



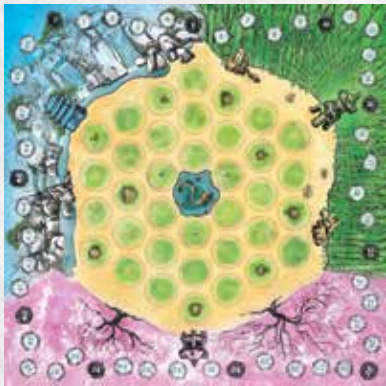
Ein taktisches Spiel für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahren



Seikatsu 生活

Das japanische Wort Seikatsu bedeutet „Leben“. Im Spiel seid ihr Gärtner, die gemeinsam einen Garten anlegen, der sich zwischen euren Pagoden erstreckt. Dabei liegt ihr im Wettstreit darum, wer am Ende den atemberaubendsten Blick über den fertigen Garten hat. Abwechselnd zieht ihr Gartenplättchen, die Vögel und Blumen zeigen, und legt sie in den Garten, um Vogelschwärme und von eurer Pagode aus sichtbare Blumenreihen zu erschaffen. Wer hat am Ende die schönste Aussicht? – Alles eine Frage der Perspektive.

INHALT



1 SPIELPLAN



32 GARTENPLÄTTCHEN



3 WERTUNGSMARKER



4 PLÄTTCHEN KOI-TEICHE



1 STOFFBEUTEL

Achtung: Das Grundspiel ist für 2 bis 3 Spieler. Für 4 Spieler gelten die Teamregeln, die ebenso wie die Regeln für die Solovariante am Ende der Anleitung zu finden sind.

SPIELAUFBAU

① Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und dreht ihn so, dass jeder Spieler genau vor einer der 3 Pagoden sitzt. Die Pagode, vor der ihr sitzt, bestimmt eure jeweilige Spielerfarbe. Wenn ihr zu zweit spielt, nutzt ihr die rosa-farbene und die blaue Pagode.

② Legt jeder euren **Wertungsmarker** auf das Feld „0“ der Zählleiste, die rund um den Spielplan verläuft.

③ Legt alle **Gartenplättchen** in den **Stoffbeutel** und mischt sie gut.

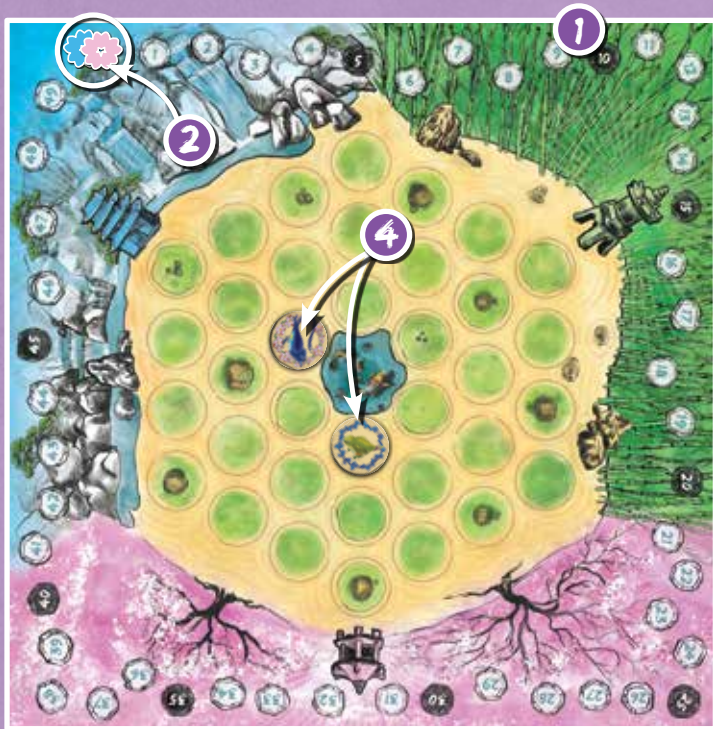
④ Im Spiel zu zweit zieht ihr zwei Gartenplättchen aus dem Beutel und legt sie auf zwei der drei Blumenfelder neben dem Koi-Teich in der Spielplanmitte. Im Spiel zu dritt legt ihr auf jedes dieser drei Blumenfelder je ein Gartenplättchen.

⑤ Mischt nun auch noch die **Koi-Teiche** in den Beutel.

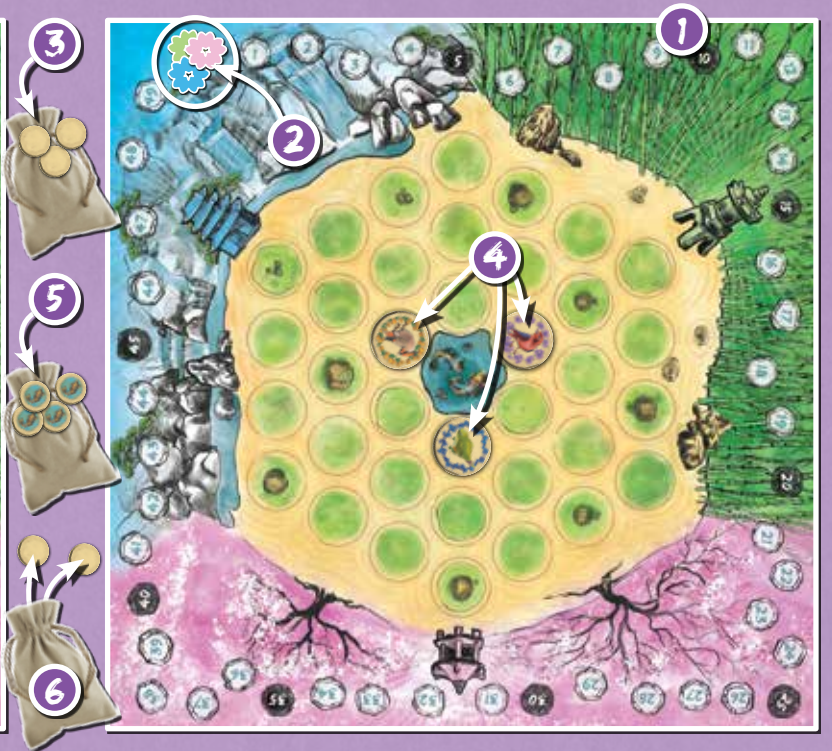
⑥ Zieht jeder zwei Plättchen aus dem Beutel, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

⑦ Der weiseste Spieler nimmt den Beutel und beginnt das Spiel.

AUFBAU IM SPIEL ZU ZWEIT



AUFBAU IM SPIEL ZU DRITT



3. EIN PLÄTTCHEN NACHZIEHEN

Zieh ein neues Plättchen aus dem Beutel, solange noch welche vorhanden sind. Gib dann den Beutel an den nächsten Spieler weiter. In euren beiden letzten Zügen wird es keine Plättchen mehr im Beutel geben.

GARTENPLÄTTCHEN

Alle Gartenplättchen kommen jeweils zweimal im Spiel vor. Jedes Gartenplättchen zeigt einen Vogel und einen Blumenkranz. Es gibt vier Arten von Blumen: Schlüsselblume (lila), Plumeria (rosa), Tulpe (gelb) und Glockenblume (blau). Es gibt vier Arten von Vögeln: Prachtmeise (rot), Seidenschwanz (grau), Brillenvogel (grün) und Prinzen-Paradiesschnäpper (dunkelblau). Jede Blumen- und jede Vogelart kommt auf genau 8 Gartenplättchen vor.

HINWEIS: Die Plättchen in deiner Hand solltest du vor den Mitspielern geheim halten, bis du sie spielst.

KOI-TEICHE

Der Koi-Teich ist ein Joker, der einen Koi-Karpfen anstelle der Blumen-Vogel-Kombination zeigt. Wenn du einen Koi-Teich spielst, kannst du ihn in diesem Zug als einen Vogel deiner Wahl nutzen und ihn als Teil eines Vogelschwarms werten. Sobald dein Zug beendet ist, zählt der Koi-Teich nicht länger als Vogel.

Am Spielende jedoch zählt jeder Koi-Teich bei der Blumenwertung wie eine Blume eurer Wahl. Ein Koi-Teich kann dann von jedem Spieler als eine andere Blumenart gewertet werden.

Beispiel: Ein Spieler wertet einen Koi-Teich als gelbe Tulpe, der nächste Spieler wertet denselben Teich als rosafarbene Plumeria, und für den dritten Spieler zählt der Teich als lilafarbene Schlüsselblume.

SPIELEND

Sobald jeder das letzte Plättchen aus seiner Hand gespielt hat, sollte der Spielplan komplett gefüllt sein und das Spiel endet. Um den Gewinner zu bestimmen, wertet nun jeder die Blumenreihen, die er von seiner Pagode aus sieht. Die so gewonnenen Siegpunkte werden zu den bereits durch die Vogelschwarmwertungen gesammelten Punkten hinzugezählt.

DIE BLUMENWERTUNG

Um die Blumen zu werten, betrachtet ihr – ausgehend von eurer Pagode – die Reihen der Plättchen auf dem Spielplan (vgl. Beispiel Seite 5). Stellt für jede Reihe fest, welche **Blumensorte** am häufigsten vorkommt. Die einzelnen Blumen dieser Sorte müssen für die Wertung nicht nebeneinanderliegen. Es zählt nur eine Blumensorte pro Reihe. Gibt es gleich viele Blumen von zwei oder mehr Sorten, wertet ihr einfach eine beliebige Sorte. Jeder Koi-Teich fungiert als Joker für eine beliebige Blumensorte und kann von jedem Spieler als Blume seiner Wahl genutzt werden.

Die Blumen einer Sorte bringen folgende Siegpunkte:

Blumen	1	2	3	4	5	6
Siegpunkte	1	3	6	10	15	21

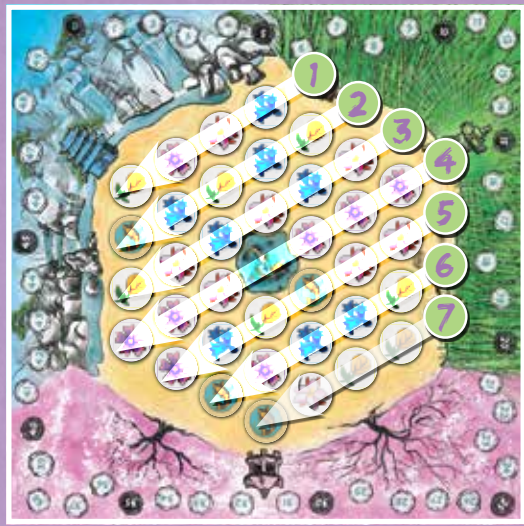
Das Einfachste ist es, wenn nacheinander jeweils nur ein Spieler seine Blumen wertet, beginnend mit dem Spieler, dessen Wertungsmarker aktuell an letzter Position auf der Zählleiste liegt.

Wenn euer Wertungsmarker die 50 Punkte überschreitet, dann bewegt ihr euren Marker einfach weiter auf der Zählleiste voran und zählt am Ende 50 Punkte zu eurem Ergebnis hinzu. Ist die Blumenwertung abgeschlossen, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Zugreihenfolge am weitesten hinten saß.

BLUMEN						
SIEGPUNKTE	1	3	6	10	15	21

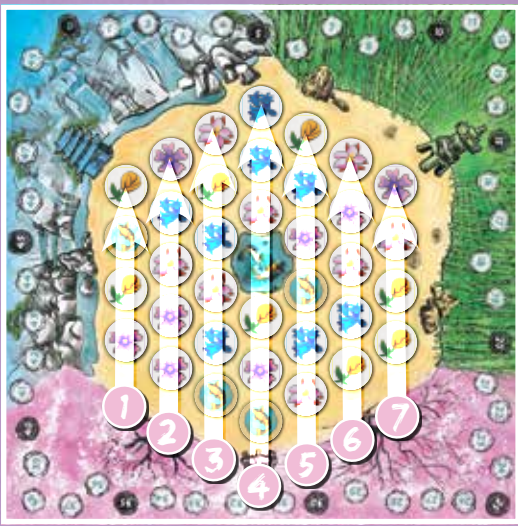


BLUMENWERTUNG SPIELER GRÜN



REIHE	SET	SIEGPUNKTE
1	1x Blau (Gleichstand)	1
2	2x Blau (Gleichstand) + Koi	6
3	3x Rosa	6
4	5x Lila	15
5	2x Rosa + Koi	6
6	2x Blau + Koi	6
7	2x Gelb + Koi	6
SUMME BLUMENPUNKTE		46

BLUMENWERTUNG SPIELER ROSA



REIHE	SET	SIEGPUNKTE
1	2x Gelb + Koi	6
2	3x Lila	6
3	2x Blau (Gleichstand) + Koi	6
4	2x Blau + Koi	6
5	2x Blau + Koi	6
6	2x Rosa	3
7	2x Gelb	3
SUMME BLUMENPUNKTE		36

BLUMENWERTUNG SPIELER BLAU



REIHE	SET	SIEGPUNKTE
1	2x Lila + Koi	10
2	2x Lila	3
3	2x Rosa (Gleichstand) + Koi	6
4	3x Blau + Koi	10
5	2x Lila (Gleichstand)	3
6	2x Blau (Gleichstand)	3
7	1x Blau (Gleichstand)	1
SUMME BLUMENPUNKTE		36

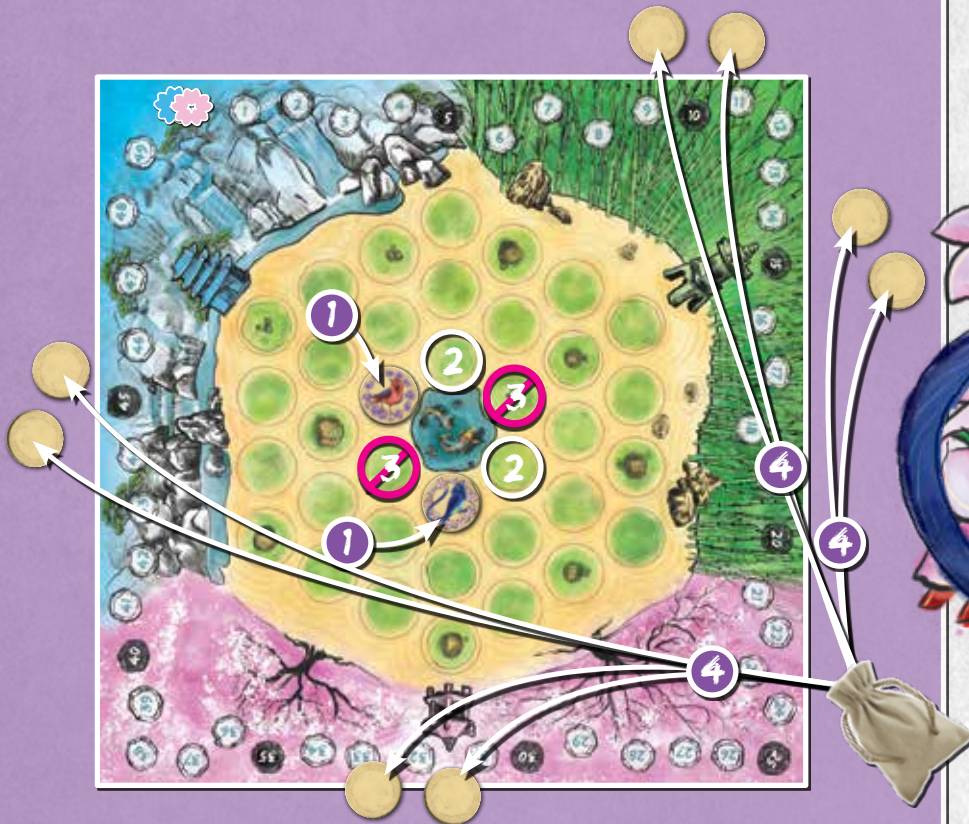
REGELN FÜR 4 SPIELER

Im Spiel zu viert teilt ihr euch in zwei Teams auf. Dabei sollten die Teampartner einander gegenüber sitzen. Jedes Team spielt aus der Sicht einer Pagode, d.h. nur die rosafarbene und die blaue Pagode sind im Spiel. Beachtet beim Spielaufbau folgende Änderungen: ① Zieht vier Gartenplättchen und legt zwei davon auf Blumenfelder neben dem Teich in der Spielplanmitte. ② Legt die übrigen beiden Gartenplättchen – benachbart zum Teich – rechts und links neben die grüne Blume. ③ Legt keine Gartenplättchen auf das Blumenfeld in Richtung der

grünen Pagode sowie auf das Feld direkt gegenüber auf der anderen Seite des Teichs. Siehe auch die Beispielabbildung. ④ Zieht jeder 2 Plättchen – genau wie im Grundspiel. Dann wird abwechselnd ein Plättchen gelegt. Bei einer Wertung gewinnt ihr Siegpunkte für euer Team, d.h. jedes Team hat nur einen Wertungsmarker.

