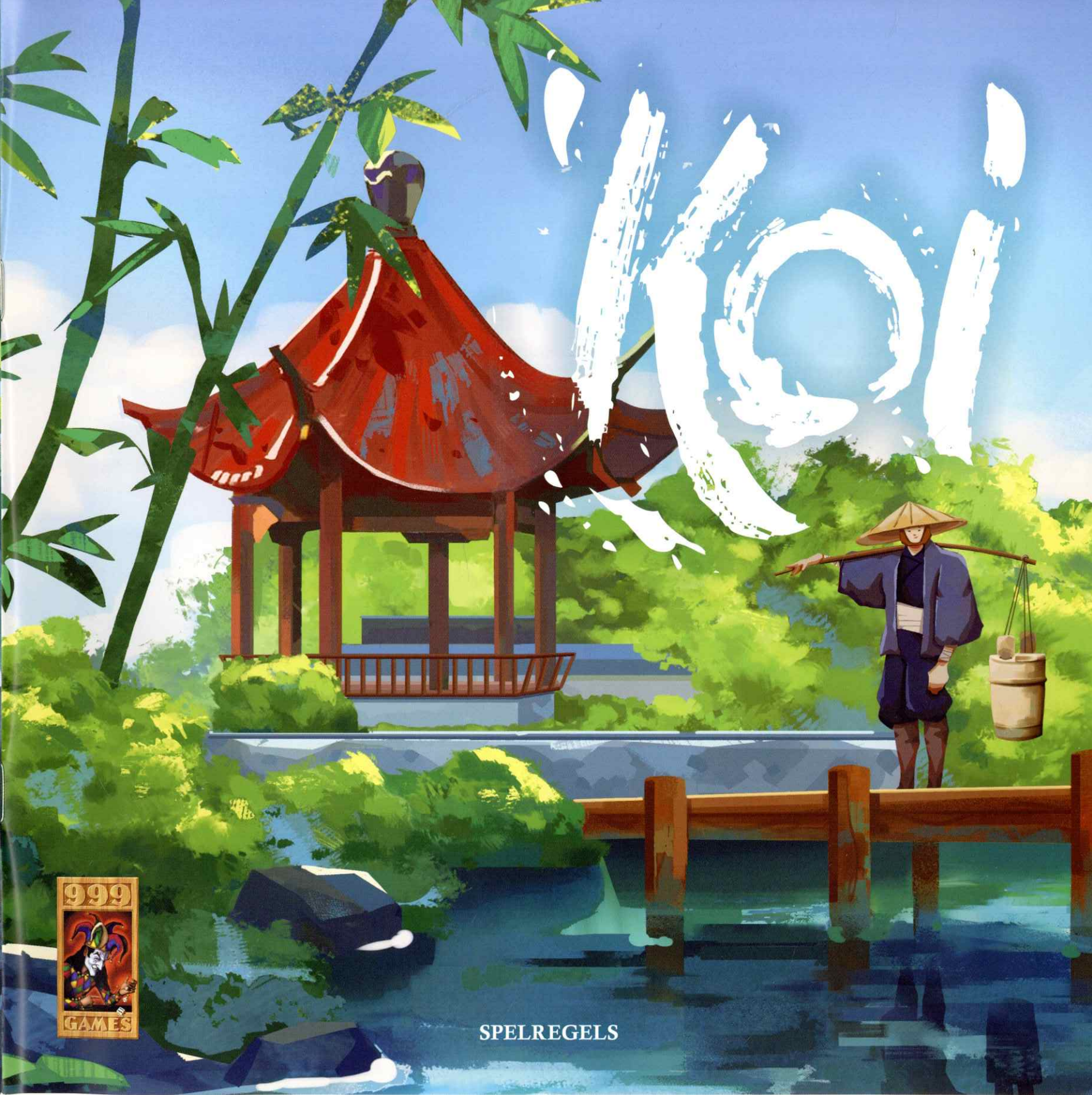




SPELREGELS

De Japanse term “koi” verwijst naar meerkleurige karpers, ook bekend als “zwemmende bloemen”. Ze worden als levende sieraden en symbolen van doorzettingsvermogen en deugd beschouwd. Ze worden in decoratieve vijvers gehouden en geëerd als brengers van geluk en succes. De spelers zijn koikwekers die hun vijvers proberen uit te breiden. Wie de beste leefomgeving voor zijn koi creëert, wint het spel.

Dit spel is losjes gebaseerd op verschillende Aziatische culturen, in het bijzonder de Japanse en Chinese, zonder enige historische accuraatheid.

❁ SPEELMATERIAAL ❁

Druk vóór het eerste spel de tegels voorzichtig uit de stanstableaus.

170 VIJVERTEGELS

in 5 soorten (80× water, 30× gebladerte, 30× waterlelie, 15× kust, 15× lantaarn).



Water



Gebladerte



Waterlelie



Kust



Lantaarn
(in elkaar te zetten)



Klein



Gemiddeld



Groot

21 KOITEGELS

in 3 maten (8× klein, 7× gemiddeld, 6× groot)
Opmerking: koitiegels zijn met folie beschermd. Je kunt dit voorzichtig verwijderen.

