

## Haba\_305302 Miyabi

Hra pre 2 až 4 hráčov od 8 rokov.

Autor: Michael Kiesling

Ilustrácie: Studio Vieleck

Japonci sú majstri v dizajne záhrad, vďaka svojmu zmyslu pre eleganciu vytvárajú pravé umelecké diela. Nič neponechávajú náhode – všetko je naplánované do najmenšieho detailu. Staňte sa architektom záhrady v japonskom štýle a vybudujte si svoju vlastnú záhradu. Šikovne umiestňujte kamene, kry, stromy, rybníky a pagody v niekoľkých úrovniach svojej záhrady a staňte sa najlepším záhradným architektom roka. „Miyabi“ je japonský výraz pre eleganciu, pôvab alebo vycibrený štýl.

### Obsah

4 herné dosky predstavujúce záhradu, 24 drevených lampášov, 6 bonusových dielikov za 5. úroveň záhrady, 1 strom bonsaj (z 2 kusov), 8 drevených bodovacích kameňov, 1 ukazovateľ kola hry, 16 zenových dielikov, 1 bodovacia doska, 1 infokarta, 4 dieliky so žabou, 96 záhradných dielikov, 5 dielikov pre rozšírenú verziu hry.



javor, pagoda, ryba, ker azalky, ker krušpánu, kameň

Prehľad všetkých záhradných dielikov nájdete v spodnej časti škatule.

### Príprava na hru

- Bodovaciu dosku (A) položte doprostred stola a ukazovateľ kola hry na políčko označené číslom 1 (B).
- Každý hráč si vezme hraciu dosku (C) a položí si ju pred seba obrázkom nahor. Každý hráč tiež dostane 6 lampášov jednej zvolenej farby (D) a dva kamene určujúce počet bodov, v rovnakej farbe ako lampáše. Ostatné hracie dosky, lampáše, bodovacie kamene a dieliky pre rozšírenú verziu hry nebudú pri hre potrebné a môžu sa vrátiť do škatule.
- Každý hráč si položí jeden svoj kameň určujúci body naľavo od prvého políčka bodovacej dosky (E). Druhý kameň si položí na políčko „0“ na spodnom okraji bodovacej dosky s políčkami odstupňovanými po 50. (F).
- Položte 6 bonusových dielikov vedľa bodovacej dosky (G). Pripravte si infokartu a zostavenú figúrku bonsaja (H).
- Vložte všetkých 96 záhradných dielikov obrázkom nadol do škatule.

### Priebeh hry

Hra prebieha v niekoľkých kolách. Počas jedného kola budete vytvárať svoju vlastnú záhradu v japonskom štýle. Počet kôl závisí na počte hráčov a je uvedený na bodovacej doske:

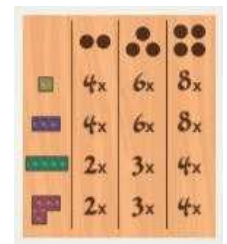
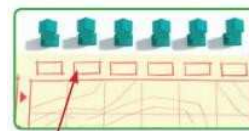
2 hráči (• •) = 6 kôl, 3 hráči (• • •) = 5 kôl, 4 hráči (• • • •) = 4 kolá

### Priebeh jedného kola hry

Na začiatku každého kola si každý hráč položí nad svoju hraciu dosku svoje drevené lampáše.

Počet záhradných dielikov jednotlivých druhov, ktoré budete potrebovať na

jedno kolo, sa líši podľa počtu hráčov a nájdete ho na informačných kartičkách. Vezmite si zo škatule zodpovedajúci počet rôznych záhradných dielikov (jednoduchý, dvojité, trojitý alebo rohový trojitý dielik) a položte ich **obrázkami nahor** doprostred stola.



