

Ukiyo

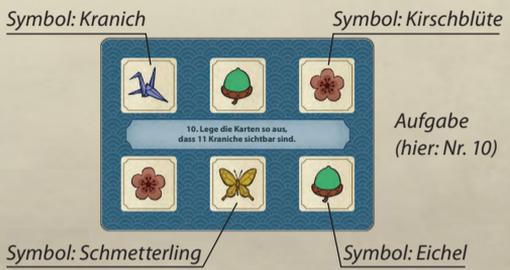
Eine Meditation für 1 Person ab 8 Jahren

Das Wort Ukiyo (japanisch 浮世) bedeutete ursprünglich „irdische, vergängliche Welt“. Im Japan des 17. Jahrhunderts bekam es jedoch eine weitere Bedeutung: „Lebe und genieße das Jetzt!“

Spielmaterial

25 Karten, davon:

16 Aufgabenkarten
mit jeweils 1 Aufgabe und 6 Symbolen



Aufgabe
(hier: Nr. 10)

1 Karte mit 40 Herausforderungen

HERAUSFORDERUNGEN 1-20	
EINFACH	MITTEL
1. 2 + 3 + 7	6. 5 + 7 + 12
2. 6 + 3 + 9	7. 7 + 9 + 13
3. 2 + 7 + 10	8. 7 + 11 + 16
4. 2 + 8 + 11	9. 4 + 5 + 9 + 11
5. 3 + 4 + 10	10. 4 + 5 + 9 + 11
KNIFFLIG	
11. 4 + 8 + 12	16. 4 + 10 + 11 + 14
12. 5 + 10 + 14	17. 3 + 7 + 8 + 13
13. 5 + 12 + 13	18. 4 + 11 + 17
14. 3 + 6 + 10 + 11	19. 10 + 12 + 13
15. 9 + 12 + 14 + 15	20. 6 + 7 + 13 + 14

Schwierigkeitsgrad

Nummer
der Herausforderung

benötigte Aufgaben

4 Karten mit 10 Bonus-
Herausforderungen



4 Übersichtskarten
„Aufgaben“ für die
Mehrspieler-Variante



Spiel Aufbau

1. Nimm dir die Karte mit den 40 Herausforderungen. Die Herausforderungen sind durchnummeriert und nach Schwierigkeitsgrad sortiert.

2. Wähle 1 der Herausforderungen.

Frosted Games Tipp: Wir empfehlen

(einfach) zu beginnen.

Nummer der Herausforderung

EINFACH

1. 2 + 3 + 7

Aufgaben

Hinter jeder Herausforderung stehen die entsprechenden Aufgaben.

Suche die Karten mit den entsprechenden Symbolen.

3. Mische danach die übrigen Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.

Lege die Karten in der Reihenfolge aus, wie sie auf der Karte zu sehen sind.

Ziel des Spiels

Du legst einzeln und nacheinander die Karten aus. Dabei löst du dabei alle Aufgaben deiner gewählten Herausforderung. Du gewinnst, wenn du alle Aufgaben als erfolgreich erfüllt hast.

Die Karten werden nacheinander aus dem Stapel aus und versuchst sie zu lösen. Jede Aufgabe deiner gewählten Herausforderung muss erfüllt sein, damit du gewinnen kannst. Um zu gewinnen, musst du alle vorgegebenen Aufgaben erfüllen, nachdem du die letzte Karte platziert hast.

Die Symbole

Auf jeder Karte findest du genau 6 Symbole. Jede Karte zeigt eine andere Kombination der insgesamt 4 unterschiedlichen Symbole.



Kranich



Kirschblüte



Eichel



Schmetterling

Achtung: Auf einer Karte sind immer 6 Symbole zu sehen, aber es sind nicht immer alle 4 Symbole auf jeder Karte.

Spielablauf

Ziehe die oberste Karte vom Stapel und drehe sie um. Lege sie mit den Symbolen nach oben vor dir auf den Tisch.

Wichtig: Halte die Karten, die du auf diese Weise auslegst, getrennt von den Aufgabenkarten, die du zu Beginn des Spiels gewählt hast!

Hast du die Karte gemäß der Platzierungsregeln (s.u.) ausgelegt? Dann ziehe die nächste Karte vom Stapel und platziere sie ebenfalls in deiner Spielfläche. Die Spielfläche, die sich auf diese Weise im Laufe der Partie vor dir ausbreitet, darf maximal eine Größe von 6x6 Symbolen haben.

Die Regeln des Platzierens

- Du darfst die Karte beliebig drehen, bevor du sie ablegst. Ihre Ausrichtung muss jedoch immer waagrecht oder senkrecht sein.
- Jede Karte, außer der ersten, muss mindestens eine bereits ausliegende Karte an mindestens einer Ecke oder Kante berühren.
- Du darfst im Spielverlauf niemals die maximale Spielfläche von 6x6 Symbolen überschreiten. Die Spielfläche muss jedoch kein ausgefülltes Quadrat ergeben und darf Lücken enthalten. Mit der 1. Karte legst du noch nicht fest, „in welche Richtung“ sich deine Spielfläche später weiter ausbreitet. Du kannst also frei entscheiden, an welcher Seite du die folgende Karte anlegst, so lang du dabei die maximale Größe der Spielfläche einhältst.
- Du darfst mit der neuen Karte bereits ausliegende Karten teilweise oder sogar vollständig überdecken. Du darfst die neue Karte aber nicht unter bereits ausliegende Karten schieben.
- Du darfst einmal platzierte Karten nicht mehr versetzen, drehen oder ihre Position oder Ausrichtung auf eine andere Art verändern.

Wann ist eine Aufgabe erfüllt?

Die 16 Aufgaben geben dir jeweils vor, wie du die Symbole und Karten in der Spielfläche arrangieren sollst. Dabei beziehen sie sich auf die Symbole der Karten, die du gerade auslegst. Nur, wenn das Auslegen der letzten Karte. Nur, wenn das Auslegen der letzten Karte die Aufgabe übereinstimmen, gilt sie als erfüllt. Du darfst grundsätzlich jede Aufgabe erfüllen. Du darfst grundsätzlich jede Aufgabe erfüllen. Du darfst grundsätzlich jede Aufgabe erfüllen.

Einige Herausforderungen weisen dich an, ihre einzelnen Aufgaben jeweils mit unterschiedlichen Symbolen zu erfüllen. Das bedeutet z.B. für die Herausforderung Nr. 39, dass du die Aufgabe 9 nicht mit Eicheln erfüllen darfst, weil du Aufgabe 16 zwingend mit Eicheln abschließen musst.

Wird in einer Aufgabe kein bestimmtes Symbol vorgegeben, darfst du selbst entscheiden, welches Symbol du wählen möchtest, um die Aufgabe zu erfüllen.

Hinweis: Die Aufgabe Nr. 1 wird im Solo-Spiel niemals aktiv sein, du nutzt die Karte jedoch trotzdem, um deine Aufgaben zu erfüllen.

Ende des Spiels

Hast du die letzte Karte gezogen und platziert? Dann überprüfe jetzt, ob du alle Aufgaben deiner Herausforderung erfüllt hast.

Hast du in diesem Moment alle Aufgaben erfüllt? Starke Leistung, du hast diese Herausforderung gemeistert und gewonnen!

Hast du mindestens 1 Aufgabe nicht erfüllt? Schade – das war knapp! Versuch es doch gleich nochmal!



Variante für 2 bis 4 Personen

In dieser Variante spielt ihr gegeneinander und versucht eine eurer eigenen Aufgaben zu erfüllen.

Spielvorbereitung

Mischt die 16 Aufgabenkarten verdeckt und verteilt sie wie folgt:

👤: je 7 Karten

👥: je 5 Karten

👥👥: je 4 Karten

Legt eventuell überzählige Aufgabenkarten unbesehen zurück in die Schachtel. Haltet eure eigenen Karten vor den anderen geheim und nehmt euch jeweils eine Übersichtskarte. Legt alle Karten mit Herausforderungen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Variante nicht benötigt.

Spielablauf

Wer von euch zuletzt einen Schmetterling gesehen hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du am Zug? Dann wähle eine deiner Handkarten aus und platziere sie nach den üblichen Regeln.

Achtung: Ihr spielt alle auf derselben Spielfläche, die eine maximale Größe von 6x6 Symbolen haben darf! Ihr legt eure Karte wie gewohnt an bereits ausliegende Karten an, wobei es keine Rolle spielt, ob ihr jene selbst ausgelegt habt, oder jemand anders.

Ihr alle möchtet lediglich die Aufgabe auf eurer **letzten Handkarte** erfüllen, nicht die Aufgaben auf den Karten, die ihr ausspielt! Bedenkt also, dass die Symbole auf euren letzten Karten ggfs. nicht ins Spiel kommen.

Habt ihr alle Karten bis auf eure jeweils letzte Handkarte in die Spielfläche gelegt, prüft ihr nun, wer von euch die eigene Aufgabe erfüllen konnte. Sollte es nur 1 Person geschafft haben, gewinnt sie das Spiel. Haben mehrere von euch ihre Aufgaben erfüllen können, überprüft die Nummern auf den Aufgaben. Wer die höhere Nummer hat, gewinnt.

Sollte niemand von euch die eigene Aufgabe erfüllt haben, dürft ihr alle eure jeweils letzte Karte in die Spielfläche legen, um sie vielleicht doch noch zu erfüllen. Beginnt dabei bei der letzten Person in der Spielreihenfolge und geht **gegen** den Uhrzeigersinn weiter. Hat es funktioniert und die Aufgabe einer Person konnte auf diese Weise noch erfüllt werden, gewinnt sie das Spiel. Gibt es einen Gleichstand? Schaut nach, wer die höhere Aufgabennummer von euch erfüllt hat. Du gewinnst! Ansonsten gewinnt niemand diese Partie und ihr solltet euer Können bei einer Revanche erneut unter Beweis stellen!

Impressum

Autor: Ian Walton

Illustrationen: Imaginaires

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Deutschland,
unter der Lizenz von Walnut Games Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.