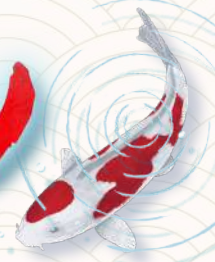


КōНАКИ



Різнокольорові коропи кої є одним з найкрасивіших елементів японських садів. Вони є символом щастя, сили і наполегливості, приносять удачу в любові і фінансах. Найвідомішим представником кої є характерний червоно-білий **kōhaku**, який обов'язково присутній в декоративному ставку. Аранжация ставків – це справжнє мистецтво, метою якого є досягнення ідеальної гармонії в розташуванні елементів, з яких ті складаються.

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

58 плиток риб

реверс плиток риб:



62 плиток декору – є 7 видів цих плиток:

1 квітка (24 плитки) 2 квітки (6 плиток) каміння (6 плиток)



скульптура (6 плиток) метелики (8 плиток) жаба (6 плиток)

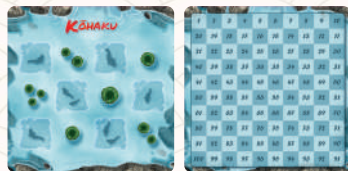


черепашка (6 плиток)

реверс плиток декору:



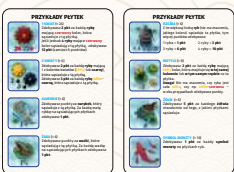
Поле (дошка) для гри
(внизу є таблиця балів)



4 маркери гравців



4 шпаргалки для гравців



Польське видання гри збагачене **доповненням: 12 карт цілей**. Опис доповнення можна знайти в кінці інструкції.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

A Дошку для гри поставте посередині столу.

Розділіть плитки відповідно до їх реверсу на 2 частини: **плитки риб** та **плитки декору**. Потім підготуйте їх для гри так як описано нижче.

ПЛИТКИ РИБ

Залежно від кількості гравців підготуйте відповідну кількість **плиток риб**:

• якщо граєте вдвох:

- до коробки покладіть усі плитки риб з **3 і 4 каменями** в правому нижньому куті,
- решту плиток риб закрийте, перемішайте, а потім **7 з них** поверніть до коробки не підглядаючи.



• якщо грає 3 особи:

- до коробки покладіть усі плитки риб з **4 каменями** в правому нижньому куті,
- решту плиток риб закрийте, перемішайте, а потім **5 з них** поверніть до коробки не підглядаючи.



• якщо грає 4 особи:

- усі плитки риб закрийте, перемішайте, а потім **5 з них** поверніть до коробки не підглядаючи.

B Покладіть **плитки риб**, підготовлені вищевказаним способом, у кількох колодах (реверсом вверх) поруч із полем для гри – далі в інструкції ми називатимемо їх **колодою риб**.

ПЛИТКИ ДЕКОРУ

C Незалежно від кількості гравців, у грі беруть участь усі **плитки декору**. Добре перемішайте їх (реверсом вверх), а потім покладіть у кількох колодах поруч із дошкою для гри – далі в інструкції ми називатимемо їх **колодою декору**.

D Потім візьміть **6 плиток риб** з **колоди риб** та **6 плиток декору** з **колоди декору** і розмістіть їх **випадковим чином** на 12 полях на дошці для гри:

- плитки риб на 6 полях із зображенням риби,
- плитки декору на 6 полях із зображенням латаття.

E Кожен гравець бере **шпаргалку** і кладе її перед собою.

F Кожен гравець бере **маркер гравця** вибраного кольору і кладе його біля шпаргалки. Маркери знадобляться в кінці гри.

Поверніть **карти цілей** у коробку. Вони не використовуються в базовій грі.



Пам'ятпйте! На поля з зображенням риб кладно плитки з **колоди риб**, а на поля з зображенням латаття плитки з **колоди декору**. Завдяки цьому **плитки риб** і **плитки декору** чергуються на полі.

ЦІЛЬ ГРИ

Під час гри кожен гравець створює перед собою **японський став, повний риб і декорацій**: камені, скульптури, квіти, метелики, жаби та черепахи. Чим гарніший став, тим більше балів отримає гравець. Переможе той, хто набере найбільшу кількість балів. Кількість здобутих балів залежить від того, як гравці розмістять **плитки риб** і **плитки декору** у своїх ставках.