48 SPEELKAARTEN



10 DOELKAARTEN



4 OVERZICHTSKAARTEN



26 DOELTEGELS

Sommige tegels moet je zoals afgebeeld in elkaar zetten. De letters komen overeen met die op de stanstableaus om het in elkaar zetten eenvoudiger te maken.

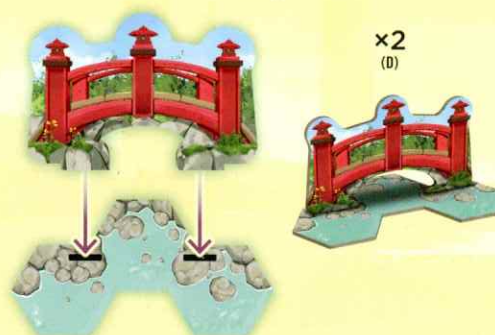
Takken



Treurwilg



Brug



Waterfontein



Schildpad



Waterval



Standbeeld



Paarse waterlelie



Pad



Honderdjarige karper



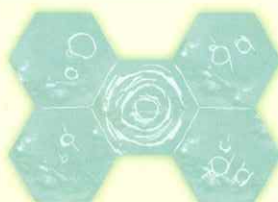
30 MUNTEN



12 GELUKSFICHES



4 BRONTEGELS



6 OPSLAGUITBREIDINGSTEGELS



1 SCOREBLOK



4 SENSEITABLEAUS



1 SPEELBORD



VOORBEREIDING

- 1 Leg het speelbord midden op tafel.
- 2 Leg al de vijvertegels (water, gebladerte, waterlelie, kust en lantaarn), de opslaguitbreidingstegels, de koitiegels, munten en geluksfiches als algemene **voorraad** op tafel.
 Bij 4 spelers: gebruik alle koi.
 Bij 3 spelers: doe 1 kleine, 1 gemiddelde en 2 grote koi in de doos terug.
 Bij 2 spelers: doe 1 kleine, 2 gemiddelde en 2 grote koi in de doos terug.
- 3 Iedere speler krijgt een senseitableau, 1 brontegel, 2 munten en 1 geluksfiche, die hij voor zich neerlegt. Doe ongebruikte senseitableaus en brontegels in de doos terug.
- 4 Sorteert de kaarten op soort (spel-, doel- en overzichtskaarten).
 Bij 4 spelers: gebruik alle speelkaarten.
 Bij 3 spelers: verwijder de met "4+" gemarkeerde kaarten uit de stapel.
 Bij 2 spelers: verwijder ook de met "3+" gemarkeerde kaarten uit de stapel.
 Bij een **solospel**: zie blz. 14.



Doe verwijderde kaarten in de doos terug.

Schud de overige speelkaarten en leg die als gedekte stapel links van het speelbord. Trek de bovenste 5 kaarten en leg die open op de daarvoor bedoelde velden op het speelbord.

- 5 De speler die als laatste een vijver heeft bewonderd wordt startspeler en neemt de overzichtskaart met dit symbool: 5. Je kunt de startspeler ook willekeurig bepalen. Iedere andere speler krijgt 1 van de resterende overzichtskaarten (doe overgebleven overzichtskaarten in de doos terug). Te beginnen bij de startspeler en dan met de klok mee, neemt iedere speler de in de volgende tabel aangegeven watertegels en koi uit de voorraad en legt die op lege opslagvelden op zijn senseitableau.

SPELER	EERSTE	TWEDE	DERDE	VIJFDE
Starttegels	2 water	2 water	2 water	2 water
		1 kleine koi	1 gemiddelde koi	1 grote koi

- 6 Is dit je eerste spel, dan raden we aan om de doelkaarten en -tegels in de doos te laten. Voeg die pas aan het spel toe als je met de spelregels vertrouwd bent geraakt.

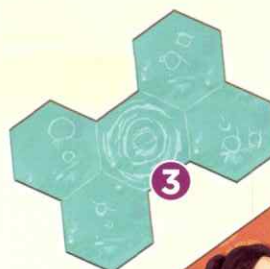
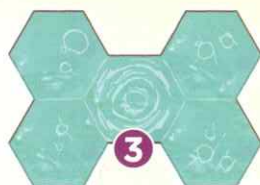
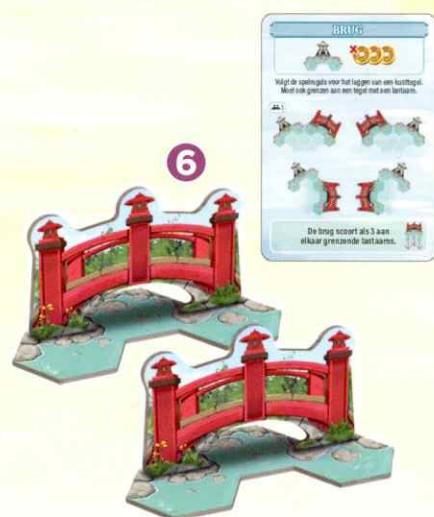
Trek willekeurig 3 doelkaarten en leg die open naast het speelbord. Neem dan de op die kaarten aangegeven doeltegels en zet die ernaast.

