



ANLEITUNG

Für 1–4 Personen ab 12 Jahren

Ein Spiel von Rosaria Battiato, Massimo Borzi und Martino Chiacchiera
Illustriert von Emiliano Castellano

KOSMOS

Das japanische Wort „Koi“ ist der Name für mehrfarbige Karpfen, die auch als „schwimmende Blumen“ bezeichnet werden. Sie gelten vor allem in Asien als lebende Juwelen und symbolisieren Ausdauer und Tugend. Die Fische werden in Zierteichen gezüchtet und als Glücks- und Erfolgsbringer verehrt. Als Meister der Koi-Zucht gestaltet ihr mit prachtvollen Dekorationen eure Teiche.

Es gewinnt, wer für die eigenen Karpfen das beste Umfeld erschafft.

Hinweis: Dieses Spiel ist von asiatischen Kulturen inspiriert, besonders von der japanischen und chinesischen, und erhebt keinen Anspruch auf historische Genauigkeit.

❁ SPIELMATERIAL ❁

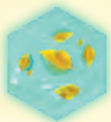
Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Plättchen aus den Stanzbögen.

170 TEICHPLÄTTCHEN

in 5 Arten (80× Wasser, 30× Laub, 30× Seerose, 15× Ufer, 15× Laterne)



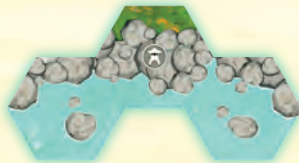
Wasser



Laub



Seerose



Ufer



Laterne

(zum Zusammenstecken)



klein



mittel



groß

21 KOI-TEILE

Acrylplättchen in 3 Größen (8 kleine, 7 mittlere, 6 große)

Hinweis: Die Schutzfolien auf den Teilen kannst du entfernen.

48 SPIELKARTEN



10 AUFGABENKARTEN



4 ÜBERSICHTSKARTEN



26 DEKORATIONEN

Einige Dekorationen sind zum Zusammenstecken. Die Buchstaben in Klammern entsprechen den Buchstaben auf den Stanzbögen.

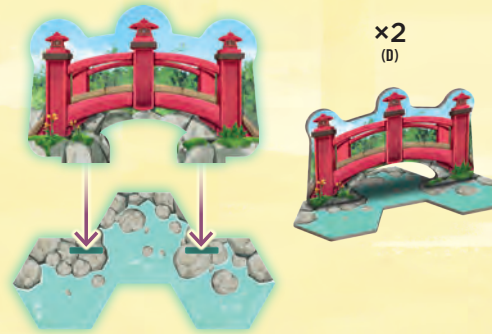
Äste



Trauerweide



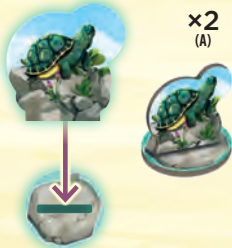
Brücke



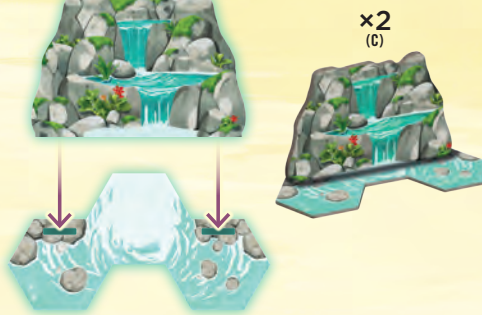
Wasserspiel



Wasserschildkröte



Wasserfall



Stein-Buddha



Violette Seerose



Pfadabschnitt für Steinpfad



Jahrhundert-Karpfen



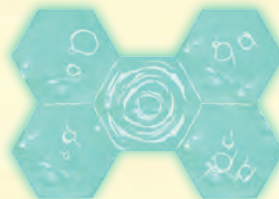
30 MÜNZEN



12 GLÜCKS-PLÄTTCHEN



4 QUELLEN



6 LAGER-AUSBAUTEN



1 WERTUNGS-BLOCK



4 SENSEI-TAFELN



1 KARTENABLAGE



* SPIELVORBEREITUNG *

- 1 Legt die Kartenablage zwischen euch.
- 2 Legt alle Teichplättchen (Wasser, Laub, Seerosen, Ufer, Laternen), Lagerausbauten, Münzen, Glücksplättchen und Kois als **Vorrat** daneben.
Bei **4 Personen**: Alle Kois sind im Spiel.
Bei **3 Personen**: Legt 1 kleinen, 1 mittleren und 2 große Kois in die Schachtel zurück.
Bei **1-2 Personen**: Legt 1 kleinen, 2 mittlere und 2 große Kois in die Schachtel zurück.
- 3 Nehmt euch jeweils 1 Sensei-Tafel, 1 Quelle, 2 Münzen und 1 Glücksplättchen und legt sie vor euch aus. Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, kommen ungenutzte Sensei-Tabellen und Quellen in die Schachtel zurück.
- 4 Sortiert die Karten nach Spiel-, Aufgaben- und Übersichtskarten.
Bei **4 Personen**: Alle Karten sind im Spiel.
Bei **3 Personen**: Legt alle Karten mit „4+“ in die Schachtel zurück.
Bei **2 Personen**: Legt alle Karten mit „4+“ und „3+“ in die Schachtel zurück.
Bei **1 Person**: Lege alle Karten mit „4+“ und „3+“ in die Schachtel zurück und befolge die Anweisungen deines Szenarios (siehe S. 14).
Mischt die Spielkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben die Kartenablage. Deckt 5 von ihnen auf und legt sie offen auf die Felder der Kartenablage.