Інформація про те, за що можна отримати бали, вказана на **плитках декору**, наприклад: жаба дає 1 бал за кожен бабку, що примикає до цієї плитки. Продумуйте розташування плиток риб і декору, щоб створити ставок, повний гармонії ... і балів.

ХІД ГРИ

Гру починає гравець, який нещодавно був у Японії (або найближче до неї), а потім гра йде за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець виконує **наступні 3 дії**:

I. БЕРЕ 2 ПЛИТКИ З ДОШКИ

II. ДОКЛАДАЄ 2 ПЛИТКИ ДО СВОГО СТАВУ

III. ДОПОВНЮЄ ПЛИТКИ НА ДОЩЦІ

I. БЕРЕ 2 ПЛИТКИ З ДОШКИ

На початку свого ходу вибираєш 2 плитки з дошки – вони повинні **прилягати одна до одної** вертикально або горизонтально. Це завжди буде **1 плитка риби** і **1 плитка декору**, тому що ці плитки чергуються на дощці.

Приклад: Гравець бере з дошки 2 сусідніх плитки: біло-жовту рибу та декоративні камені.



II. ДОКЛАДАЄ 2 ПЛИТКИ ДО СВОГО СТАВУ

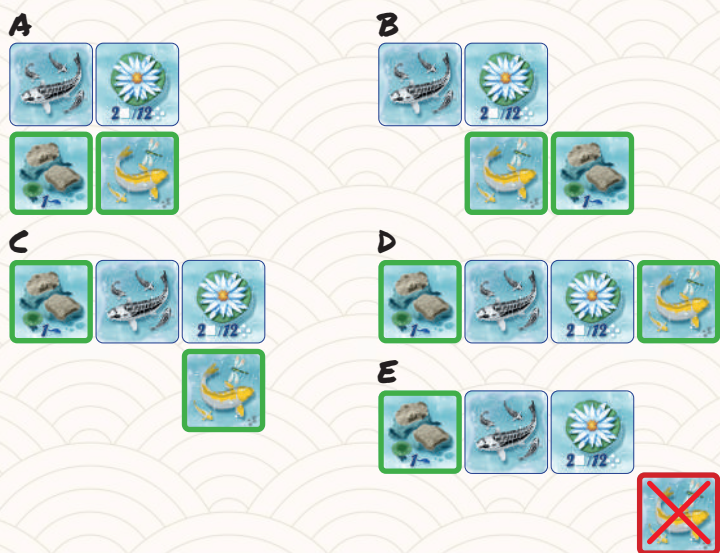
2 плитки, взяті з дошки, **додаєш до свого ставка** відповідно до правил нижче:

- **Плитки риб** і **плитки декору** повинні **по черзі лежати в ставку** (схоже як на дощці).
- Кожна плитка, додана до ставка, **має бути поруч** (тобто торкатися принаймні 1 сторони) до іншої плитки, яка вже лежить у ставку:
 - **таким чином, перші 2 плитки у твоєму ставку потрібно розмістити поруч,**
 - **далі в грі 2 додані плитки не обов'язково повинні бути поруч** (проте вони повинні прилягати принаймні 1 боком до іншої плиткою в ставку).
- Ставок гравця може мати **будь-яку форму**.

Увага! Плитки, доставлені до ставка, **залишаються там до кінця гри**, їх не можна пересувати під час гри!

Приклад: У першому ході гравець взяв з дошки і додав у свій ставок 2 плитки: чорно-білу рибу та білу квітку. Це були перші 2 плитки в ставку, тому вони повинні прилягати одна до одної.

У другому ході гравець бере з дошки ще 2 плитки: біло-жовту рибу та декоративні камені. Нижче приклади дозволеного і недозволеного розміщення плиток в ставі:



III. ДОПОВНЕННЯ ПЛИТОК НА ДОШЦІ

У кінці свого ходу ви доповнюєте плитки на дошці:

- Перед тим як доповнювати плитки – зроби місце посередині дошки – нові плитки завжди розміщуються **на 2 середніх полях дошки**.
- Якщо котресь з 2 середніх полів зайняте, плитки що лежать на них **перемісти на порожні місця на дошці**.
- Потім поклади 2 нові плитки на 2 порожні поля посередні дошки: 1 плитку взятую з верху **колоди риб** і 1 плитку взятую з верху **колоди декору**.

Увага! Переміщаючи плитки на дошці та додаючи нові плитки, пам'ятайте, що плитки риб та плитки декору повинні чергуватися: **плитки риб на полях з малюнками риб, а плитки декору на полях з малюнками латаття**.

