

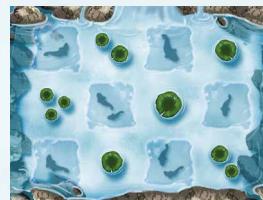
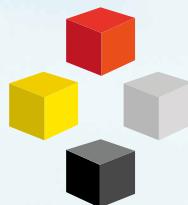
КОХА́КУ



Правила игры

КОХАКУ

СОСТАВ ИГРЫ



58 квадратов
кои

62 квадрата
декора

4 фишки для
подсчёта очков

Планшет
пруда

4 памятки

Подготовка к игре

Поместите планшет пруда в центр стола так, чтобы всем игрокам было удобно. Подготовьте квадраты кои в соответствии с числом игроков.



2 игрока — уберите все квадраты кои с 3 и 4 камушками. Перемешайте оставшиеся квадраты кои и **уберите ещё 7** случайным образом.



3 игрока — уберите все квадраты кои с 4 камушками. Перемешайте оставшиеся квадраты кои и **уберите ещё 5** случайным образом.

4 игрока — перемешайте все квадраты кои. **Уберите 5** случайным образом.



Пример подготовки

Положите перемешанную стопку квадратов кои лицевой стороной вниз рядом с планшетом пруда.

Перемешайте квадраты декора и положите их стопку лицевой стороной вниз рядом с планшетом пруда.

На планшете пруда есть клетки с рыбами и клетки с кувшинками. Поместите лицевой стороной вверх на клетки с рыбами квадраты кои, а на клетки с кувшинками — квадраты декора.

Первым ходит самый спокойный игрок.

Ход игры

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выбирают квадраты кои и декора, из которых составляют собственный пруд с карпами кои.

Во время своего хода выполните следующие шаги по порядку.

- 1. Выбор квадратов.** Выберите два соседних квадрата на планшете пруда: 1 квадрат кои и 1 квадрат декора.
- 2. Размещение квадратов.** Поместите выбранные квадраты в свой пруд с карпами кои. Новые квадраты должны хотя бы одной стороной соприкасаться хотя бы с одним уже выложенным ранее квадратом. Квадраты кои и декора должны располагаться в шахматном порядке (как на планшете пруда). Два квадрата кои не могут соприкасаться. После размещения квадрата его уже нельзя передвинуть или убрать. Первые 2 квадрата расположите рядом друг с другом. Остальные квадраты вы можете размещать в любых частях пруда.

- 3. Пополнение планшета пруда.** Если вы не забрали квадраты из центральной зоны пруда, передвиньте их на соответствующее их типу освободившееся место на краю планшета. Затем пополните центральную зону планшета пруда из соответствующих стопок квадратов кои и декора. После этого ход переходит к следующему игроку.



Квадрат декора



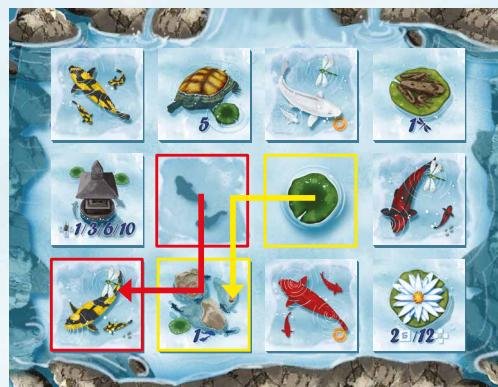
Квадрат кои



Вы должны взять с планшета пруда два соседних квадрата разных типов, но не обязаны располагать их рядом в своём пруду.



Пример: Анна взяла 2 квадрата (обведены красным). Она разместила нового кои рядом с двумя лилиями, а камни — рядом с чёрно-белым кои и его семейством.



Перед тем как ход перейдёт к следующему игроку, Анна передвигает оставшиеся в центре планшета пруда квадраты к краю. Квадраты кои и декора можно передвинуть только на соответствующие их типу клетки.

Разновидности кои. У карпов кои целая палитра ярких окрасок. А ещё их часто сопровождают стрекозы и очаровательные мальки.



Одноцветные кои. Эти красавцы реже подходят под условия квадратов декора, но гарантированно приносят по 1 очку в конце игры. Их квадраты отмечены монетами в качестве напоминания. Монеты также помогут победить при равном счёте.