- 5 Wer zuletzt an einem Teich war, beginnt und legt die Übersichtskarte, die oben rechts dieses Symbol zeigt, vor sich. Ihr dürft dies auch zufällig bestimmen. Alle Anderen nehmen sich jeweils 1 Übersichtskarte. Legt die übrigen in die Schachtel zurück. Nehmt euch der Reihenfolge nach im Uhrzeigersinn die nachfolgend angegebenen Teichplättchen und Kois. Legt sie auf das Lager eurer Sensei-Tafel.

PERSON	1.	2.	3.	4.
Start-plättchen	2x Wasser 	2x Wasser 	2x Wasser 	2x Wasser
		1 kleiner Koi 	1 mittlerer Koi 	1 großer Koi

- 6 Legt für euer erstes Spiel alle Aufgabenkarten und Dekorationen in die Schachtel zurück. Nehmt sie in späteren Spielen hinzu, sobald ihr mit den Regeln vertraut seid.

Mischt die Aufgabenkarten. Deckt 3 von ihnen auf und legt sie offen neben die Kartenablage. Legt die dazugehörigen Dekorationen als Vorrat neben die Aufgabenkarten.

Bei 2 Personen: Legt nur 1 Dekoration neben jede Aufgabenkarte (das Symbol links auf den Karten erinnert daran).

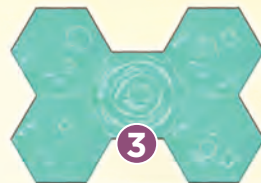
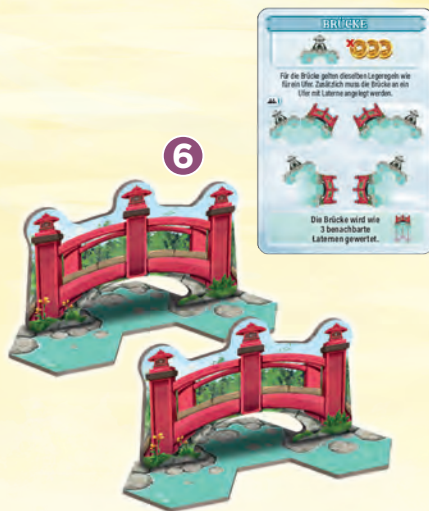
Beispiel: Nur 1 Jahrhundert-Karpfen, nur 1 Stein-Buddha usw.

Ausnahme: Bei den Aufgabenkarten STEINPFAD und ÄSTE nutzt ihr immer alle zugehörigen Dekorationen.

Legt alle übrigen Aufgabenkarten und Dekorationen in die Schachtel zurück.



Beispiel: Vorbereitung für 3 Personen

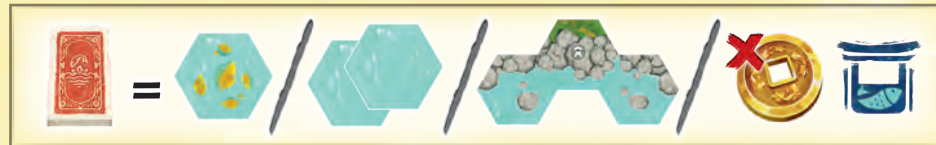


* SPIELABLAUF *

Ihr nutzt eure Züge, um Spielkarten auszuwählen und Material auszulegen. Damit erweitert ihr eure Teiche und füllt sie mit Kois. Von Wasser und Seerosen umgebene Kois fühlen sich wohler und bringen euch am Ende mehr Punkte. Durch das Erfüllen von Aufgabenkarten könnt ihr zusätzliche Punkte erlangen. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Beginnend mit der Startperson spielt ihr im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, musst du entweder **A) MEDITIEREN** oder **B) ARBEITEN**.

In deinem Zug darfst du jederzeit und beliebig oft 1 Glücksplättchen abwerfen: Erhalte dafür 1 Laub oder 2 Wasser oder 1 Ufer oder kaufe 1 Koi mit einem Aufpreis von 1 Münze.



Nach dem Meditieren oder Arbeiten darfst du **höchstens 1 Aufgabe erfüllen**, falls du ihre Anforderung erfüllst. Danach ist am Zug, wer **links** von dir sitzt.

A) MEDITIEREN

Nimm 1 Karte deiner Wahl von der Kartenablage, um ihren Effekt auszuführen und die unter ihr angegebene Belohnung zu erhalten (*siehe Abbildung*). Du entscheidest, ob du erst den Effekt der Karte ausführst oder erst die Belohnung erhältst. Falls du jedoch die Karte ganz links nimmst, musst du erst die angegebenen Kosten bezahlen, bevor du die Karte ausführst. Manche Karten gewähren dir einen sofortigen Effekt, während andere dir dauerhaft zusätzliche Aktionen gewähren (*siehe „Spielkarten“, S. 8*).



Fülle die Kartenablage nach dem Meditieren auf, indem du alle Karten darauf möglichst weit nach rechts schiebst und 1 neue Karte vom Nachziehstapel offen auf das linke Feld legst.

LAGER UND KAPAZITÄT

Die braunen Felder eurer Sensei-Tafeln sind eure Lager. Darauf lagert ihr Wasser, Laub, Ufer und Kois.

Deine Lagerkapazität beträgt zu Beginn des Spiels **5 Lagerplätze**. Du kannst sie durch die Spielkarte AUSBAU (siehe „Spielkarten“, S. 8) erhöhen. Du überprüfst erst am **Ende deines Zugs**, ob du deine Lagerkapazität überschreitest. Passt nicht alles auf deine Lagerplätze, musst du überzählige Plättchen deiner Wahl abwerfen. Du darfst alle Plättchen in deinem Lager jederzeit neu anordnen.

Wasser und Laub belegen jeweils 1 Lagerplatz. Ufer belegen 3 Lagerplätze.

Kleine Kois belegen jeweils 1 Lagerplatz, mittlere jeweils 2 Lagerplätze und große jeweils 3 Lagerplätze.

Es kann vorkommen, dass du nicht alles genau passend ins Lager legen kannst. Solange jedoch die benötigten Lagerplätze die Anzahl deiner verfügbaren Lagerplätze nicht überschreiten, passt alles hinein.

Beispiel: Zu Beginn kannst du 1 Ufer und 2 Wasser oder 1 Ufer und 1 mittleren Koi lagern.



KOI KAUFEN

Um neue Kois zu erhalten, müsst ihr sie kaufen. Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

1. Wähle beim **Meditieren** die 4. Karte von links auf der Kartenablage: Kaufe 1 Koi (oder erhalte 1 Münze und 2 Wasser).
2. Wähle beim **Meditieren** die Spielkarte MARKT der Kartenablage: Kaufe 1 Koi mit einem Rabatt von 1 Münze (siehe „Spielkarten“, S. 8).
3. Wirf in deinem Zug 1 Glücksplättchen ab: Kaufe 1 Koi mit einem Aufpreis von 1 Münze (oder erhalte 1 Laub/2 Wasser/1 Ufer).

Der Preis eines Kois hängt von seiner Größe ab:

GRÖßE			
MÜNZ-KOSTEN			

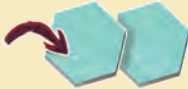

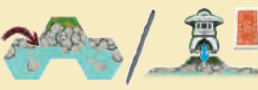

Hinweis: Diese Kosten sind auch rechts auf der Kartenablage angegeben.

B) ARBEITEN

Du darfst 1 der unten beschriebenen Sensei-Aktionen ausführen (sie sind auf der Sensei-Tafel aufgeführt). Falls du Gehilfen hast (siehe „Spielkarten“, S. 8), darfst du sie zusätzlich und in beliebiger Reihenfolge nutzen – vor und/oder nach deiner (optionalen) Sensei-Aktion und jeden pro Zug höchstens 1-mal.

Hinweis: Du kannst nur deinen eigenen Teich gestalten und dein eigenes Lager nutzen. Die Teiche und Lager der Anderen kannst du nicht beeinflussen.

SENSEI-AKTIONEN

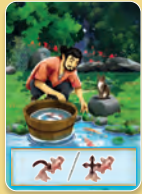
	Lege bis zu 2 Wasser aus deinem Lager in deinen Teich.		Lege 1 Laub aus deinem Lager in deinen Teich. ODER Werte 1 Laub in deinem Teich mit 1 Seerose auf . Nimm dazu 1 Seerose aus dem Vorrat und lege sie auf das Laub.
	Lege 1 Ufer aus deinem Lager in deinen Teich. ODER Werte 1 Ufer in deinem Teich mit 1 Laterne auf . Nimm dazu 1 Laterne aus dem Vorrat und stelle sie auf das Feld des Ufers mit dem Laternensymbol. Erhalte zusätzlich 1 Glücksplättchen.		Lege 1 Koi (beliebiger Größe) aus deinem Lager in deinen Teich. Er muss seiner Größe entsprechend viele leere Wasserfelder (1/2/3) belegen. ODER Versetze 1 Koi in deinem Teich und lege ihn entsprechend den normalen Legeregeln neu aus.

* SPIELKARTEN *

Es gibt kein Kartenlimit. Ihr dürft jederzeit beliebig viele Karten jeder Art haben. Durch die Karten **Gehilfen** (Züchter, Gärtnerin, Gestalterin, Wasserträger) könnt ihr beim **Arbeiten** zusätzliche, dauerhafte Aktionen erhalten. Die Karten **Vorteile** (Ausbau, Markt, Schriftrollen, Regen, Brunnen) gewähren Boni, die ihr einmalig **sofort** oder **am Ende des Spiels** erhaltet.

Gehilfen

Lege genommene Gehilfen offen neben deine Sensei-Tafel. Du darfst beliebig viele Gehilfen jeder Art haben. Beim **Arbeiten** darfst du jeden deiner Gehilfen als zusätzliche, dauerhafte Aktion nutzen. Du kannst frei entscheiden, ob und wann du diese zusätzlichen Aktionen ausführst – in beliebiger Reihenfolge vor und/oder nach deiner (optionalen) Sensei-Aktion, aber **jeder Gehilfe nur 1-mal pro Zug**.



ZÜCHTER

Lege 1 Koi (beliebiger Größe) aus deinem Lager in deinen Teich.
ODER

Versetze 1 Koi in deinem Teich und lege ihn entsprechend den normalen Legeregeln neu aus.



GESTALTERIN

Lege 1 Ufer aus deinem Lager in deinen Teich.
ODER

Werte 1 Ufer in deinem Teich mit 1 Laterne **auf**. Nimm dazu 1 Laterne aus dem Vorrat und stelle sie auf das Feld des Ufers mit dem Laternensymbol. Erhalte zusätzlich 1 Glücksplättchen aus dem Vorrat.



GÄRTNERIN

Lege 1 Laub aus deinem Lager in deinen Teich.
ODER

Werte 1 Laub in deinem Teich mit 1 Seerose **auf**. Nimm dazu 1 Seerose aus dem Vorrat und lege sie auf das Laub.

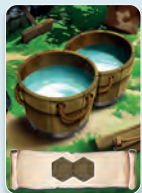


WASSERTRÄGER

Lege bis zu 2 Wasser aus deinem Lager in deinen Teich.

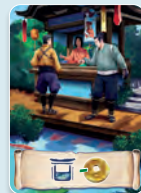
Vorteile

Vorteile haben Effekte, die 1-mal **sofort** bei Erhalt eintreten. Lege diese Karten anschließend verdeckt vor dich; du kannst sie im weiteren Spielverlauf nicht erneut nutzen. Schriftrollen bilden eine **Ausnahme** und haben keinen Soforteffekt. Stattdessen bringen sie dir am Ende des Spiels zusätzliche Punkte ein.



AUSBAU

Nimm 1 Lagerausbau aus dem Vorrat und lege ihn an dein Lager an. Er muss an mindestens 1 deiner bereits vorhandenen Lagerplätze angrenzen. Du darfst deine Lagerausbauten jederzeit beliebig neu anordnen.



MARKT

Kaufe 1 Koi mit einem Rabatt von 1 Münze:

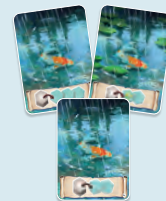
GRÖßE			
MÜNZKOSTEN	KOSTENLOS		



SCHRIFTROLLEN

Schriftrollen können dir am Ende des Spiels zusätzliche Punkte einbringen. Von links oben nach rechts unten:

- 2 Punkte je Seerose in deinem Teich
- 2 Punkte je kleinem Koi in deinem Teich
- 3 Punkte je mittlerem Koi in deinem Teich
- 4 Punkte je großem Koi in deinem Teich
- 2 Punkte je Laterne in deinem Teich
- 2 Punkte je eigenem Brunnen
- 3 Punkte je eigenem Markt
- 3 Punkte je eigenem Ausbau



REGEN

Nimm die angegebenen Teichplättchen aus dem Vorrat und lege sie **sofort** in deinen Teich.



BRUNNEN

Nimm die angegebenen Teichplättchen und/oder Münzen aus dem Vorrat.

Bei „/“ musst du 1 der beiden Optionen wählen.

Hinweis: Anders als bei „Regen“-Karten legst du die erhaltene Belohnung wie üblich in dein Lager.

LEGEREGELN

Ihr könnt durch Sensei-Aktionen und/oder Spielkarten Plättchen in eure Teiche legen.
Für die verschiedenen Plättchen gelten unterschiedliche Legeregeln.

Alle Plättchen bestehen aus mindestens 1 Feld. Jedes Feld kann Wasser (immer **blau**) zeigen, das zu 3 oder 6 Rändern führt. Wasserfelder und Wasserränder sind wichtig für die Legeregeln und die Wertung (siehe „Ende des Spiels“, S. 11).

Beispiel: Ein von Wasser umgebener Koi bringt am Ende des Spiels mehr Punkte ein.



6 Wasserränder



6 Wasserränder

3 Wasserränder

NAME		GRÖßE	MERKMALE	
QUELLE		5	Der Beginn eures Teichs, der aus 5 Wasserfeldern besteht. Ein Wasserfeld gilt als „leer“, solange nichts darauf liegt. Auf die Quelle können Kois und Dekorationen gelegt werden. Sie umgibt Kois mit Wasser.	
WASSER		1	Wasser muss so gelegt werden, dass es an mindestens 1 Wasserrand eines anderen Plättchens angrenzt. Ein Wasserfeld gilt als „leer“, solange nichts darauf liegt. Auf Wasser können Kois und Dekorationen gelegt werden.	
LAUB		1	Laub muss so gelegt werden, dass es an mindestens 1 Wasserrand eines anderen Plättchens angrenzt. Auf Laub können keine Kois oder Dekorationen gelegt werden, sondern höchstens 1 Seerose. Es umgibt Kois mit Wasser.	
UFER		3	Ein Ufer muss so gelegt werden, dass der mittlere Wasserrand an den Wasserrand eines anderen Plättchens angrenzt. Auf ein Ufer können keine Kois und Dekorationen gelegt werden, sondern höchstens 1 Laterne. Die Felder mit Wasserrändern umgeben Kois mit Wasser.	
SEEROSE		-	Aufwertung für Laub Kann durch eine Sensei-Aktion bzw. eine Karte „Gärtnerin“ aus dem Vorrat erhalten werden. Auf jedes Laub kann höchstens 1 Seerose gelegt werden.	
LATERNE		-	Aufwertung für Ufer Kann durch eine Sensei-Aktion bzw. eine Karte „Gestalterin“ aus dem Vorrat erhalten werden. Auf jedes Ufer kann höchstens 1 Laterne gestellt werden, auf das mittlere Feld mit diesem Symbol	
KLEINER KOI		1	Ein kleiner Koi muss auf 1 leeres Wasserfeld gelegt werden.	
MITTLERER KOI		2	Ein mittlerer Koi muss auf 2 leere angrenzende Wasserfelder gelegt werden.	
GROßER KOI		3	Ein großer Koi muss auf 3 leere angrenzende Wasserfelder gelegt werden.	

Beispielzug: Arbeiten

Du hast in deinem Lager 3 Wasser und 1 mittleren Koi. Zudem verfügst du über 1 Glücksplättchen.

