

# ZENJI

THE JOURNEY OF  
REMEMBERING

EL CAMINO DE  
RECORDAR



INSTRUCTION BOOK



- ▶ **TIP:** *Skip the written instructions for a simpler method!*  
*Watch the **INSTRUCTIONAL VIDEO** at [www.playzenji.com](http://www.playzenji.com).  
It's the easiest way to learn ZENJI.*
  
- ▶ **CONSEJO:** *¡Salta estas instrucciones para un método más simple!*  
*Mira el **VIDEO INSTRUCTIVO** en [www.playzenji.com](http://www.playzenji.com).  
Es la forma más fácil de aprender ZENJI.*



## Contents

<i>Zenji</i> set it up / prepararlo .....	page 3
English instructions .....	page 4 - 10
Instrucciones en Español .....	página 11 - 17
20 Magic Expansion Cards (MEC) .....	page 18 - 19
Game Tips & <i>Zenji</i> Starplay .....	page 20 - 21
Game design and Gratitude .....	page 22

# PLAYER 1

## SET IT UP :

**F** = the draw pile

**P** = the discard pile

**EP** = Elemental Points

 = Calling 'Zenji'  
(to end a round)



Future pile      **F**      Past pile      **P**



# PLAYER 2

## From BASIC play to MASTER play:

Once you understand all  
the rules of ZENJI, present  
the four MASTERY cards  
to play in master mode.



# Objective

In *Zenji* you strategically manage your Monkey Mind and score Elemental Points (**EP**) from the Higher Mind. Through careful card selection, calculated risks, and mindful decisions, all players strive to calm their Monkey Minds and attain *Zen* mastery. SATORI!

- *Zenji* is a 2-4 player game and can be played with 2 SCORECARD variations.
1. **BASIC PLAY:** First player to collect 15 EP on their scorecard is the *Zen* master!
  2. **MASTER PLAY:** The game ends when the 4 MASTERY AVATARS are revealed and the player with the most EP on their scorecard is the *Zen* Master!

## Setup (Start with 61 cards: 52 basic + 4 Zero Minds + 4 Avatars + ZENJI)

- Each Player has two minds: a “**Monkey Mind**” that starts ‘full’ with 4 cards and a “**Higher Mind**” that starts ‘empty’. Each mind can only hold 4 cards.
- Each player is dealt **4 cards** face down, placed in their Monkey Mind.
- The remaining cards form the center **FUTURE** pile (the central draw pile).
- Players look at their 2 outermost cards (left and right) **before** the game starts.
- In each new round, players alternate dealing, with the player to the left of the dealer beginning the round by drawing from the future pile. Discarded cards create the **PAST** pile. Ready, Let ‘*the Journey of Remembering*’ begin!

# Gameplay overview

*4 rules marked with (\*) have EXTRA tips on page 20!*

At the start of each turn, a player can do one of the following 3 ACTIONS:

1. Draw the top card from the FUTURE pile.
2. Draw the top card from the PAST pile.
3. Call 'ZENJI' to announce the end of a round.



1. After drawing a card from the FUTURE pile, the player CHOOSES to:

- Discard it on the past pile: This activates the card's power (if it has one).
- Place it in the Monkey Mind: The player exchanges it with one of their four cards in the Monkey Mind. They look at the replaced card and then decide to either discard it on the PAST pile or place it into their Higher Mind.

## Important:

- Only Elemental Point (EP) cards, Avatar cards, and Magic Expansion Cards can be placed in the Higher Mind. All other cards must be discarded. If you discard a card that has a power, you MUST use the power.
- KO! Don't forget to 'Knock Out' cards from your monkey mind that match the past pile! For example, if you have a 7 in your monkey mind, and another 7 is on top of the PAST pile, you can knock and discard your 7 on the past pile!

## 2. After drawing the top card from the PAST pile, the player MUST:

- Place it in the Monkey Mind: The player exchanges it with one of their four cards **in the Monkey Mind**. They look at the replaced card and then decide to either discard it on the past pile or place it into their Higher Mind.

### Important:

- **Be aware!** Drawing the (open) card from the past pile can be a strategic move but it also reveals your monkey mind content to the other players!
- The **KO-action** is **NOT allowed** immediately **after a player draws from the PAST pile**. But once that player's turn ends, all players are free to use the KO-action again!

## 3. Calling ‘ZENJI’ to announce the end of a round (\*):

On their turn, **instead of drawing a card**, a player may call *Zenji* to end the round when they believe they have the lowest points in their Monkey Mind. The caller places the **Zenji ‘Lock’ card** on top of their Monkey Mind and is fully protected!

- Once *Zenji* is called, all the **OTHER** players take one final turn.
- **All** of the caller's cards are protected, meaning no other player can view, exchange, or touch any of the caller's cards for the remainder of the round.

- After all players take their final turn, the **elemental points (EP)** of each higher mind will be transferred to the **SCORECARDS** as follows:
  1. If the player who called *Zenji* has the lowest score in their Monkey Mind, that player earns **ALL** the Elemental Points (EP) from their Higher Mind.
  2. If any of the other players **ties** with the ‘*Zenji caller*’ or they have **fewer** points in their Monkey Mind, that player earns **ONE EP card** from their Higher Mind as a reward for having a lower (or same) ‘Monkey Mind score’ than the ‘*Zenji caller*’. In this case the ‘*Zenji caller*’ has a **FAILED ZENJI** and can **not transfer** any EP cards to their scorecard. Their EP cards of that round **go back in the game**.
  3. If another player does not have a lower score than the ‘*Zenji caller*’, but has a score of **zero (or less)** in their Monkey Mind then they will also be rewarded **ONE** of their EP cards from their Higher Mind for achieving a ‘*Zen mind*’.
  4. **SATORI ! (\*) (= no-mind, empty mind)**: Any player that can achieve a *Satori* state of mind by Knocking Out/discarding **ALL 4** cards from the monkey mind, **moves instantly their EP cards** (1 card from each number max!) from their higher mind **to their SCORECARD!** The player remains in ‘pure *Zen state*’ until the other players finish the round with a ‘*Zenji call*’ or another SATORI!

**IMPORTANT:** If the player who called *Zenji* does not have the lowest score, or ties for lowest score, they receive a consequence in the next round:

**Consequence 1:** If the player has **no EP cards** yet on their scorecard, they cannot look at their outermost cards at the start of the next round.

**Consequence 2:** If the player has **EP cards** on their scorecard, they must give up one EP card! This is done by allowing an opponent to randomly take one away. That EP card will then be returned to the game for the next round of play!

**!! ATTENTION !!** More info about the Knock-Out Move /KO (\*):

The Knock-Out action can happen at any time (**even when it's not your turn**). If you believe a card in your Monkey Mind **matches** the top card of the PAST pile, you can **knock on the table** to declare a KO and then **discard** your matching card:

- If you are correct, you place the matching card on top of the PAST pile! A KO-move empties your monkey mind **BUT it eliminates the power of the matching card!**
  - You may also Knock-Out matching cards from **another player's Monkey Mind**. After removing their card, you replace it with 1 of your cards from your monkey mind.
  - **BUT** if you are wrong (mismatch), you receive a **penalty card** from **the future pile!** This penalty is placed, face down, in your Monkey Mind (if there is an empty space). Or else it goes to your Higher Mind, faced down, and it's blocked, until it can move to a new empty space in your monkey mind, or until you remove it with a **golden key!**
- IMPORTANT:** Only the 4 '**ZERO MIND**' cards can **NEVER** be 'Knocked Out'!

# Card Types & Powers

## 1. Monkey Mind Cards (41 cards: 7 Zen cards + 34 cards with 5 basic powers)

- **Zen Cards:** These cards can only be placed in your Monkey Mind or discarded and hold a value of 0 (4 Zero-minds), -1 (2 ‘Zen Kings’), or -2 (the ZENJI card).  
**Attention!! :** Beware of the ‘No-Zen Kings’ of WATER and FIRE (value of 13)!
- **Basic Power cards:** (value 5-12) These cards can only be placed in your Monkey Mind or activated by discarding them. Each card has a (higher) numerical value so it is better to discard/activate or KO these cards from your Monkey Mind.  
**Check out the game's REFERENCE CARDS to learn the 5 Basic Powers!! (\*)**

## 2. Higher Mind Cards (40 cards: 16 EP cards, 4 Avatars + 20 MEC)

**ATTENTION!: ALL** the Higher Mind cards, **must go through your Monkey Mind first**, before they can be placed into your Higher Mind (except for LOVE)!

