



Kou

ПРАВИЛА ИГРЫ

Кои — декоративные карпы из Японии, где их считают символом упорства и добродетели. Из-за разноцветного окраса их называют «плавающими цветами» и разводят для красоты.

А ещё японцы верят, что кои приносят удачу и успех.

Создавайте, населяйте и украшайте свои пруды. Докажите, что разведение кои — это искусство, и вы в нём — мастер!

Эта игра вдохновлена азиатской культурой, особенно японской и китайской, но не претендует на историческую достоверность.

СОСТАВ ИГРЫ

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов.

170 ЖЕТОНОВ ПРУДА

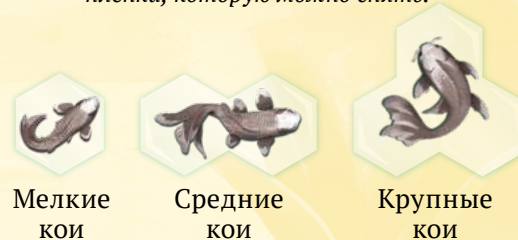
5 типов: 80 воды, 30 листьев, 30 кувшинок, 15 берегов, 15 фонарей



21 ЖЕТОН КОИ

3 размеров: 8 мелких, 7 средних, 6 крупных.

Примечание. На жетонах кои есть защитная плёнка, которую можно снять.



48 КАРТ ДЕЙСТВИЙ



10 КАРТ ЦЕЛЕЙ



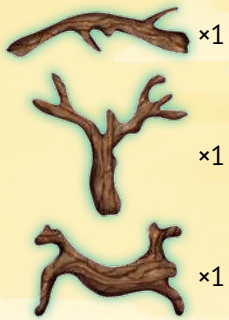
4 КАРТЫ-ПАМЯТКИ



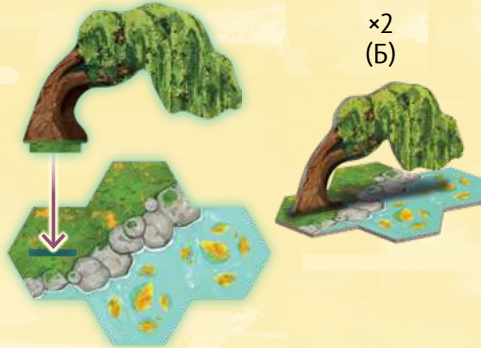
26 ЖЕТОНОВ ЦЕЛЕЙ

Некоторые жетоны целей надо собрать перед игрой, как показано ниже. Указанные буквы соответствуют буквам на картонных листах.

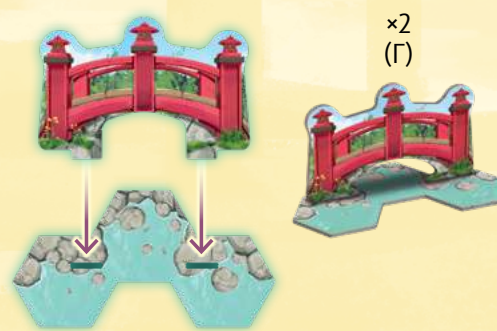
Ветви



Плакучая ива



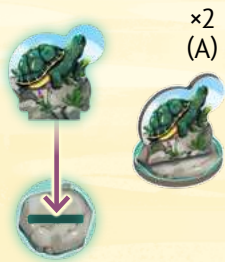
Мост



Сиси-одоси



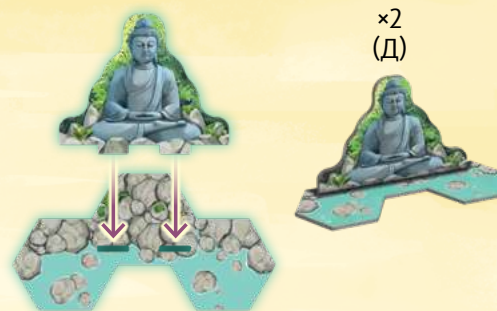
Черепаша



Водопад



Статуя



Фиолетовая кувшинка



Камни



Столетний карп



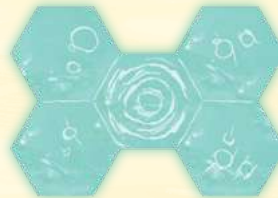
30 МОНЕТ



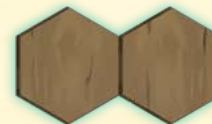
12 ЖЕТОНОВ
УДАЧИ



4 ЖЕТОНА
РОДНИКОВ



6 ЖЕТОНОВ
СКЛАДА



БЛОКНОТ ДЛЯ
ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



4 ПЛАНШЕТА СЭНСЭВ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите игровое поле в центре стола.
- 2 Жетоны пруда (воды, листьев, кувшинок, берегов и фонарей), а также монеты и жетоны склада, кои и удачи разместите так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. Эти компоненты образуют общий **запас**.