Du hast außerdem folgende Gehilfen: 1 Gärtnerin, 2 Wasserträger und 1 Gestalterin. Du nutzt zuerst 1 Wasserträger **A** und legst 2 Wasser in deinen Teich.

Danach wählst du die unterste Sensei-Aktion **B**, um den mittleren Koi aus deinem Lager in deinen Teich zu legen und verwendest dabei eines der beiden gerade gelegten Wasserfelder.



Anschließend wirfst du dein Glücksplättchen ab **C** und entscheidest, dafür 1 Laub zu erhalten **D**, das du durch deine Gärtnerin **E** sofort in deinen Teich legen kannst.

Zu guter Letzt nutzt du deine Gestalterin **F**, um dein Ufer mit einer Laterne aus dem Vorrat aufzuwerten. Zusätzlich erhältst du 1 neues Glücksplättchen.

Danach beendest du deinen Zug, ohne deinen zweiten Wasserträger **G** zu nutzen. Nun hast du noch 1 Wasser im Lager und 1 Glücksplättchen.



* AUFGABENKARTE ERFÜLLEN *

Hast du am Ende deines Zugs die Anforderung einer offen ausliegenden Aufgabenkarte erfüllt, darfst du dir die zugehörige Dekoration nehmen (siehe „Aufgabenkarten“, S. 13). Nimm dir 1 passende Dekoration und lege sie sofort wie angegeben in deinen Teich. In jedem Zug kannst du **höchstens 1 Aufgabenkarte** erfüllen. Du darfst **jede Aufgabenkarte nur 1-mal pro Spiel** erfüllen. Hast du eine Aufgabenkarte erfüllt, kannst du sie in diesem Spiel nicht erneut erfüllen (Ausnahme: STEINPFAD).

Nimmst du die letzte Dekoration einer Aufgabenkarte, kann sie niemand anderes mehr erfüllen.



* ENDE DES SPIELS *

Ihr löst das Ende des Spiels aus, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht oder kein Koi mehr im Vorrat ist. Spielt die aktuelle Runde zu Ende (sodass alle gleich oft am Zug waren) und spielt danach eine letzte Runde, in der **alle** noch 1-mal am Zug sind. Danach endet das Spiel und ihr ermittelt eure Punkte.

Wertung

Zählt eure Punkte wie folgt und notiert sie auf dem Wertungsblock:

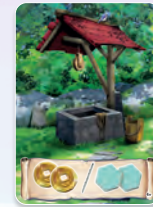
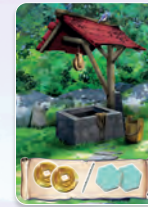


- Jeder kleine Koi ist 2 Punkte wert, jeder mittlere Koi 4 Punkte und jeder große Koi 6 Punkte. Zähle bei jedem Koi 1 Punkt für jede Seerose hinzu, die an ihn angrenzt. Falls der Koi vollständig von Wasser umgeben ist (Wasserfelder und/oder Wasserränder), verdopple anschließend seinen Wert.
- Jede Laterne ist 1 Punkt wert für jedes Feld (egal ob belegt oder nicht) in gerader Linie vor dieser Laterne.
- Jede Schriftrolle ist so viele Punkte wert, wie die Bedingung darauf angibt (siehe „Spielkarten“, S. 8).
- Jede Dekoration ist so viele Punkte wert, wie auf der zugehörigen Aufgabenkarte angegeben ist (siehe „Aufgabenkarten“, S. 13).
- Jedes nicht genutzte Glücksplättchen ist 1 Punkt wert.

Kois und Teichplättchen in Lagern sind keine Punkte wert.
Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer die meisten Münzen hat.
Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt von den daran Beteiligten, wer in der Zugfolge später an der Reihe war.

Beispiel für eine Wertung:



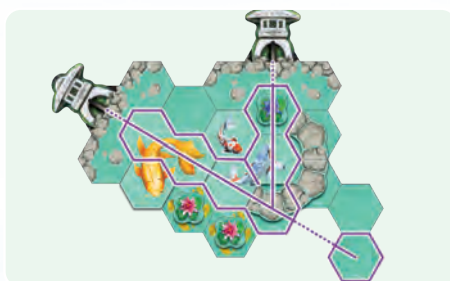
A ist ein **KLEINER KOI** und 2 Punkte wert. Sein Wert steigt um 2 Punkte je angrenzender violetter Seerose ($2 + 2 = 4$). Da er außerdem vollständig von Wasser umgeben ist, verdoppelt sich sein Wert.
Wert von Koi A: $4 \times 2 = 8$ PUNKTE



B ist ein **MITTLERER KOI** und 4 Punkte wert. Sein Wert steigt um 1 Punkt je angrenzender Seerose und um 2 Punkte je angrenzender violetter Seerose ($4 + 1 + 1 + 2 = 8$). Da er außerdem vollständig von Wasser umgeben ist, verdoppelt sich sein Wert.
Wert von Koi B: $8 \times 2 = 16$ PUNKTE



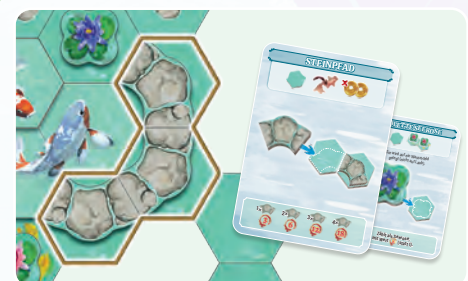
C ist ein **GROBER KOI** und 6 Punkte wert. Sein Wert steigt um 1 Punkt je angrenzender Seerose ($6 + 1 = 7$). Da er nicht vollständig von Wasser umgeben ist \times , verdoppelt sich sein Wert leider nicht.
Wert von Koi C: 7 PUNKTE



Die **LATERNEN** bringen 5 Punkte (linke Laterne) bzw. 3 Punkte (rechte Laterne).
Wert der Laternen: 8 PUNKTE



Die **SCHRIFTROLLEN** gewähren jeweils 4 Punkte.
Wert der Schriftrollen: 8 PUNKTE



Die Aufgabenkarte **STEINPFAD** bringt **12 PUNKTE**. Die Aufgabenkarte **VIOLETTE SEEROSE** wurde bereits bei der Koi-Wertung berücksichtigt.

