



Kapři a lekniny



V tichém údolí se sešlo několik mistrů vodních zahrad, aby se utkali v prestižní soutěži zvané Sympozium vodní krásy. Jejich úkolem je vytvořit dokonalý vodní prvek – harmonické jezírko, jehož hladina se třpytí na slunci a koi kapři ladně proplouvají mezi lekníny.

Mistři pečlivě uspořádávají vodní dílky a propojují skupiny ryb a rostlin, aby dosáhli dokonalé rovnováhy mezi řádem a přírodou. Kdo dokáže své jezírko naplnit životem a klidem nejlépe, kdo se stane vítězem této estetické výzvy?

Herní komponenty

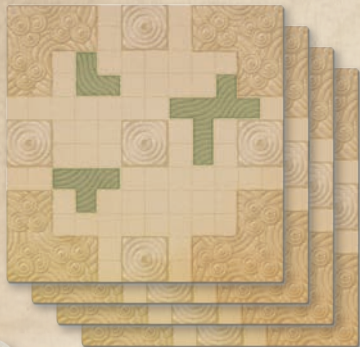


Nechce se vám číst pravidla? Podívejte se na videonávod!

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

4 karty jezírka

Přední strana s dekoracemi (strana A)



Zadní strana bez dekorací (strana B)



4 herní desky hráčů (představující jezírko)



1 látkový pytlík

64 dílků vody (oboustranné)



24 dílků dekorací



1 žeton začínajícího hráče

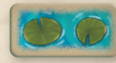


60 bonusových dílků

4 × 15 – každý hráč má vlastní sadu dílků:



3×



3×



4×



5×

Princip hry



Hráči se v roli zahradních architektů ujmou úkolu vytvořit co nejkrásnější zahradní jezírko.

Během hry postupně umísťují dílky vody, čímž jezírko zaplňují vodou, rybami a lekníny. Body získávají za zaplněné sloupce a řádky i za skupiny kaprů a leknínů.

Cíl hry



Cílem hry je co nejefektivněji zaplnit své jezírko. Vítězí hráč, který za své jezírko získá nejvíce vítězných bodů.

Příprava hry



Před první hrou vyplejte všechny kartonové dílky z archů.

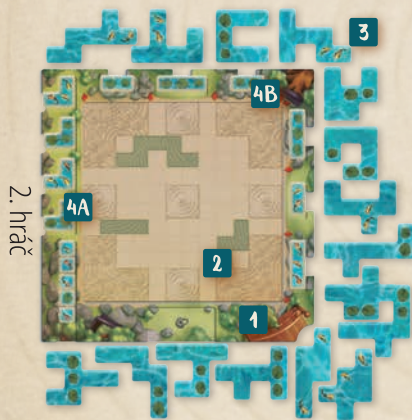
Pro první hru nebo při hraní s mladšími dětmi doporučujeme hrát bez dekorací. Karty jezírka a dílky dekorací ponechte v krabici – v této hře je nebudete potřebovat. Ignorujte vše označené růžově.

- 1 Každý hráč si vezme herní desku a umístí ji před sebe tak, aby měl obrázek mostu v pravém horním rohu.
- 2 Každý hráč si vezme náhodně kartu jezírka a vloží ji do desky stranou A vzhůru. Nebo hraje s předtištěnou plochou uprostřed desky hráče.
- 3 Všechny dílky vody dejte do pytlíku a zamíchejte je. Každý hráč si náhodně vytáhne 16 dílků vody a položí si je jeden po druhém kolem své herní desky (nezáleží, kterou stranou vzhůru je položíte) a vytvoří z nich

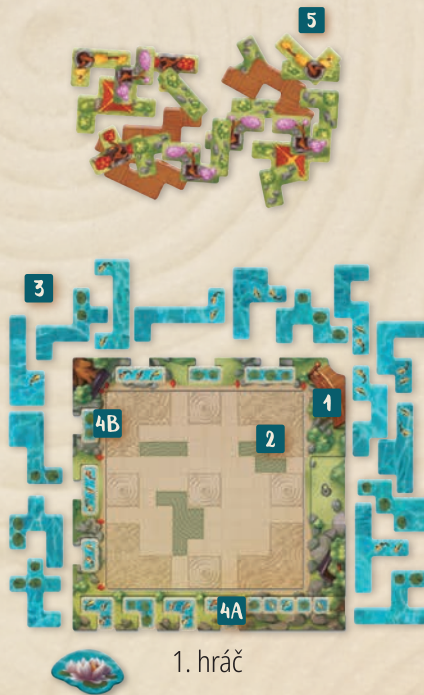
souvislou řadu ve tvaru obráceného písmene U. Oba konce této řady se nachází u spodních rohů desky. Zbylé dílky nechte v sáčku poblíž herní plochy.

- 4 Každý hráč si vezme svou sadu bonusových dílků. Bonusové dílky jsou označeny pískovým okrajem. Počet potřebných dílků tvaru L a čtvercových dílků závisí na variantě hry, kterou hrajete – bez karty, s kartou stranou A nebo s kartou stranou B. Podívejte se na střed desky nebo na kartu a spočítejte vyznačené plochy tvaru písmene L (v tomto případě 4) a čtvercové plochy (v tomto případě 5). Podle jejich počtu si vezměte odpovídající počet bonusových dílků a umístěte je na příslušná místa na spodním okraji své desky. **4A** Všechny obdélníkové dílky o velikosti 2 a 3 položte na vyznačená místa na levém a horním okraji herní desky. **4B**

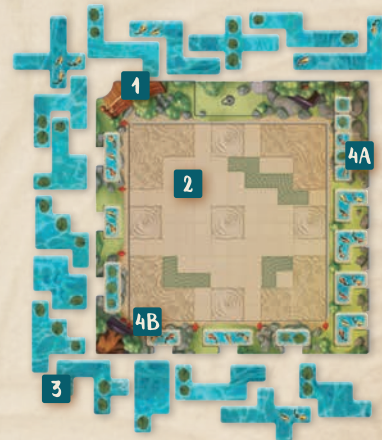
- 5 Doprostřed herní plochy umístěte dílky dekorací.



2. hráč



1. hráč



3. hráč

Hráč, který naposledy navštívil japonskou zahradu, obdrží žeton začínajícího hráče. Pokud ji nenavštívil nikdo, nebo hráči nevědí, vyberou začínajícího hráče náhodně.

Průběh hry



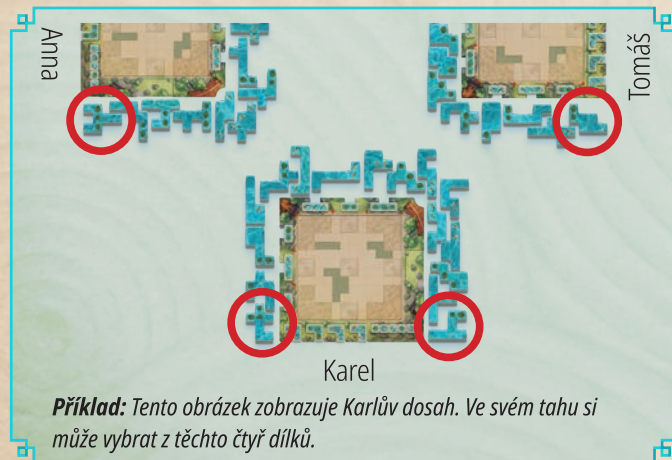
Hráči se střídají v tazích, počínaje od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček.

Hráč na tahu si **musí** vzít jeden dílek vody, který má v **dosahu** (viz níže), a umístit ho na svou herní desku. Dílky musí být umístěny tak, aby nepřesahovaly čtverec na herní desce a dodržovaly vyznačenou čtvercovou síť. Dílky se nesmí skládat přes sebe. Každý dílek se může umístit jakoukoliv stranou vzhůru a je možné ho před umístěním libovolně otáčet. Dílky nemusí sousedit s jiným dílkem. **Jakmile je dílek umístěn, není ho již možné přesunout.** Po umístění dílku a kontrole splnění podmínek pro získání bonusových dílků (viz *Získ bonusových dílků*) pokračuje ve hře další hráč ve směru hodinových ručiček.

DOSAŤ

Každý hráč má v dosahu 4 dílky vody:

- 2 dílky vody na konci své řady
- 2 dílky vody na bližším konci řad sousedících hráčů po levici i po pravici



Příklad: Tento obrázek zobrazuje Karlův dosah. Ve svém tahu si může vybrat z těchto čtyř dílků.

Pokud má hráč před sebou ve své řadě pouze jeden dílek, **musí** si vzít jeden dílek z pytlíku a přidat ho do své vlastní řady. Hráč si může vybrat, zda jej umístí na levou nebo pravou stranu svého vlastního dílku.