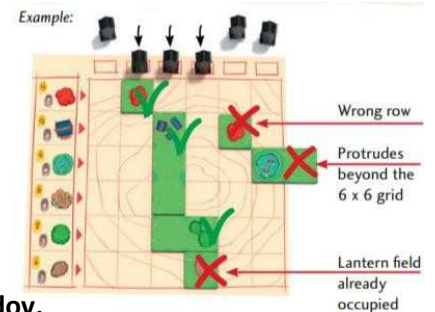
V každom kole môže byť hráč až šesťkrát na ťahu (podľa počtu hráčov). Hru začína najmladší hráč, ktorý v prvom kole hry dostane bonsaj. V každom ťahu si budete vyberať a klášť záhradný dielik alebo stojíte, pokiaľ nemôžete žiadny dielik použiť. Pokiaľ umiestnite dielik, položíte lampáš na voľné políčko a spočítate si body. Potom je na rade ďalší hráč, v smere hodinových ručičiek.

## Kladenie záhradných dielikov alebo vynechanie kola

Vyberte si jeden dielik záhrady zo stredu stola a položte ho na svoju hraciu dosku. Riadite sa týmito pravidlami:

- Do jedného radu záhrady sa môže položiť len jeden typ objektu, ktoré sú zobrazené na ľavej strane dosky. Kladte dieliky takým spôsobom, aby všetky na nich zobrazené objekty boli **v správnych riadkoch**.
- Ku každému stĺpcu patrí jeden lampáš. Kladte záhradné dieliky tak, aby sa na nich zobrazené objekty nachádzali **tiež v stĺpci** s prázdny miestom pre lampáš. V každom kole je teda možné položiť do jedného stĺpca iba jeden objekt.
- **Prázdne zelené políčka** na dielikoch môžu ležať v riadku alebo stĺpci, bez ohľadu na to, či je políčko s lampášom v stĺpci prázdne alebo plné.
- Záhradné dieliky sa kladú na hraciu dosku na plochu 6 x 6 políčok. Nesmú zasahovať mimo túto plochu.
- Záhradné dieliky môžete klášť na seba, ale iba pokiaľ nový dielik celou svojou plochou prekryva už položené dieliky. Objekty na záhradných dielikoch sa môžu prekryvať. Stále platia všetky ostatné pravidlá kladenia dielikov.

Pokiaľ nemôžete položiť žiadny dielik, nehráte po zvyšok kola (nezúčastníte sa kladenia dielikov a počítania bodov), zatiaľ čo ostatní hráči pokračujú v hre.



## 2. Umiestnenie lampáša

Položte lampáš na políčko lampáša pri stĺpci, do ktorého ste práve umiestnili objekt. V každom kole je možné položiť do jedného stĺpca iba jeden objekt.

## 3. Počítanie bodov

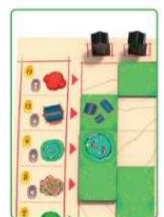
Hneď ako položíte záhradný dielik, **okamžite** si počítate body: dostanete **toľko bodov, ako je počet objektov na položenom záhradnom dieliku x úroveň**, na ktorú ste dielik položili.

*Poznámka: Každá ryba v rybníku sa počíta ako jeden objekt. Príklady:*

*Za záhradný dielik sa 3 pagodami získa hráč: 3 pagody x úroveň 1 = 3 body.*



*Počas ďalšieho kola hry umiestnil hráč dielik s 2 rybami v rybníku a získava 2 ryby x úroveň 2 = 4 body*



Na bodovacej doske posuňte svoj kameň podľa počtu bodov, ktoré ste získali. Pokiaľ dosiahnete políčko 50, začnite znovu od 0 a svoj druhý kameň posuňte v spodnom riadku na políčko s číslom 50.

**Poznámka pre 5. úroveň:** Ku každému typu objektu patrí jeden bonusový dielik, ktorý hráčovi prináša bonusové body. **Bonusový dielik za typ objektu získa prvý hráč**, ktorý umiestni záhradný dielik s týmto objektom do piatej úrovne. Posuňte svoj kameň na bodovacej doske dopredu podľa počtu bodov na bonusovom dieliku, a potom odstráňte bonusový dielik z hry.