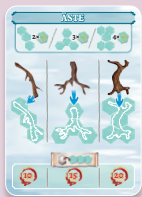
Das übrige **GLÜCKSPLÄTTCHEN** ist **1 PUNKT** wert.



Endergebnis: 60 PUNKTE

Aufgabenkarten

Jede Aufgabe gibt die **Mindestanforderung** an. Erfordert eine Aufgabe zum Beispiel 1 leeres Wasserfeld, ist es ausreichend, **mindestens** 1 leeres Wasserfeld zu haben. Dekorationen, die du durch eine erfüllte Aufgabenkarte erhältst, musst du **sofort** in deinen Teich legen. Du kannst sie nicht für später einlagern.



ÄSTE

ANFORDERUNG KLEINER AST: Habe 3 leere aneinander angrenzende Wasserfelder (so wie auf der Karte gezeigt) und 2 Laub in deinem Teich.

MITTLERER AST: Habe 4 leere aneinander angrenzende Wasserfelder (so wie auf der Karte gezeigt) und 3 Laub in deinem Teich.

GROßER AST: Habe 5 leere aneinander angrenzende Wasserfelder (so wie auf der Karte gezeigt) und 4 Laub in deinem Teich.

Hinweis: Die Formen dürfen gedreht und/oder gespiegelt sein. Das Laub darf sich an beliebigen Stellen im Teich befinden.

LEGEREGEL Lege den Ast auf die Wasserfelder, die die Anforderung erfüllen. Zusätzlich legst du sofort bis zu 3 Wasser aus dem Vorrat in deinen Teich.

WERT KLEINER AST: 10 Punkte
MITTLERER AST: 15 Punkte
GROßER AST: 20 Punkte

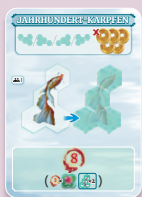


BRÜCKE

ANFORDERUNG Habe 1 Laterne und zahle 3 Münzen.

LEGEREGEL Lege die Brücke nach denselben Regeln wie ein Ufer an. Zudem muss die Brücke angrenzend zu einem Ufer mit Laterne angelegt werden.

WERT 1 Punkt für jedes Feld in gerader Linie vor den 3 Feldern der Brücke (als wären es 3 benachbarte Laternen).



JAHRHUNDERT-KARPFEN

ANFORDERUNG Habe 4 leere aneinander angrenzende Wasserfelder (so wie auf der Karte gezeigt) in deinem Teich und zahle 5 Münzen.

Hinweis: Die Formen dürfen gedreht und/oder gespiegelt sein.

LEGEREGEL Lege den Jahrhundert-Karpfen auf die Wasserfelder, die die Anforderung erfüllen.

WERT Der Jahrhundert-Karpfen ist 8 Punkte wert. Sein Wert steigt gemäß den normalen Regeln (angrenzende Seerosen bzw. vollständig von Wasser umgeben).



STEINPFAD

Hinweis: Diese Aufgabenkarte kannst du jederzeit in deinem Zug erfüllen. Außerdem darfst du sie mehrmals im Spiel erfüllen, sogar im selben Zug.

ANFORDERUNG Habe 1 leeres Wasserfeld. Wenn du 1 Koi in deinen Teich legst, darfst du zusätzlich 2 Münzen zahlen, um 1 Pfadabschnitt zu erhalten.

LEGEREGEL Lege deinen 1. Pfadabschnitt auf ein beliebiges leeres Wasserfeld. Nachfolgende Pfadabschnitte müssen diesen Steinpfad verlängern.

WERT 3/6/12/18 Punkte für einen Steinpfad aus 1/2/3/4+ Pfadabschnitten.



STEIN-BUDDHA

ANFORDERUNG Habe 2 Laternen.

LEGEREGEL Lege den Stein-Buddha nach denselben Regeln wie ein Ufer an.

WERT 4 Punkte je Koi, der mindestens 1 Feld in gerader Linie vor dem mittleren Feld des Stein-Buddhas belegt.



TRAUERWEIDE

ANFORDERUNG Habe 5 Kois in deinem Teich.

LEGEREGEL Lege die Trauerweide so an deinen Teich an, dass mindestens 1 ihrer Wasserränder an einen beliebigen Wasserrand eines anderen Plättchens angrenzt.

WERT 8 Punkte



VIOLETTE SEEROSE

ANFORDERUNG Habe 1 leeres Wasserfeld und 2 aneinander angrenzende Seerosen in deinem Teich.

LEGEREGEL Lege die violette Seerose auf ein leeres Wasserfeld.

WERT Für jede an einen Koi angrenzende violette Seerose steigt sein Wert um 2 Punkte (statt 1 Punkt).



WASSERFALL

ANFORDERUNG Habe 2 Brunnen. Zeige sie den Anderen als Beweis.