Pokud je pytlík prázdný, **musí** si vzít jeden dílek z bližšího konce řad sousedících hráčů po levici, nebo po pravici. Nicméně nemůže vzít dílek od hráče, který má před sebou pouze dva dílky.

Příklad: Později ve hře má Karel před sebou dva dílky. Jeden z nich se rozhodne umístit do svého jezírka, čímž mu v řadě zůstane pouze jeden dílek. Proto si musí vzít jeden dílek z pytlíku. Anna si ve svém tahu vybere jeden z dílků ze své řady. Poté si Tomáš vybere dílek z Karlovy řady a umístí ho do svého jezírka. Karel zůstane opět s jedním dílkem. V pytlíku již není žádný dílek, takže si musí vybrat z bližšího konce řady Anny, nebo Tomáše. Vybere nejbližší dílek z Anniny řady. Karel pokračuje svým tahem.

ZÍSK BONUSOVÝCH DÍLKŮ

Po umístění dílku hráč zkontroluje, zda splnil podmínky pro získání bonusového dílku z okraje herní desky. Bonusové dílky lze získat dvěma způsoby:

A. Vyplněním celého řádku nebo sloupce. V tomto případě hráč získá bonusový dílek z okraje své herní desky sousedící s řádkem nebo sloupcem, který právě vyplnil. Tyto bonusy mají tvar obdélníku a mají velikost 2 nebo 3 čtverečky.

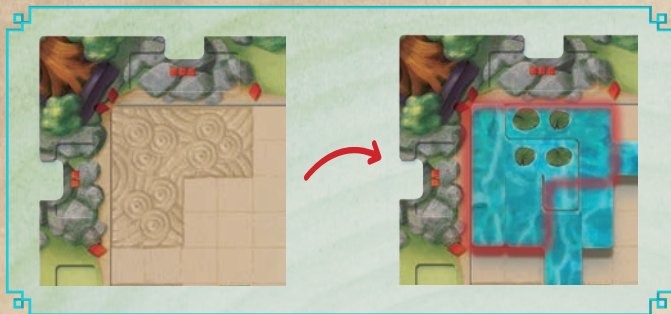
Každý bonusový dílek na okraji desky je propojen se čtyřmi řádky nebo sloupci. Tyto řádky a sloupce jsou označeny červenými kameny. Jakmile je první z těchto řádků nebo sloupců zaplněn, hráč získá odpovídající bonus. Při zaplnění druhého řádku nebo sloupce v sekci, kde už byl bonus získán, se žádná další odměna neuděluje.



B. Vyplněním vyznačené plochy na herní desce. V tomto případě hráč získá dílek, který tvarově odpovídá zaplněné ploše.

Na desce jsou vyznačené plochy ve tvaru L a tvaru čtverce. Pokud je celé zakryjete dílky, získáte odpovídající bonusový dílek, který odpovídá tvaru vyznačené plochy.





Získaný bonusový dílek může hráč ihned umístit na svou herní desku nebo jej odložit na pravý okraj desky a využít v některém z následujících tahů. Každý hráč smí mít pouze **jeden odložený bonusový dílek na konci svého tahu**. V případě, že hráč získá bonusový dílek a už má jeden bonusový dílek odložený, musí jeden z nich okamžitě umístit. Pokud hráč získá v jednom tahu více bonusových dílků, může se rozhodnout, které umístí. Jako vždy si však může ponechat jen jeden na později. Odložený bonusový dílek lze zahrát kdykoliv během hráčova tahu.



DEKORACE

Na kartě jezírka jsou předtištěné zelené plochy pro dekorace. Pokud hráč tuto plochu zcela obklopí dílky vody a bonusovými dílky (stačí po obvodu, rohy mohou zůstat volné), získá odpovídající dekoraci a umístí ji na svou desku na předtištěnou plochu dekorace. Tato dekorace je klíčová pro bodování (viz kapitola Bodování). Pokud hráč zastaví předtištěnou plochu vodními či bonusovými dílky, ztrácí možnost získat danou dekoraci a body, které z ní plynou.



Příklad obklopené dekorace.

Příklad tahu: Karel umístil označený dílek doprostřed své herní desky, čímž zaplnil celý sloupec. Tím získal bonusový dílek o velikosti dvou čtverců, umístěný uprostřed horního okraje desky. Ten pak položil na vyznačené místo vlevo.

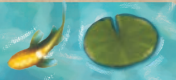


Umístěný bonusový dílek Karlovi odemkl další bonusový dílek za vyplnění řádku, který umístil na vyznačené místo.



Protože Karel umístěním tohoto bonusového dílku zaplnil čtvercovou plochu, odemkl si malý čtvercový dílek, který si odložil na později na pravý okraj své herní desky.

Konec hry



Jakmile hráč nemůže umístit žádný dílek ve svém dosahu, pasuje. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře, dokud také nemohou umístit žádný dílek v dosahu.

Jakmile všichni hráči pasují, nastává konec hry a hráči sečtou své body.

BODOVÁNÍ

Hráči získávají vítězné body za tato kritéria:

1. Zaplněné sloupce a řádky:

- 1 bod za každý sloupec a každý řádek, které jsou na desce kompletně zaplněné položenými dílky (maximálně 24 bodů).

2. Skupiny symbolů:

- 2 body za každou skupinu kaprů o velikosti 7 a více polí.
- 2 body za každou skupinu leknínů o velikosti 7 a více polí.

Všechna stranou (ortogonálně) sousedící pole se stejným symbolem tvoří jednu skupinu. Diagonálně sousedící kapr/leknín do skupiny nepatří.

3. Dekorace:

- Bodované skupiny sousedící s dekorací získávají +2 body za každou dekoraci.

Dekorace sama o sobě žádné body nepřináší, pouze zvyšuje bodový zisk za skupiny. Dekorace musí sousedit stranou; pokud je umístěna diagonálně, nepočítá se jako sousedící. Stačí, když dekorace sousedí s jedním symbolem ze skupiny.



Příklad bodování: Takto vypadá Karlova herní deska na konci hry. Karel nejprve spočítal body za každý zaplněný řádek a sloupec, což je 8 bodů za řádky a 6 bodů za sloupce. Karel má na své herní desce 2 bodované skupiny kaprů a 3 skupiny leknínů. Dále má 2 dekorace: první sousedí se 2 skupinami leknínů a 1 skupinou kaprů a druhá s 1 skupinou kaprů a 2 skupinami leknínů. Celkově za skupiny a dekorace získá 22 bodů. Celkem tedy Karel získá 36 bodů.

Alternativní varianta

(BEZ PŘEDTIŠTĚNÝCH DEKORACÍ)

Pro hru použijte karty jezírka stranou **B vzhůru**.

Hraje se dle běžných pravidel s následující výjimkou:

Hráč může místo vodního dílku v dosahu umístit dílek dekorace ze společné nabídky. Dekoraci lze umístit na jakékoli volné místo na herním plánu kromě těch, která sousedí s jinou dekorací. Hráč nesmí mít více než 3 dílky dekorací a nesmí mít dva totožné tvary dekorací. Pravidla pro bodování zůstávají stejná, tedy dekorace sousedící se skupinami zvyšují zisk bodů za tyto skupiny.

Sólo varianta

Sólo lze hrát jak bez dekorací, tak s nimi (strana karty jezírka A nebo B). Podle zvolené varianty proveďte přípravu hry.

Hraje se podle stejných pravidel jako ve hře pro více hráčů s následující změnou:

- Hráč má na dosah **2 dílky z obou konců své řady** dílků vody, tedy celkem má k dispozici 4 dílky.

Konec hry nastává ve chvíli, kdy hráč již nechce nebo nemůže umístit žádný dílek, který má na dosah.

BODOVÁNÍ

Podle zvolené varianty hry sečtěte své body a skóre porovnejte s následujícími tabulkou:

DOSAŽENÁ ÚROVEŇ

Varianta – První hra

Varianta – karta A a B

JEZERNÍ MISTR

28 a více bodů

41 a více bodů

OBSTOJNÝ JEZERNÍ ARCHITEKT

20–27 bodů

25–40 bodů

MISTRŮV ŽÁK

méně než 20 bodů

méně než 25 bodů

Návrh hry: Uwe Rosenberg

Ilustrace: Jindřich Pavlásek

DTP a grafika: Anežka Bělohoubková, Sylvie Stoneová

Vývoj: Jindřich Pavlásek, Michal Šmíd

Produkce: Jan Cízner

Editace pravidel: Barbora Šulcová

Korektura: Lukáš Sábó



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Vydavatel děkuje v první řadě Jindrovi Pavláskovi za velký kus práce na vývoji. Dále děkujeme všem testerům, především Magdaléně Vitáskové a dětem na faře sv. Norberta za testování v úvodních fázích vývoje. Velké poděkování také zasluhuje Marie Pavlásková, Vašek Pražák, Michal Langr, Šimon Volný a Jana Šafránková.



Albi