## Koniec kola hry

Kolo hry končí potom, čo všetci hráči buď vyplnili všetky svoje políčka s lampášom, alebo ani jeden z hráčov už nemôže umiestniť ďalší dielik. **Ukazovateľ kola hry** posuňte o jedno políčko vpred. Na začiatku ďalšieho kola si položte svoje lampáše nad hracie dosky a vezmite si zo škatule ďalšiu súpravu záhradných dielikov. Ďalší hráč dostane bonsaj a začína hru. Teraz môže začať nové kolo hry.

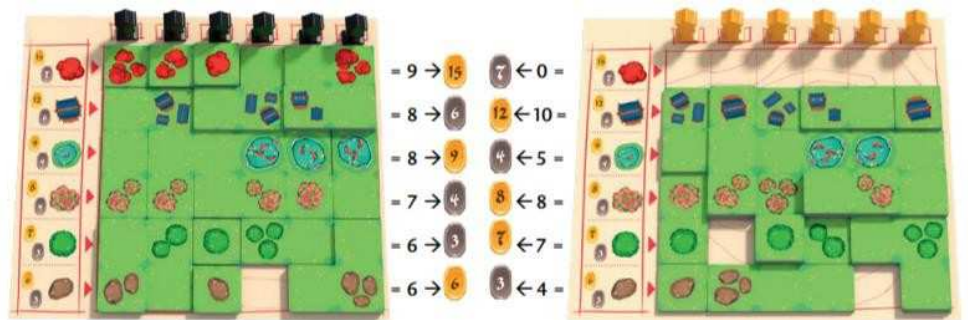
## Koniec hry

Hra končí po dokončení posledného predpísaného kola hry. Teraz sa spočítajú **získané body**. K už získaným bodom sa získavajú ešte **bonusové body za najvyšší počet objektov** v radoch.

**Každý rad sa hodnotí zvlášť:** Hráč s najviac objektmi v jednom rade získava vyššiu hodnotu bodov, ktorá je zobrazená na ľavej strane radu. Hráč s druhým najvyšším počtom objektov v rade získava nižšiu hodnotu bodov, ktorá je zobrazená na ľavej strane radu. Títo hráči posunú svoje kamene na bodovacej doske dopredu o zodpovedajúci počet políčok. Ostatní hráči nezískavajú žiadne bonusové body.

Pokiaľ je výsledok nerozhodný, všetci hráči, ktorí majú rovnaký počet objektov, získavajú vyššiu hodnotu bodov. V tomto prípade ale hráč, ktorý umiestnil v rade druhý najvyšší počet objektov, nezískava žiadne body. Pokiaľ je viac hráčov, ktorí získali druhý najvyšší počet objektov, všetci títo hráči získavajú nižšiu hodnotu bodov.

Teraz si všetci hráči spočítajú hodnotu svojich dvoch kameňov. Víťazí hráč, ktorý získal v súčte najviac bodov! Víťaz sa stáva najlepším záhradníkom roka. Pokiaľ majú hráči rovnaký počet bodov, víťazí viac hráčov!



## Rozšírenie hry

Hra má päť možných rozšírení. Pred každou hrou si zvolte, aké rozšírenie budete hrať, a položte zodpovedajúcu rozširujúcu kartu vedľa bodovacej tabuľky. V niektorých prípadoch si budete musieť pripraviť dodatočný herný materiál. Rozširujúce karty môžete kombinovať, ako budete chcieť. Odporúčame sa s nimi zoznamovať postupne v nasledujúcom poradí tak, aby úroveň obtiažnosti postupne rástla.

### A) Farebná záhrada

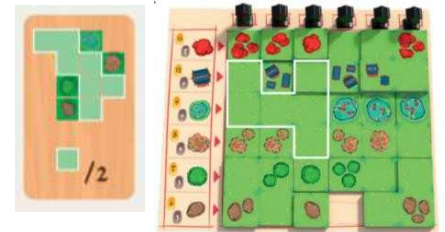
Priebeh hry je rovnaký ako pri základnej hre. Na konci hry si každý hráč spočíta body za najväčšiu prepojenú skupinu priamo susediacich objektov (horizontálne a vertikálne). Rôzne úrovne túto skupinu nerozdelia, ale zelené políčka áno. Hráč získava za každý samostatný objekt v skupine 1 bod a posunie svoj kameň na bodovaciu kartu o tento počet bodov.