LEGEREGEL Lege den Wasserfall so an deinen Teich an, dass sein mittlerer Wasserrand an einen Wasserrand deiner Quelle angrenzt.

WERT 8 Punkte bzw. 16 Punkte, falls alle Felder deiner Quelle belegt sind.

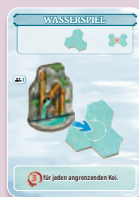


WASSERSCHILDKRÖTE

ANFORDERUNG Habe 1 leeres Wasserfeld in deinem Teich und 3 Schriftrollen. Zeige sie den Anderen als Beweis.

LEGEREGEL Stelle die Wasserschildkröte auf ein leeres Wasserfeld.

WERT 1/2/4/8/12/16 Punkte für 1/2/3/4/5/6 leere Wasserfelder, die an die Schildkröte angrenzen.



WASSERSPIEL

ANFORDERUNG Habe 3 leere aneinander angrenzende Wasserfelder (so wie auf der Karte gezeigt) in deinem Teich. Sie dürfen nicht Teil deiner Quelle sein.

LEGEREGEL Stelle das Wasserspiel mittig auf die 3 Felder, die die Anforderung erfüllen.

WERT 3 Punkte für jeden Koi, der an die 3 Felder des Wasserspiels angrenzt.

Solomodus

Bereite das Spiel wie im Spiel zu zweit vor. Es gilt derselbe Verlauf mit folgenden Änderungen:

Wirf beim **Meditieren** die Karte links von deiner gewählten Karte ab. Falls du die Karte ganz links von der Kartenablage nimmst, wirf stattdessen die oberste Karte vom Nachziehstapel ab.

Wirf beim **Arbeiten** die Karte vom Feld ganz rechts auf der Kartenablage ab.

Beim **Kauf eines ...**

kleinen Kois:

Entferne 1 mittleren Koi aus dem Vorrat.

mittleren Kois:

Entferne 1 großen Koi aus dem Vorrat.

großen Kois:

Entferne 1 kleinen Koi aus dem Vorrat.

Falls kein Koi der zu entfernenden Art mehr im Vorrat ist, entferne stattdessen 1 Koi deiner Wahl.

Fülle **am Ende jedes Zugs** alle Felder der Kartenablage wie üblich auf.

Du darfst **mehrere Aufgabenkarten** am Ende deines Zugs erfüllen, falls du ihre Anforderungen erfüllst. (Beim STEINPFAD auch während des Zugs.)

✿ ENDE DES SPIELS ✿

Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, spielst du noch 1 letzten Zug. Dann endet das Spiel. Hast du es geschafft? Dafür musst du alle Aufgabenkarten erfüllt und mindestens 60 Punkte bzw. den Wert deines gewählten Szenarios erreicht haben. In der jeweiligen Tabelle findest du deinen neuen Titel.

WERT	60-79	80-99	100+
Titel	Gakusei (Schüler)	Senmon (Experte)	Sensei (Meister)

✿ SZENARIEN ✿

✿ SENGENDE HITZE ✿

Vorbereitung

keine Änderungen

Regeln

Nur Kois, die vollständig von Wasser umgeben sind, sind Punkte wert.

Aufgabenkarten

keine Änderungen



WERT	50-69	70-89	90+
Titel	Gakusei (Schüler)	Senmon (Experte)	Sensei (Meister)

✿ PFAD DER ERLEUCHTUNG ✿

Vorbereitung

Verwende diese 3 Aufgabenkarten: VIOLETTE SEEROSE, STEIN-BUDDHA und STEINPFAD

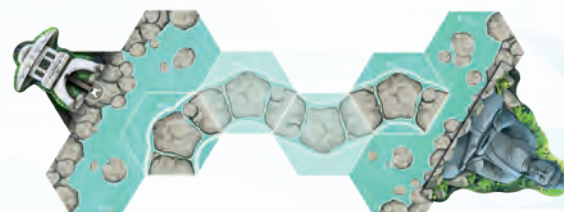
Regeln

keine Änderungen

Aufgabenkarten

Zusätzlich musst du eine Laterne mit dem mittleren Feld eines Stein-Buddhas durch einen Steinpfad verbinden, der aus mindestens 3 Abschnitten besteht. Wie der Steinpfad an die mittleren Felder jeweils angrenzt, ist dabei egal.

Beispiel für einen gültigen Steinpfad



WERT	50-69	70-89	90+
Titel	Gakusei (Schüler)	Senmon (Experte)	Sensei (Meister)

✿ KAISERLICHER TEICH ✿

Vorbereitung

Verwende diese 5 Aufgabenkarten: TRAUERWEIDE, WASSERSPIEL, WASSERFALL, JAHRHUNDERT-KARPFEN und WASSERSCHILDKRÖTE.
Alternativ spiele mit 5 zufälligen Aufgabenkarten.

Regeln

keine Änderungen

Aufgabenkarten

Du musst mindestens 4 Aufgabenkarten (Gakusei) oder alle 5 (Senmon/Sensei) erfüllen. Denke daran, dass du mehr als 1 Aufgabenkarte am Ende deines Zugs erfüllen kannst.



WERT	50-69	70-89	90+
Aufgabenkarten	4	5	5
Titel	Gakusei (Schüler)	Senmon (Experte)	Sensei (Meister)

Herkunft und Geschichte des Koi

Was bedeutet „Koi“? Es ist die japanische Bezeichnung für Karpfen.

