



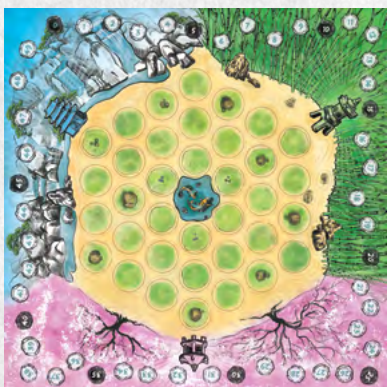
Gra taktyczna dla 1-4 graczy od 10 lat



Seikatsu 生活

W grze Seikatsu - słowo to oznacza po japońsku „życie” - gracze wspólnie uprawiają ogród pomiędzy swoimi pagodami i rywalizują o to, kto będzie miał najbardziej zapierający dech w piersiach widok na finalny ogród. W swojej turze losujecie i zagrywajecie żetony Ogrodu, na których znajdują się zarówno ptaki, jak i kwiaty, aby stworzyć stada ptaków lub rzędkę kwiatów, widziane ze swojej pagody. Kto ma najlepszy widok na ogród? Wszystko zależy od perspektywy!

ELEMENTY GRY



1 PLANSZA OGRODU



32 ŻETONY OGRODU



3 PIONKI PUNKTACJI



4 ŻETONY STAWU Z KARPIEM KOI



1 MATERIAŁOWY WORECZEK

UWAGA: standardowa gra jest przeznaczona dla 2-3 graczy. Na końcu tej instrukcji znajdują się zasady gry zespołowej dla 4 graczy i zasady trybu solo.

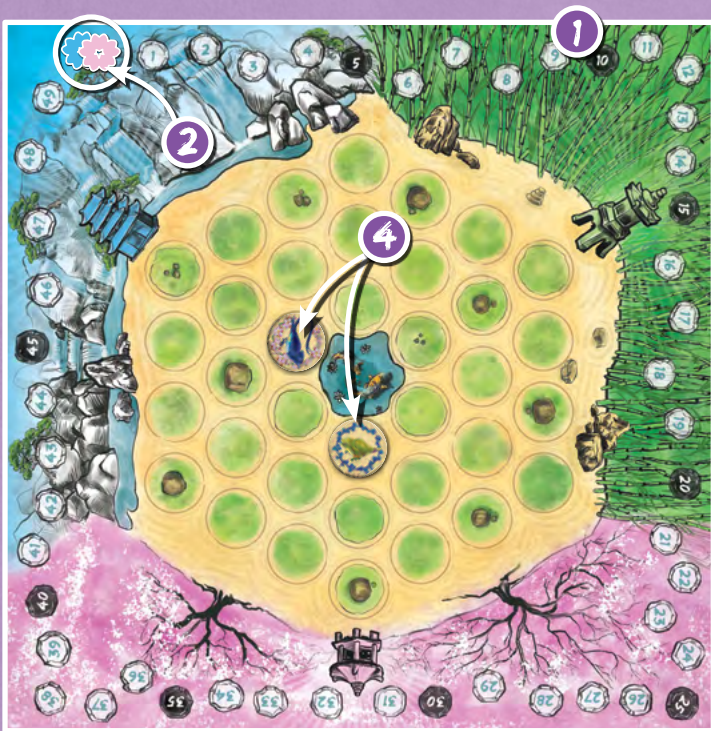
ROZŁOŻENIE GRY

- 1 Rozłóżcie **planszę Ogrodu** na środku stołu i obróćcie ją tak, aby każdy z graczy siedział na wprost jednej z Pagód na planszy. Pagoda, przed którą siedzisz, określa twój kolor. W rozgrywce 2-osobowej grajcie tylko różową i niebieską pagodą.
- 2 Połóżcie wszystkie **pienki punktacji** na polu „0” na torze punktacji, który biegnie dookoła planszy Ogrodu.
- 3 Włóżcie wszystkie **żetony Ogrodu** do **materiałowego woreczka** i dobrze je wymieszajcie.
- 4 W rozgrywce 2-osobowej, wylosujcie 2 żetony z woreczka i umieśćcie je na dwóch polach sąsiadujących