Gebruik in een **spel met 2 spelers** maar 1 exemplaar van de getrokken doeltegels (bijvoorbeeld 1 enkele honderdjarige karper, 1 enkel standbeeld, enzovoort) zoals het symbool op de kaart aangeeft.
Uitzondering: gebruik altijd alle tegels voor de doelen "Pad" en "Takken".

Doe ongebruikte doelkaarten en -tegels in de doos terug.



Voorbeeld startopstelling bij 3 spelers



♣ SPELVERLOOP ♣

De spelers kiezen om beurten kaarten en leggen tegels om hun eigen vijver uit te breiden en met koikarpers te vullen. Het met water en waterlelies omringen van de koi bevordert hun welzijn en levert overwinningpunten (OP) op. Daarnaast strijden de spelers om doelen, die extra overwinningpunten en bonussen opleveren voor diegenen die ze claimen. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten!

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint. Ben je aan de beurt, dan kies je uit 2 mogelijkheden: **A) Mediteren** of **B) Werken**.

Ongeacht je keuze mag je op elk moment tijdens je beurt een geluksfiche besteden om vijvertegels naar keuze te pakken: 1 gebladerte, 2 water of 1 kust, of 1 koi te kopen tegen een verhoogde prijs van 1 extra munt. Er is geen limiet aan het aantal geluksfiches dat je in je beurt mag besteden.



Na mediteren of werken mag je **een doel claimen**, mits je aan de voorwaarden ervan voldoet. Daarna is **de volgende speler aan de beurt**.

A) MEDITEREN

Kies 1 van de open kaarten op het spelbord en neem die samen met een eventueel eronder aangegeven beloning (zie afbeelding). Voer dan de effecten van die kaart uit. Zijn er kosten aangegeven, dan moet je die betalen voordat je de kaart neemt. Gaat het om een beloning, dan mag je die vóór of na het nemen van de kaart en het uitvoeren van het effect nemen. Sommige kaarten hebben een direct effect, terwijl andere je toestaan om gedurende het spel extra acties uit te voeren (zie blz. 8, *De kaarten*).



Schuif nadat je hebt gemediteerd alle open kaarten op het speelbord naar rechts om het lege veld weer op te vullen. Trek dan de bovenste kaart van de gedekte stapel om het meest linkse veld weer te vullen.

OPSLAG EN LIMIET

Je hebt een opslaggebied op je speelbord dat uit bruine velden bestaat. Je gebruikt je opslag om de water-, gebladerte-, kust- en koi tegels die je tijdens het spel krijgt op te slaan.

De limiet van je opslag is aan het begin van het spel **5 velden**, maar je kunt deze met behulp van opslaguitbreidingstegels (via bepaalde kaarten te verkrijgen, zie blz. 8) verhogen. Je controleert deze limiet uitsluitend aan het **einde van je beurt**: bezetten je tegels meer velden dan je beschikbaar hebt, dan moet je tegels naar keuze afleggen (in de voorraad terugdoen) totdat je tegels een geldig aantal velden bezetten. Je mag de tegels in je opslag naar believen herverdelen zolang je aan de limiet voldoet.

Water- en gebladertetegels bezetten elk 1 veld. Kusttegels bestaan uit 3 velden en bezetten daarom ook 3 velden van je opslag. Koi bezetten ook ruimte in je opslag: een kleine koi bezet 1 veld, een gemiddelde koi 2 velden en een grote koi 3 velden.

In het zeldzame geval dat tegels niet netjes in je opslag passen vergelijk je eenvoudigweg het aantal velden op je tegels met je limiet om te controleren of je er niet overheen gaat.

Voorbeeld: in je basisopslag kun je maximaal 1 kust- en 2 watertegels opslaan of 1 kusttegel en 1 gemiddelde koi, enzovoort.



KOI KOPEN

Er zijn 3 manieren om een koi te kopen:

1. Bij het **mediteren**: als je het vierde veld op het speelbord kiest, mag je 1 koi voor de normale prijs kopen in plaats van het nemen van 1 munt en 2 watertegels.
2. Bij het **mediteren**: als je een marktkaart neemt, mag je 1 koi met een korting van 1 munt kopen (zie blz. 8, *De kaarten*).
3. Bij besteding van 1 eigen geluksfiche: je mag 1 koi kopen tegen betaling van de normale prijs plus 1 munt.

De basisprijs van een koi hangt van zijn afmeting af:

AFMETING			
KOSTEN IN MUNTEN			

B) WERKEN

Je mag 1 van de hieronder beschreven sensei-acties uitvoeren (deze acties staan samengevat op je senseitableau). Heb je 1 of meer helperkaarten (zie blz. 8, *De kaarten*), dan mag je die vóór en/of na het uitvoeren van je sensei-actie in een volgorde naar keuze activeren. Je mag geen, een deel van of al je helperkaarten activeren, maar elk ervan maximaal **eenmaal per beurt**.