Двухцветные кои. При подсчёте имеют два полноправных цвета. Например, красно-белый кои считается и как красный, и как белый.

Кстати, именно красно-белые кои являются самыми узнаваемыми, а порода этой окраски называется «кохаку».

Квадраты декора. В игре 7 типов квадратов декора. Очки за каждый из них подсчитываются по-разному.



Одиночная лилия. Получите 2 очка за каждый соседний квадрат кои, на котором есть карп того же цвета, что и цветок. Если цветок со всех четырёх сторон окружён кои соответствующего цвета, игрок вместо этого получает 12 очков.



Две лилии. Получите 2 очка за каждый соседний квадрат кои, на котором есть карп того же цвета, что и один из цветков. Если цвета карпа совпадают с обоими цветками, получите 3 очка вместо этого.



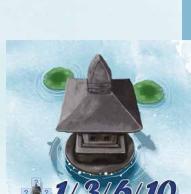
Камни. В них любят прятаться мальки. Получите 1 очко за каждого малька на соседних квадратах кои.



Лягушки. Они голодны! Получите 1 очко за каждую стрекозу на соседних квадратах.



Бабочки. Учитываются все квадраты кои в одном с бабочками ряду по горизонтали и/или вертикали. Получите 2 очка за каждый квадрат кои, на котором есть карп того же цвета, что и бабочка.



Статуи. Приносят разное число очков в зависимости от того, сколько у них соседних квадратов кои. Цвет карпов не имеет значения.

1 квадрат = 1 очко,

2 квадрата = 3 очка,

3 квадрата = 6 очков,

4 квадрата = 10 очков.



Черепашки. Получите 5 очков за каждую черепаху в своём пруду. Её расположение не имеет значения.

Конец игры

Игроки делают равное число ходов. Если вас двое, игра займёт 14 раундов. Для 3 и 4 игроков — 12 раундов. После завершения хода последнего игрока стопка квадратов кои закончится и вам нечем будет пополнить планшет пруда. Когда это случится, уберите с планшета оставшиеся квадраты и переверните его. На обратной стороне находится трек подсчёта очков.

Подсчёт очков

Каждый игрок выбирает фишку для подсчёта очков. Затем по очереди подсчитайте очки за ваши пруды. Очки приносят квадраты декора. Рекомендуем идти по ним слева направо и сверху вниз и озвучивать очки, чтобы другие игроки могли следить за подсчётом. Затем получите 1 очко за каждую монету в вашем пруду. Побеждает игрок, набравший наибольшее число очков. При равном счёте побеждает претендент с наибольшим числом монет. Если ничья не разрешилась и так, претенденты умиротворённо принимают волю судьбы и делят победу.

Пример подсчёта очков:
всего 96

5	2 ⁵ / ₃ ⁺	5	7	9	6
10	1	1/3/6/10	1	2	2
12	2 ⁺ /12 ⁺	2 ⁺ /12 ⁺	2 ⁺ /12 ⁺	3 ⁺	2 ⁺ /12 ⁺
	1	1/3/6/10	1/3/6/10	2 ⁺ /12 ⁺	2 ⁺ /12 ⁺
6	12	10		4	4

6

Правила одиночной игры

Вы будете играть против виртуальных игроков — тройцы заводчиков кои, которые считают себя лучшими в создании прудов для любимых рыб. Не дайте им зазнаться и докажите, что ваш пруд — лучший!

Цель игры. Набрать больше очков, чем заводчики кои. У вас будет одновременно три конкурента с разным уровнем мастерства (сложности). Жёлтый — лёгкий. Красный — средний. Чёрный — сложный. Сможете победить всех?

Подготовка к игре. Уберите квадраты кои с 3 и 4 камушками. Перемешайте оставшиеся квадраты кои и заполните планшет пруда как для игры с несколькими участниками. При одиночной игре не убирайте из стопки дополнительные квадраты кои. Перемешайте квадраты декора и добавьте их на планшет пруда. Вы готовы начинать?

Ход игры

Ваш ход. Игра начинается с вашего хода, который проходит по обычным правилам. Выберите квадраты кои и декора, затем передвиньте квадраты из центральной зоны планшета пруда и пополните его новыми по обычным правилам.