Der Begriff hat sich dank seiner Einfachheit weit verbreitet und wird heute fast überall auf der Welt für die schönen, bunten Karpfen verwendet, die das Autorenteam zu diesem Spiel inspiriert haben.

Karpfen wurden bis zum frühen 19. Jahrhundert fast ausschließlich als Nahrungsmittel gezüchtet und gefischt. Alten Berichten zufolge – sowohl aus China (4. Jahrhundert) als auch aus Japan (10. Jahrhundert) – unterschieden sich die Karpfen in diesen Regionen bereits von ihren gewöhnlichen grauen Artgenossen durch leuchtend bunte Schuppen (rot, blau, gelb, schwarz, weiß) und bisweilen einzigartige Fleckenmuster.

Im Japan des 19. Jahrhunderts züchteten Bauern in der Präfektur Niigata diese bunten Karpfen in überschwemmten Reisfeldern oder angrenzenden Gebieten. Mit der Zeit bemerkten sie einzigartige Farbvariationen, die durch die Kreuzung verschiedener Karpfenarten entstanden. Dies führte zu einer selektiven Züchtung auf Schönheit und ließ einen Markt für mehrfarbige Zierkarpfen entstehen, die als symbolträchtig und wertvoll angesehen werden.

Nach der Legende des Karpfens, der flussaufwärts schwimmt und über einen Wasserfall springt, um sich in einen Drachen zu verwandeln, werden diese Fische seit jeher mit innerer Stärke und Erfolg assoziiert.

Im Jahr 1914 wurden anlässlich einer Ausstellung in Tokio, die für Kaiser Taishō kurz nach seiner Thronbesteigung veranstaltet wurde, die besten Karpfenzüchter Japans versammelt. Dabei wurden dem Kronprinzen Shōwa acht prächtige Exemplare geschenkt, und von diesem Moment an wurden sie zu einem nationalen Phänomen.

Im Jahr 1917 wurde der Begriff *Nishikigoi* (Brokatkarpfen) geprägt und ersetzt allgemeinere Namen wie *Madaragoi* (gefleckter Karpfen), *Kawarigo* (anderer Karpfen), *Irogoi* (farbiger Karpfen) und *Moyōgoi* (gemusterter Karpfen).

Die Zierteiche, in denen diese Karpfen lebten, wurden seitdem zu einem integralen Bestandteil der japanischen Gärten – üppige, friedliche Oasen der Gelassenheit und Besinnung, die mit äußerster Sorgfalt angelegt und dekoriert wurden. In diesen Gärten, in denen man über Wege und kleine Brücken schlendern und alte zeremonielle Laternen und Stein-Buddhas bewundern kann, schwimmen scheinbar lebende Juwelen oder farbenfrohe Blumen friedlich unter der Oberfläche des klaren Wassers.

Es dauerte nicht lange, bis Koi-Karpfen Millionen von Menschen auf der ganzen Welt in ihren Bann zogen.

In diesem Spiel gibt es 6 Koi-Arten:



Kohaku

Aufgrund seiner Farben wird er oft als Repräsentant Japans angesehen. Manche halten ihn für die erste Karpfenart, die gezielt gezüchtet wurde.



Asagi

Obwohl der Name „helles Aquagrün“ bedeutet, ähnelt das Muster auf seinem Rücken eher den Maschen eines Kettenhemds.



Shōwa Sanshoku

Die erste Zucht erfolgte zu Beginn der Shōwa-Ära im Jahr 1927, aber es dauerte 50 Jahre der Kreuzung, um die intensiven Farben zu erreichen, die man heute sieht.



Ogon

Es gibt ihn in den Farben Gold, Platin und Orange. Durch sorgfältige Kreuzung ist es den Züchtern gelungen, die Farbe extrem metallisch und schillernd wirken zu lassen.



Shiro Utsuri

Auch wenn es nicht so aussieht, hat der Shiro Utsuri eine schwarze Haut mit weißen Flecken – nicht umgekehrt. Er ist eine Variante des *Utsurimono*.



Onagagoi

Diese auch als Schmetterlingskarpfen oder Drachenkarpfen bekannte Sorte wurde 1980 auf Wunsch von Prinz Akihito von Japan gezüchtet. Seine Nachkommen leben in einem Teich in den östlichen Gärten des Kaiserpalastes.

AUTOREN

Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera

ILLUSTRATION

Emiliano Castellano

ENTWICKLUNG

Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano

ART-DIRECTION

Matteo Brustenghi

GRAFIKDESIGN

Matteo Brustenghi, Simone Fucchi

REDAKTION

Federico Tini

DEUTSCHE REDAKTION

Wolfgang Lütke und Alexandra Kunz

GRAFIK DEUTSCHE FASSUNG

Fiore GmbH

HERSTELLUNG

Simone Gorgus

ÜBERSETZUNG

Laura Renau, Nils Baus, Benjamin Trautmann und Michael Csorba - Spieletexter Ludiversal Translations

DIE AUTOREN BEDANKEN SICH BEI

Vinia Mattioli, Tommaso Chiacchiera, Tana dei Goblin in Catania, dem Prototypenbereich „Massimiliano Cuccia“ von Etna Comics und allen, die das Spiel getestet haben.

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 687465

Alle Rechte vorbehalten.
Wir behalten uns auch die Nutzung von
uns veröffentlichter Werke für Text und
Data Mining im Sinne von §44b UrhG
ausdrücklich vor.

MADE IN CHINA



© 2025 daVinci Editrice S.r.l.
Alle Rechte vorbehalten.



Hinweise zu Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal