

Michael Kiesling

# Miyabi

TL A106084 1/19

Ein vielschichtiges Legespiel  
für 2 – 4 Spieler  
ab 8 Jahren.

**HABA**<sup>®</sup>

*RA Miller*

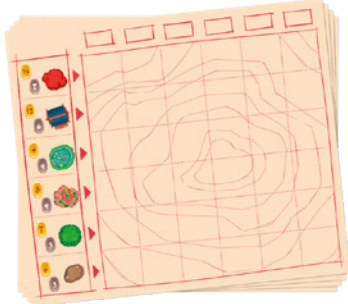


Viele Japaner sind Meister im Gestalten ihrer Gärten. Mit viel Sinn für Eleganz entstehen wahre Kunstwerke. Nichts wird dem Zufall überlassen – alles ist bis ins Detail geplant. Werdet selbst zu japanischen Architekten und errichtet eure eigenen Gärten. Nur wer auf mehreren Ebenen die

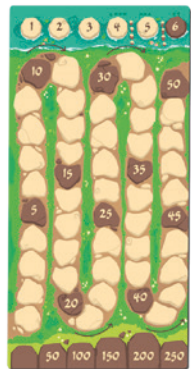
Steine, Büsche und Bäume geschickt platziert sowie Teiche und Pagoden im Einklang mit der Miyabi-Baukunst anlegt, wird der beste Gartenbaumeister der Saison. „Miyabi“ ist Japanisch und bedeutet „Eleganz“, „Anmut“ oder „Feinheit“.

## SPIELINHALT

### 4 Garten-Spielpläne



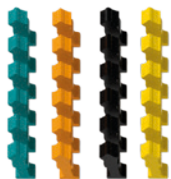
### 1 Punkteplan



### 1 Info-kärtchen



### 24 Laternen aus Holz



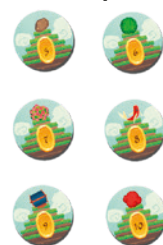
### 8 Punktesteine aus Holz



### 4 Frosch-Marker



### 6 Bonusplättchen



### 96 Gartenteile



### 1 Bonsaibaum (2-teilig)



### 1 Bauphasen-Marker



### 16 Zen-Gartenteile



### 5 Erweiterungskärtchen für Fortgeschrittene



Die Übersicht aller Gartenteile findet ihr auf dem Einleger im Schachtelboden.

## SPIELAUFBAU



- Legt den Punkteplan in die Tischmitte (A) und den Bauphasen-Marker auf das Feld mit der „1“ (B).
- Jeder von euch nimmt sich einen Spielplan (C) und legt ihn offen vor sich ab. Außerdem erhält jeder Spieler 6 Laternen in einer Farbe (D) und die zwei farblich entsprechenden Punktesteine. Überzählige Spielpläne, Laternen, Punktesteine und Erweiterungskärtchen werden nicht benötigt und beiseitegelegt.

- Jeder Spieler setzt einen seiner Punktesteine links neben das erste Punktfeld des Punkteplans (E). Der andere Punktstein kommt auf das Feld „0“ der Punkteleiste mit den 50er Schritten (F).
- Legt die 6 Bonusplättchen offen neben den Punkteplan (C). Haltet das Infokärtchen und den zusammengesteckten Bonsaibaum bereit (H).
- Legt alle 96 Gartenteile (I) verdeckt in den Schachteldeckel.

## SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus mehreren Bauphasen, in denen ihr euren eigenen japanischen Garten gestaltet. Die Anzahl der Bauphasen richtet sich nach der Spielerzahl und ist auf dem Punkteplan vermerkt.

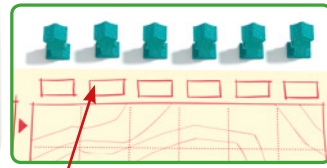


- 2 Spieler (••) = 6 Bauphasen
- 3 Spieler (•••) = 5 Bauphasen
- 4 Spieler (••••) = 4 Bauphasen



## Ablauf einer Bauphase

Zu Beginn jeder Bauphase legt jeder seine Laternen oberhalb seines Spielplans als Vorrat bereit.



Laternenfelder

	4x	6x	8x
	4x	6x	8x
	2x	3x	4x
	2x	3x	4x

Wie viele Gartenteile ihr pro Bauphase braucht, ist je nach Spielerzahl unterschiedlich. Diese Angabe findet ihr auf dem Infokärtchen. Nehmt die entsprechende Anzahl an verschiedenen Gartenteilen (1er, 2er, 3er-Geraden und 3er-Winkel) aus der Schachtel und legt sie **offen** in die Tischmitte.

### Pro Bauphase ist jeder Spieler mehrmals am Zug.

Der jüngste Spieler erhält den Bonsaibaum und beginnt die erste Bauphase.

Dein Spielzug besteht aus: Gartenteil legen bzw. passen, Laterne platzieren und Punktevergabe.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### 1. Gartenteil legen bzw. passen

Such dir ein beliebiges Gartenteil aus der Tischmitte aus und lege es passend auf deinen Spielplan.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Am linken Spielplanrand siehst du, dass für jede Objektart eine bestimmte waagerechte Zeile auf dem Spielplan vorgesehen ist. Lege das Gartenteil so ab, dass die darauf abgebildeten Objekte in der passenden **Zeile** sind.
- Zu jeder senkrechten Spalte auf dem Spielplan gehört ein Laternenfeld. Lege das Gartenteil so ab, dass **außerdem** die darauf abgebildeten Objekte in einer **Spalte** mit leerem Laternenfeld sind.

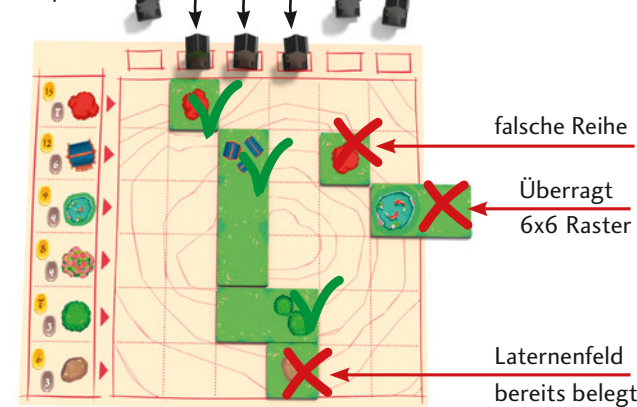
- Die **leeren** grünen Felder eines Gartenteils dürfen in jede beliebige Zeile oder Spalte ragen, unabhängig davon, ob das Laternenfeld der Spalte leer oder besetzt ist.
- Das Gartenteil muss auf dem Spielplan innerhalb des quadratischen 6 x 6 Rasters gelegt werden – es darf nicht über die Felder hinausragen.
- Gartenteile dürfen auf andere bereits platzierte Gartenteile gelegt werden – aber nur dann, wenn sie mit ihrer gesamten Fläche vollständig aufliegen. Dabei darfst du Objekte auf Gartenteilen überdecken. Alle anderen Lege-Regeln gelten weiterhin.

Sollte es passieren, dass du kein Gartenteil legen kannst, musst du für den Rest der aktuellen Bauphase **passen** (Laterne platzieren und Punktevergabe entfallen) – die anderen Spieler spielen weiter.

### 2. Laterne platzieren

Nimm eine Laterne aus deinem Vorrat. Stelle sie auf das Laternenfeld der Spalte, in der die Objekte hinzugekommen sind.

Beispiele:



falsche Reihe

Überragt  
6x6 Raster

Laternenfeld  
bereits belegt

### 3. Punktevergabe

Du erhältst für das gelegte Gartenteil sofort folgende Punkte:

**Anzahl der Objekte auf dem Gartenteil multipliziert mit der Ebene, in die du es gelegt hast.**

#### Achtung!

Bei den Teichen zählen die einzelnen Fische als Objekte.