4 игрока: используйте все жетоны кои.

3 игрока: уберите в коробку 1 мелкого, 1 среднего и 2 крупных кои.

2 игрока: уберите в коробку 1 мелкого, 2 средних и 2 крупных кои.

- 3 Каждый игрок получает и размещает перед собой 1 планшет сэнсэя, 1 жетон родника, 2 монеты и 1 жетон удачи. Уберите в коробку лишние планшеты сэнсэев и жетоны родников (если остались).

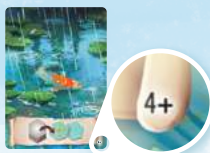
- 4 Разделите карты по типу (карты действий, карты целей и карты-памятки).

4 игрока: используйте все карты действий.

3 игрока: уберите в коробку карты действий с пометкой «4+».

2 игрока: уберите в коробку карты действий с пометками «4+» и «3+».

Одиночный режим: см. с. 14.



Перемешайте колоду оставшихся карт действий и положите её лицевой стороной вниз слева от игрового поля. Возьмите из неё 5 верхних карт и разместите их лицевой стороной вверх в 5 ячейках игрового поля.

- 5 Первым игроком становится тот, кто последним любовался прудом, он получает карту-памятку с символом 51 (при желании вы можете выбрать первого игрока случайным образом). Все остальные игроки получают карты-памятки без символа . Уберите в коробку лишние карты-памятки (если остались). Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый берёт из запаса жетоны воды и кои по таблице ниже. Положите их на пустые клетки своего склада (см. с. 7) на планшете сэнсэя.

ИГРОК	ПЕРВЫЙ	ВТОРОЙ	ТРЕТИЙ	ЧЕТВЕРТЫЙ
Начальные жетоны	2 воды	2 воды	2 воды	2 воды
		1 мелкий кои	1 средний кои	1 крупный кои

- 6 Если вы играете впервые, советуем не использовать карты целей и жетоны целей. Добавьте их в игру, когда освоитесь в ней.

Возьмите 3 случайные карты целей и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Возьмите жетоны целей, указанные на этих картах, и разместите их рядом с ними.

При игре **вдвоём** используйте только 1 жетон цели каждого типа (например, 1 столетнего карпа, 1 статую и т. д.). Об этом напоминает символ на картах целей. Верните в коробку неиспользуемые карты и жетоны целей.

Исключение. Всегда используйте все жетоны камней и ветвей (для карт «Каменная дорожка» и «Ветви»).



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, выбирая карты и размещая жетоны, чтобы расширить свои пруды и заселить их карпами кои. Чтобы кои чувствовали себя комфортно и приносили больше победных очков (ПО), их надо окружать водой и кувшинками. Игроки могут получить дополнительные ПО и награды, выполняя условия карт целей. Победит тот, кто наберёт больше ПО к концу игры!

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы должны выбрать одно из двух:

А Медитация.

Б Работа.

Также в любой момент своего хода (вне зависимости от выбранного действия) вы можете сбросить 1 жетон удачи, чтобы либо получить 1 жетон листьев, либо получить 2 жетона воды, либо получить 1 жетон берега, либо купить 1 кои, заплатив на 1 монету больше положенного. Количество жетонов удачи, которое можно сбросить за ход, не ограничено.



После **медитации** или **работы** вы можете **объявить о достижении цели**, если выполняете её условия. Затем свой ход начинает следующий игрок по часовой стрелке.

А. МЕДИТАЦИЯ

Выберите и возьмите 1 карту, лежащую на игровом поле лицевой стороной вверх. Получите награду, указанную снизу её ячейки (если есть), и примените эффект этой карты.

Если снизу ячейки указана стоимость, её надо оплатить до взятия карты. Если снизу ячейки указана награда, её можно получить до или после применения эффекта карты. Эффекты карт бывают мгновенными и постоянными. Последние позволяют выполнять дополнительные действия (см. «Карты действий» на с. 8).



В конце медитации сдвиньте карты на игровом поле на 1 ячейку вправо, чтобы заполнить опустевшую ячейку (если нужно), затем положите верхнюю карту из колоды в крайнюю левую ячейку лицевой стороной вверх.

ВМЕСТИМОСТЬ СКЛАДА

На планшете сэнсэя есть область склада — коричневые шестиугольные клетки. На них вы храните получаемые во время игры жетоны воды, листьев, берегов и кои.

В начале игры ваш склад состоит из **5 клеток**, но его можно увеличить за счёт жетонов склада. Их приносят карты «Склад» (см. «Карты действий» на с. 8). В конце вашего хода (**и только тогда**) вы проверяете вместимость склада: если полученные жетоны занимают больше клеток склада, чем вам доступно, верните любые лишние жетоны в общий запас. Вы можете в любой момент перемещать полученные жетоны между клетками склада.

Жетоны воды и листьев занимают по 1 клетке. Жетоны берега состоят из 3 клеток и, соответственно, занимают 3 клетки. Сколько клеток занимают кои, зависит от их размера — от того, из скольких клеток они состоят: мелкие — из 1, средние — из 2, а крупные — из 3.

В редком случае, когда на складе есть доступные клетки, но вы не можете расположить жетоны так, чтобы они поместились, при проверке вместимости склада просто сравнивайте суммарное количество клеток жетонов и клеток склада.

Пример. На изначальном складе можно хранить 2 жетона воды и 1 жетон берега или 1 жетон берега и 1 жетон среднего кои (и т. д.).



ПОКУПКА КОИ

В игре есть 3 способа купить кои.

- 1 Когда вы **медитируете**, вы можете выбрать карту из 4-й ячейки игрового поля и в качестве награды решить купить 1 кои по базовой цене (вместо получения монеты и 2 жетонов воды).
- 2 Когда вы **медитируете** и выбираете карту «Рынок», вы можете купить 1 кои со скидкой в 1 монету (см. «Карты действий» на с. 8).
- 3 Вы можете сбросить 1 жетон удачи, чтобы купить 1 кои с наценкой в 1 монету.

Базовая цена кои зависит от их размера:

РАЗМЕР			
ЦЕНА			

Б. РАБОТА

Вы выполняете **одно** из действий сэнсэя. Подробно они описаны ниже, а также схематично показаны на планшете сэнсэя. Помимо этого, если у вас есть карты действий с помощниками (см. «Карты действий» на с. 8), вы можете применить их в любом порядке до и/или после действия сэнсэя. Вы вправе применить любое количество таких карт, но каждую лишь **1 раз за свой ход**.

Примечание. Каждый игрок может взаимодействовать только со своим прудом и складом. В дела других сэнсэев вмешиваться нельзя!

ДЕЙСТВИЯ СЭНСЭЯ

	Разместите в пруду 2 жетона воды или меньше со склада .		Разместите в пруду 1 жетон листьев со склада . ИЛИ Украсьте 1 размещённый ранее жетон листьев, добавив на него 1 кувшинку из общего запаса.
	Разместите в пруду 1 жетон берега со склада . ИЛИ Украсьте 1 размещённый ранее жетон берега, добавив на него 1 фонарь из общего запаса. Выбрав этот вариант действия, вы также получаете 1 жетон удачи из общего запаса.		Разместите в пруду 1 кои любого размера со склада — положите его поверх пустых водных клеток. В зависимости от размера (мелкий, средний, крупный) кои займёт 1, 2 или 3 клетки. ИЛИ Переместите 1 уже находящегося в пруду кои, соблюдая правила размещения (см. с. 9).

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В игре нет ограничения на количество и виды имеющихся у вас карт действий. Карты с **помощниками** («Рыбовод», «Строитель», «Садовник» и «Носильщик») дают вам дополнительные действия во время **работы**. Остальные карты («Склад», «Рынок», «Пергамент», «Дождь» и «Колодец») приносят **мгновенные награды** или **награды, действующие в конце игры**.

КАРТЫ С ПОМОЩНИКАМИ

Когда вы получаете карту с помощником, кладите её рядом со своим планшетом сэнсэ лицевой стороной вверх. У вас может быть несколько одинаковых карт. В свой ход, выбрав **работу**, вы можете применить 1 или несколько карт с помощниками и выполнить их дополнительные действия. Вы сами выбираете, когда и как выполнять каждое из этих действий, в каком порядке и до или после действия сэнсэ. Каждую такую карту можно применить **только 1 раз за ход**.



РЫБОВОД

Разместите в пруду 1 любого кои **со склада**.

ИЛИ

Переместите 1 уже находящегося в пруду кои, соблюдая правила размещения (см. с. 9).



СТРОИТЕЛЬ

Разместите в пруду 1 жетон берега **со склада**.

ИЛИ

Украсьте 1 размещённый ранее жетон берега, добавив на него 1 фонарь из общего запаса. Также получите 1 жетон удачи из общего запаса.



САДОВНИК

Разместите в пруду 1 жетон листьев **со склада**.

ИЛИ

Украсьте 1 размещённый ранее жетон листьев, добавив на него 1 кувшинку из общего запаса.



НОСИЛЬЩИК

Разместите в пруду 2 жетона воды или меньше **со склада**.