*Príklad: najväčšiu prepojenú skupinu tvorí 27 objektov. Hráč dostane  $27 \times 1 = 27$  bodov.*



## B) Veľká lúka

Priebeh hry je rovnaký ako pri základnej hre. Na konci hry si každý hráč spočíta body za najväčšiu prepojenú skupinu, ktorá sa skladá iba z prázdnych, zelených dielikov, bez iných objektov. Rôzne úrovne túto skupinu nerozdelia. Hráč získava 2 body za každé zelené políčko na svojej záhrade v skupine a posunie svoj kameň na bodovacej karte o tento počet bodov.



*Príklad: Najväčšiu prepojenú skupinu tvorí 6 prázdnych zelených záhradných dielikov. Hráč dostane:  $6 \times 2$  body = 12 bodov.*

## C) Zenová záhrada

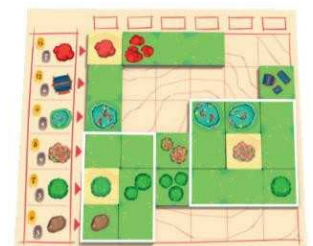
Príprava na hru je rovnaká ako pri základnej hre. Na hru je potrebných 16 zenových dielikov. Dieliky sa zamiešajú a položia obrázkami nadol vedľa bodovacej karty. Na začiatku otočte 5 náhodných zenových dielikov. Priebeh hry je rovnaký ako pri základnej hre. Hráči si ale pri svojom ťahu môžu vziať jeden zo zenových dielikov namiesto klasických záhradných dielikov a kladú ich na svoju hraciu dosku. Namiesto každého použitého zenového dielika sa otočí dielik nový.



Na používanie zenových dielikov platia tieto pravidlá:

- Zenový dielik sa môže umiestniť iba na prázdne políčko **najnižšej úrovne** hracej dosky, nikdy sa nesmie položiť na iný už umiestnený záhradný dielik. Potom sa postaví lampáš na prázdne miesto lampáša pri zodpovedajúcom stĺpčeku.
- Hráči získavajú za každý umiestnený zenový dielik 1 bod a posunú svoj kameň na bodovacej karte o zodpovedajúci počet bodov.
- Pokiaľ je zenový dielik celý obklopený objektmi (počíta sa i okraj hracej dosky), získava hráč 1 bod **za každý objekt**, ktorý susedí so zenovým dielikom. Hráč tiež dostane jeden dodatočný bod za objekt zobrazený na zenovom dielik. Potom, čo získa tieto body, zenová karta už neprináša žiadne ďalšie body.
- Dokonca i keď objekt, ktorý susedí so zenovým dielikom, prekryva žaba (viď rozšírenie „Žaba“), získava hráč za tento objekt pod žabou body.
- Hráč si môže vziať zenový dielik iba, pokiaľ posledný zenový dielik, ktorý umiestnil, je celý obklopený inými záhradnými objektmi. Počíta sa i okraj hracej dosky.
- Zenový dielik sa nesmie pri ďalších ťahoch prekryvať inými dielikmi. Žaba sa nesmie presunúť na zenový dielik (viď rozšírenie „Žaba“),

*Príklad: Hráč získava 4 body za zenový dielik, ktorý je obklopený krami a 5 bodov za dielik, ktorý je obklopený javormi. Za zenový dielik s azalkou získava zatiaľ len jeden bod, pretože ešte nie je plne obklopený.*



## D) 7!

Priebeh hry je rovnaký ako pri základnej hre. **Na konci hry** si každý hráč spočíta body za každý riadok a stĺpec podľa nasledujúceho: hráč získa 7 bodov za každý stĺpec alebo riadok, v ktorom sa nachádza **presne 7 objektov**, a podľa toho si posunie svoj kameň na bodovacej doske.

*Príklad: V tomto príklade získava hráč:  $2 \times 7$  bodov = 14 bodov.*



## E) Žaba

Príprava na hru je rovnaká ako pri základnej hre. Každý hráč dostane navyše jeden dielik so žabou a položí si ho na akékoľvek miesto na hracej doske, striebornou žabou smerujúcou nahor. Hra má rovnaký priebeh ako základná hra. Žabu môžete posúvať o jedno políčko buď **pred alebo po riadnom ťahu**. Platí nasledujúce:



- Posúvajte žabou **horizontálne alebo vertikálne** na susedné políčko.
- Žaba sa nesmie postaviť na zenový dielik (viď Rozšírenie Zenová záhrada).
- Žaba musí zostať na rovnakej úrovni alebo preskočiť maximálne o jednu úroveň vyššie.
- Kedykoľvek sa žaba dostane do vyššej úrovne, okamžite získavate body: úroveň 1 = 1 bod, úroveň 2 = 2 body atď.
- Žaba sa **nesmie posunúť na nižšiu úroveň**.
- **Strieborná žaba** sa nesmie postaviť na objekty.
- Hneď ako strieborná žaba dosiahne 4. úroveň, otočte dielik žaby zlatou žabou nahor.
- **Zlatá žaba** sa môže postaviť na objekty. Na konci hry odstráňte žabu z hracej dosky a urobte zostávajúci súčet bodov (body za najviac objektov a – podľa toho, aké rozšírenie hráte – „Farebná záhrada“, „Veľká lúka“ a „7!“). Žaba na tento súčet bodov nemá žiadny vplyv!

## Stručné pravidlá hry

### Cieľ hry

Kladte chytro diely záhrady na svoju hernú dosku podľa pravidiel Miyabi tak, aby ste na konci hry získali najviac bodov.

### Príprava na hru

- Položte bodovaciu dosku doprostred stola, ukazovateľ kola hry na „1“ v hornej časti dosky, 1 kameň pre každého hráča pred prvé políčko bodovacej dosky, druhý kameň dole na políčko „0“. Každý hráč dostane: hernú dosku a 6 lampášov zvolenej farby.
- 6 bonusových dielikov za 5. úroveň otočte lícom nahor, pripravte si infokarty a figúrku bonsaja.
- 96 záhradných dielikov vložte do škatule lícom nadol.

### Priebeh hry

- Hra má niekoľko kôl, podľa počtu hráčov (viď bodovacia doska). Priebeh kola:
  - Položte záhradné dieliky obrázkami nahor, podľa infokarty. Miesta na postavenie lampášov musí mať každý hráč prázdne.
  - Hrá sa v smere hodinových ručičiek, začína hrať prvý hráč (vezme si figúrku s bonsajom):
    - **Zvolí si záhradný dielik** a kladie ho na hracu dosku (pokiaľ nemôže hrať, hrá ďalší hráč). Pravidlá na kladenie dielikov: Na mriežku, objekty do radu, do ktorého patria, miesto pre lampáš musí byť v danom stĺpci ešte prázdne. Podmienky na vyššiu úroveň: Dieliky sa kladú na už položené záhradné dieliky.
    - **Postavte lampáš** na políčko lampáša nad stípec, do ktorého ste práve položili dielik.
      - **Spočítajte** počet objektov x úroveň, do akej boli položené.
  - Kolo hry končí potom, čo všetci hráči buď vyplnili všetky svoje políčka s lampášmi, alebo ani jeden z hráčov už nemôže umiestniť ďalší dielik. Posuňte ukazovateľ kola hry, odovzdajte figúrku bonsaja ďalšiemu hráčovi.
- Bonusový dielik: Za každý typ objektu, ktorý umiestnil hráč ako prvý v 5. úrovni, získava bonusové body uvedené na bonusovom dieliku daného objektu. Potom odstráňte bonusové dieliky z hry.

### Koniec hry

Po dokončení posledného predpísaného kola hry. Body sa získavajú za najviac objektov v radoch (podľa údajov na hracej doske).