Beispiele:



Für das Gartenteil mit den 3 Pagoden erhält der Spieler:  
3 Pagoden x Ebene 1 = 3 Punkte



In einer späteren Bauphase  
Für das Gartenteil mit den 2 Fischen im Teich erhält der Spieler:  
2 Fische x Ebene 2 = 4 Punkte

Ziehe deinen Punktstein auf dem Punkteplan entsprechend viele Felder vorwärts. Wenn du deinen Punktstein über das 50. Feld hinausziehst, dann beginne wieder bei 0 und setze dafür deinen zweiten Punktstein auf der 50er-Punkteleiste um ein Feld weiter.

### Achtung Ebene 5:

Für jede Objektart gibt es ein Bonusplättchen, das zusätzlich Punkte bringt. Das **Bonusplättchen einer Objektart** bekommst du, wenn du **als Erster** ein Gartenteil mit einem entsprechenden Objekt in die fünfte Ebene legst. Ziehe die auf dem Bonusplättchen angegebenen Punkte mit deinem Punktstein vorwärts. Das Bonusplättchen wird danach umgedreht – es ist aus dem Spiel.



### Ende einer Bauphase

Nachdem alle Spieler entweder

→ alle ihre Laternenfelder mit Laternen besetzt oder

→ gepasst

haben, endet eine Bauphase.

Ungenutzte Gartenteile aus dieser Bauphase werden beiseitegelegt – sie sind aus dem Spiel.

Der **Bauphasen-Marker** wird ein Feld weitergeschoben. Beginnt die nächste Bauphase, indem ihr eure Laternen wieder als Vorrat bereitlegt und die Gartenteile für die nächste Bauphase aus der Schachtel holt. Der Bonsaibaum wird an den linken Mitspieler weitergegeben – er beginnt die nächste Bauphase.



## SPIELEND

Das Spiel endet nach der letzten Bauphase.

Jetzt findet die **Abschlusswertung** statt:

Es werden Punkte für die **Mehrheiten der Objekte** in den einzelnen Zeilen vergeben.

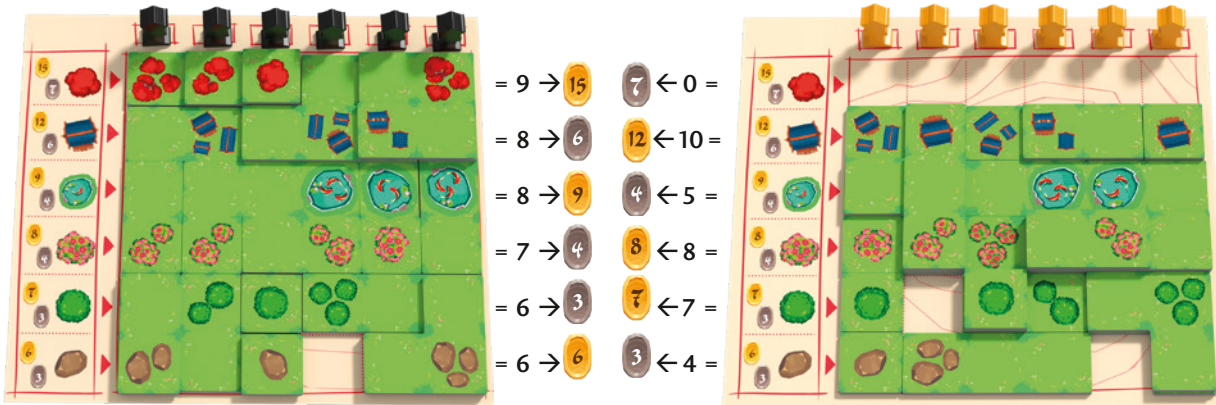
Dazu wird Zeile für Zeile gewertet:

Der Spieler mit den meisten sichtbaren Objekten in einer Zeile erhält die höhere der beiden links am Rand der Zeile angegebenen Punktzahlen. Der Spieler mit den zweitmeisten sichtbaren Objekten bekommt die kleinere Punktzahl. Auch hierfür ziehen die betreffenden Spieler ihre Punktsteine entsprechend vorwärts. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Sollte es zu einem Gleichstand bei den meisten Objekten kommen, kriegen die betroffenen Spieler jeweils die höchste Punktzahl. Es gibt dann allerdings keine Punkte für den oder die Spieler mit den zweitmeisten Objekten. Gibt es einen Gleichstand bei den Mehrheiten der Zweitplatzierten, bekommen die betroffenen Spieler alle die jeweilige Punktzahl.