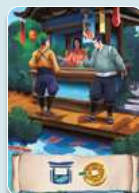
ПРОЧИЕ КАРТЫ

Эффекты прочих карт — не с помощниками — **мгновенные** (за исключением карт «Пергамент», которые приносят ПО в конце игры). Забирая такую карту с игрового поля, немедленно применяйте её эффект (если возможно), а затем кладите её перед собой **лицевой стороной вниз**. Больше её эффект применяться не будет, но она может принести вам ПО в конце игры.



СКЛАД

Увеличьте свой склад на 2 клетки, добавив к нему жетон склада из общего запаса. Жетон склада должен соприкасаться хотя бы 1 стороной с клетками планшета сэнсэ или ранее добавленными жетонами склада. Вы можете в любой момент поменять расположение своих жетонов склада.



РЫНОК

Купите 1 любого кои со скидкой в 1 монету.

РАЗМЕР			
ЦЕНА	БЕСПЛАТНО		



ПЕРГАМЕНТ

Эти карты приносят ПО в конце игры, как указано на них самих. Все эти карты изображены на рисунке слева и описаны слева направо и сверху вниз:

- 2 ПО за каждую кувшинку в вашем пруду.
- 2 ПО за каждого мелкого кои в вашем пруду.
- 3 ПО за каждого среднего кои в вашем пруду.
- 4 ПО за каждого крупного кои в вашем пруду.
- 2 ПО за каждый фонарь в вашем пруду.
- 2 ПО за каждую вашу карту «Колодец».
- 3 ПО за каждую вашу карту «Рынок».
- 3 ПО за каждую вашу карту «Склад».



ДОЖДЬ

Возьмите из общего запаса указанные на карте жетоны и немедленно разместите их в пруду.



КОЛОДЕЦ

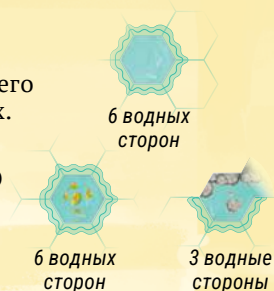
Возьмите из общего запаса указанные на карте жетоны и/или монеты. Если на карте есть косая черта (/), выберите один из двух вариантов.
Примечание. В отличие от карты «Дождь», жетоны, получаемые за счёт «Колодца», добавляются на ваш склад, а не в пруд.

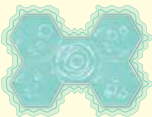
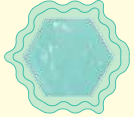
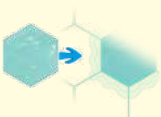
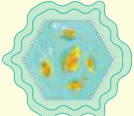
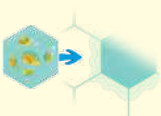
ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Действия сэнсэев и эффекты некоторых карт позволяют размещать жетоны в пруду (иногда напрямую из общего запаса). Соблюдайте описанные ниже правила каждый раз, когда добавляете жетоны в пруд и перемещаете их.

Помните, что жетоны пруда состоят из одной или нескольких клеток и что на одной или нескольких их сторонах есть вода (отмечена как  на рисунках ниже). Это важно при размещении жетонов и подсчёте ПО (см. «Конец игры» на с. 11).

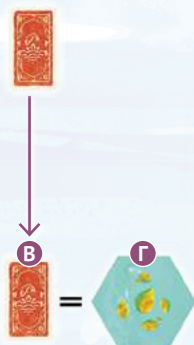
Пример. Количество ПО, которое приносит кои, удваивается, если он со всех сторон соседствует с водными сторонами жетонов.



НАЗВАНИЕ		РАЗМЕР	ОПИСАНИЕ	
РОДНИК		5	Ваш начальный пруд, состоящий из 5 водных клеток. Водная клетка считается пустой, если на ней нет никаких жетонов. На жетоне родника можно разместить жетоны кои и/или цели. Он считается водой для находящегося по соседству кои.	
ВОДА		1	Жетон воды размещается так, чтобы хотя бы 1 его сторона соприкасалась с водной стороной другого жетона. Водная клетка считается пустой, если на ней нет никаких жетонов. На жетоне воды можно разместить жетон кои или цели.	
ЛИСТЬЯ		1	Жетон листьев размещается так, чтобы хотя бы 1 его сторона соприкасалась с водной стороной другого жетона. На нём нельзя разместить жетон кои или цели, только кувшинку. Он считается водой для находящегося по соседству кои.	
БЕРЕГ		3	Жетон берега размещается так, чтобы водная сторона в его углублении соприкасалась с водной стороной другого жетона. На нём нельзя разместить жетон кои или цели, только фонарь. Его водные стороны считаются водой для находящегося по соседству кои.	
КУВШИНКА		—	Украшение для жетона листьев. Вы можете добавить на жетон листьев кувшинку из общего запаса за счёт действия сэнсэя или помощника. Каждый жетон листьев можно украсить лишь 1 кувшинкой.	
ФОНАРЬ		—	Украшение для жетона берега. Вы можете добавить на жетон берега (на символ ) фонарь из общего запаса за счёт действия сэнсэя или помощника. Каждый жетон берега можно украсить лишь 1 фонарём.	
МЕЛКИЙ КОИ		1	Мелкий кои размещается поверх пустой водной клетки (родника или жетона воды).	
СРЕДНИЙ КОИ		2	Средний кои размещается поверх 2 пустых водных клеток (родника и/или жетонов воды).	
КРУПНЫЙ КОИ		3	Крупный кои размещается поверх 3 пустых водных клеток (родника и/или жетонов воды).	