Opmerking: een speler kan uitsluitend in zijn eigen vijver werken en uit zijn eigen opslag putten. Je mag nooit aan de vijver of de opslag van een andere speler komen!

SENSEI-ACTIES

	Leg maximaal 2 watertegels uit je opslag in je vijver.		Leg 1 gebladertetegel uit je opslag in je vijver. of Waardeer 1 gebladertetegel met 1 waterlelie op. Neem 1 waterlelie uit de voorraad en leg die op de gebladertetegel.
	Leg 1 kusttegels uit je opslag in je vijver. of Waardeer 1 kusttegels met 1 lantaarn op. Neem de lantaarn uit de voorraad en leg die op de kusttegels. Deze tweede actie geeft je ook 1 geluksfiche (uit de voorraad).		Leg 1 koi naar keuze uit je opslag in je vijver. Afhankelijk van de afmeting ervan (klein, gemiddeld of groot) moet de koi 1, 2 of 3 lege watervelden bedekken. of Verplaats 1 al in je vijver gelegde koi naar een andere plek in je vijver, maar volg daarbij de gebruikelijke spelregels voor het leggen ervan.

DE KAARTEN

Er is geen limiet aan het aantal kaarten dat je tijdens het spel mag nemen. De **helperkaarten** (fokker, bouwer, tuinman, portier) bieden extra acties als je de optie “**werken**” hebt gekozen. De andere kaarten (opslag, markt, perkament, regen, put) bieden **directe bonussen** of **bonussen aan het einde van het spel**.

Helperkaarten

Neem je een helperkaart, dan leg je die open naast je senseitableau. Je mag meerdere exemplaren van dezelfde kaart hebben. Kies je de optie “**werken**”, dan mag je ervoor kiezen om 1 of meer van je helperkaarten te activeren om extra acties te kunnen uitvoeren. Je mag vrij bepalen wanneer en hoe je die extra acties uitvoert, vóór en/of na je sensei-actie, in een volgorde naar keuze. Je kunt elke helperkaart **maximaal eenmaal per beurt** activeren.



FOKKER

Leg 1 koi uit je opslag in je vijver.

of

Verplaats 1 al in je vijver gelegde koi naar een andere plek in je vijver, maar volg daarbij de gebruikelijke spelregels voor het leggen ervan.



BOUWER

Leg 1 kusttegeltje uit je opslag in je vijver.

of

Waardeer 1 kusttegeltje met 1 lantaarn uit de voorraad op. Je krijgt in dit geval ook 1 geluksfiche.



TUINMAN

Leg 1 gebladertetegeltje uit je opslag in je vijver.

of

Waardeer 1 gebladertetegeltje met 1 waterlelie uit de voorraad op.



PORTIER

Leg maximaal 2 watertegeltjes uit je opslag in je vijver.

Andere kaarten

Neem je een niet-helperkaart, activeer het effect ervan dan **direct** (uitzondering: perkamentkaarten hebben geen direct effect). Bewaar de kaart daarna **gedekt** vóór je. Je mag deze de rest van het spel niet meer gebruiken, maar de kaart kan aan het einde van het spel overwinningpunten waard zijn.



OPSLAG

Neem een opslaguitbreidingstegel uit de voorraad en voeg deze aan je opslag toe om die met 2 velden uit te breiden. Je moet de tegel zo leggen dat die aan minimaal 1 veld van je startopslag of een eerder gelegde opslaguitbreidingstegel grenst. Je mag opslaguitbreidingstegels op elk moment op je tableau herverdelen.



MARKT

Koop een koi met een korting van 1 munt.

AFMETING			
KOSTEN IN MUNTEN	GRATIS		



PERKAMENT

De perkamentkaarten geven aan het einde van het spel overwinningpunten op basis van de erop aangegeven voorwaarden. In de afbeelding van links naar rechts en van boven naar beneden:

- 2 OP voor elke waterlelie in je vijver.
- 2 OP voor elke kleine koi in je vijver.
- 3 OP voor elke gemiddelde koi in je vijver.
- 4 OP voor elke grote koi in je vijver.
- 2 OP voor elke lantaarn in je vijver.
- 2 OP voor elke put die je hebt.
- 3 OP voor elke marktkaart die je hebt.
- 3 OP voor elke opslagkaart die je hebt.



REGEN

Neem de aangegeven tegels uit de voorraad en leg die dan **direct** in je vijver.



PUT

Neem de aangegeven tegels en/of munten uit de voorraad.

Bij een schuine streep (//) moet je uit de 2 opties kiezen.

Opmerking: in tegenstelling tot bij de regenkaarten leg je met de put verkregen tegels niet direct in je vijver.

SPELREGELS VOOR HET LEGGEN VAN TEGELS

Beide sensei-acties en bepaalde kaarten staan je toe om tegels in je vijver te leggen (soms zelfs direct vanuit de voorraad). Je moet daarbij altijd de in de tabel hieronder aangegeven spelregels volgen.

Onthoud dat tegels uit 1 of meer velden bestaan. Elk veld kan aan 1 of meer kanten ervan water tonen (**blauw** gemarkeerd).

Dit is zowel voor het leggen van de tegel als de eindtelling van belang (zie blz. 11, *Einde van het spel*).

Voorbeeld: hoeveel punten een koi oplevert, varieert afhankelijk van de waterveldkanten op omringende tegels.



6 waterveldkanten



6 waterveldkanten 3 waterveldkanten

NAAM		AFMETING	EIGENSCHAPPEN	
BRON		5	Startvijver. Bestaat uit 5 watervelden. Een waterveld noemen we "leeg" als er geen andere tegels op liggen. Kan koi en/of doelen bevatten. Kan ook gebruikt worden om koi te omringen.	
WATER		1	Moet grenzend aan minimaal 1 waterveldkant van een andere tegel worden gelegd. Een waterveld noemen we "leeg" als er geen andere tegels op liggen. Kan koi en/of doelen bevatten.	
GEBLADERTE		1	Moet grenzend aan minimaal 1 waterveldkant van een andere tegel worden gelegd. Kan geen koi of doelen bevatten met uitzondering van een waterlelie. Kan gebruikt worden om koi te omringen.	
KUST		3	Moet zo worden gelegd dat de waterveldkant in het midden van de kusttegels aan een waterveldkant van een andere tegel grenst. Kan geen koi of doelen bevatten met uitzondering van een lantaarn. De waterveldkanten tellen mee bij het omringen van koi.	
WATERLELIE		-	Opwaardering voor de gebladertetegel. Met behulp van een sensei-actie of een helper mag je 1 waterlelietegel uit de voorraad nemen en op een gebladertetegel leggen. Elke gebladertetegel kan maximaal één keer met een waterlelie worden opgewaardeerd.	
LANTAARN		-	Opwaardering voor de kusttegels. Met behulp van een sensei-actie of een helper mag je 1 lantaarntegel uit de voorraad nemen en op een met een -symbool gemarkeerd veld van een kusttegels leggen. Elke kusttegels kan maximaal één keer met een lantaarn worden opgewaardeerd.	
KLEINE KOI		1	Moet op een leeg waterveld worden gelegd.	
GEMIDDELDE KOI		2	Moet op 2 aan elkaar grenzende lege watervelden worden gelegd.	
GROTE KOI		3	Moet op 3 aan elkaar grenzende lege watervelden worden gelegd.	

Voorbeeldbeurt: Werken

Wout heeft 1 geluksfiche en in zijn opslag 3 watertegels en 1 gemiddelde koi.

Hij besluit om van zijn beschikbare helperkaarten de portier **A** te gebruiken om 2 watertegels te leggen.

Dan voert hij zijn sensei-actie **B** uit om de gemiddelde koi te leggen, waarbij hij 1 van de 2 net gelegde watertegels gebruikt (zie onder).



Nu besteedt hij zijn geluksfiche **C** om 1 gebladertegel **D** te nemen, die hij met behulp van zijn tuinman **E** direct legt.

Tot slot gebruikt hij de bouwster **F** om zijn kust met een lantaarn (uit de voorraad) op te waarderen en zo ook een nieuw geluksfiche te verkrijgen.

Wout is tevreden en geeft de beurt aan de volgende speler door zonder zijn tweede portier **G** of zijn net verkregen geluksfiche te gebruiken. Hij heeft nog 1 watertegel in zijn opslag.



EEN DOEL CLAIMEN

Voldoe je aan het einde van je beurt aan de voorwaarden van een doelkaart die nog midden op tafel ligt, dan mag je de bijbehorende doeltegels claimen (zie blz. 13, *Doelen*). Claim je een doel, dan neem je de bijbehorende tegel en leg je die direct volgens de op de kaart beschreven spelregels in je vijver. Je mag hetzelfde doel niet meer dan één keer claimen (**uitzondering**: pad).

Neem je de laatste beschikbare tegel van een doel, dan kan niemand dat doel nog claimen.



EINDE VAN HET SPEL

Zijn er geen kaarten meer in de gedekte stapel of is de laatste koi uit de voorraad genomen, dan is het spel bijna voorbij: speel door totdat de speler rechts van de startspeler zijn beurt heeft uitgevoerd. Daarna voert **iedereen** nog één laatste beurt uit. Het spel is dan afgelopen en er volgt een puntentelling.

Puntentelling

Iedere speler scoort op de volgende manieren overwinningpunten (OP) (*gebruik het scoreblok*):



- Koi geven punten op basis van hun afmetingen: elke kleine koi: 2 OP; elke gemiddelde koi: 4 OP; elke grote koi: 6 OP. Daarnaast stijgt de waarde van een koi met 1 OP voor elke eraan grenzende waterlelie. Verdubbel tot slot de totale waarde van een koi als die volledig door waterveldkanten is omringd.
- Elke lantaarn geeft 1 OP voor elk veld (bezet of leeg) dat er in een rechte lijn vóór ligt.
- Elk perkament geeft OP zoals op de kaart beschreven (zie blz. 8, *De kaarten*).
- Elke doeltegels geeft OP zoals op de betreffende kaart beschreven (zie blz. 13, *Doelen*).
- Elk ongebruikt geluksfiche is 1 OP waard.