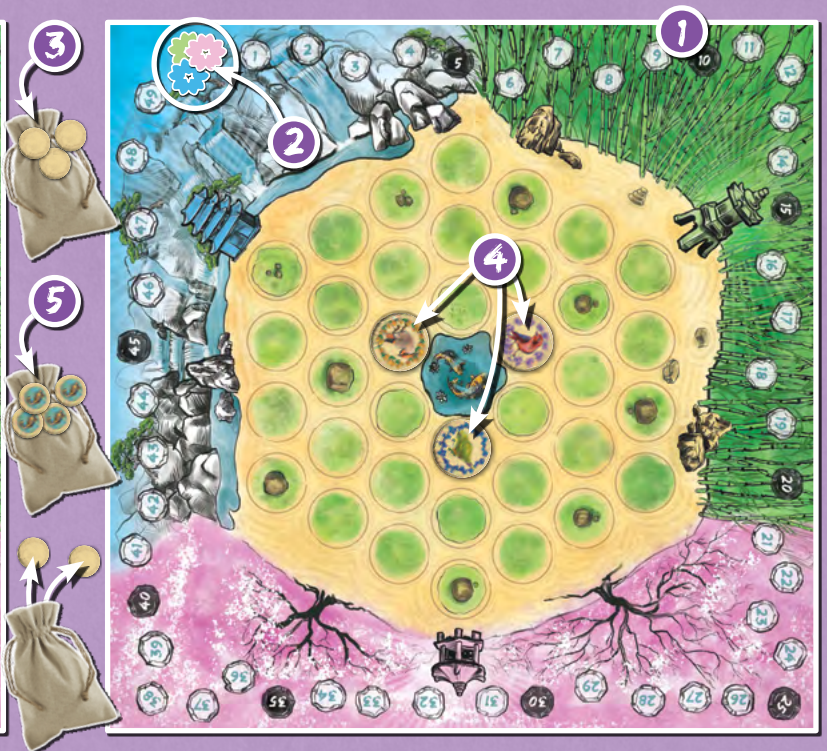
ze stawem z karpami Koi na środku planszy Ogrodu, na których są kwiaty. W rozgrywce 3-osobowej, wylosujcie 3 żetony z woreczka i umieśćcie je na trzech polach sąsiadujących ze stawem z karpami Koi na środku planszy Ogrodu, na których są kwiaty.

- 5 Dodajcie **żetony ze Stawem** do woreczka i dobrze wymieszajcie.
- 6 Każdy z graczy losuje 2 żetony z woreczka do ręki i trzyma je rewersem do góry.
- 7 Najmądrzejszy gracz bierze woreczek i zaczyna grę jako pierwszy.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA



ROZGRYWKA 3-OSOBOWA



PRZEBIEG GRY

Gra jest rozgrywana w turach, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza, do momentu, aż cała plansza Ogrodu nie zostanie zapełniona żetonami. Jeśli trzymasz woreczek, jest twoja tura. W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz rozegra 17 tur. W rozgrywce 3-osobowej każdy gracz rozegra 11 tur.

W swojej turze, masz trzy ruchy, kolejno:

1. Połóż żeton.
2. Zlicz identyczne ptaki.
3. Wylosuj nowy żeton.

1. POŁOŻ ŻETON

W swojej turze zagraj żeton z ręki. Postępuj zgodnie z dwiema zasadami:

- a) Połóż żeton na pustym polu.
- b) Połóż żeton obok żetonu, który już znajduje się na planszy Ogrodu.

UWAGA: Centralne pole planszy Ogrodu nie jest uważane za puste pole. Nie możecie kłaść na tym polu żetonów Ogrodu lub Stawu.

2. ZLICZ IDENTYCZNE PTAKI

Kiedy ptak na żetonie, który położyłeś, pasuje (tzn. jest identyczny) do innego ptaka na sąsiednim żetonie Ogrodu, tworzą one Stado ptaków. Zdobywasz 1 punkt za ptaka na żetonie, który zagrałeś i 1 punkt za każdego identycznego ptaka na sąsiednim żetonie. Jeśli ptak na żetonie Ogrodu nie pasuje do żadnego sąsiedniego ptaka, nie zdobywasz żadnego punktu. Zaznacz swój wynik, przesuując swój pionek na torze punktacji.

PRZYKŁAD NR 1 PUNKTOWANIA ZA PTAKI



Natychmiast punktujesz za stado identycznych ptaków

Żetony Stawów zaliczają się jako dowolny ptak wyłącznie w turze, w której zostają zagrane. Zdobywasz punkty za stworzenie Stada w turze, w której zagrałeś żeton Stawu. W każdej kolejnej turze rozgrywanej przez Ciebie lub twoich przeciwników, żeton Stawu nie jest traktowany jako ptak i nie będzie wliczany do Stada ptaków.

PRZYKŁAD NR 2 PUNKTOWANIA ZA PTAKI



Żeton Stawu liczy się jako ptak w jednym kolorze

Następnym razem, gdy zostanie położony identyczny ptak, żeton Stawu nie będzie się liczył

3. DOBIERZ NOWY ŻETON

Wylosuj nowy żeton z woreczka, jeśli jeszcze jakieś zostały, potem podaj woreczek następnemu graczowi. W trakcie twoich dwóch ostatnich tur w woreczku nie będzie żadnych żetonów.

ŻETONY OGRODU

Każdy z 16 różnych żetonów Ogrodu jest zduplikowany. Na każdym żetonie Ogrodu znajdują się ptak i kwiat. Są 4 rodzaje kwiatów: pierwiosnek (fioletowy), plumeria (różowy), tulipan (pomarańczowy) i dzwonek (niebieski); są także 4 rodzaje ptaków: piranga szkarłatna (czerwony), jemioluska japońska (szary), szlarnik japoński (zielony) i muchodławka czarnosterna (granatowy). Każdy z kwiatów i ptaków występuje dokładnie na 8 żetonach Ogrodu.

UWAGA: Zanim żetony w twojej ręce nie zostaną zagrane, muszą być schowane przed innymi graczami.

ŻETONY STAWU Z KARPIAMI KOI

Żetony Stawu są specjalnymi „dzikimi” żetonami, które przedstawiają staw z karpem Koi zamiast pary ptak/kwiat. Kiedy zagrasz ten żeton, zachowuje się on w tej turze jak wybrany przez Ciebie ptak i wlicza się do Stada ptaków.

Kiedy twoja tura się skończy, żeton ten nie liczy się już jako ptak. Na końcu gry, podczas zliczania kwiatów, każdy żeton Stawu zachowuje się jak wybrany kwiat. Żeton ten może być liczony jako różny kwiat przez różnych graczy.

Przykład: Jeden gracz może policzyć żeton jako pomarańczowego tulipana, drugi gracz ten sam żeton jako różową plumerię, a trzeci gracz jako fioletowego pierwiosnka.

KONIEC GRY

Kiedy każdy gracz położy ostatni żeton z ręki, plansza Ogrodu powinna być całkowicie wypełniona, a gra się kończy. Aby określić zwycięzcę, każdy gracz zlicza punkty za rzędkę kwiatów, które uprawia i dodaje te punkty do punktów zdobytych w trakcie gry za stada ptaków.

ZLICZANIE KWIATÓW

Aby zliczyć kwiaty, popatrz na rzędy żetonów na planszy Ogrodu, z perspektywy swojej pagody (zobacz przykład na str. 5).

W każdym rzędzie określ największy zestaw kwiatów, czyli największą grupę kwiatów tego samego rodzaju w rzędzie. Grupa kwiatów w rzędzie nie musi ze sobą sąsiadować. Punkty otrzymujesz tylko za największą grupę kwiatów w każdym rzędzie. Jeśli jest remis w liczbie kwiatów, zliczasz tylko jeden zestaw. W trakcie zliczania kwiatów każdy żeton Stawu zachowuje się jak wybrany przez Ciebie kwiat. Żetony Stawu mogą być potraktowane jako różne kwiaty przez różnych graczy.

Grupa kwiatów jest warta:

1 kwiat - 1 pkt

2 kwiaty - 3 pkty

3 kwiaty - 6 pktów

4 kwiaty - 10 pktów

5 kwiatów - 15 pktów

6 kwiatów - 21 pktów

Najłatwiej jest zliczać kwiaty po kolei, zaczynając od gracza na ostatnim miejscu i kontynuując w odwrotnej kolejności. Jeśli wynik gracza przekroczy 50 punktów, kontynuuje on ruch po torze punktacji, tak jak wcześniej i dodaje 50 do swojego końcowego wyniku.

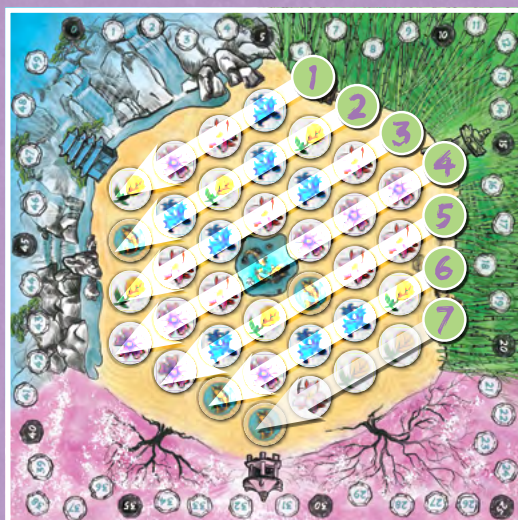
Kiedy zliczanie kwiatów się zakończy, gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

W razie remisu, wygrywa gracz, który rozgrywał swoją turę jako ostatni.



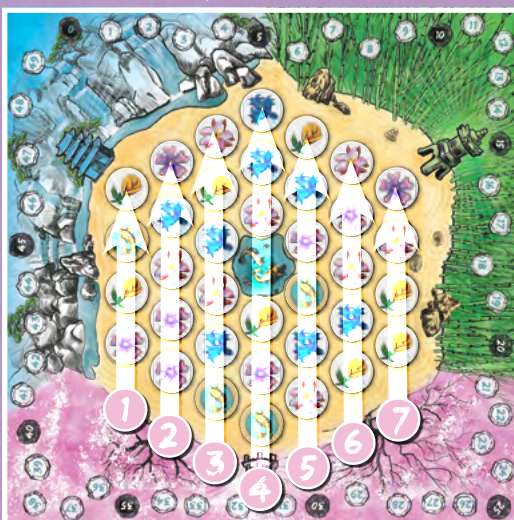
| KWIATY | | | | | | |
|--------|---|---|---|----|----|----|
| PUNKTY | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

ZLICZANIE KWIATÓW PRZEZ GRACZA ZIELONEGO



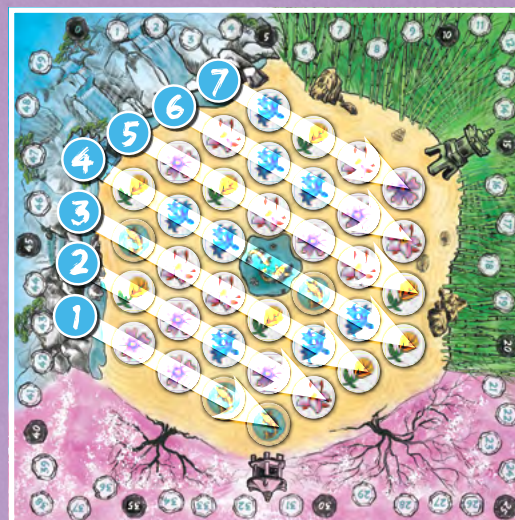
| RZĄD | ZESTAW | PUNKTY |
|---------------------------|----------------------------|--------|
| 1 | 1 niebieski (remis) | 1 |
| 2 | 2 niebieskie (remis) + Koi | 6 |
| 3 | 3 różowe | 6 |
| 4 | 5 fioletowych | 15 |
| 5 | 2 różowe + Koi | 6 |
| 6 | 2 niebieskie + Koi | 6 |
| 7 | 2 żółte + Koi | 6 |
| CAŁKOWITY WYNIK ZA KWIATY | | 46 |

ZLICZANIE KWIATÓW PRZEZ GRACZA RÓŻOWEGO



| RZĄD | ZESTAW | PUNKTY |
|---------------------------|----------------------------|--------|
| 1 | 2 żółte + Koi | 6 |
| 2 | 3 fioletowe | 6 |
| 3 | 2 niebieskie (remis) + Koi | 6 |
| 4 | 2 niebieskie + Koi | 6 |
| 5 | 2 niebieskie + Koi | 6 |
| 6 | 2 różowe | 3 |
| 7 | 2 żółte | 3 |
| CAŁKOWITY WYNIK ZA KWIATY | | 36 |

ZLICZANIE KWIATÓW PRZEZ GRACZA NIEBIESKIEGO



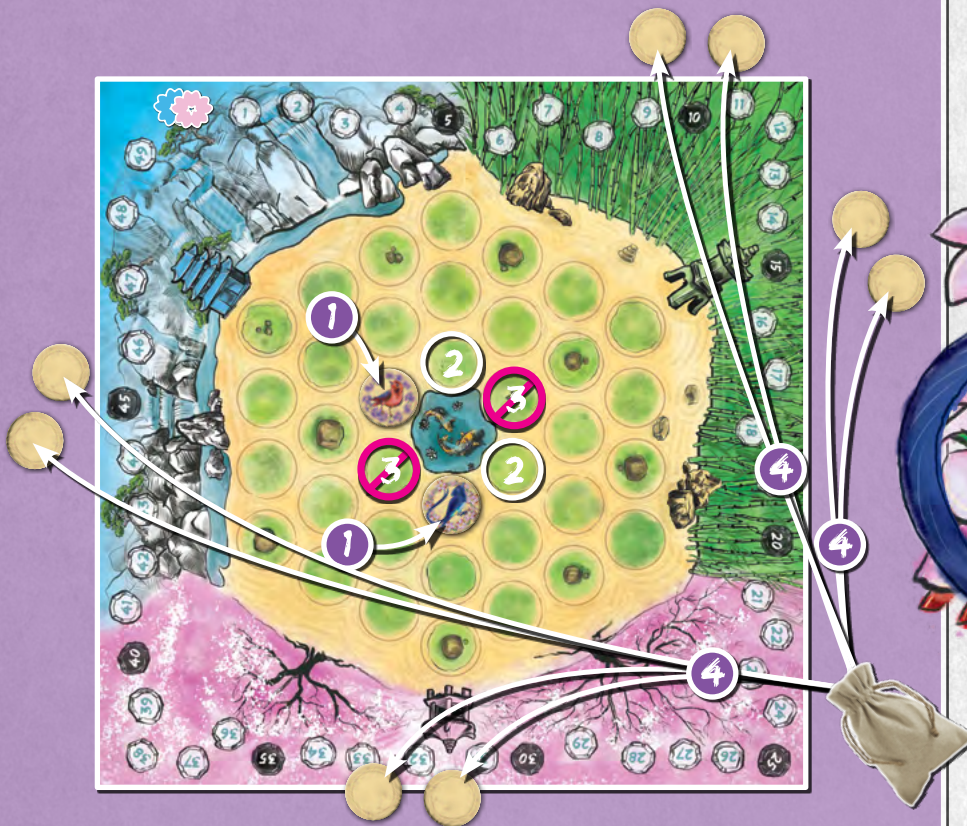
| RZĄD | ZESTAW | PUNKTY |
|---------------------------|------------------------|--------|
| 1 | 2 fioletowe + Koi | 10 |
| 2 | 2 fioletowe | 3 |
| 3 | 2 różowe (remis) + Koi | 6 |
| 4 | 3 niebieskie + Koi | 10 |
| 5 | 2 fioletowe (remis) | 3 |
| 6 | 2 niebieskie (remis) | 3 |
| 7 | 1 niebieski (remis) | 1 |
| CAŁKOWITY WYNIK ZA KWIATY | | 36 |

ZASADY DLA 4 GRACZY

Kiedy gracze we 4, podzielcie się na 2 drużyny. Gracze z jednej drużyny powinni siedzieć naprzeciwko siebie. Każda drużyna gra z perspektywy jednej pagody, a więc tylko pagody różowa i niebieska są używane. Postępujcie według zasad zwykłej rozgrywki, za wyjątkiem umieszczenia żetonów na planszy Ogrodu: ❶ Wylosujcie 4 żetony i umieśćcie je na 2 polach z kwiatami, które sąsiadują ze środkowym stawem z karpami i na ❷ 2 polach sąsiadujących ze środkowym stawem z karpami jak najbliżej zielonego kwiatu. ❸ Nie umieszczajcie żetonu na polu

z kwiatami naprzeciwko zielonej pagody lub polu przy stawie w linii prostej od zielonej pagody. ❹ Każdy gracz losuje 2 żetony, tak jak w standardowej grze i dokłada swoje żetony w swoich turach. Podczas podliczania gracze zdobywają punkty dla swojej drużyny i używają jednego pionka punktacji. Gracze nie muszą, ale mogą pokazywać swoje żetony swoim partnerom z drużyny. Wszystkie pozostałe zasady są takie, jak w grze standardowej.

ROZGRYWKA 4-OSOBOWA



ZASADY TRYBU SOLO

Kiedy grasz w Seikatsu sam, układasz żetony i zdobywasz punkty za zestawy kwiatów z perspektywy swojej pagody, jak w standardowej grze. Walczysz jednak przeciwko wspólnej perspektywie z dwóch pozostałych pagód. Wybierz trudność ustawienia: Łatwe, Średnie lub Trudne.

W zależności od trudności, jaką wybierzesz, możesz liczyć Stada ptaków dla siebie, ignorować je albo dodawać je do wyniku przeciwnika. Jeśli twój wynik jest wyższy niż suma dwóch pozostałych perspektyw, wygrywasz grę.

Ułóż planszę Ogrodu jak dla 3 graczy, umieść 3 żetony na polach z kwiatami przy stawie z karpami Koi na środku. Jeśli kwiaty na tych żetonach się powtarzają, odrzuć jeden

z takich żetonów i wylosuj nowy. Powtarzaj, aż wszystkie 3 kwiaty na planszy będą różne. Zwróć odrzucone żetony do woreczka. Wylosuj żeton Ogrodu z woreczka i weź wszystkie 4 żetony Stawu do ręki.

W swojej turze wybierz jedną z poniższych akcji:

1. Zagraj żeton Ogrodu z ręki na pole sąsiadujące z ostatnio zagrany przez Ciebie żetonem.

Uwaga: W pierwszej rundzie możesz położyć żeton na pole sąsiadujące z jednym z 3 żetonów na planszy.

2. Zagraj żeton Stawu na pole sąsiadujące z dowolnym żetonem Ogrodu.


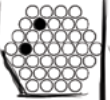
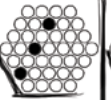
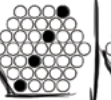
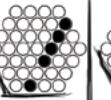
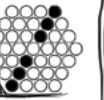
Po położeniu żetonu zlicz punkty za Stada ptaków. To jak liczą się ptaki, zależne jest od trudności gry, którą wybrałeś:

- **Łatwa** – dodaj punkty za Stada jak w normalnej grze
- **Średnia** – zignoruj punkty za Stada ptaków
- **Trudna** – dodaj punkty za Stada ptaków przeciwnikowi

Kontynuuj tury, zaznaczając wynik swój i swojego przeciwnika za pomocą 2 pionków punktacji, aż nie będziesz mógł już wykonać żadnego dozwolonego ruchu. Bardzo prawdopodobne, że na planszy zostaną puste pola. Nie wypełniaj ich. Zlicz zestawy kwiatów dla swojej pagody i dodaj punkty. Zlicz zestawy kwiatów z dwóch pozostałych pagód i dodaj je do wyniku przeciwnika. Jeśli twój wynik jest wyższy niż przeciwnika, wygrałeś!

TRYB TURNIEJOWY

W trakcie przygotowania gry zamiast losowania 2 losowych żetonów Ogrodu z woreczka, rozdajcie 4 odkryte żetony Stawu każdemu z graczy. W rozgrywce 2-osobowej, dajcie każdemu z graczy dwa żetony Stawu. W rozgrywce 3-osobowej dajcie każdemu po 1 żetonie, a następnie dajcie 1 pozostały żeton graczowi, który jest ostatni w kolejce (tj. siedzi na prawo od pierwszego gracza). W rozgrywce 4-osobowej, dajcie każdemu po 1 żetonie Stawu.

| | | | | | | |
|---------------|--|--|--|---|--|--|
| KWIATY |  |  |  |  |  |  |
| PUNKTY | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

OPACOWANIE

Autorzy gry: Matt Loomis i Isaac Shalev

Projekt artystyczny: Jerry Bennington, Kyle Merkley i Sam Barlin

Ilustracje: Peter Wocken, Lucas Mendonca (inspiracja dla żetonów) i Sam Barlin (Logo)

Grafik: Peter Wocken Design

Edycja: Jerry Bennington, Spencer Reeve, Kyle Merkley i Dustin Schwartz

Rozwój produktu: Jerry Bennington i Daryl Andrews

Zarządzanie produktem: Shauna Monteforte

Testerzy gry:

Ralph Anderson, Daryl Andrews, Mike Bonet, Ruth Boyack, Dan Cassar, Rob Couch, Ryan Cowler, Peter Dast, Ian Diaz, Alex, Erde, Matt Fantastic, Paula Snyder Giver, Jason Grantz, Jason Hancock, Andrew Hanson, JR Honeycutt, Tanya Hrabsky, Jess Kate, Nicole Kline, Amber Loomis, Sen-Foong Lim, John

Moller, Daniel Newman, Daniel Peterson, Ben Pinchback, Micjael Putrino, Pedro Rabinowitz, Matt Riddle, Jesse Shalev, Immanuel Shalev, Davina Wadler-Shalev, Marti Davidson Sichel, Daniel Sichel, Alejandro Silva, Stephanie Straw, Scott Waring, Alex Young i Ian Zang

Specjalne podziękowania: Nate Murray, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall i Robbie Robbins

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie na język polski: Anna Podolecka

Korekta: David Komisarski

Skład graficzny: Przemysław Kasztelaniec



© 2018 Idea and Design Works, LLC.
Wszelkie prawa zastrzeżone. IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. 2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106.
Wyprodukowano w Chinach

Dystrybutor:
Rekman Sp. z o.o.
ul. Europejska 4,
55-040, Magnice
Edycja Polska: © Funiverse
www.funiverse.pl



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia: zawiera małe części.