ПРИМЕР ХОДА. РАБОТА

У Виталия есть 1 жетон удачи, также на его складе хранятся 3 жетона воды и 1 средний кои. Виталий решает применить карту «Носильщик» **А**, чтобы разместить в пруду 2 жетона воды. Затем он выполняет действие сэнсэя **Б** и размещает среднего кои, заняв им один из двух только что добавленных жетонов воды (см. рис. ниже).



Теперь Виталий сбрасывает жетон удачи **В**, чтобы получить 1 жетон листьев **Г**, и немедленно размещает его в пруду, применяя карту «Садовник» **Д**. Наконец, Виталий применяет карту «Строитель» **Е**, чтобы украсить жетон берега фонарём из общего запаса и получить жетон удачи.

Виталий решает закончить ход, хотя у него ещё есть неприменённая карта «Носильщик» **Ж** и новый жетон удачи. Также на складе Виталия остаётся 1 жетон воды.



ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

В конце своего хода, если у вас выполняется условие доступной карты цели, вы можете объявить об этом, получить соответствующий жетон цели (см. «Цели» на с. 13) и немедленно разместить его в пруду, как указано на карте цели. Вы не можете достичь одной и той же цели несколько раз (исключение: карта «Каменная дорожка»). Нельзя объявить о достижении нескольких целей за 1 ход.

Если вы забираете последний доступный жетон какой-либо цели, больше никто не может объявить о достижении этой цели.

Пример. Виталий украшает второй жетон листьев кувшинкой **А** и тем самым выполняет условие карты цели «Фиолетовая кувшинка» — иметь в пруду 1 пустую водную клетку и 2 соседних жетона кувшинок.

В конце своего хода Виталий объявляет о достижении этой цели. Он берёт жетон фиолетовой кувшинки и размещает его в пруду **Б** на пустой водной клетке, как указано на карте цели.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если в колоде действий закончились карты или из общего запаса забрали последнего кои, игра подходит к концу. Завершите текущий раунд (последним ходит игрок, сидящий справа от первого), затем **каждый** делает ещё 1 ход.

После этого игра заканчивается. Начинается подсчёт ПО.

ПОДСЧЁТ ПО

Подсчитайте ПО каждого игрока, записывая их в блокнот для подсчёта очков.



- ПО за кои зависят от их размера. Каждый мелкий кои приносит 2 ПО, средний — 4 ПО, а крупный — 6 ПО. Прибавьте к ПО за размер каждого кои количество кувшинок на соседних с ним клетках. Наконец, умножьте результат на 2, если этот кои полностью окружён водой (водными сторонами соседних жетонов).
- Каждый фонарь приносит 1 ПО за каждую клетку (пустую и нет) на прямой линии от себя.
- Карты «Пергамент» приносят ПО, как указано на них самих (см. «Карты действий» на с. 8).
- Каждый жетон цели приносит столько ПО, сколько указано на его карте цели (см. «Цели» на с. 13).
- Каждый неиспользованный жетон удачи приносит 1 ПО.

Жетоны пруда и кои на складе ПО не приносят.

Побеждает игрок, набравший больше ПО! В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством монет. Если ничья не разрешилась, то побеждает претендент, который во время игры ходил позже.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПО



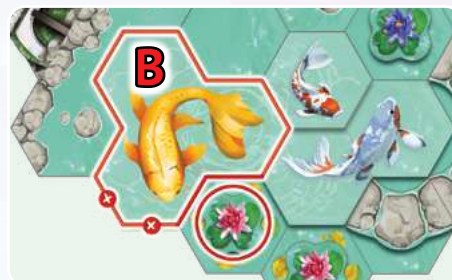
А — это **мелкий кои**, который приносит 2 ПО за размер и ещё 2 ПО за соседнюю фиолетовую кувшинку: $2 + 2 = 4$. Этот кои полностью окружён водой, поэтому ПО за него удваиваются.

Всего за этого кои: $4 \times 2 = 8$ ПО.



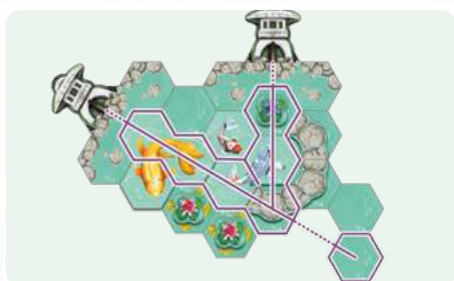
Б — это **средний кои**, который приносит 4 ПО за размер, 2 ПО за 2 соседние обычные кувшинки и 2 ПО за фиолетовую кувшинку: $4 + 1 + 1 + 2 = 8$. Этот кои полностью окружён водой, поэтому ПО за него удваиваются.

Всего за этого кои: $8 \times 2 = 16$ ПО.



В — **крупный кои**, который приносит 6 ПО за размер и 1 ПО за 1 соседнюю обычную кувшинку: $6 + 1 = 7$. К сожалению, этот кои не полностью окружён водой (2 стороны с **Х**), а значит, ПО за него не удваиваются.

Всего за этого кои: 7 ПО.



Фонари приносят игроку 5 ПО (левый) и 3 ПО (правый). **Всего за фонари:** 8 ПО.



Карты «Пергамент» приносят по 4 ПО. **Всего за них:** 8 ПО.



Цель «**Каменная дорожка**» приносит 12 ПО. Цель «**Фиолетовая кувшинка**» уже принесла ПО в ходе подсчёта за кои.

У игрока остался 1 **жетон удачи**. Он приносит 1 ПО.



Итого игрок набрал 60 ПО!

ЦЕЛИ

На картах целей указаны **минимальные** условия, которые надо выполнить для достижения этих целей. Например, условие иметь 1 пустую водную клетку выполняется, если у вас **хотя бы** 1 такая клетка. Вы должны **немедленно** размещать в пруду получаемые жетоны целей, их нельзя отложить и разместить позже.

	ВЕТВИ УСЛОВИЕ Короткая ветвь. У вас в пруду есть 3 пустые соседние водные клетки, расположенные так, как показано на карте, и 2 жетона листьев. Средняя ветвь. У вас в пруду есть 4 пустые соседние водные клетки, расположенные так, как показано на карте, и 3 жетона листьев. Длинная ветвь. У вас в пруду есть 5 пустых соседних водных клеток, расположенных так, как показано на карте, и 4 жетона листьев. Примечание. Расположение водных клеток в вашем пруду может быть повернуто или отражено зеркально относительно показанного. Жетоны листьев могут располагаться где угодно, но должны быть пустыми. РАЗМЕЩЕНИЕ Каждую ветвь нужно поместить поверх этих водных клеток. Затем вы можете взять 3 жетона воды или меньше из общего запаса и немедленно разместить их в пруду. ПО Малая ветвь: 10 ПО. Средняя ветвь: 15 ПО. Большая ветвь: 20 ПО.
	МОСТ УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 1 фонарь, и вы сбрасываете 3 монеты в общий запас. РАЗМЕЩЕНИЕ Следуйте правилам размещения жетона берега. Ваш мост должен соприкасаться с жетоном с фонарём. ПО 1 ПО за каждую клетку (пустую и нет) на прямой линии от 3 клеток моста (как если бы на них было 3 фонаря).
	СТОЛЕТНИЙ КАРП УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 4 пустые водные клетки, расположенные так, как показано на карте (расположение клеток может быть повернуто или отражено зеркально), и вы сбрасываете 5 монет в общий запас. РАЗМЕЩЕНИЕ Поместите столетнего карпа поверх этих 4 водных клеток. ПО 8 ПО за размер плюс дополнительные ПО по правилам для кои.
	КАМЕННАЯ ДОРОЖКА Примечание. Этой цели можно достичь лишь во время хода, а не в конце. Также её можно достичь несколько раз, в том числе за 1 ход. УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 1 пустая водная клетка. Когда вы добавляете кои в пруд, вы можете сбросить 2 монеты в общий запас, чтобы разместить 1 доступный жетон камней. РАЗМЕЩЕНИЕ Каждый жетон камней размещается поверх пустой водной клетки. Первый жетон кладётся в любое место пруда, но каждый последующий должен продолжать каменную дорожку. ПО 3, 6, 12, 18 ПО за 1, 2, 3, 4 жетона камней или больше соответственно.
	ФИОЛЕТОВАЯ КУВШИНКА УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 1 пустая водная клетка и 2 соседние кувшинки. РАЗМЕЩЕНИЕ Поместите фиолетовую кувшинку на пустую водную клетку в пруду. ПО Фиолетовая кувшинка считается кувшинкой, но каждый соседний с ней кои получает за неё 2 ПО вместо 1. Если кои полностью окружён водой, эти ПО удваиваются, как обычно.
	СИСИ-ОДОСИ УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 3 пустые соседние водные клетки, расположенные так, как показано на карте. Для этой цели нельзя использовать клетки родника. РАЗМЕЩЕНИЕ Поместите сиси-одоси на пересечение этих 3 водных клеток. ПО 3 ПО за каждого кои по соседству с любой из 3 водных клеток с сиси-одоси.
	СТАТУЯ УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 2 фонаря. РАЗМЕЩЕНИЕ Следуйте правилам размещения жетона берега. ПО 4 ПО за каждого кои на прямой линии от статуи (даже если он попадает на линию частично). Это похоже на правила получения ПО за фонари.
	ЧЕРЕПАХА УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 1 пустая водная клетка, и у вас есть 3 карты «Пергамент» (покажите их другим игрокам). РАЗМЕЩЕНИЕ Поместите черепаху на пустую водную клетку в пруду. ПО 1, 2, 4, 8, 12, 16 ПО в конце игры за 1, 2, 3, 4, 5, 6 пустых водных клеток по соседству с черепахой соответственно.
	ВОДОПАД УСЛОВИЕ У вас есть 2 карты «Колодец» (покажите их другим игрокам). РАЗМЕЩЕНИЕ Центральная клетка жетона водопада должна соприкасаться с водной стороной жетона родника. ПО 8 ПО. Если жетон родника полностью занят, водопад приносит 16 ПО вместо 8.
	ПЛАКУЧАЯ ИВА УСЛОВИЕ У вас в пруду есть 5 кои. РАЗМЕЩЕНИЕ Одна из водных сторон жетона плакучей ивы должна соприкасаться с водной стороной любого другого жетона. ПО 8 ПО.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Подготовка к игре и сама игра проходят по правилам на двоих с описанными ниже изменениями.

