danny'ego na każdym z 3 poziomów trudności. Postaraj się pokonać go na poziomie trudnym!



DODATEK DO GRY: 12 KART CELÓW

Karty celów urozmaicają rozgrywkę, ponieważ dają nowe sposoby zdobywania punktów. Po przygotowaniu gry w sposób opisany na początku instrukcji wykonajcie poniższe działania:

- potasujcie **karty celów** i rozdajcie graczom **po 2 karty**,
- **każdy wybiera 1 kartę**, a drugą odkłada do pudełka.

Uwaga! Wybraną kartę należy trzymać w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje.

Po zakończeniu gry każdy gracz ujawnia swoją kartę i zdobywa odpowiednią liczbę punktów – zgodnie z treścią karty.



BIAŁE I CZARNE RYBY

Im więcej **ryb** (jednokolorowych i dwukolorowych) mających kolor **biały** lub **czarny** jest w twoim stawie, tym więcej punktów zdobywasz – zgodnie z tabelką na karcie.

Uwaga! Narybek nie jest brany pod uwagę.

Przykłady ryb uwzględnianych podczas liczenia punktów za tę kartę:



ŻÓŁTE I CZERWONE RYBY

Im więcej ryb (jednokolorowych i dwukolorowych) mających kolor **żółty** lub **czerwony** jest w twoim stawie, tym więcej punktów zdobywasz – zgodnie z tabelką na karcie.

Uwaga! Narybek nie jest brany pod uwagę.

Przykłady ryb uwzględnianych podczas liczenia punktów za tę kartę:



WYJĄTKOWY KOLOR

Zdobycie punktów za **ryby** mające kolor **najrzadziej** występujący na twoich rybach. Za każdą rybę (jednokolorową i dwukolorową) mającą ten kolor zdobywasz **3 punkty**.

Jeśli jakieś kolory remisują, punkty liczysz za 1 z nich.

Przykład: W stawie na str. 4 jest 6 ryb z kolorem **czerwonym**, 5 z **białym**, 4 z **żółtym** i 4 z **czarnym**. Kolory **żółty** i **czarny** remisują (po 4 ryby), ale gracz zdobywa punkty tylko za 1 z nich: 4 ryby × 3 punkty = 12 punktów.



WAŻKI

Każdą **płytkę motyli** rozpatruj osobno. Za każdą **ważkę** znajdującą się w tej samej kolumnie lub w tym samym rzędzie co płytki motyli zdobywasz **1 punkt**.

Przykład: W stawie na str. 4 jest 1 płytki motyli. Gracz zdobywa **7 punktów** za 7 ważek znajdujących się w tym samym rzędzie co płytki motyli oraz **2 punkty** za 2 ważki znajdujące się w tej samej kolumnie co płytki motyli.



OZDOBY

Im więcej **rodzajów ozdób** jest w twoim stawie, tym więcej punktów zdobywasz – zgodnie z tabelką na karcie.

Pamiętaj, że jest **7 rodzajów ozdób**. Nie ma znaczenia kolor i kształt ozdób – np. płytki z 1 czarnym kwiatem i płytki z 1 białym kwiatem to ten sam rodzaj ozdoby (1 kwiat).



Przykład: W stawie na str. 4 jest 7 rodzajów ozdób, gracz zdobywa więc **15 punktów**.



RZEŻBY

Zdobycie **5 dodatkowych punktów** za każdą **rzeźbę** sąsiadującą bokami z 4 rybami. Czyli do 10 punktów zdobytych za taką rzeźbę doliczasz 5 punktów.

Przykład: W stawie na str. 4 są 2 rzeźby – 1 z nich sąsiaduje bokami z 4 płytkami ryb. Gracz zdobywa za nią dodatkowe **5 punktów**.



BRAK NARYBKU

Zdobywasz **2 punkty** za każdą **płytkę ryb**, na której nie ma narybku.

Przykład: W stawie na str. 4 jest 6 płytek ryb bez narybku – za każdą z nich gracz zdobywa **2 punkty**.



BRAK WAŻEK

Zdobywasz **2 punkty** za każdą **płytkę ryb**, na której nie ma ważki.

Przykład: W stawie na str. 4 są 4 płytki ryb bez ważek – za każdą z nich gracz zdobywa **2 punkty**.



KWIATY

Zdobywasz **5 punktów** za każdy zestaw składający się z **kwiatów w 4 różnych kolorach**. Najłatwiej zrobisz to w poniższy sposób:

- policz, ile masz w stawie kwiatów w każdym z 4 kolorów,
- najniższa wartość powie ci, ile zestawów w 4 różnych kolorach można stworzyć z tych kwiatów.

Przykład: W stawie na str. 4 jest 1 kwiat biały, 2 żółte, 2 czerwone i 2 czarne. Można z nich zrobić tylko 1 zestaw kwiatów w 4 różnych kolorach, gracz zdobywa więc **5 punktów**.



ŻABY I ŻÓŁWIE

Zdobywasz **3 punkty** za każdą parę żaba i żółw.

Przykład: W stawie na str. 4 są 1 żaba i 1 żółw, gracz zdobywa więc za tę parę **3 punkty**.



NAJWIĘKSZY KWADRAT

Im większy **kwadrat** tworzą płytki w twoim stawie, tym więcej punktów zdobywasz – zgodnie z tabelką na karcie.

Przykład: W stawie na str. 4 największy kwadrat stworzony z płytek ma wielkość 3×3 , gracz zdobywa więc **10 punktów**.



SCHRONIENIE DLA NARYBKU

Każdą **płytkę ryb**, na której jest **narybek**, rozpatruj osobno. Jeśli **sąsiaduje ona z kamieniami**, zdobywasz **2 punkty** za taką płytkę. Jeśli **nie sąsiaduje ona z kamieniami**, tracisz **1 punkt** za taką płytkę.

Przykład: W stawie na str. 4 jest 5 płytek z narybkiem – 3 z nich sąsiadują z kamieniami (gracz zdobywa **2 punkty** za każdą z nich) i 2 nie sąsiadują z kamieniami (gracz **traci 1 punkt** za każdą z nich).



Grę polecają:



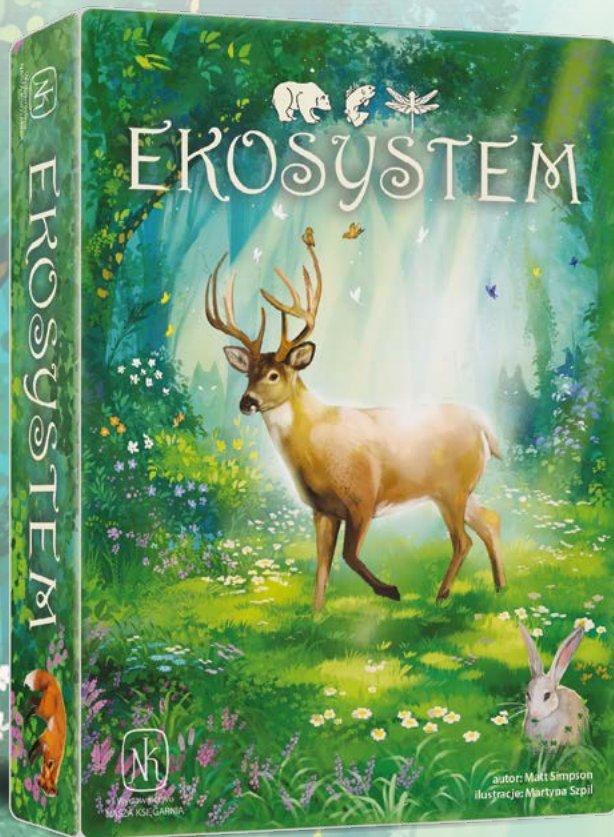
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apeeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2021 Gold Seal Games, LLC.
All Rights Reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Opracowanie DTP: Cezary Szulc

Stwórz dobrze działający ekosystem!



Gracze tworzą krainy pełne zwierząt, łąk i potoków. Im lepiej wykorzystają zależności między kartami, tym więcej punktów zdobędą.

Wiek graczy: 8–108 lat

Liczba graczy: 2–6

Czas gry: 20 min



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)