

ПРУД ИМПЕРАТОРА 皇帝の池

В Японии существует легенда о карпе кои, который, преодолевая бурные воды Жёлтой реки, двигался вверх по реке против течения. Настойчиво преодолевая его, прыгал над водой, и благодаря своему огромному упорству и целеустремлённости сумел перепрыгнуть водопад, пройти через символические «Ворота Дракона» и превратившись в настоящего Дракона, поднялся в Небо.

В этом качестве карп символизирует усердие, упорство, непоколебимость, стремление к намеченной цели, способность преодолевать жизненные трудности и преграды. Именно поэтому при дворце императоров всегда были пруды с этими красивыми рыбками.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ



Планшеты игроков - 6шт.



Жетоны карпов (игроков) - 6шт.



Жетоны корма - 60шт.
(по 10 каждого вида).



Сборное поле из 4 частей - 1шт.



Карточки очередности хода - 12шт.
(по 2 каждого цвета).



Карточки манёвров - 35шт.



Карточки скорости - 12шт.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле представляет собой пруд императора, состоящий из 91 ячейки-шестиугольника. В каждом углу поля расположена ячейка фиолетового цвета – это старт рыбки-участника в начале первого раунда игры.



Такие значки на игровом поле, кормушки для карпов. На эти ячейки помещают жетоны корма в начале каждого раунда игры.

Так же на игровом поле присутствуют девять ячеек с растениями и лягушкой, они служат преградой и замедляют продвижение рыбки в игре.



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока – отдельное поле, на котором игрок планирует свою стратегию и отмечает свои достижения в игре. На этот планшет игрок складывает корм, который съела его рыбка.



Планшет визуально разделен на три части:

1). Верхняя левая область – это манёвр, разрешенный рыбке по умолчанию. Любая рыбка может плавать на три хода (ячейки) вперед. Две соседних области – место для «покупки» карточек дополнительных манёвров, на областях указана цена в жетонах любого корма (🐟) и последовательность заполнения ими.

2). Две левых нижних области – это возможность для игрока изменить «скорость» движения рыбки по игровому полю (количество пройденных клеток за один ход). Область увеличения скорости заполняется также в определенной последовательности любыми жетонами корма (🐟).

3). Правая нижняя, основная область или «тарелка». Жетоны корма выкладываются на «тарелку», согласно нарисованным на ней картинкам, у каждого планшета «тарелка» разная. Заполнение этой области, означает скорое завершение игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заполнить свою «тарелку» раньше других игроков. Набрать больше победных звезд ⭐, чем другие игроки.

За каждый ряд корма, собранный на «тарелке» игрок получает указанное возле этого ряда количество ⭐. За полностью собранную «тарелку» ещё +4 победные ⭐.



Каждая карточка маневра и скорости приносит определённое количество ⭐. В конце игры ⭐ на карточках маневра и скорости суммируются со звездами, собранными на «тарелке».

Игра проходит в несколько раундов и заканчивается, когда один из игроков заполнит свою «тарелку».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Собрать игровое поле из четырёх частей.
- Каждый игрок выбирает себе один жетон карпа любого цвета. Лишние жетоны уберите.
- Возьмите по две карточки очередности хода с рыбками такого же цвета. Лишние отложите.
- Карточки манёвров и скорости разделите по типам, сложите их стопками рядом с полем.
- Сложите в коробку жетоны корма в зависимости от количества игроков, при игре на **6 игроков**, используются все жетоны:

2 игрока – уберите по 4 жетона каждого вида;

3 игрока – уберите по 3 жетона каждого вида;

4 игрока – уберите по 2 жетона каждого вида;

5 игроков – уберите по 1 жетону каждого вида;

И перемешайте жетоны корма в коробке. Не глядя, достаньте жетоны корма из коробки и выложите их на поле в ячейки с символом (🐟).

- Каждый участник берет по одному планшету игрока.

НАЧАЛО ПЕРВОГО РАУНДА

Перемешайте, не глядя карточки очередности хода и выложите их в ряд цветной стороной вверх. У каждого игрока в раунде два хода. Начинает тот игрок, чья рыбка оказалась крайней слева.

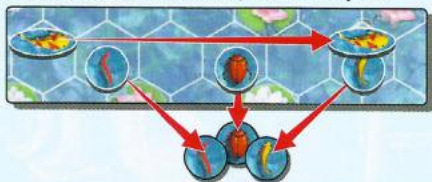
Эта рыбка начинает первой.



Ход игрока состоит из двух действий:

1. Движение рыбки и сбор жетонов корма.
2. Размещение собранного корма на планшете игрока. Возможно, обмен корма на карточку маневра или скорости.

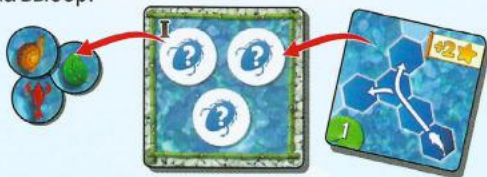
1. Только в начале первого раунда игрок выставляет рыбку на любую фиолетовую ячейку в углу игрового поля. Перед тем как перемещать рыбку, игрок выбирает направление движения. Её можно повернуть в пяти направлениях, но нельзя развернуть на 180 градусов, а также рыбка не может двигаться хвостом вперед. Вначале игры рыбка может проплыть до трёх клеток по прямой или меньше и закончить свой ход. Неиспользованные «ходы» сгорают, не накапливаются и не переносятся на следующий ход. Растения на поле выступают в роли преград, но через них можно пройти. Выход из растения требует два хода. Если вы заплыли в растение предпоследним ходом, то оставшимся ходом выплыть не сможете. Через чужие рыбки проплыть нельзя, пока у вас не «куплен» специальный манёвр. Перемещая рыбку, игрок собирает ВСЕ жетоны корма, которые попадают у него на пути.



2. Собранный корм игрок размещает на своем планшете. Если вы не можете или не хотите этого сделать, верните жетон в коробку. На «тарелку» можно помещать только тот корм, который там нарисован. Одно место на тарелке – один конкретный жетон корма. На клетку с ? можно поместить любой жетон корма.

ВАЖНО! Заполняйте свой планшет вдумчиво. Переместить жетон корма в другое место после окончания хода нельзя!

Когда игрок заполняет на своём планшете область манёвров или скорости жетонами корма, он сбрасывает их и выбирает себе одну карточку на выбор.



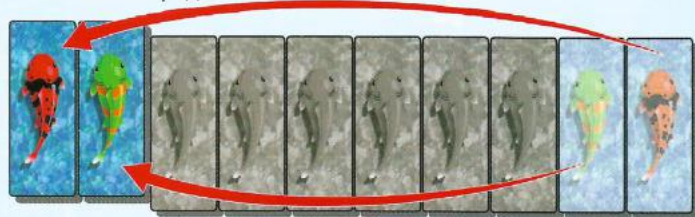
Каждый игрок, может получить за игру только две карточки скорости и 2 карточки манёвров. Области собираются в определённом порядке, сначала область 1 требующая три любых жетона корма. Затем можно собрать область 2, она требует только два жетона корма.

После того как игрок завершил ход переверните карточку очередности хода цветной стороной вниз и оставьте лежать на месте. Ход переходит к игроку, чья карточка лежит следующей.

Следующий игрок выставляет свою фишку-рыбку в любую фиолетовую ячейку поля. Можно даже в ту, где начинал предыдущий игрок. Когда все игроки выполнили по два хода, раунд заканчивается.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

- Рыбки-фишки остаются на поле (в пруду) на том месте, где они закончили раунд.
- Добавьте «корм» из коробки на опустевшие ячейки ? поля-пруда. Если ячейка с ? занята рыбкой, на эту ячейку корм не добавляется.
- Если играют 2 или 3 игрока: возьмите из ряда одну последнюю карточку очередности хода, переверните её цветной рыбкой вверх и переместите её в начало ряда (крайнее левой положение). Если играют 4-6 игроков: дополнительно возьмите предпоследнюю карточку игрока и положите её второй в начале очереди.



Последняя рыбка становится первой, предпоследняя второй. Остальные карточки очередности хода не глядя перемешайте и выложите в ряд цветными рыбками вверх в произвольном порядке. Теперь у нас есть новая очередь ходов.

КАРТОЧКИ МАНЁВРОВ И СКОРОСТИ

Собрав необходимое количество жетонов корма, игрок может обменять их на карточки манёвров и/или скорости. Всего можно получить две карточки манёвров и столько же карточек скорости. Полученные карточки останутся у вас до конца игры и заменять их другими карточками нельзя. За один ход, игрок может применить свойство всех своих карточек.

Карточки скорости увеличивают количество пройденных клеток за один ход. Такие карточки можно получить только в строгой последовательности, сначала I затем II.

Первая карточка добавляет 1 ход, в конце игры приносит +3★.

Вторая карточка добавляет ещё 2 хода, в конце игры приносит +3★.



Таким образом, взяв обе карточки скорости, рыбка может проплыть до 6-ти ячеек-шестиугольников.

Карточки манёвров меняют направление выбранного движения и обходят некоторые правила. Такие карточки можно получить заполняя кормом поля своего планшета только в строгой последовательности, сначала поле I затем II. Игрок вправе взять себе две одинаковые карточки манёвров, в таком случае, их свойства удваиваются. К примеру, выбрав две карточки №6, игрок будет похищать сразу два жетона корма у каждой рыбки. Зато вторая карточки №5 будет бесполезна.



№1. Плавный поворот, можно использовать только один раз за ход. В конце игры + 2★.

№2. Резкий поворот, можно использовать только один раз за ход. В конце игры + 4★.



№3. Плавный поворот сначала в одну сторону и сразу же поворот в другую сторону (если первый раз вы повернули налево, то второй раз обязательно направо). В конце игры + 3★.



№4. Плавный поворот два раза подряд (если первый раз вы повернули налево, то и второй раз обязательно налево). В конце игры + 2★.



Пояснение: Манёвры №1, 2, 3 и 4 используются только один раз в свой ход как отмечено на карточке цифрой 1. Выполнить поворот можно в любой момент движения рыбки, а не только как показано на карточке манёвра.



№5. Перед тем как перемещать рыбку, игрок выбирает любое направление движения. Растения и чужие рыбки на поле больше не мешают вашему движению. В конце игры + 4★.

№6. Чужие рыбки на поле больше не мешают вашему движению. Проплыв через ячейку с другой рыбкой или остановившись на ней, играющий за эту рыбку должен отдать вам только ОДИН жетон корма со своего планшета. Вы можете выбрать, из какой области планшета он возьмёт корм, но какой именно, он решит сам. Если полученный корм нельзя разместить на вашем планшете, верните жетон в коробку. Забрать корм у чужой рыбки можно только один раз, но если на вашем пути было несколько рыбок, то получаете корм с каждой. В конце игры эта карточка не приносит победных★.



Пояснение: Манёвры №4 и 5 используются сколько угодно раз за ход как отмечено на карточке знаком «бесконечность».

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков полностью заполняет свою «тарелку», все, включая и этого игрока, доигрывают текущий раунд и начинают подсчет★.



Игроки складывают звёзды на собранных рядах «тарелки». За полностью заполненную «тарелку» бонус +4★. И суммируют★ на карточках маневров и скорости.

Выигрывает тот игрок, у которого получилось в сумме больше★, даже если он не собрал полную «тарелку».

СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

В этом варианте игры жетоны корма, которые были использованы для улучшений манёвров, скорости и просто съедены не возвращаются в коробку, а выходят из игры, уберите их в пакетик или в другую часть коробки. Основная цель этой игры собрать всю «тарелку» иначе выиграть нельзя. На карточках манёвров и скорости★ могут вообще не учитываться.

КОНЕЦ ИГРЫ СЛОЖНОГО ВАРИАНТА

Если корм на поле и в коробке закончился игра мгновенно заканчивается. Или, когда один из игроков полностью заполняет свою «тарелку», все, включая и этого игрока, доигрывают текущий раунд. Игроки начинают подсчёт★.

Побеждает игрок, полностью заполнивший «тарелку». По итогам последнего раунда может случиться так, что несколько игроков заполнят свои «тарелки». Тогда они суммируют дополнительные★ на карточках маневров и карточках скорости. Выигрывает игрок, у которого полная «тарелка» + наибольшая сумма★ на карточках манёвров и скорости.

Игрок, у которого «тарелка» не заполнена, даже если в сумме у него★ больше, не может быть победителем игры, потому что главное условие не выполнено.