Ihr dürft eurem Teampartner niemals zeigen oder mitteilen, was für Plättchen ihr auf der Hand habt. Es gelten ansonsten alle Regeln aus dem Grundspiel.

AUFBAU IM SPIEL ZU VIERT



SOLOREGELN

Wie im Grundspiel legst du, wenn du Seikatsu allein spielst, Plättchen aus und führst am Ende eine Blumenwertung aus der Perspektive deiner Pagode durch. Dabei trittst du jedoch gegen das kombinierte Ergebnis aus den beiden anderen Perspektiven an.

Wähle einen Schwierigkeitsgrad: Leicht, Mittel oder Schwer.

Je nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad wertest du Vogelschwärme für dich, verzichtest auf die Vogelwertung oder zählst sie zu dem Ergebnis deines Gegners hinzu.

Ist dein Ergebnis am Ende höher als die Summe der beiden anderen Perspektiven, gewinnst du das Spiel.

Bereite das Spiel so vor wie ein Spiel zu dritt, indem du 3 aus dem Beutel gezogene Gartenplättchen auf die Blumenfelder rund um den Teich in der Spiel-

planmitte legst. Wenn die Blumenkränze auf diesen Gartenplättchen nicht alle verschiedenen sind, lege eins der gleichen Gartenplättchen beiseite und ziehe ein neues aus dem Beutel, bis alle drei Gartenplättchen verschiedene Blumensorten zeigen.

Wirf anschließend die beiseitegelegten Gartenplättchen wieder in den Beutel. Ziehe ein Gartenplättchen aus dem Beutel und nimm dir alle vier Koi-Teiche.

Pro Zug wähle eine der folgenden Optionen:

1. Spiel das Gartenplättchen aus deiner Hand neben das letzte Plättchen, das du gelegt hast.

Hinweis: In deinem ersten Zug kannst du neben eins der drei ausliegenden Gartenplättchen spielen.

2. Spiele einen Koi-Teich neben ein beliebiges Plättchen.

Nachdem du ein Plättchen gespielt hast, wertest du einen Vogelschwarm. Wie die Schwärme zählen, hängt davon ab, welchen Schwierigkeitsgrad du gewählt hast:


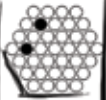
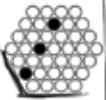
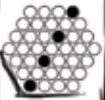
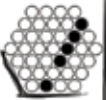
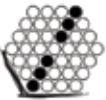
- **Leicht** – Werte Vogelschwärme wie im Grundspiel.
- **Mittel** – Verzichte auf die Vogelwertung.
- **Schwer** – Werte Vogelschwärme für deinen Gegner.

Spiele so lange weiter und werte dabei ggf. für dich oder deinen fiktiven Gegner, bis du keinen gültigen Zug mehr ausführen kannst. Es ist möglich, dass am Ende Felder auf dem Spielplan leer bleiben. Fülle diese nicht mit verbliebenen Plättchen.

Führe eine Blumenwertung aus der Sicht deiner Pagode durch und zähle das Ergebnis zu deinen gegebenenfalls im Spiel gesammelten Siegpunkten hinzu. Führe dann eine Blumenwertung für die anderen beiden Pagoden durch und zähle sie dem Ergebnis des Gegners hinzu. Wenn dein Ergebnis höher ist als das des fiktiven Gegners, gewinnst du das Spiel.

TURNIERVERSION

Verteilt beim Spielbau die vier Koi-Teiche offen an die Spieler, anstatt zwei Gartenplättchen aus dem Beutel zu ziehen. Im Spiel zu zweit gibt ihr jedem Spieler zwei Koi-Teiche. Im Spiel zu dritt erhält jeder Spieler einen Koi-Teich – der verbliebene vierte Koi-Teich geht an den Spieler, der in Zugreihenfolge an letzter Stelle sitzt (also denjenigen, der rechts vom Startspieler sitzt). Im Spiel zu viert erhält jeder Spieler einen Koi-Teich.

BLUMEN						
SIEGPUNKTE	1	3	6	10	15	21

IMPRESSUM

Autoren: Matt Loomis & Isaac Shalev

Design: Jerry Bennington, Kyle Merkley & Sam Barlin

Illustratoren: Peter Wocken,
Lucas Mendonca (Inspiration für die Plättchen)
& Sam Barlin (Logo)

Grafik: Peter Wocken Design

Spielanleitung: Jerry Bennington, Spencer Reeve,
Kyle Merkley & Dustin Schwartz

Produktentwicklung:
Jerry Bennington & Daryl Andrews

Produktmanagement: Shauna Monteforte

Testspieler:

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 & Ian Zang

Danksagung: Matt dankt seiner Frau Amber und seinem Sohn Mason, dass sie es ihm gestatten, seinem Herzen zu folgen. Isaac dankt seiner Frau Taryn Baer-Shalev, die ihn niemals zum Stricken gezwungen hat.

Besonderer Dank geht auch an Nate Murray, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall & Robbie Robbins.



© 2018 HUCH!
© 2018 Idea and Design Works, LLC
2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106
www.idwgames.com
Made in China

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.





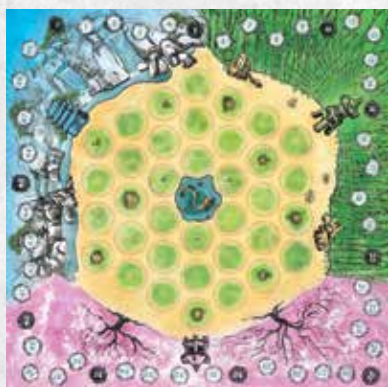
1 à 4 joueurs | 30 minutes | A partir de 10 ans



Seikatsu 生活

Dans Seikatsu — qui signifie « vie » en japonais — les joueurs élaborent un jardin partagé entre leurs pagodes respectives et cherchent à obtenir la vue la plus spectaculaire une fois le jardin achevé. A tour de rôle, ils vont piocher et jouer des tuiles jardin, représentant à la fois un oiseau et une fleur, afin de créer des nuées d'oiseaux et des rangs de fleurs visibles depuis leur pagode. Qui profitera de la plus belle vue sur le jardin ? C'est une question de perspective !

CONTENU



1 PLATEAU
JARDIN



32 TUILES JARDIN



3 MARQUEURS DE SCORE



4 TUILES CARPE KOÏ



1 SAC EN TISSU

NOTE : Une partie classique se joue à 2 ou 3 joueurs. Les règles du jeu en équipes pour 4 joueurs, ainsi que les règles du mode défi en solo se trouvent à la fin de ce livret de règles.

MISE EN PLACE

❶ Installez le **plateau jardin** au centre de la zone de jeu et orientez-le de façon à ce que chaque joueur se trouve devant une des **pagodes** représentées sur le plateau. La pagode face à laquelle se trouve un joueur détermine sa couleur. Dans une partie à 2 joueurs, on utilise uniquement la pagode rose et la pagode bleue.

❷ Placez le **marqueur de score** de chaque joueur sur la case « 0 » de la **piste de score** située sur le pourtour du plateau jardin.

❸ Placez toutes les **tuiles jardin** dans le **sac en tissu** et mélangez-les bien.

❹ Pour une partie à 2 joueurs, piochez 2 tuiles au hasard dans le sac en tissu et placez-les sur les deux cases ornées de fleurs, adjacentes au bassin de carpes koi situé au centre du plateau jardin. Pour une partie à 3 joueurs, piochez 3 tuiles dans le sac en tissu et placez-les sur les trois cases ornées de fleurs, adjacentes au bassin de carpes koi situé au centre du plateau jardin.

❺ Ajoutez les **tuiles carpe koi** dans le sac en tissu et mélangez bien.

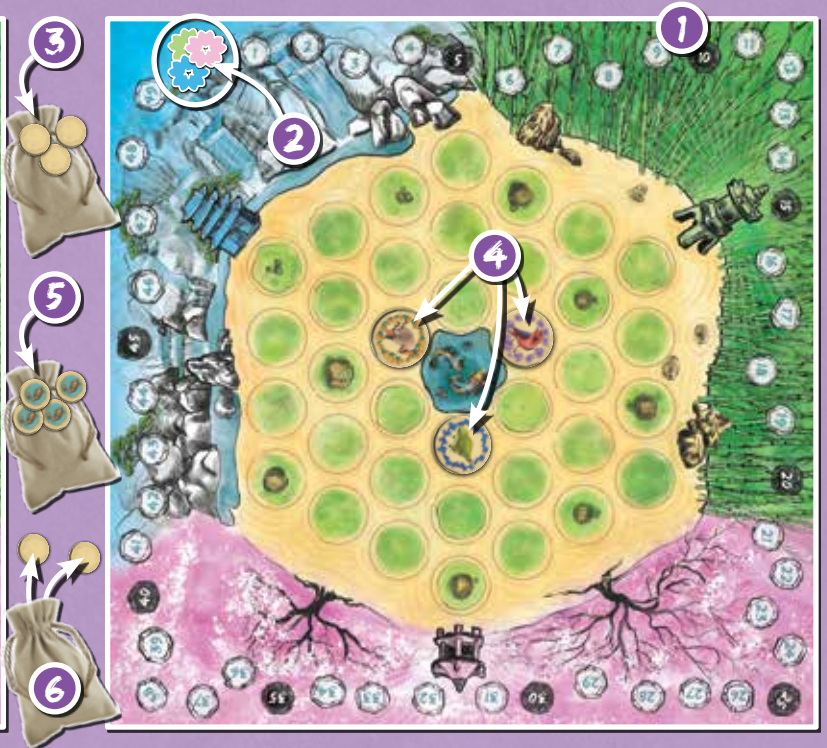
❻ Chaque joueur pioche 2 tuiles au hasard dans le sac en tissu, sans les montrer, pour constituer sa main.

❼ Le joueur le plus sage prend le sac en tissu et joue en premier.

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire, jusqu'à ce que le plateau jardin soit entièrement rempli de tuiles. Si un joueur a le sac en tissu en main, c'est à son tour de jouer. Dans une partie à 2 joueurs, chacun disposera de 17 tours. Dans une partie à 3 joueurs, chacun disposera de 11 tours.

A son tour, le joueur enchaîne trois courtes phases, dans l'ordre suivant :

1. Jouer une tuile
2. Marquer des points pour les oiseaux identiques
3. Piocher une nouvelle tuile

1. JOUER UNE TUILE

A son tour, le joueur joue une tuile de sa main. Il y a deux règles à respecter pour placer une tuile :

- a) Poser la tuile sur une case libre.
- b) Poser la tuile de façon adjacente à une autre tuile déjà présente sur le plateau jardin.

NOTE : L'emplacement central du plateau jardin n'est pas considéré comme une case libre. Il est interdit de poser une tuile jardin ou carpe koi sur cet endroit.

2. MARQUER DES POINTS POUR LES OISEAUX IDENTIQUES

Quand l'oiseau représenté sur la tuile posée est identique à un oiseau présent sur une tuile jardin adjacente, une **nuée d'oiseaux** est formée. Le joueur marque 1 point pour chacun des oiseaux identiques présent sur une tuile adjacente. Si l'oiseau représenté sur la tuile jardin n'est

identique à aucun oiseau adjacent, le joueur ne marque pas de points. Le joueur déplace son marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

DÉCOMPTE POUR LES OISEAUX EXEMPLE 1



Une nuée d'oiseaux identiques rapporte immédiatement des points.

Les tuiles carpe koi sont considérées comme un oiseau au choix du joueur, mais uniquement lors du tour où elles sont posées. Le joueur marque donc des points en créant une nuée d'oiseaux lors du tour où il pose une tuile carpe koi. Mais pour tous les tours suivants, effectués par ce joueur ou ses adversaires, cette tuile carpe koi n'est plus considérée comme un oiseau et ne pourra pas participer au décompte d'une nuée d'oiseaux.

DÉCOMPTE POUR LES OISEAUX EXEMPLE 2



Cette tuile carpe koi compte comme un oiseau d'une couleur au choix.



La prochaine fois qu'un oiseau identique est placé, cette tuile carpe koi ne comptera plus.

3. PIOCHER UNE NOUVELLE TUILE

Le joueur pioche une nouvelle tuile dans le sac en tissu, s'il en reste. Puis il transmet le sac à son voisin, en sens horaire. Lors des deux derniers tours de chaque joueur, le sac ne contiendra plus de tuiles.

TUILES JARDIN

Chacune des 16 différentes tuiles jardin existe en deux exemplaires. Sur chaque tuile jardin sont représentés un oiseau et une fleur. Il existe 4 variétés de fleurs : Primevère (violet), Frangipanier (rose), Tulipe (orange) et Jacinthe (bleu). Et il existe 4 espèces d'oiseaux : Tangara Ecarlate (rouge), Jaseur du Japon (gris), Zostérops du Japon (vert) et Tchitrec du Japon (bleu foncé). Chaque type de fleur et d'oiseau est présent sur exactement 8 tuiles jardin.

NOTE : *Il est conseillé aux joueurs de cacher à leurs adversaires les tuiles de leur main avant de les jouer.*

TUILES CARPE KOÏ

Les tuiles carpe koï sont des tuiles « joker » spéciales sur lesquelles est représentée une carpe koï à la place d'une paire oiseau/fleur. Quand un joueur pose une tuile carpe koï, celle-ci remplace un oiseau au choix du joueur pour ce tour et participe au décompte de points pour une nuée d'oiseaux. Mais une fois le tour terminé, cette tuile carpe de koï ne compte plus comme un oiseau.

En fin de partie, chaque tuile carpe koï compte comme une fleur au choix de chaque joueur pour le décompte de points des fleurs. Une tuile carpe koï peut donc représenter un type de fleur différent selon les joueurs.

Exemple : *Un joueur peut compter la tuile comme une tulipe orange, un autre joueur peut compter la même tuile comme un frangipanier rose et un troisième joueur la compter comme une primevère violette.*

FIN DE LA PARTIE

Une fois que chaque joueur a placé la dernière tuile de sa main, le plateau jardin est entièrement rempli et la partie prend fin. Pour désigner le vainqueur, chaque joueur va compter les points marqués pour les rangs de fleurs qui ont été plantés, qui vont venir s'ajouter aux points gagnés en cours de partie grâce aux nuées d'oiseaux.

POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS

Pour compter les points rapportés par les fleurs, on regarde les rangs de tuiles du plateau jardin depuis la perspective de la pagode de chaque joueur (voir l'exemple en page 13).

Dans chaque rang, on identifie le plus grand **groupe de fleurs**, à savoir la variété de fleur présente en plus grand nombre dans ce rang. Les fleurs de ce groupe ne doivent pas être nécessairement adjacentes les unes aux autres au sein du rang. Chaque joueur marque uniquement des points pour le plus grand groupe de fleurs dans chaque rang. S'il y a une égalité pour le plus grand groupe dans un rang, le joueur marque tout simplement des points pour un seul de ces groupes de même taille. Pour ce décompte, chaque tuile carpe koï représente une variété de fleur au choix du joueur. Une même tuile carpe koï peut donc représenter une variété de fleur différente suivant les joueurs.

Points obtenus suivant la taille du groupe de fleurs :

Fleurs	1	2	3	4	5	6
Points	1	3	6	10	15	21

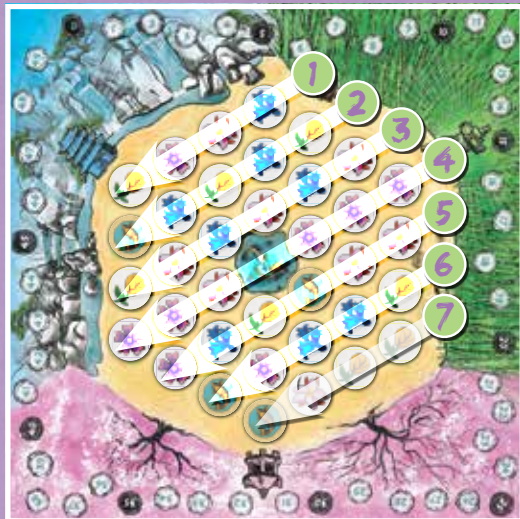
Pour simplifier, comptez tous les points rapportés par les fleurs pour chaque joueur l'un après l'autre, en commençant par le dernier joueur, puis en sens anti-horaire.

Si un joueur dépasse les 50 points, il continue à déplacer son marqueur de score normalement, puis il ajoute 50 à son score final. Une fois les points calculés pour les fleurs, le joueur qui totalise le plus de points est désigné vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur ex-aequo qui a joué en dernier dans le tour qui gagne la partie.