Vijvertegels en koi in je opslag zijn geen punten waard. De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste munten. Is dat ook gelijk, dan wint van hen de speler die met de klok mee het verst van de startspeler af zit.

Voorbeeld eindtelling



A is een **KLEINE KOI**, die 2 OP plus 2 OP voor de paarse waterlelie waard is ($2+2=4$). Deze koi is volledig door waterveldkanten omringd, dus zijn score wordt verdubbeld.
Eindscore voor koi A: $4 \times 2 = 8$ OP.



B is een **GEMIDDELDE KOI**, die 4 OP plus 2 OP voor de 2 aangrenzende waterlelies plus 2 OP voor de paarse waterlelie waard is ($4+1+1+2=8$). Deze koi is volledig door waterveldkanten omringd, dus zijn score wordt verdubbeld.
Eindscore voor koi B: $8 \times 2 = 16$ OP.



C is een **GROTE KOI**, die 6 OP plus 1 OP voor de aangrenzende waterlelie waard is ($6+1=7$). Helaas is deze koi niet volledig door waterveldkanten omringd (zie de 2 kanten met de X), dus zijn score wordt niet verdubbeld.
Eindscore voor koi C: 7 OP.



De **LANTAARNS** geven 5 OP (linkerlantaarn) en 3 OP (rechterlantaarn).
Eindscore voor lantaarns: 8 OP.



De **PERKAMENTKAARTEN** geven elk 4 OP.
Eindscore voor perkamenten: 8 OP.



Het doel **PAD** geeft 12 OP.
Het doel **PAARSE WATERLELIE** is al in de scores van de koi verwerkt.

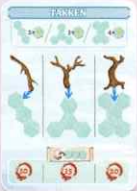
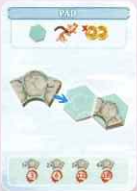
Het resterende **GELUKSFICHE**: 1 OP.



Het totaal van deze speler: 60 OP!

Doelen

De doelkaarten geven de **minimumvereisten** aan. **Voorbeeld:** geeft een voorwaarde aan dat je 1 leeg waterveld moet hebben, dan betekent dat eigenlijk dat je er **minimaal 1** moet hebben. Via doelen verkregen tegels moet je **direct** in je vijver leggen. Je mag die niet voor later bewaren.

	TAKKEN VOORWAARDE KLEINE TAK: 3 aan elkaar grenzende watertegels in de aangegeven vorm en 2 gebladertetegels in je vijver. GEMIDDELDE TAK: 4 aan elkaar grenzende watertegels in de aangegeven vorm en 3 gebladertetegels in je vijver. GROTE TAK: 5 aan elkaar grenzende watertegels in de aangegeven vorm en 4 gebladertetegels in je vijver. <i>Opmerking: je mag vormen draaien en spiegelen. De gebladertetegels mogen zich overal in je vijver bevinden.</i> PLAATSING Je moet een tak op de watervelden leggen die de in de voorwaarden aangegeven vorm hebben. Daarnaast mag je maximaal 3 watertegels uit de voorraad nemen en die direct in je vijver leggen. PUNTEN KLEINE TAK: 10 OP. GEMIDDELDE TAK: 15 OP. GROTE TAK: 20 OP.		PAARSE WATERLELIE VOORWAARDE Een leeg waterveld en 2 aan elkaar grenzende waterlelies in je vijver. PLAATSING Op een leeg waterveld naar keuze. PUNTEN De paarse waterlelie geldt als een waterlelie die de waarde van elke eraan grenzende koi met 2 OP in plaats van 1 verhoogt. Deze punten worden bij volledig omringde koi zoals gebruikelijk verdubbeld.
	BRUG VOORWAARDE 1 lantaarn hebben en betaal 3 munten aan de voorraad. PLAATSING Volgt de spelregels voor het leggen van kusttegels. Je moet de brug ook grenzend aan een tegel met een lantaarn leggen. PUNTEN 1 OP voor elk veld (leeg of bezet) dat in een rechte lijn vóór de 3 velden van de brug ligt (alsof er 3 lantaarns zouden zijn). 		WATERFONTEIN VOORWAARDE 3 aan elkaar grenzende lege watertegels in de aangegeven vorm in je vijver. Je mag de watervelden van je brontegel niet gebruiken voor deze voorwaarde. PLAATSING In het midden van de 3 lege watertegels. PUNTEN 3 OP voor elke koi die grenst aan 1 of meer van de watertegels die bij de waterfontein horen.
	HONDERDJARIGE KARPER VOORWAARDE 4 lege watervelden in de aangegeven vorm in je vijver (je mag de vorm draaien en spiegelen) en betaal 5 munten aan de voorraad. PLAATSING Op al die 4 lege watervelden. PUNTEN Zijn basiswaarde is 8 OP. Die kan op de gebruikelijke manier worden verhoogd (zoals een gewone koi).		STANDBEELD VOORWAARDE 2 lantaarns hebben. PLAATSING Volgt de spelregels voor het leggen van kusttegels. PUNTEN 4 OP voor elke koi die zich (eventueel deels) in een rechte lijn (vergelijkbaar met een lantaarn) op de tegels vóór het standbeeld bevindt.
	PAD <i>Opmerking: je kunt dit doel uitsluitend tijdens je beurt claimen, niet aan het einde van het spel. Je mag dit doel meermaals claimen, zelfs in 1 beurt.</i> VOORWAARDE Een leeg waterveld hebben. Leg je een koi in je vijver, dan mag je 2 munten betalen om ook een padtegel te nemen en te leggen. PLAATSING Je moet een padtegel op een leeg waterveld leggen. Je mag de eerste padtegel waar dan ook in je vijver leggen. Elke volgende padtegel moet het pad voortzetten. PUNTEN 3/6/12/18 OP als je 1/2/3/4+ padtegels hebt.		SCHILDPAD VOORWAARDE 1 leeg waterveld in je vijver en 3 perkamentkaarten (toon die aan de andere spelers). PLAATSING Op een leeg waterveld. PUNTEN 1/2/4/8/12/16 OP aan het einde van het spel als er 1/2/3/4/5/6 lege watertegels aan de schildpad grenzen.
			WATERVAL VOORWAARDE 2 putkaarten hebben (toon die aan de andere spelers). PLAATSING De waterveldkant in het midden moet aan een waterveldkant van je brontegel grenzen. PUNTEN 8 OP. Is de brontegel volledig bezet, dan is de waterval 16 OP in plaats van 8 waard.
			TREURWILG VOORWAARDE 5 koi in je vijver. PLAATSING Eén van de waterveldkanten van de treurwilgtegel moet grenzen aan een waterveldkant van een andere tegel. PUNTEN 8 OP.

Solospel

De voorbereiding en het spelverloop zijn gelijk aan die voor 2 spelers. Pas de volgende wijzigingen toe:

Elke keer dat je mediteert, moet je de kaart direct links van de kaart die je neemt op een aflegstapel leggen. Neem je de meest linkse kaart, leg dan de bovenste kaart van de gedekte stapel open op de aflegstapel.

Elke keer dat je werkt, moet je de meest rechtse kaart op het speelbord (de kaart die het verst van de gedekte stapel af ligt) afleggen.

Elke keer dat je een koi koopt:

– **Bij een kleine koi:**

Verwijder 1 gemiddelde koi uit de voorraad.

– **Bij een gemiddelde koi:**

Verwijder 1 grote koi uit de voorraad.

– **Bij een grote koi:**

Verwijder 1 kleine koi uit de voorraad.

Is een bepaalde soort niet meer beschikbaar, verwijder dan een beschikbare koi naar keuze. Verwijderde koi kun je niet meer kopen.

Aan het einde van elke beurt: zijn er 1 of meer lege vakken op het speelbord, schuif de kaarten dan naar rechts (indien mogelijk) zodat alle vakken links leeg zijn. Vul die dan op met kaarten van de gedekte stapel.

Aan het einde van je beurt (of tijdens je beurt in het geval van "Pad") **mag je zoveel doelen claimen als je kunt** en aan de voorwaarden ervan voldoet.

✿ EINDE VAN HET SPEL ✿

Draai je de laatste kaart van de gedekte stapel om of voeg je die aan het speelbord toe, voer dan nog 1 laatste beurt uit. Daarna eindigt het spel. Controleer nu of je hebt gewonnen: je moet alle doelkaarten (minimaal 1 tegel per doel) hebben geclaimd en jouw eindscore moet gelijk of hoger zijn dan de bij je gekozen moeilijkheidsgraad horende waarde. Zie de tabel om te bepalen hoe je het hebt gedaan!

SCORE	60 - 79	80 - 99	100+
Titel	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (meester)

✿ SOLOSCENARIO'S EN SPECIALE SPELREGELS ✿

✿ VERZENGENDE ZOMER

Aanpassingen voorbereiding

Geen.

Aanpassingen spelregels

Een niet volledig door waterveldkanten omringde koi geeft 0 punten.

Aanpassingen doelen

Geen.



SCORE	50 - 69	70 - 89	90+
Titel	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (meester)

✿ VERLICHT PAD

Aanpassingen voorbereiding

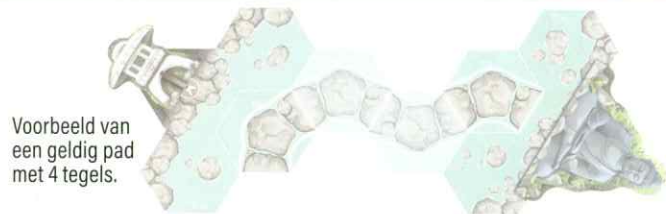
Gebruik deze 3 doelen: Standbeeld, Pad en Paarse waterlelie.

Aanpassingen spelregels

Geen.

Aanpassingen doelen

Naast het claimen van alle doelen (minimaal 1 per doel) moet je een pad van 3 of meer padtegels vormen die de middelste velden van een lantaarn en het standbeeld met elkaar verbinden. De oriëntatie van de padtegels op deze middelste velden is niet van belang.



SCORE	50 - 69	70 - 89	90+
Titel	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (meester)

✿ IMPERIAAL MEER

Aanpassingen voorbereiding

Gebruik deze 5 doelen: Honderdjarige karper, Waterval, Waterfontein, Treurwilg en Schildpad. Je kunt ook 5 willekeurige doelen trekken.

Aanpassingen spelregels

Geen.

Aanpassingen doelen

Je moet minimaal 4 (gakuseiniveau) of 5 doelen (senmon- of senseiniveau) claimen. Onthoud: je mag aan het einde van je beurt meer dan 1 doel claimen.



SCORE	50 - 69	70 - 89	90+
Doelen	4	5	5
Titel	Gakusei (student)	Senmon (expert)	Sensei (meester)

Oorsprong en historie van koikarpers

Een kleine curiositeit over de term “koi”: van oorsprong Japans, betekent het eenvoudigweg “karper”.

De naam “koi” verspreidde zich wereldwijd dankzij die eenvoud, en wordt tegenwoordig overal gebruikt om te verwijzen naar de prachtige, bontgekleurde karpers die dit spel hebben geïnspireerd, ongeacht hun specifieke soort. Tot ver in de 19^e eeuw werden karpers voornamelijk als voedselbron gekweekt en gevangen.

Volgens oude geschriften (Chinees uit de 4^e eeuw en Japanse uit de 10^e eeuw) kwamen er destijds al karpers voor die zich onderscheidden van hun grijzige soortgenoten. Hun schubben vertoonden levendige kleuren als rood, blauw, geel, zwart en wit, soms met opvallende gevlekte patronen. In de 19^e eeuw begonnen boeren in de Japanse prefectuur Niigata deze kleurrijke karpers te kweken in overstromde rijstvelden en vijvers. Door verschillende soorten te kruisen, ontdekten ze steeds nieuwe kleurvarianties. Zo ontstond doelgerichte kweek op schoonheid, en een markt voor sierkarpers die als symbolisch en waardevol werden beschouwd.

De oude legende dat een karper die tegen de stroom in zwemt en over een waterval springt, verandert in een draak, gaf de vis een diepere betekenis: kracht, volharding en succes. In 1914, tijdens een tentoonstelling in Tokio ter ere van keizer Taisho, werden de beste karperkwekers van Japan samengebracht. Acht schitterende exemplaren werden geschonken aan kroonprins Shōwa, en vanaf dat moment groeide de koi uit tot een nationaal fenomeen. Enkele jaren later, in 1917, werd de naam “nishikigoi” (brokaatkarper) officieel ingevoerd, ter vervanging van oudere benamingen als *madaragoi* (gevlekte karper), *kawarigoi* (andere karper), *irogoi* (gekleurde karper) en *moyogi* (patroonkarper).

De vijvers waarin deze sierkarpers zwommen, werden al snel het hart van Japanse tuinen: rustige, weelderige plekken die met zorg zijn ontworpen om sereniteit en overdenking op te roepen. Bezoekers wandelen er langs kronkelende paden en kleine bruggen, tussen oude lantaarns en boeddhabeelden, terwijl onder het heldere water levende juwelen, of zwemmende bloemen van kleur, vredig voorbijglijden. Niet veel later wist de koi ook de harten van mensen over de hele wereld te veroveren.

Je kunt in dit spel 6 soorten *koikarpers* bewonderen:



Kohaku

Vaak gebruikt als symbool voor Japan, dankzij zijn opvallende kleuren. Sommigen beschouwen deze soort zelfs als de eerste karper die ooit doelgericht werd gekweekt.



Asagi

Hoewel de naam “licht aquagroen” betekent, lijkt het patroon op zijn rug op het vlechtwerk van een metalen harnas.



Showa sanshoku

De eerste kruising vond in 1927 aan het begin van het Shōwa-tijdperk plaats, maar pas na 50 jaar gerichte kweek werden de intense kleuren van tegenwoordig bereikt.



Ogon

Hij komt voor in goud-, platina- en oranjevarianten. Door zorgvuldige kruisingen hebben kwekers de kleur een opvallend metallic en iriserend effect weten te geven.



Shiro utsuri

Hoewel het misschien niet zo lijkt, heeft de *shiro utsuri*-karper zwarte huid met witte tekeningen, niet andersom. Het is een variëteit van de *utsurimono*-karper.



Onagagoi

Ook bekend als vlinder- of drakenkarper werd deze soort in 1980 op verzoek van prins Akihito van Japan gekweekt. Zijn nakomelingen zwemmen nog altijd in een vijver in de oostelijke tuinen van het keizerlijk paleis.



©2025 daVinci Editrice S.r.l.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden

Made in China



AUTEURS

Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera

ILLUSTRATIES

Emiliano Castellano

ONTWIKKELING

Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano

GRAFISCHE VORMGEVING

Matteo Brustenghi, Simone Fucchi

VERTALING EN EINDREDACTIE

999 Games b.v.