Jeder addiert nun die Werte seiner beiden Punktsteine. Wer die höchste Punktzahl erreichen konnte, gewinnt! Der Gewinner ist der beste Gartenbaumeister der Saison. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel:



## ERWEITERUNGEN

In dem Spiel gibt es verschiedene Erweiterungskärtchen. Entscheidet euch vor einem Spiel, mit welchen Erweiterungen ihr zusätzlich spielen möchtet und legt die entsprechenden Erweiterungskärtchen neben den Punkteplan. Gegebenenfalls

müsst ihr noch weiteres Spielmaterial bereitlegen. Prinzipiell könnt ihr die Erweiterungskärtchen beliebig kombinieren. Wir empfehlen, sie in folgender Reihenfolge einzuführen, um die Komplexität nach und nach zu steigern.

### A) Der bunte Garten



Der Spielablauf ist wie im Grundspiel beschrieben.

Jeder Spieler wertet zusätzlich am **Spielende** seine größte zusammenhängende Gruppe aus direkt benachbarten **Objekten** (waagrecht und senkrecht). Unterschiedliche Ebenen unterbrechen eine solche Gruppe nicht, leere grüne Felder aber schon. Für jedes einzelne Objekt dieser Gruppe erhält der Spieler 1 Punkt, d.h. er darf seinen Punktstein entsprechend viele Felder vorwärts ziehen.

Beispiel:



Die größte zusammenhängende Gruppe besteht aus 27 Objekten. Der Spieler erhält dafür: 27 x 1 Punkt = 27 Punkte.

### B) Die große Wiese



Der Spielablauf ist wie im Grundspiel beschrieben.

Jeder Spieler wertet zusätzlich am **Spielende** seine größte zusammenhängende Gruppe, die ausschließlich aus leeren **grünen Gartenfeldern** ohne Objekte besteht. Unterschiedliche Ebenen unterbrechen eine solche Gruppe nicht. Für jedes leere grüne Gartenfeld dieser Gruppe erhält der Spieler 2 Punkte, d.h. er darf seinen Punktstein entsprechend viele Felder vorwärts ziehen.

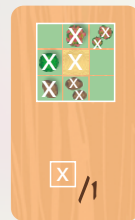
Beispiel:



Die größte zusammenhängende Gruppe besteht aus 6 leeren grünen Gartenfeldern. Der Spieler erhält dafür: 6 x 2 Punkte = 12 Punkte.



### C) Der Zen-Garten



Der Spielaufbau ist wie im Grundspiel beschrieben. Zusätzlich werden die 16 Zen-Gartenteile benötigt. Diese werden gut gemischt und verdeckt neben dem Punkteplan ausgelegt. Danach werden 5 beliebige Zen-Gartenteile aufgedeckt.

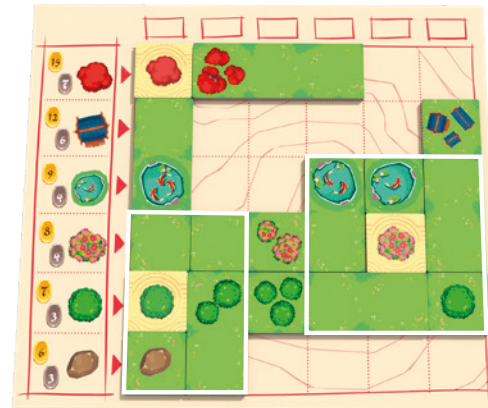
Der Spielablauf ist wie im Grundspiel beschrieben. Allerdings können die Spieler während ihres Spielzugs anstelle eines regulär ausliegenden Gartenteils **ein** offen ausliegenden Zen-Gartenteil nehmen und es auf ihren Spielplan legen. Für jedes verwendete Zen-Gartenteil wird ein neues aufgedeckt.

Beim Legen der Zen-Gartenteile ist Folgendes zu beachten:

- Ein Zen-Gartenteil darf nur auf ein freies Feld der **untersten Ebene** des Spielplans gelegt werden – nie auf bereits platzierte Gartenteile. Danach muss auf dem Laternenfeld der entsprechenden Spalte eine Laterne platziert werden.
- Für jedes gelegte Zen-Gartenteil erhält der Spieler 1 Punkt und darf seinen Punktstein entsprechend vorwärts ziehen.
- Ist ein Zen-Gartenteil vollständig mit Gartenteilen umschlossen (der Spielplanrand zählt auch als Abgrenzung), erhält der Spieler für jedes Objekt auf einem an den Zen-Garten angrenzenden Feld 1 Punkt. Einen weiteren zusätzlichen Punkt erhält der Spieler für das auf dem Zen-Gartenteil abgebildete Objekt. Damit ist die Wertung des Zen-Gartenteils abgeschlossen.
- Verdeckt der Frosch (siehe Erweiterung „Der Frosch“) Objekte auf einem direkt an den Zen-Garten angrenzenden Feld, dann werden diese Objekte dennoch gewertet.
- Der Spieler darf erst ein weiteres Zen-Gartenteil nehmen, wenn sein zuletzt gelegtes Zen-Gartenteil vollständig von anderen Gartenteilen umschlossen ist – dabei zählt der Spielplanrand als Abgrenzung.

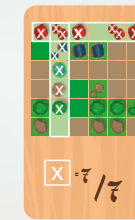
- Ein Zen-Gartenteil darf auch in späteren Zügen durch kein weiteres Teil überdeckt werden. Auch darf sich kein Frosch auf das Zen-Gartenteil bewegen (siehe Erweiterung „Der Frosch“).

Beispiel:



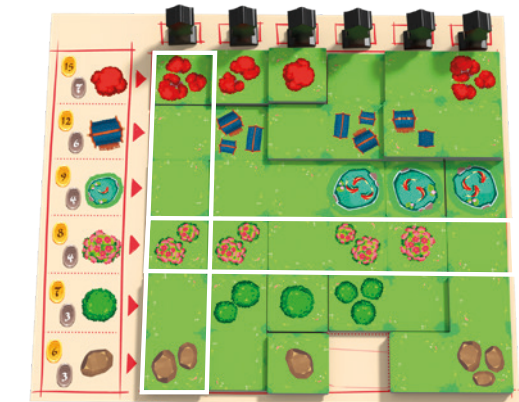
Der Spieler hat für das Umschließen des Zen-Gartenteils mit dem Buchsbaum 4 Punkte und für das Umschließen des Zen-Gartenteils mit dem Azaleenstrauch 5 Punkte erhalten. Für das Zen-Gartenteil mit dem Ahornbaum hat er bisher erst 1 Punkt erhalten, da es noch nicht vollständig umschlossen ist.

### D) 7!



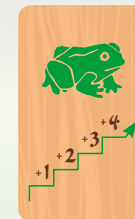
Der Spielablauf ist wie im Grundspiel beschrieben. Jeder Spieler wertet zusätzlich am **Spielende** seine Zeilen und Spalten nach folgendem Schema:  
Für jede Zeile und für jede Spalte, in der sich **exakt 7** Objekte befinden, erhält der Spieler 7 Punkte und bewegt seinen Punktstein entsprechend vorwärts.

Beispiel:



In dem Beispiel erhält der Spieler: 2 x 7 Punkte = 14 Punkte.

### E) Der Frosch



Der Spielaufbau ist wie im Grundspiel beschrieben. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen Frosch-Marker und legt diesen, mit dem silbernen Frosch nach oben, auf ein beliebiges Feld auf seinem Spielplan.

Der Spielablauf ist wie im Grundspiel beschrieben. Allerdings darfst du deinen Frosch vor oder nach deinem regulären Spielzug um ein Feld bewegen.

Dabei gilt:

- Ziehe den Frosch **waagrecht** oder **senkrecht** auf ein benachbartes Feld.
- Der Frosch darf nie auf ein Zen-Gartenteil gezogen werden (siehe Erweiterung „Der Zen-Garten“).

- Der Frosch bleibt dabei entweder in der gleichen Ebene oder darf maximal eine Ebene höher gezogen werden.
- Jedes Mal, wenn der Frosch eine höhere Ebene erreicht, bekommst du dafür sofort Punkte: Ebene 1= 1 Punkt, Ebene 2= 2 Punkte usw.
- Der Frosch zieht **nie auf tiefere Ebenen**.
- Der **silberne Frosch** darf nicht auf Objekte gezogen werden.
- Erreicht der silberne Frosch die 4. Ebene verwandelt er sich in einen **goldenen Frosch**. Drehe dazu den Frosch-Marker um.
- Der goldene Frosch darf auch auf Objekte ziehen.

Am Spielende nehmt ihr die Frosch-Marker aus dem Spiel und führt die restlichen Wertungen aus (Mehrheiten und je nach Erweiterung: „Der bunte Garten“, „Die große Wiese“ und „7!“). Der Frosch hat darauf keinen Einfluss!

Autor: Michael Kiesling  
Illustrator: Studio Vieleck  
Redaktion: Tim Rogasch

# KURZANLEITUNG

## SPIELZIEL

Gartenteile clever auf eigenem Spielplan ablegen, dabei die Miyabi-Regeln befolgen und während des Spiels sowie bei der Abschlusswertung die meisten Punkte erzielen.

## SPIELVORBEREITUNG

- Punkteplan in Tischmitte, Bauphasen-Marker oben auf Feld „1“, einen Punktesteine jedes Spielers vor das erste Punktfeld, den jeweils anderen Punktstein unten auf das Feld „0“
- Jeder Spieler erhält: Spielplan, 6 Laternen seiner Farbe
- 6 Bonusplättchen offen bereitlegen, Infokärtchen und Bonsaibaum bereithalten
- 96 Gartenteile verdeckt in Schachteldeckel

## SPIELABLAUF

- Mehrere Bauphasen (Anzahl je nach Spielerzahl, siehe Punkteplan)
- Ablauf einer Bauphase:
  - o Gartenteile laut Infokärtchen offen auslegen, jeder Spieler hält seine Laternen bereit
  - o Reihum im Uhrzeigersinn spielen, Starspieler (Bonsaibaum) beginnt:
    - 1. Gartenteil auswählen und legen** (falls unmöglich: passen)  
Ablageregeln: Innerhalb des Rasters / Objekt in passende Zeile, zugehöriges Laternenfeld noch frei /  
Bedingung für höhere Ebenen: Gartenteil liegt vollständig auf bereits gelegten Gartenteilen auf
    - 2. Laterne platzieren**
    - 3. Punktevergabe** (Objekt x Ebene): Punktstein vorziehen
  - o Bauphase endet, wenn alle ihre Laternenfelder besetzt oder gepasst haben. Bauphasen-Marker verschieben, Bonsaibaum an linken Mitspieler weitergeben
- Bonusplättchen: Wer zuerst ein Gartenteil mit einem Objekt – dessen Bonusplättchen noch offen liegt – in die 5. Ebene legt, bekommt die Punkte des Bonusplättchens zusätzlich. Bonusplättchen danach umdrehen.

## SPIELENDE

- Nach der letzten Bauphase:  
Abschlusswertung: Punkte für Mehrheiten der Objekte in den einzelnen Zeilen (laut Angabe auf dem Spielplan)