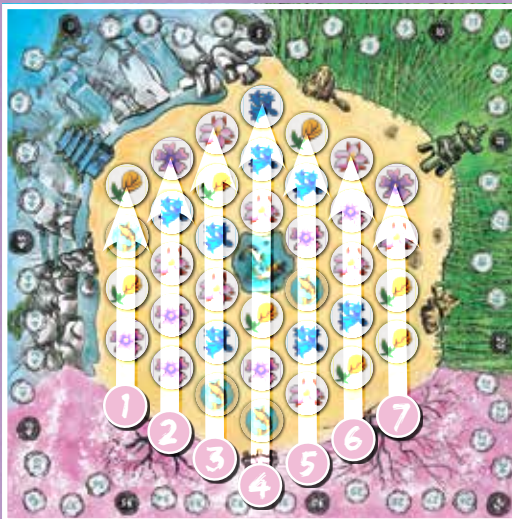
FLEURS						
POINTS	1	3	6	10	15	21



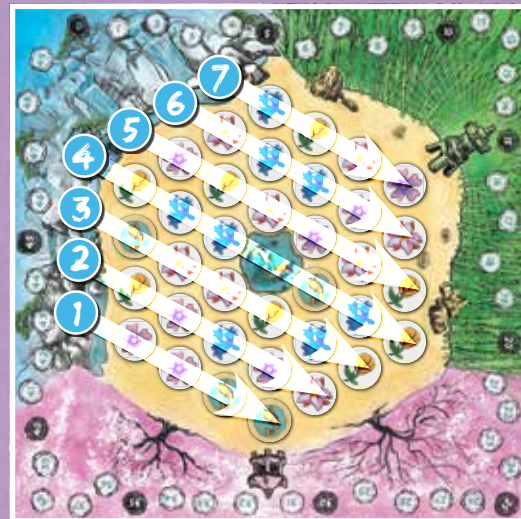
POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS - JOUEUR VERT



POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS - JOUEUR ROSE



POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS - JOUEUR BLEU



RANG	SET	POINTS
1	1x bleu (cas d'égalité)	1
2	2x bleu (cas d'égalité) + koï	6
3	3x rose	6
4	5x violet	15
5	2x rose + koï	6
6	2x bleu + koï	6
7	2x orange + koï	6
SOMME DES POINTS POUR DES FLEURS		46

RANG	SET	POINTS
1	2x orange + koï	6
2	3x violet	6
3	2x bleu (cas d'égalité) + koï	6
4	2x bleu + koï	6
5	2x bleu + koï	6
6	2x rose	3
7	2x orange	3
SOMME DES POINTS POUR DES FLEURS		36

RANG	SET	POINTS
1	2x violet + koï	10
2	2x violet	3
3	2x rose (cas d'égalité) + koï	6
4	3x bleu + koï	10
5	2x violet (cas d'égalité)	3
6	2x bleu (cas d'égalité)	3
7	1x bleu (cas d'égalité)	1
SOMME DES POINTS POUR DES FLEURS		36

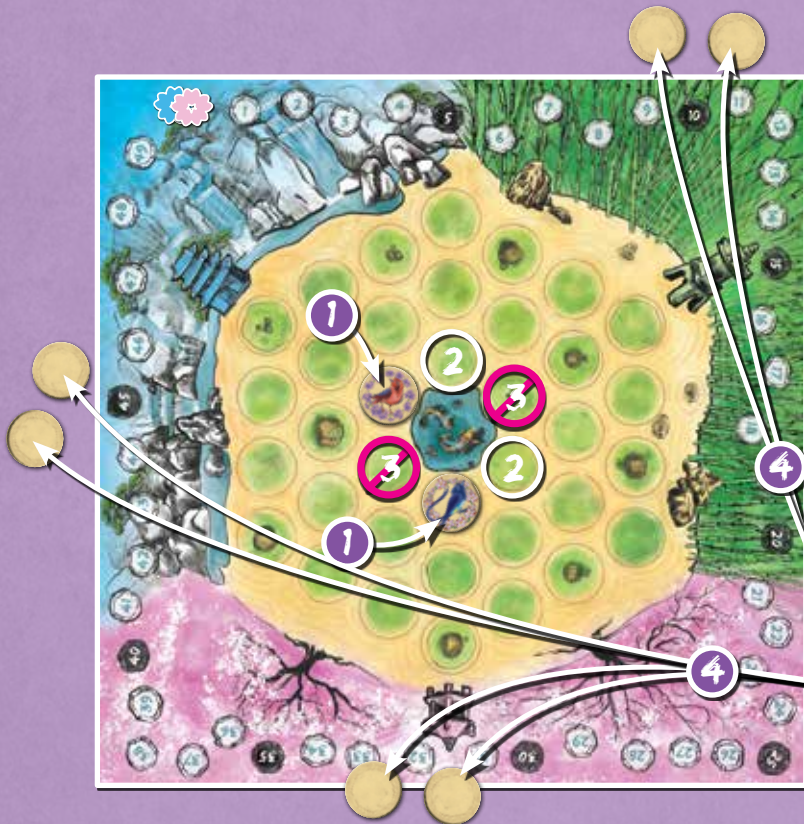
RÈGLES POUR 4 JOUEURS

Pour une partie à 4 joueurs, il faut constituer deux équipes. Les deux membres d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre. Chaque équipe joue depuis la perspective d'une seule pagode : on utilise donc uniquement la pagode rose et la pagode bleue. On procède à la mise en place habituelle, sauf en ce qui concerne le placement des tuiles sur le plateau jardin.

① On pioche 4 tuiles et on en dispose 2 sur les 2 cases adjacentes au bassin central de carpes koi où sont représentées des fleurs, puis ② 2 autres sur les 2 cases adjacentes au bassin central de carpes koi les plus proches de

la fleur verte. ③ On ne place pas de tuile sur la case avec les fleurs devant la pagode verte, ni sur la case située directement en face du bassin central de carpes koi en ligne droite par rapport à la pagode verte. Respectez la mise en place sur l'illustration ci-dessous. ④ Chaque joueur pioche 2 tuiles, comme pour une partie classique, puis on joue à tour de rôle pour placer des tuiles. Quand ils marquent des points, les joueurs le font pour leur équipe, en utilisant un seul marqueur de score par équipe. Les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de se montrer ou de se révéler d'aucune autre façon les tuiles qu'ils ont en main. Pour le reste, on applique toutes les règles habituelles.

MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



RÈGLES DU JEU EN SOLO

Pour jouer à Seikatsu en solitaire, vous allez placer des tuiles comme dans le jeu classique et marquer comme d'habitude des points pour les groupes de fleurs en fonction de la perspective de votre pagode. Cependant, vous allez devoir mesurer votre performance au score combiné des perspectives des deux autres pagodes. Choisissez un niveau de difficulté pour votre partie : Facile, Moyen ou Difficile. Suivant la difficulté choisie, vous allez soit décompter les nuées d'oiseaux pour vous-même, soit ignorer les nuées d'oiseaux, soit ajouter leurs points au score de votre adversaire virtuel. Si votre score est plus élevé que la somme des scores des deux autres perspectives, vous remportez la partie.

Effectuez la mise en place sur le plateau jardin comme pour une partie à 3 joueurs, en plaçant 3 tuiles jardin piochées au hasard sur les cases avec des fleurs adjacentes au bassin central de carpes koi. Si les fleurs de ces 3 tuiles ne sont pas toutes différentes, défaussez une des tuiles aux fleurs semblables et piochez-en une nouvelle, jusqu'à ce que les trois fleurs sur le plateau soient différentes. Remettez toutes les tuiles défaussées dans le sac en tissu. Puis piochez une tuile jardin dans le sac et prenez les 4 tuiles carpe koi dans votre main.

A chaque tour, choisissez une des options suivantes :

1. Placer la tuile jardin de votre main de façon adjacente à la dernière tuile que vous avez jouée.

Note : *Au premier tour, vous pouvez poser une tuile de façon adjacente à n'importe laquelle des 3 tuiles présentes sur le plateau jardin.*

2. Placer une tuile carpe koi de façon adjacente à n'importe quelle tuile présente sur le plateau jardin.


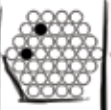
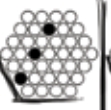
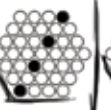
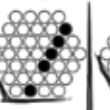

Après avoir joué une tuile, faites un décompte des nuées d'oiseaux. Les points sont marqués en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi pour la partie :

- **Facile** – Vous marquez des points pour les nuées d'oiseaux comme dans une partie classique.
- **Moyen** – Aucun point n'est marqué pour les nuées d'oiseaux.
- **Difficile** – Votre adversaire virtuel marque des points pour les nuées d'oiseaux.

Enchaînez les tours de cette façon, en tenant le compte des points marqués par votre adversaire virtuel et par vous-même à l'aide de 2 marqueurs de score, jusqu'à ce que plus aucun coup valide ne soit possible. Il restera alors probablement des cases libres sur le plateau jardin. Laissez ces cases vides. Puis comptez les points obtenus pour vos groupes de fleurs grâce à votre pagode et ajoutez-les à votre score. Comptez les points pour les groupes de fleurs pour les deux autres pagodes et ajoutez-les au score de votre adversaire virtuel. Si vous totalisez alors plus de points que lui, vous gagnez la partie !

MODE TOURNOI

Lors de la mise en place, au lieu de piocher 2 tuiles jardin au hasard dans le sac en tissu, distribuez aux joueurs les 4 **tuiles carpe koi**, face visible. Dans une partie à 2 joueurs, donnez à chaque joueur 2 tuiles carpe koi. Dans une partie à 3 joueurs, distribuez à chaque joueur 1 tuile carpe koi, puis donnez la tuile carpe koi restante au dernier joueur du tour (autrement dit, au joueur assis à la droite du premier joueur). Dans une partie à 4 joueurs, chacun reçoit 1 tuile carpe koi.

FLEURS						
POINTS	1	3	6	10	15	21

CRÉDITS

Auteurs : Matt Loomis et Isaac Shalev

Direction artistique : Jerry Bennington, Kyle Merkley et Sam Barlin

Illustrations : Peter Wocken, Lucas Mendonca (inspiration pour les tuiles) et Sam Barlin (logo)

Traduction française : Sylvain Gourgeon, „Word for Wort“

Graphismes : Peter Wocken Design

Mise en page et corrections : Jerry Bennington, Spencer Reeve, Kyle Merkley et Dustin Schwartz

Développement produit :
Jerry Bennington et Daryl Andrews

Gestion de projet : Shauna Monteforte

Playtesteurs :

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 et Ian Zang

Remerciements particuliers : Matt souhaite remercier sa femme Amber et son fils Mason de l'avoir laissé tenter l'aventure. Isaac souhaite remercier sa femme Taryn Baer-Shalev de ne jamais l'avoir obligé à se mettre au tricot.

Des remerciements tout particuliers également à Nate Murray, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall et Robbie Robbins.



© 2018 HUCH!
© 2018 Idea and Design Works, LLC
2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106
www.idwgames.com
Made in China

Distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.





1 - 4 spelers | 30 minuten | vanaf 10 jaar

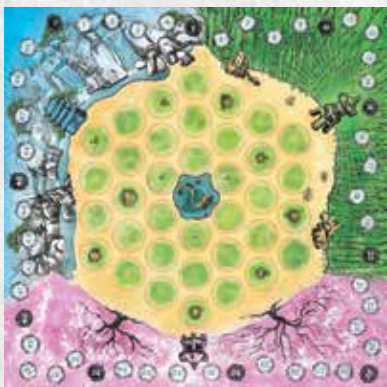


Seikatsu

生活

Bij het spel Seikatsu — een woord dat in het Japans 'leven' betekent — verzorgen de spelers samen een tuin tussen hun pagodes, en proberen het mooiste uitzicht op de complete tuin te krijgen. Ze trekken om de beurt een tuinschijfje met een bloem en een vogel, waarmee ze zwermen vogels en rijen bloemen proberen te vormen, vanuit hun eigen pagode gezien. Wie heeft het mooiste uitzicht op de tuin? Dat is een zaak van perspectief!

INHOUD



1 SPELBORD



32 TUINSCHIJFJES



3 SCOREBLOEMEN



4 KOIJIJVER-SCHIJFJES



1 ZAKJE

LET OP: Het standaard spel is voor 2-3 spelers. Regels voor 4 spelers, en regels voor een uitdagend solospel, staan achter in dit spelregelboekje.

SPELVOORBEREIDING

① Leg het **spelbord** midden op tafel en draai het zo dat elke speler precies achter een **pagode** op het bord zit. De pagode waar je achter zit bepaald de kleur waarmee je speelt. Bij 2 spelers moet je de roze en de blauwe pagode gebruiken.

② Elke speler zet zijn **scorebloem** op het vakje "0" van de puntentelling rondom het spelbord.

③ Doe alle **tuinschijfjes** in het **zakje** en schudt ze goed.

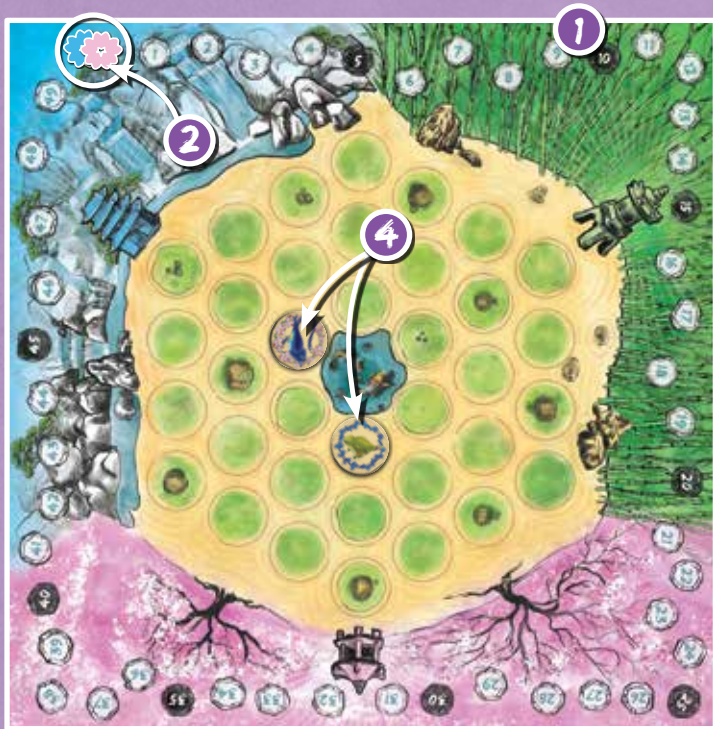
④ Met 2 spelers moet je 2 schijfjes uit het zakje halen en ze naast de Koivijver midden op het bord leggen op een veld met bloemen. Bij 3 spelers moet je 3 schijfjes uit het zakje halen en ze op de 3 velden naast de Koivijver leggen, waar bloemen op staan.

⑤ Doe nu de **Koivijver-schijfjes** in het zakje en schudt goed.

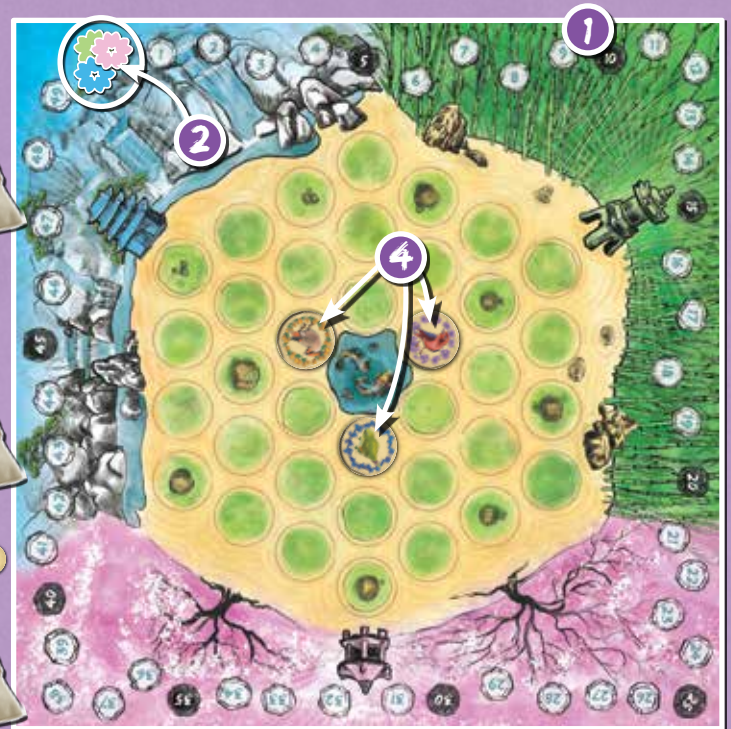
⑥ Elke speler trekt nu blind 2 schijfjes uit het zakje en laat ze niet aan de anderen zien.

⑦ De meest verstandige speler mag beginnen.

SPEL VOOR 2 SPELERS



SPEL VOOR 3 SPELERS



SPELVERLOOP

Het spel wordt in ronden gespeeld, beginnend met de eerste speler en dan met de klok mee, tot het hele spelbord vol ligt met schijfjes. Het zakje ligt bij de speler die aan de beurt is. Bij 2 spelers heeft elk 17 beurten, bij 3 spelers elk 11.

Als je aan de beurt bent voer je achtereenvolgens drie simpele handelingen uit:

1. Leg een schijfje neer
2. Scoor voor bij elkaar horende vogels
3. Trek een nieuw schijfje

1. LEG EEN SCHIJFJE NEER

Als je aan zet bent mag je een willekeurige schijfje uit de hand spelen. Daarbij moet je op de volgende twee regels letten:

- a) Leg het schijfje op een leeg veld.
- b) Leg het schijfje naast een ander schijfje dat al op het spelbord ligt.

LET OP: Het middelste veld van het spelbord is GEEN vrij veld, je mag er GEEN schijfje leggen.

2. SCOOR VOOR BIJ ELKAAR HORENDE VOGELS

Als een vogel op het schijfje dat je legde, past bij (hetzelfde is als) een vogel op een schijfje waar jouw schijfje bij ligt, vormen ze een **zwerm vogels**. Je mag 1 punt scoren voor elke vogel op aansluitende schijfjes.

Als de vogel op jouw schijfje niet past bij een schijfje waar hij bij ligt, scoor je geen punten. Verplaats je scorebloem het betreffende aantal punten langs de buitenkant van het spelbord.

VOORBEELD 1 VOOR VOGELSCORE



Een zwerm gelijke vogels scoort meteen.

Koivijver-schijfjes tellen als een vogel naar keuze, maar alleen op het moment dat het schijfje naast neerlegt. Je scoort een extra punt voor een vogelzwerm als je in jouw beurt het Koivijver-schijfje naast een ander schijfje legt. Alle volgende keren dat jij of een andere speler een schijfje naast dat Koivijver-schijfje legt, wordt dat NIET als een extra punt geteld.

VOORBEELD 2 VOOR VOGELSCORE



De Koivijver telt als een vogel van een kleur.



De volgende keer dat er zo'n zelfde vogel bij wordt gelegd, telt de Koivijver NIET als een extra punt.

3. TREK EEN NIEUW SCHIJFJE

Trek een nieuw schijfje uit het zakje, als er nog eentje in zit, en geef het zakje met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler. Bij de laatste twee rondes zitten er geen schijfjes meer in het zakje.

TUINSCHIJFJES

Er zijn 16 verschillende tuinschijfjes, die elk twee keer voorkomen. Op elk tuinschijfje is een vogel en een bloem te zien. Er zijn 4 soorten bloemen: Primula (paars), Plumeria (roze), Tulp (oranje), en Hyacint (blauw); en er zijn 4 soorten vogels: Rode Tangara (rood), Japanse Pestvogel (grijs), Japanse Brilvogel (groen), en Japanse Paradijsmonarch (donkerblauw). Elke vogel en bloem komt op precies 8 tuinschijfjes voor.

LET OP: *Schijfjes in je hand mogen niet door medespelers gezien worden tot je er eentje neerlegt.*

KOIVIJVER-SCHIJFJES

Het Koivijver-schijfje is een "joker"-schijfje waarin de Koikarper kan tellen als een vogel of bloem. Als je een Koivijver-schijfje neerlegt telt het in die beurt als een vogel naar jouw keuze en telt mee als een onderdeel van een zwerm vogels. Zodra je beurt voorbij is telt het Koivijver-schijfje niet langer als een vogel.

Aan het eind van het spel telt het Koivijver-schijfje als een bloem van jouw keuze, voor het scoren van de bloemen. Het Koivijver-schijfje kan door verschillende spelers gescoord worden als een verschillende bloem.

Voorbeeld: *Een speler kan dat schijfje scoren als een oranje Tulp, de tweede speler kan hetzelfde schijfje scoren als een roze Plumeria, en de derde speler als een paarse Hyacint.*

EINDE VAN HET SPEL

Als elke speler het laatste schijfje uit zijn hand heeft neergelegd, ligt het hele spelbord vol met schijfjes en is het spel voorbij. Om het aantal punten te bepalen moet elke speler scoren voor de rijen bloemen die geplant zijn en die toevoegen aan de score die hij al heeft voor de zwermen vogels.

BLOEMEN SCOREN

Om de bloemen te scoren moet je de rijen bloemen in de tuin bekijken vanuit je eigen pagode (zie het voorbeeld op bladzijde 21).


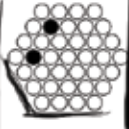

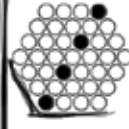
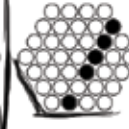
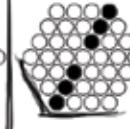
Zoek in alle rijen naar de langste bloemenrij, dus naar het grootste aantal bloemen van één soort in die rij. Die bloemen hoeven niet aansluitend aan elkaar te liggen. Je scoort alleen voor het grootste aantal gelijke bloemen in een rij. Als dat voor twee soorten bloemen gelijk is, score je voor één van die soorten bloemen. Elk Koivijver-schijfje kan meetellen voor een bloem naar jouw keuze. Een Koivijver-schijfje mag door verschillende spelers als verschillende bloemen meegeteld worden.

Aantallen bloemen scoren als volgt:

Bloemen	1	2	3	4	5	6
Punten	1	3	6	10	15	21

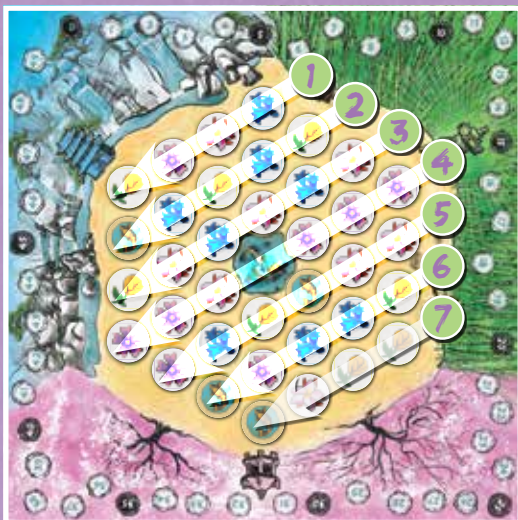
Het is het eenvoudigste om bloemen te scoren voor één speler tegelijk, begin met de speler die het laatste schijfje legde en ga dan verder tegen de wijzers van de klok in.

Als een speler meer dan 50 punten heeft, tel dan gewoon verder met je scorebloem en tel er 50 bij op. Nadat de bloemen zijn gescoord is de winnaar de speler met de meeste punten! Bij een gelijkspel, wint degene die als laatste een schijfje legde.

BLOEMEN						
PUNTEN	1	3	6	10	15	21

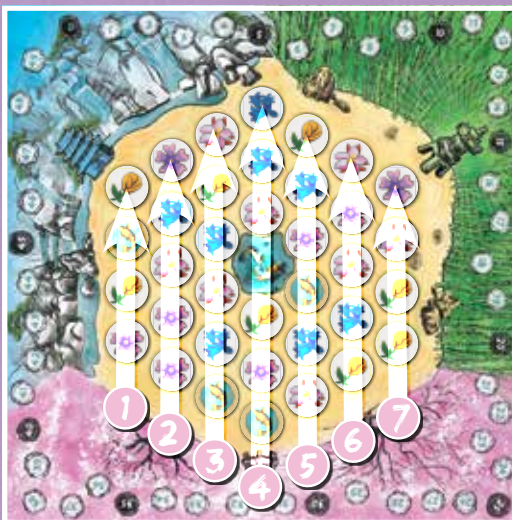


BLOEMEN SCOREN - SPELER GROEN



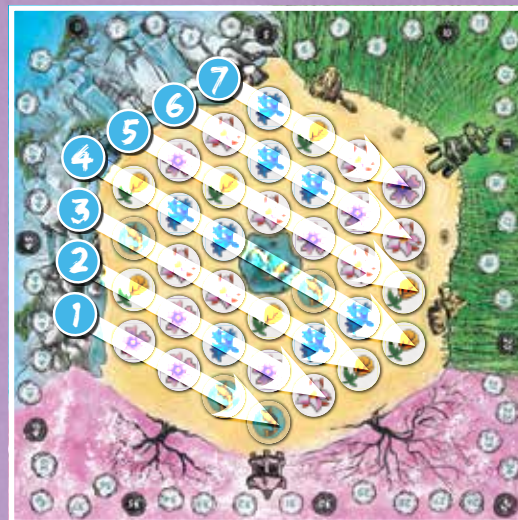
RIJ	SET	PUNTEN
1	1x blauw (remise)	1
2	2x blauw (remise) + koi	6
3	3x roze	6
4	5x paars	15
5	2x roze + koi	6
6	2x blauw + koi	6
7	2x oranje + koi	6
SOM PUNTEN (BLOEMEN)		46

BLOEMEN SCOREN - SPELER ROZE



RIJ	SET	PUNTEN
1	2x oranje + koi	6
2	3x paars	6
3	2x blauw (remise) + koi	6
4	2x blauw + koi	6
5	2x blauw + koi	6
6	2x roze	3
7	2x oranje	3
SOM PUNTEN (BLOEMEN)		36

BLOEMEN SCOREN - SPELER BLAUW



RIJ	SET	PUNTEN
1	2x paars + koi	10
2	2x paars	3
3	2x roze (remise) + koi	6
4	3x blauw + koi	10
5	2x paars (remise)	3
6	2x blauw (remise)	3
7	1x blauw (remise)	1
SOM PUNTEN (BLOEMEN)		36

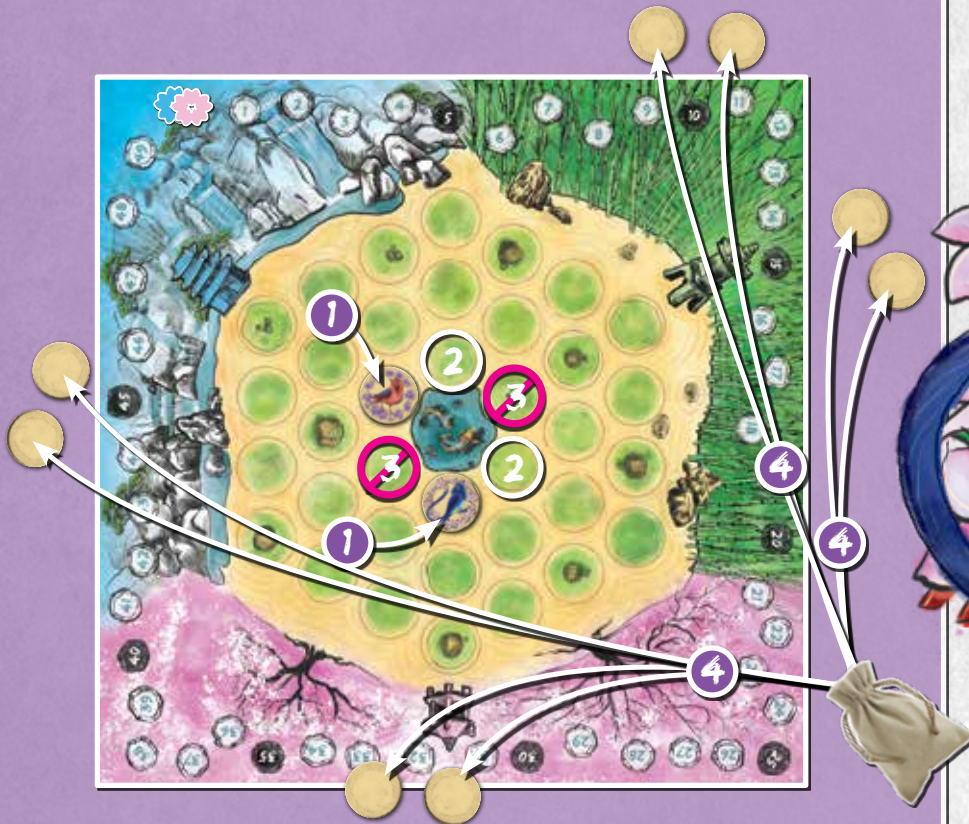
REGELS VOOR 4 SPELERS

Als je met z'n vieren wilt spelen, maak dan twee teams. Teamleden moeten tegenover elkaar zitten. Elk team speelt vanuit het perspectief van één pagode, dus alleen de roze en blauwe pagode worden benut. Gebruik de normale regels voor het voorbereiden, behalve als je de schijfjes op het spelbord legt. ① Trek 4 schijfjes en leg ze op de 2 plekken met bloemen, naast de middelste Koivijver en op de ② 2 plekken naast de middelste Koivijver, het dichtste bij de groene bloem. ③ Leg niet alle schijfjes op de plek met de bloemen voor de groene

pagode of op de plek direct aan de andere kant van de Koivijver, gezien in een rechte lijn vanuit de groene pagode. Doe het zoals in de afbeelding hier onder is aangegeven. ④ Elke speler trekt twee schijfjes zoals in het standaardspel en elke speler legt om de beurt zijn schijfje. Scoren doe je nu per team met maar één scorebloem per team.

Spelers mogen de getrokken schijfjes niet aan hun teamlid laten zien. Alle andere regels zijn net als in het gewone spel.

SPEL VOOR 4 SPELERS



REGELS VOOR HET SOLOSPEL

Als je in je eentje Seikatsu wil spelen, leg je de schijfjes zoals in het gewone spel en je scoort rijen bloemen gewoon vanuit het perspectief van je pagode. Maar je strijdt tegen de gezamenlijke score van de twee andere pagodes.

Kies voor een niveau: gemakkelijk, gemiddeld of moeilijk.

Afhankelijk van je keuze voor een niveau, kun je zwermen vogels voor jezelf tellen, zwermen negeren, of ze aan de score van je tegenstander toevoegen.

Als jouw score hoger is dan de som van de scores van je tegenstander, win je het spel.

Maak het spelbord klaar zoals je bij een normaal spel doet, leg 3 schijfjes op de plekken met bloemen naast de middelste Koivijver. Als de bloemen op deze 3 schijfjes niet allemaal verschillend zijn haal er dan één van een paar weg en vervang hem door een andere, doe dit net zo lang tot alle bloemen verschillend zijn. Doe alle weggehaalde schijfjes terug in het zakje. Trek een tuinschijfje uit het zakje en neem alle 4 Koivijver-schijfjes voor je.

In elke beurt doe je:

1. Leg een tuinschijfje naast het laatste schijfje dat je hebt gelegd.

Let op: De eerste keer leg je een schijfje naast een van de 3 schijfjes die al op het spelbord liggen.

2. Leg een Koivijver-schijfje naast een willekeurig tuinschijfje.

Ne elk gespeeld schijfje score je de zwerm vogels. Hoe die zwermen tellen hangt af van de gekozen moeilijkheidsgraad:


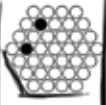




- **Makkelijk** – Je scoort de zwermen als in een normaal spel.
- **Gemiddeld** – Negeer de vogelzwermen (score ze niet).
- **Moeilijk** – Scoor vogelzwermen voor je tegenstander.

Ga gewoon verder met schijfjes neerleggen en houdt de score bij met je scorebloemen van jou en je tegenstander, totdat je volgens de regels geen schijfjes meer kunt leggen. Er zullen waarschijnlijk open plekken op het spelbord zijn. Vul die niet op.

Scoor voor de rijen bloemen zoals je die vanuit jouw pagode kunt zien en voeg dat bij je totaalscore. Scoor rijen bloemen voor je tegenstanders en houdt die score bij voor hen samen, met hun scorebloem. Als jij meer punten hebt dan je tegenspelers, heb je gewonnen!

TOERNOOI

Bij de voorbereiding trek je niet 2 willekeurige tuinschijfjes uit het zakje, maar verdeel je de 4 **Koivijver-schijfjes** onder de spelers, die ze zichtbaar voor zich leggen. Bij 2 spelers geef je elk 2 Koivijver-schijfjes. Bij 3 spelers geef je elk 1 Koivijver-schijfje en de overblijvende aan de laatste speler in de rij (dus wie rechts van de startspeler zit). Bij 4 spelers krijgt elk 1 Koivijver-schijfje.

BLOEMEN						
PUNTEN	1	3	6	10	15	21

COLOFON

Spelauteurs: Matt Loomis en Isaac Shalev

Kunst directie: Jerry Bennington, Kyle Merkley en Sam Barlin

Artwork: Peter Wocken, Lucas Mendonca (ontwerp van de schijfjes) en Sam Barlin (logo)

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, „Word for Wort“

Grafisch Design: Peter Wocken Design

Teksten: Jerry Bennington, Spencer Reeve, Kyle Merkley en Dustin Schwartz

Productontwikkeling: Jerry Bennington en Daryl Andrews

Product Management: Shauna Monteforte

Speltesters: 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 en Ian Zang

Speciale dank: Matt bedankt vooral zijn vrouw Amber en zijn zoon Mason omdat ze hem zijn hart hebben laten volgen. Isaac bedankt zijn vrouw Taryn Baer-Shalev, die hem nooit heeft willen laten breien.

Ook speciale dank aan Nate Murray, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall en Robbie Robbins



© 2018 HUCH!
 © 2018 Idea and Design Works, LLC
 2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106
www.idwgames.com
 Made in China

Verkoop:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg, DUITSLAND
www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

