



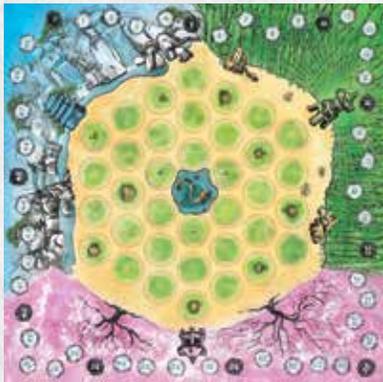
Ein taktisches Spiel für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahren



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.

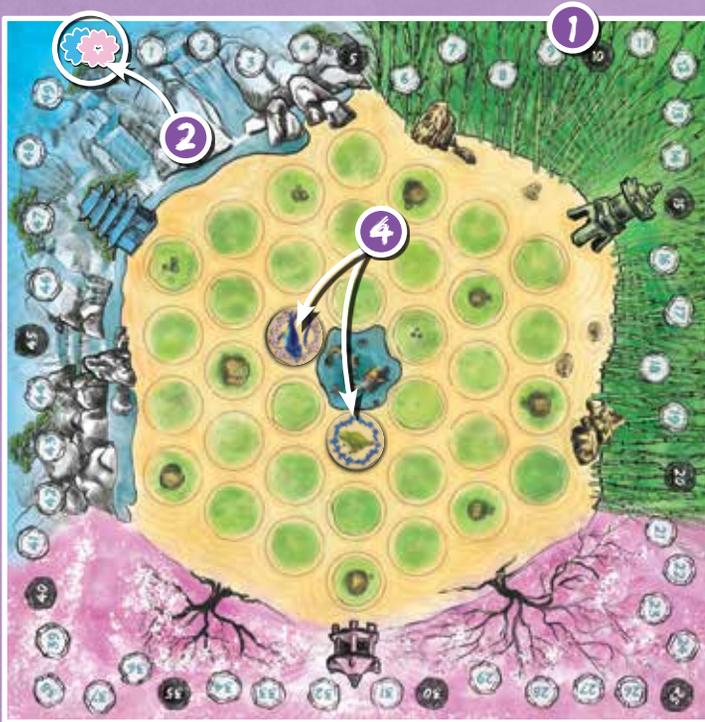
④ Im Spiel zu zweit zieht ihr zwei Gartenplättchen aus dem Beutel und legt sie auf zwei der drei Blumenfelder neben dem Koi-Teich in der Spielplanmitte. Im Spiel zu dritt legt ihr auf jedes dieser drei Blumenfelder je ein Gartenplättchen.

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

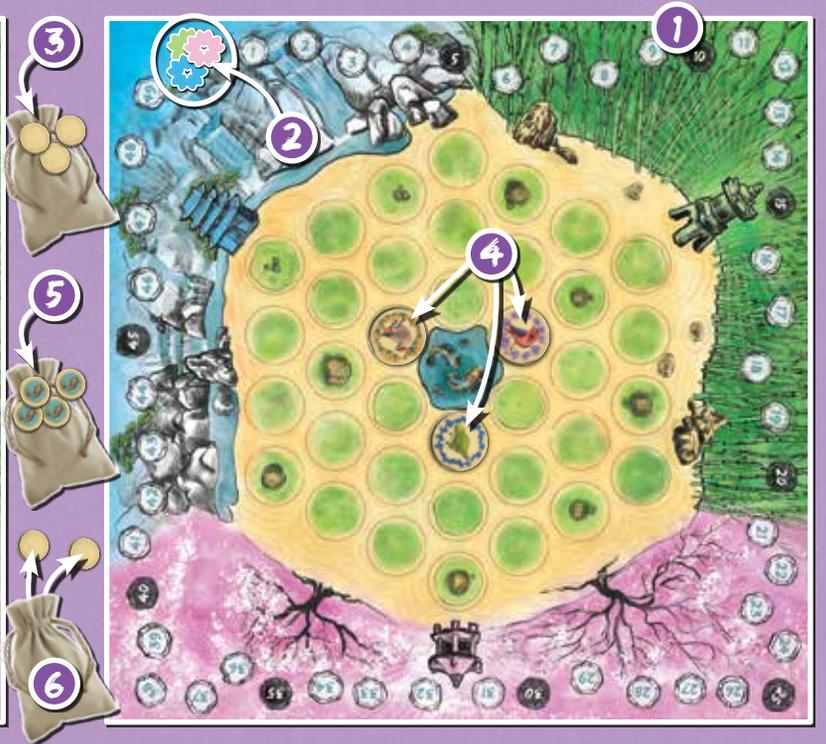
⑥ Zieht jeder zwei Plättchen aus dem Beutel, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

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

AUFBAU IM SPIEL ZU ZWEIT



AUFBAU IM SPIEL ZU DRITT



SPIELABLAUF

Angefangen mit dem Startspieler seid ihr im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug, bis alle Felder des Spielplans mit Plättchen gefüllt sind. Wer an der Reihe ist, nimmt sich den Stoffbeutel. Im Spiel zu zweit seid ihr jeder 17-mal am Zug, im Spiel zu dritt je 11-mal.