Ход заводчиков кои. Заводчики кои коллекционируют рыб и иногда забирают квадраты декора. Они не создают пруды. Выбранные ими квадраты кои и декора поместите в отдельные стопки рядом с игровым планшетом. Ход заводчиков кои происходит в несколько шагов.

1. Раскройте верхний квадрат из стопки кои. Заводчики кои забирают с планшета пруда все квадраты кои с точно таким же набором цветов. Положите эти квадраты кои, включая взятый из общей стопки, в стопку заводчиков кои. Если им удалось забрать квадраты с планшета пруда, пропустите шаг 2.



Заводчики кои раскрыли квадрат с красно-белым кои. Они забирают этот квадрат и ещё 2 красно-белых кои с планшета пруда в свою стопку кои.

2. Если вы раскрыли квадрат кои и на планшете пруда нет рыб такого же цвета, положите раскрытый квадрат в стопку заводчиков кои. Затем раскройте квадрат декора. Заводчики кои забирают с планшета пруда все квадраты декора, совпадающие с раскрытым по типу. Положите эти квадраты в стопку заводчиков кои. **Квадраты с одиночными лилиями считаются совпадающими друг с другом, независимо от их цвета.** Аналогичное правило распространяется на квадраты с двумя лилиями и бабочками. Если заводчикам кои не удалось забрать квадраты декора с планшета пруда, их ход на этом заканчивается. В противном случае перейдите к шагу 3.

3. Заводчики кои пополняют планшет пруда, заполняя пустые клетки слева направо и сверху вниз. Передвигать квадраты из центральной зоны к краям не нужно.

Конец игры. Игра заканчивается в тот момент, когда не будет возможности пополнить планшет пруда. Подсчитайте свои очки с помощью белой фишки по обычным правилам.

Подсчёт очков. У заводчиков кои общие стопки квадратов, а их очки считаются для каждого уровня по очереди. Начните с жёлтой фишки (лёгкий уровень).

Жёлтая (лёгкий): прибавьте 3 очка за каждый квадрат кои и 2 очка за каждый квадрат декора.

Красная (средний): прибавьте к очкам жёлтого уровня 1 очко за каждый квадрат декора.

Чёрная (сложный): прибавьте к очкам красного уровня 1 очко за каждого одноцветного кои (с монетой) и 1 очко за каждый квадрат с одиночной лилией.

Сколько коллекционеров удалось победить?
Справились со всеми тремя?



Заводчики кои раскрыли квадрат с одиночной лилией. Они забирают этот квадрат и ещё 2 одиночные лилии (цвет не имеет значения) с планшета пруда и кладут их в свою стопку квадратов декора.



Вы



Лёгкий



Средний



Сложный

Подробный состав игры

Одноцветные кои

По 4 каждой окраски. В каждом цвете есть кои с двумя и тремя мальками, двумя и тремя стрекозами.



Чёрный



Красный



Белый



Жёлтый

Двухцветные кои

7 каждой окраски.

- 4 без камушков. В каждом цвете есть кои с двумя и тремя мальками, двумя и тремя стрекозами.
- 1 с тремя камушками. В каждом цвете есть кои с одним мальком и кои с одной стрекозой.
- 2 с четырьмя камушками. В каждом цвете есть 2 кои с одним мальком и одной стрекозой.



Чёрно-красный



Чёрно-белый



Чёрно-жёлтый



Красно-белый



Красно-жёлтый



Бело-жёлтый

Декор



24 одиночные
лилии, по 6
каждого цвета



6 парных лилий



6 черепах



6 лягушек



6 камней



6 статуй



8 бабочек,
по 2 каждого цвета

Быстрая подготовка

Игроки	Надо убрать	Случайным образом
1	3 и 4 камушка	0
2	3 и 4 камушка	7
3	4 камушка	5
4	Ничего	5



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик, иллюстратор и графический дизайнер: Дэнни Дивайн

Игру тестировали: Стивен Арамини, Джо Кисенветер, Пол Клюка, Уил Рид, Сара Рид и Райан Сандерс.



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

Asmodee Group 18, rue JacquelineAuriol, QuartierVillarro,
BP 40119 78041, Guyancourt Cedex - France

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Диана Гончарик

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru