IAN WALTON

Ukiyo

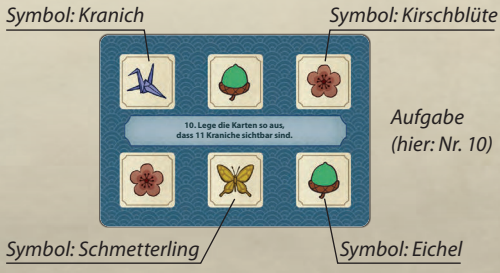
Eine Meditation für 1 Person ab 8 Jahren

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!"

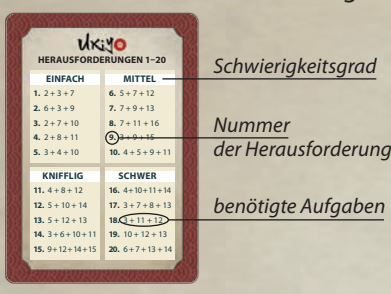
Spielmaterial

25 Karten, davon:

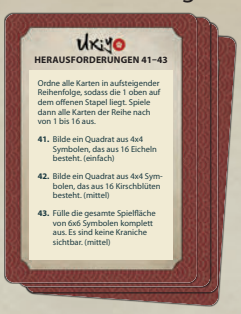
16 Aufgabenkarten
mit jeweils 1 Aufgabe und 6 Symbolen



1 Karte mit 40 Herausforderungen



4 Karten mit 10 Bonus-Herausforderungen



4 Übersichtskarten „Aufgaben" für die Mehrspieler-Variante



Spielaufbau

1. Nimm dir die Karte mit den 40 Herausforderungen. Die Herausforderungen sind durchnummeriert und nach Schwierigkeitsgrad sortiert.
2. Wähle 1 der Herausforderu
Frosted Games Tipp: Wir emp *(einfach) zu beginnen.*

Nummer der Herausforde **EINFACH** **1.** 2 + 3 + 7 *aben*

Hinter jeder Herausforderu *et. Suche die Karten mit* den entsprechenden Aufga
3. Mische danach die übrigen *ege sie als verdeckten* Stapel bereit.

Ziel des Spiels

Du legst einzeln und nacheina *pels aus und versuchst* dabei alle Aufgaben deiner ge *n. Jede Aufgabe deiner* gewählten Herausforderung g *erfüllt sein müssen,* damit die Aufgabe als erfolgre *l 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.

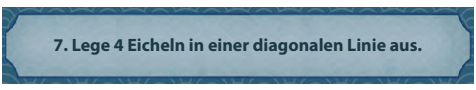
Die Regeln des Platzierens

- Du darfst die Karte beliebig drehen, bevor du sie ablegst. Ihre Ausrichtung muss jedoch immer waagerecht 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 [illegible] Auslegen der letzten Karte. Nur, wenn dar[illegible] Auslage übereinstimmen, gilt sie als erfüll[illegible] bole beziehen oder dir Vorgaben für die A[illegible] machen. Du darfst grundsätzlich jede Auf[illegible]

Beispiel: Aufgabe 7 verlangt eine Diagonale aus 4 Eicheln. Diese Aufgabe ist auch mit einer Diagonalen von 5 oder 6 Eicheln erfüll[illegible]







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.

www.FROSTEDGAMES.de
discord.frostedgames.de @FrostedGames

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