Во время каждой медитации вы должны сбрасывать 1 карту, лежащую слева от выбранной вами. Если вы выбрали крайнюю левую карту, раскройте верхнюю карту колоды и тут же сбросьте её.

Во время каждой работы вы должны сбрасывать крайнюю правую карту на игровом поле (ту, что лежит дальше всех от колоды).

Каждый раз при покупке кои:

- **Мелкий кои:** уберите из общего запаса 1 среднего кои.
- **Средний кои:** уберите из общего запаса 1 крупного кои.
- **Крупный кои:** уберите из общего запаса 1 мелкого кои.

Если нужного кои в запасе не осталось, вместо этого уберите 1 кои любого доступного размера. Убранные таким образом кои больше не участвуют в игре.

В конце каждого хода, если на игровом поле есть пустые ячейки, сдвигайте карты вправо (если возможно) и заполняйте картами из колоды крайние левые пустые ячейки.

В конце хода вы **можете объявить о достижении сразу нескольких целей** (или во время хода в случае каменной дорожки).

КОНЕЦ ИГРЫ

Раскрыв последнюю карту из колоды, сделайте ещё 1 ход и завершите игру. Проверьте, удалось ли вам победить. Для победы надо **достичь всех целей и набрать количество ПО**, равное выбранной сложности или превышающее её, как указано в таблице справа.

ПО	60–79	80–99	≥100
Сложность	Гакусэй (ученик)	Сэнмон (эксперт)	Сэнсэй (мастер)

ОДИНОЧНЫЕ СЦЕНАРИИ

❁ ЗНОЙНОЕ ЛЕТО

Особенности подготовки: нет.

Особые правила: только кои, полностью окружённые водой, приносят ПО.

Особенности целей: нет.



ПО	50–69	70–89	≥90
Сложность	Гакусэй (ученик)	Сэнмон (эксперт)	Сэнсэй (мастер)

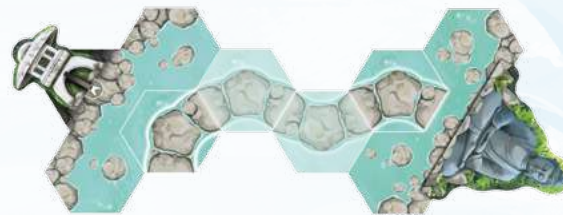
❁ ПУТЬ ПРОСВЕТЛЕНИЯ

Особенности подготовки: используйте карты целей «Статуя», «Каменная дорожка», «Фиолетовая кувшинка».

Особые правила: нет.

Особенности целей: вам надо не только достичь всех целей, но и проложить каменную дорожку из 3 жетонов камней или больше так, чтобы она соединила центральную клетку любого фонаря и центральную клетку статуи. Не имеет значения, как повернуты камни на этих центральных клетках.

Пример возможной дорожки из 4 жетонов камней.



ПО	50–69	70–89	≥90
Сложность	Гакусэй (ученик)	Сэнмон (эксперт)	Сэнсэй (мастер)

❁ ОЗЕРО ИМПЕРАТОРА

Особенности подготовки: используйте карты целей «Столетний карп», «Водопад», «Сиси-одоси», «Плакучая ива», «Черепаша». Либо используйте 5 случайных карт целей.

Особые правила: нет.

Особенности целей: вам надо достичь хотя бы 4 целей (уровень «Гакусэй») или всех 5 целей (уровни «Сэнмон» и «Сэнсэй»). Не забывайте, что в одиночном режиме можно достичь нескольких целей за 1 ход.



ПО	50–69	70–89	≥90
Цели	4	5	5
Сложность	Гакусэй (ученик)	Сэнмон (эксперт)	Сэнсэй (мастер)

ИСТОРИЯ КАРПОВ КОИ

Интересный факт: слово «кои» с японского переводится просто как «каarp».

В других языках название «кои» прижилось благодаря своей краткости. Теперь во всём мире так называют красивых разноцветных карпов, которые и послужили источником вдохновения для этой игры. Кои прекрасны в своём разнообразии!

До начала XIX века карпов разводили и ловили преимущественно для еды. Хотя из древних текстовых источников (китайских IV века и японских X века) известно, что карпы в этих краях уже отличались от своих серых собратьев ярким окрасом (красным, синим, жёлтым, чёрным и белым), а иногда сочетаниями этих цветов.

В Японии XIX века крестьяне префектуры Ниигата выращивали ярких карпов на заливных рисовых полях и прилегающих территориях. Со временем они стали замечать, что при скрещивании разных пород карпов их потомство приобретает новый окрас. Тогда разные породы начали скрещивать намеренно, чтобы продавать карпов необычных цветов уже не для еды, а для красоты.

Популярность карпов в Японии подкрепляла легенда о карпе, который упорно плыл против течения, перепрыгнул водопад и превра-

тился в дракона. Возможно, благодаря ей японцы всегда считали карпов символом упрства и успеха.

В 1914 году в Токио прошла выставка, посвящённая недавно взошедшему на престол императору Тайсё. Для неё специальная комиссия отобрала лучших рыбоводов со всей Японии. Те подарили наследному принцу Сёве восемь чудесных карпов. После этого популярность кои приобрела национальный масштаб.

В 1917 году появился термин «нисикигои» («парчовый карп»). Он заменил менее точные названия, такие как «мадарагои» («пятнистый карп»), «каваригои» («особенный карп»), «ирогои» («цветной карп») и «моёгои» («узорчатый карп»).

Со временем декоративные пруды с кои становились неотъемлемой частью японских садов — островков спокойствия и умиротворения. Люди неспешно прохаживались по каменным дорожкам и мостикам, любовались традиционными фонарями, статуями Будды, а в кристально чистой воде величественно плавали кои, напоминающие живые самоцветы.

Неудивительно, что очень скоро эти красавцы полюбились людям по всему миру.

В этой игре представлено 6 пород кои.



Кохакү

Своеобразная визитная карточка Японии из-за красно-белого окраса в цветах японского флага. Некоторые считают, что это первая искусственно выведенная порода кои.



Асаги

С японского название этих кои переводится как «бледно-голубой», но их окрас больше напоминает металлический блеск.



Сёва сансёкү

Порода впервые появилась на закате периода Сёва в 1927 году. Однако понадобилось ещё 50 лет, чтобы добиться такого насыщенного окраса, какой мы видим сегодня.



Огон

Кои этой породы бывают золотого, платинового и оранжевого цвета. Упорными стараниями рыбоводов удалось добиться металлического и переливающегося эффекта цвета.



Сиро уцури

Интересно, что эта порода имеет чёрный окрас с белыми пятнами, а не наоборот, как может показаться. Это разновидность породы уцуримоно.



Онагагои

Этих кои ещё называют карпом-бабочкой и карпом-драконом. Порода выведена в 1980 году по поручению принца Акихито. Потомки выведенных тогда кои по сей день живут в пруду Восточных садов Императорского дворца.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Розария Баттиато, Массимо Бордзи, Мартино Кьякьерра

Художник: Эмильяно Кастельяно

Развитие: Лука Апполони, Марта Чакказасси, Стафано Тристано

Художественный руководитель: Маттео Брустенги

Графический дизайн: Маттео Брустенги, Симоне Фуччи

Редактор: Федерико Тини

Корректор: Роберто Корбелли

Английская версия: Сильвано Соррентино, Уильям Ниблинг

Разработчики благодарят Винию Маттёоли, Томмазо Кьякьерра, настольное сообщество Tana dei Goblin в Катании, зону прототипов Massimiliano Cuccia на фестивале Etna Comics и всех, кто тестировал эту игру.



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

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Дополнительная вычитка: Павел Коврижин

Переводчик: Диана Гончарик

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

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.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