Wer am Zug ist, führt die folgenden drei Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

1. Ein Plättchen spielen
2. Einen Vogelschwarm werten
3. Ein Plättchen nachziehen

1. EIN PLÄTTCHEN SPIELEN

Wenn du am Zug bist, spielst du ein Plättchen aus deiner Hand aus. Dazu sind zwei Regeln zu beachten:

- a) Lege das Plättchen auf ein leeres Feld auf dem Spielplan.
- b) Lege das Plättchen neben ein anderes Plättchen, das sich bereits auf dem Spielplan befindet.

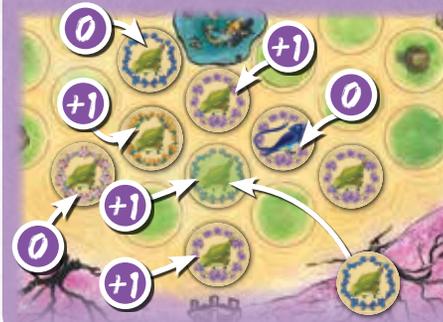
HINWEIS: Das Feld in der Mitte des Spielplans gilt nicht als leeres Feld. Es ist nicht erlaubt, hier ein Gartenplättchen oder einen Koi-Teich hinzulegen.

2. EINEN VOGELSCHWARM WERTEN

Wenn das Gartenplättchen, das du auf den Spielplan legst, den **gleichen Vogel** zeigt wie ein oder mehrere benachbarte Gartenplättchen, bildest du einen **Vogelschwarm**. Du bekommst 1 Siegpunkt für das gerade gelegte Plättchen und für jeden passenden Vogel auf einem benachbarten Plättchen. Rücke deinen Wertungsmarker entsprechend auf der Zählleiste vor.

Wenn der Vogel auf dem von dir gespielten Gartenplättchen zu einer anderen Gattung gehört als die Vögel auf benachbarten Gartenplättchen, bekommst du keine Siegpunkte.

VOGELWERTUNG BEISPIEL 1



Ein Schwarm Vögel gleicher Art wird sofort gewertet.

Koi-Teiche sind Joker. Ein Koi-Teich zählt wie ein Vogel deiner Wahl, jedoch nur in dem Moment, in dem du ihn spielst. D.h. du wertest den Koi-Teich als Teil eines Vogelschwarms in dem Zug, in dem du den Koi-Teich legst. In allen weiteren Zügen (sowohl deinen als auch denen der Mitspieler) zählt der Koi-Teich nicht als Vogel und kann so auch nicht als Teil eines Vogelschwarms gewertet werden.

VOGELWERTUNG BEISPIEL 2



Der Koi-Teich zählt als Vogel einer Sorte.



Das nächste Mal, wenn ein passender Vogel gelegt wird, zählt der Koi-Teich nicht mit.

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.

SPIELENDE

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

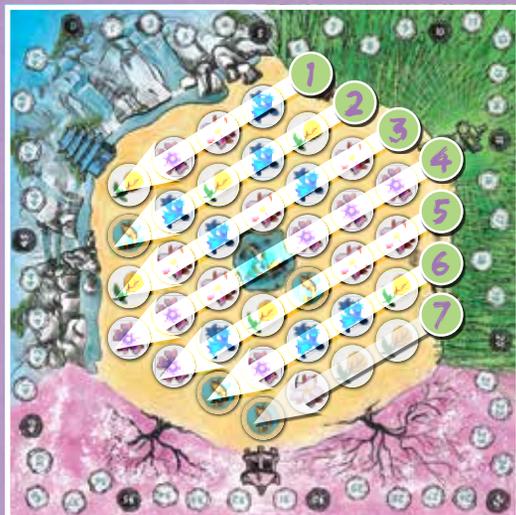
Das Einfachste ist es, wenn nacheinander jeweils nur ein Spieler seine Blumen wertet, beginnend mit dem Spieler, dessen Wertungsmarker aktuell an letzter Position auf der Zählleiste liegt.

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

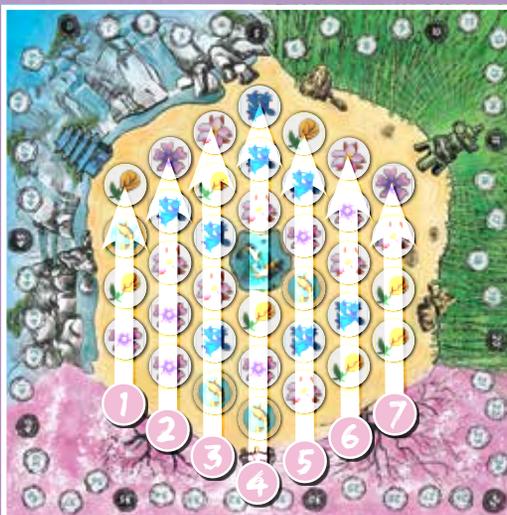


BLUMENWERTUNG SPIELER GRÜN



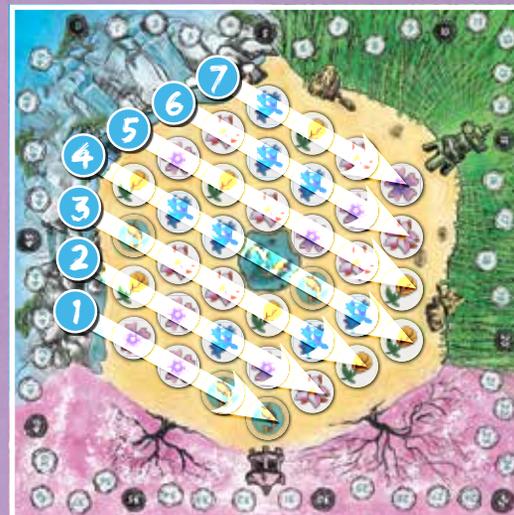
REIHE	SET	SIEGPUNKTE
1	1x Blau (Gleichstand)	1
2	2x Blau (Gleichstand) + Koi	6
3	3x Rosa	6
4	5x Lila	15
5	2x Rosa + Koi	6
6	2x Blau + Koi	6
7	2x Gelb + Koi	6
SUMME BLUMENPUNKTE		46

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

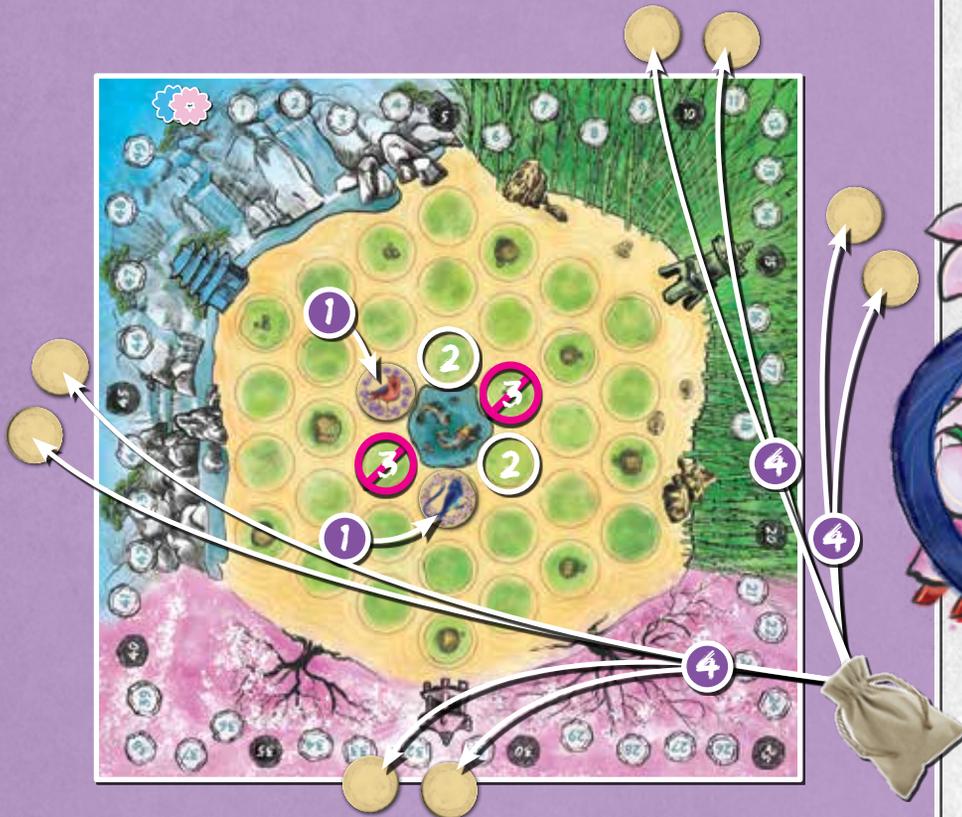
REGELN FÜR 4 SPIELER

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:

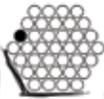
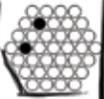
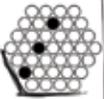
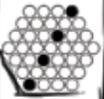
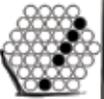
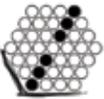
- **Leicht** – Werte Vogelschwärme wie im Grundspiel.
- **Mittel** – Verzichte auf die Vogelwertung.
- **Schwer** – Werte Vogelschwärme für deinen Gegner.

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.