Приклад А: На одному із середніх полів на дошці розміщені камені. Перенеси їх на вільне поле з малюнком латаття. Потім поклади нові плитки на 2 середні поля на дошці.



Приклад В: На 2-х середніх полях дошки лежать плитки: біло-жовті риби та каміння. Перемісти їх на вільні поля – рибу на поле з малюнком риби, а каміння на поле з малюнком латаття. Потім поклади нові плитки на 2 середні поля.



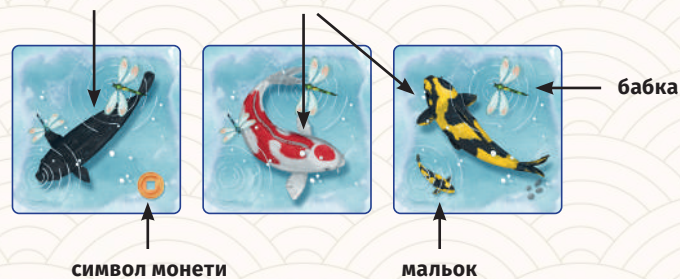
ПЛИТКИ РИБ

Елементи розташовані на плитках риб:

- **одноколірні або двоколірні риби**,
- **мальок**, тобто мала рибка,
- **бабка**,
- **символ монети** (дає 1 бал в кінці гри).

Увага! Щоб було легше зрозуміти правила, в інструкції називаємо велику рибу „риба”, а малу рибку „мальок”.

одноколірна або двоколірна **риба**



ПЛИТКИ ДЕКОРУ

На плитках декору міститься **інформація, за що можна отримати бали**. У грі є **7 видів** плиток декору, кожна з яких дозволяє отримати бали за щось інше.

Приклади 7 видів плиток декору:



1 КВІТКА

Отримуєш **2 бали** за кожную **рибу червоного кольору**, котра поруч з цією плиткою.

Однак, якщо **4 риби червоного кольору** знаходяться поруч із цією плиткою, отримуєш 12 балів (замість 8 балів).

Увага! Неважливо, чи риба, що поряд із **червоною** квіткою вся **червона** чи, наприклад, **червоно-жовта** – ви отримуєте бали в обох випадках.



2 КВІТКИ

Отримуєш **2 бали** за кожну **рибу**, яка має 1 з кольорів квітів (**червоний** або **жовтий**) і знаходиться по сусідству з цією плиткою. Отримуєш **3 бали** за кожну **червоно-жовту** рибу, по сусідству з цією плиткою.



КАМЕНІ

Отримуєш бали за **мальків**, котрі поруч з цією плиткою. За кожну малу рибку на сусідніх плитках отримуєш **1 бал**.



ЖАБА

Отримуєш бали за **бабок**, які прилягають до цієї плиткі. За кожну бабку на сусідніх плитках отримуєш **1 бал**.



СКУЛЬПТУРА

Чим більше **риб** (незалежно від кольору) поряд з цією плиткою, тим більше балів ви отримаєте:

1 риба = **1 бал** 2 риби = **3 бали**
3 риби = **6 балів** 4 риби = **10 балів**



МЕТЕЛИКИ

Отримуєш **2 бали** за кожну **рибу червоного** кольору, яка знаходиться **в тому ж стовпчику чи рядку**, що й ця плитка.

Увага! Неважливо, чи риба вся **червона** або, наприклад, **червоно-жовта** – ви отримуєте бали в обох випадках.



ЧЕРЕПАХА

Отримуєш **5 балів** за кожну **черепаху**, незалежно від того, до якої плиткі вона прилягає.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли **неможливо додати 2 нові плиткі на дощі**.

- Переверніть дошку, **таблицю балів догори** (поверніть плиткі з дошки в коробку).
- Порахуйте бали, які ви здобули за свої ставки. Рекомендуємо йти від верху до низу ставу та послідовно рахувати **бали для плиток декору** (як у прикладі нижче). Позначаєте здобуті бали своїми **маркерами** на таблиці балів.
- Пам'ятайте, що кожен **символ монети** = **1 бал**.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів. У разі **нічиї** перемагає гравець із найбільшою кількістю **символів монет** у своєму ставку. Якщо знову нічия – гравці ділять перемогу.

Приклад: Гравець набрав 79 балів за свій ставок:

- A** сусідня риба **жовта** = 2 бали, сусідня риба **біло-жовта** = 3 бали,
- B** черепаха = 5 балів,
- C** скульптура поряд з 4 рибами = 10 балів,
- D** 7 бабок на сусідніх плитках = 7 × 1 бал,
- E** 2 риби з **червоним** кольором в цьому рядку = 2 × 2 бали, 1 риба з **червоним** кольором у цій колонці = 1 × 2 бали,
- F** 3 риби по сусідству мають **жовтий** колір = 3 × 2 бали,
- G** 4 риби по сусідству мають **червоний** колір = 12 балів,
- H** 3 сусідні риби мають 1 з кольорів квітки = 3 × 2 бали, 1 **червоно-чорна** риба по сусідству = 3 бали,
- I** 6 мальків по сусідству = 6 × 1 бал,
- J** 3 риби поруч з скульптурою = 6 балів,
- K** 2 риби по сусідству мають **чорний** колір = 2 × 2 бали,
- L** на плитках 3 монети = 3 × 1 бал.



ВАРІАНТ ДЛЯ 1 ГРАВЦЯ

У цьому варіанті ви змагаєтесь з віртуальним гравцем. Назвемо його Денні, на честь автора гри.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Підготовка до гри виглядає так само, як і в базовій грі. Єдина різниця полягає в виборі відповідних **плиток риб**:

- поверни до коробки усі плитки риб з **3 і 4 каменями** у нижньому правому куті,
- решту плиток риб закрій і добре перемішай (не клади жодну з них назад у коробку).

МЕТА ГРИ

Твоя мета – набрати більше балів, ніж Денні.

ХІД ГРИ

Під час гри ти по черзі розіграєш **свій хід** і **хід Денні**. Гру розпочинає твій хід.

- **Під час свого ходу** ти виконуєш ті самі дії, що й у базовій версії гри:
 - береш 2 плитки з дошки,
 - додаєш їх до свого ставу,
 - докладаєш плитки на дошці.
- **Під час ходу Денні** ти не створюєш ставка для нього. Потрібно зробити наступне:

ВІДКРИВАЄШ ПЛИТКУ ЗВЕРХУ КОЛОДИ РИБ

- Потім береш з дошки усі **плитки риб того ж кольору, що й на відкритій плитці**. Відклади їх (разом з відкритою плиткою) вбік – **це плитки, які отримав Денні**.
- Якщо на дошці немає плиток риб відповідного кольору (Денні отримує лише відкриту плитку), переходиш до наступної дії – **відкриваєш плитку зверху стосу декору**.
- Якщо на дошці є принаймні 1 плитка з відповідним кольором (Денні отримує її і відкриту плитку), пропусти наступну дію та перейди до чергової – **докладаєш плитки на дошці**.

Приклад: Зверху колоди риб відкрита плитка з біло-червоною рибою. Денні отримує відкриту плитку та 2 плитки з біло-червоними рибами з дошки.



ВІДКРИВАЄШ ПЛИТКУ ЗВЕРХУ КОЛОДИ ДЕКОРУ

— Потім береш з дошки усі плитки **декору того ж виду** що і відкрита плитка. Відклади їх (разом з відкритою плиткою декору) вбік – **це плитки, які отримав Денні**.

Приклад: Зверху колоди декору відкрита плитка з 1 квіткою. Денні отримує відкриту плитку та 3 плитки з 1 квіткою з дошки.



ДОКЛАДАЄШ ПЛИТКИ НА ДОШЦІ

— На пусті поля на дошці поклади нові плитки взяті з відповідних колод. Плитки докладай від верхнього ряду і від лівої сторони. Під час ходу Денні не пересувай плитки із середніх полів, як у базовій грі (ти робиш це лише у свій хід).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли **немає можливості доповнити плитки на дошці**.

- Підраховуєш бали за свій став так само, як і в базовій грі.
- Підраховуєш бали, які отримав Денні на 3 рівнях складності, наведених нижче:

Легкий рівень: Денні отримує **3 бали за кожну плитку риби** та **2 бали за кожну плитку декору**.

Середній рівень: до результатів на легкому рівні додай **1 бал за кожну плитку декору**.

Складний рівень: до результатів на середньому рівні додай **1 бал за кожен символ монети** та **1 бал за кожну плитку декору з 1 квіткою**.

- Порівнюєш свої результати з результатами Денні на кожному з 3 рівнів складності. Пострайся перемогти його на складному рівні!



ДОДАТОК ДО ГРИ: 12 КАРТ ЦІЛЕЙ

Карти цілей урізноманітнюють гру, надаючи вам нові способи заробляти очки. Після підготовки гри, як описано на початку інструкції, виконайте наведені нижче дії:

- перемішайте **карти цілей** і роздайте гравцям **по 2 карти**,
- **кожен вибирає 1 карту**, а іншу повертає в коробку.

Увага! Обрану карту слід тримати так, **щоб супротивники не бачили, що на ній.**

Наприкінці гри кожен гравець відкриває свою карту та отримує кількість балів відповідно до змісту карти.



БІЛІ І ЧОРНІ РИБИ

Чим більше **риб** (одноколірних і двоколірних) котрі мають **білий** або **чорний** колір у твоєму ставку, тим більше балів ти отримаєш – згідно з таблицею на карті.

Увага! Мальок не береться під увагу.

Приклади риб які беруться під увагу під час підрахунку балів за цю карту:



ЖОВТІ І ЧЕРВОНІ РИБИ

Чим більше **риб** (одноколірних і двоколірних) котрі мають **жовтий** або **червоний** колір у твоєму ставку, тим більше балів ти отримаєш – згідно з таблицею на карті.

Увага! Мальок не береться під увагу.

Приклади риб які беруться під увагу під час підрахунку балів за цю карту:



УНІКАЛЬНИЙ КОЛІР

Отримуєш бали за **риби** колір яких **найменш поширений** серед твоїх риб. За кожну рибу (одноколіркову та двоколірну) цього кольору ти отримуєш **3 бали**.

Якщо якісь кольори однакові – рахуєш бали за 1 з них.

Приклад: У ставку на стор. 4 є 6 риб з **червоним** кольором, 5 з **білим**, 4 з **жовтим** і 4 з **чорним**. **Жовті** та **чорні** кольори мають нічию (по 4 рибини), але гравець отримує бали лише за 1 з них: 4 риби × 3 бали = 12 балів.



БАБКИ

Кожну **плитку метеликів** розглядай окремо. За кожну **бабку** в тому ж стовпчику чи **рядку**, що й плитка метелика, ти отримуєш **1 бал**.

Приклад: У ставку на стор. 4 є 1 плитка метелика. Гравець отримує **7 балів** за 7 бабок що знаходяться у тому ж рядку, що й плитка метелика, і **2 бали** за 2 бабки в тому ж стовпчику, що й плитка метелика.

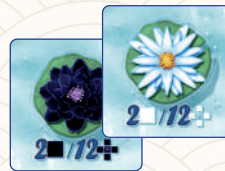


ДЕКОР

Чим більше **ривидів декору** у твоєму ставку, тим більше балів ти отримаєш – згідно з таблицею на карті.

Пам'ятайте, що є **7 видів декору**. Колір і форма декору не мають значення – напр. плитка з 1 чорною квіткою та плитка з 1 білою квіткою це один тип декору (1 квітка).

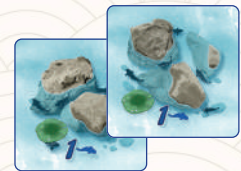
1 квітка



2 квітки



каміння



скульптура



метелики



жаба



черепаха



Приклад: У ставку на стор. 4 є 7 видів декору, тому гравець отримує **15 балів**.



СКУЛЬПТУРИ

Ви отримуєте **5 додаткових балів** за кожну **скульптуру**, у якій по сусідству 4 риби. Тобто до 10 балів отриманих за таку скульптуру ти додаєш ще 5 балів.

Приклад: У ставку на стор. 4 є 2 скульптури – 1 з них примикає боками до 4 плиток риб. За це гравець отримує додаткових **5 балів**.



WIDSIUTNÓSIĆ MARYSKA

Otrzymujesz **2 bali** za każdą **plitkę ryb**, na której **nie ma marylki**.

Przykład: U stawku na stor. 4 € 6 plitok ryb bez marylki – za każdą z nich grawecz otrzymuje **2 bali**.



WIDSIUTNÓSIĆ BABOK

Otrzymujesz **2 bali** za każdą **plitkę ryb**, na której **nie ma babok**.

Przykład: U stawku na stor. 4 € 4 plitki ryb bez babok – za każdą z nich grawecz otrzymuje **2 bali**.



KWIZATY

Otrzymujesz **5 bali** za każdy **zbior** który **składa się z kwiatów w 4 różnych kolorach**. Najprostsze ce zrobić nastupnym cchinom:

- porachujcie, skільки kwiatów **każdego z 4 kolorów** u twoemu stawku,
- **najmniej** **znaczenia** **pidkazuje** **wam**, skільки **zbiorów** **iz 4 różnych kolorów** **można** **skłasti** **z waszych kwiatów**.

Przykład: U stawku na stor. 4 € 1 **bila** **kwitka**, 2 **żółti**, 2 **czerwoni** i 2 **czorni**. 3 **nich** **można** **zrobić** **licze** **1 zbior** **kwiatów** **4 różnych kolorów**, **tomu** **grawecz** **otrzymuje** **5 bali**.



ZABY I CZEREPACHY

Otrzymujesz **3 bali** za każdą **parę żaba i żółw**.

Przykład: U stawku na stor. 4 € 1 **żaba** **ta** 1 **żółw**, **tomu** **grawecz** **otrzymuje** **3 bali** **za** **tu** **parę**.



NAJWIĘKSZY KWADRAT

Cim **większy** **kwadrat** **stworzysz** **plitkami** **w** **twoim** **stawie**, **tim** **więcej** **bali** **ti** **otrzymasz** – **zgdnie** **z** **tabliczka** **na** **karci**.

Przykład: U stawku na stor. 4 € **największy** **kwadrat** **iz** **plitok** **ma** **rozmiar** **3x3**, **tomu** **grawecz** **otrzymuje** **10 bali**.



SCHRONIENIE DLA MARYSKU

Każdą **plitkę ryb**, na której **jest marylka**, **rozgladaj** **osobno**. **Jakщо** **ona** **po** **susiedztwie** **z** **kamieniami**, **otrzymasz** **2 bali** **za** **tu** **plitkę**. **Jakщо** **po** **susiedztwie** **nie** **ma** **kamieni**, **wtracasz** **1 bal** **za** **tu** **plitkę**.

Przykład: U stawku na stor. 4 € 5 **plitok** **z** **marylkami** – 3 **z** **nich** **przygladaj** **do** **kamieni** (**grawecz** **otrzymuje** **2 bali** **za** **każdu** **z** **nich**), i 2 **nie** **przygladaj** **do** **kamieni** (**grawecz** **wtracasz** **1 bal** **za** **każdu** **z** **nich**).



Grę polecają:



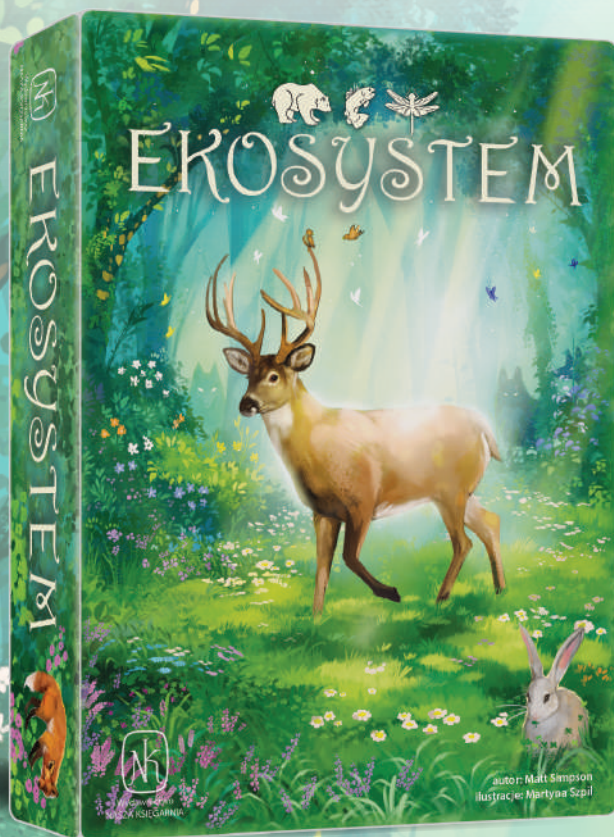
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



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

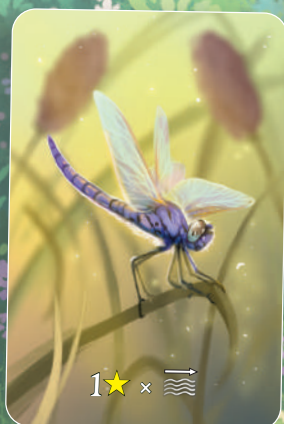
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Opracowanie DTP: Cezary Szulc

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)