- **Elemental Points (EP):** There are four EP cards for each element, and they each have a point value from 1 to 4. You can move these cards into the Higher Mind to score EP. If you scored EP after a round of play they will go to your **scorecard!**  
**!! You can only score one card of each number** (1, 2, 3, and 4) in each round. (e.g. 1 of fire and 3 of air in one round is ok but NOT 3 of fire and 3 of water.)

So remember that from **your Higher Mind** you can score a **maximum of 10 EP per round!** (e.g. 1 EP of Earth, 2 EP of Fire , 3 EP of Earth and 4EP of Water)

● **Avatars:** There are 4 Avatar ALLIES in the game, one for each element! These Avatars are worth 5 points when they are in the Monkey Mind, but they don't count for points in the Higher Mind. If you put an Avatar in the Higher Mind, it will become your ally in the game and its primal, **PASSIVE power** will transform the value of all the cards of that element in your Monkey Mind to **ZERO** points!

To use the **ACTIVE power** of any Avatar present in your Higher Mind you have to ACTIVATE them with a victorious **ZENJI CALL!** This activation allows you to **CLAIM** one corresponding EP card from the SCORECARD of another player!

● **The Magic Expansion Cards/MEC:** Discover the powers of the 20 mystical, magic cards on page 18,19 of this rule book or at [www.playzenji.com/expansion!](http://www.playzenji.com/expansion)  
**ATTENTION:** Magic cards are powerful, you can **only activate ONE MEC** per turn!



## Zenji's Golden Rule: '*LESS IS MORE*'



Free your Monkey Mind by minimizing your number of points.

With **LESS** points in your Monkey Mind you'll score  
**MORE** Elemental Points (EP) from the Higher Mind!

*"This game echoes the Zen practice of calming the 'monkey mind' filled with chaotic thoughts to achieve a state of stillness and clarity."*

-Master Zenji



*"Este juego refleja la práctica Zen de calmar la 'mente de mono' llena de pensamientos caóticos para lograr un estado de quietud y claridad."*

-Maestro Zenji

# Objetivo

*Zenji* busca tranquilizar estratégicamente la Mente de Mono y sumar Puntos Elementales (EP) de la Mente Superior. A través de una cuidadosa selección de cartas, riesgos calculados y decisiones deliberadas, los jugadores logran calmar sus Mentes de Mono y alcanzan la maestría Zen. SATORI!

- *Zenji* es para 2 a 4 jugadores y se puede jugar con los 2 variantes del SCORECARD.

1. **JUEGO BÁSICO:** ¡El primer jugador que consiga 15 EP en su SCORECARD gana!

2. **JUEGO MAESTRO:** ¡El juego termina cuando se revelan los 4 AVATARES DE MAESTRÍA y el jugador con más EP en su SCORECARD es el Maestro Zen!

## Preparación (Inicia con 61 cartas: 52 básico + 4 Zero Minds + 4 Avatars + ZENJI)

- Cada jugador tiene dos mentes: una “**Mente de Mono**” que comienza “llena” con 4 cartas y una “**Mente Superior**” que comienza “vacía”. Cada mente solo puede contener 4 cartas.
- A cada jugador se le reparten 4 cartas boca abajo, colocadas en su “Mente de Mono”.
- Las cartas restantes forman la **pila del FUTURO** (la pila central para sacar cartas).
- Los jugadores miran sus 2 cartas más externas (izquierda y derecha) **antes** del inicio del juego.
- En cada nueva ronda, los jugadores se turnan para repartir las cartas. El jugador que está a la izquierda del que reparte las cartas comienza la ronda sacando una carta de la pila futura. Las cartas descartadas forman la **pila del PASADO**. ¡Listo para “el camino de recordar!”

# Cómo jugar

*¡Las 4 reglas marcadas con (\*) tienen consejos EXTRA en la página 21!*

Al comienzo de cada turno, un jugador realiza una de las siguientes 3 ACCIONES:

1. Saca la carta superior de la pila FUTURO.
2. Saca la carta superior de la pila PASADA.
3. Llama 'ZENJI' para anunciar el final de una ronda.



1. Despues de sacar una carta de la pila FUTURA, el jugador debe ELEGIR:

- Descartarlo en la pila pasada: Esto activa el poder de la carta (si tiene uno).
- Colócala en la Mente de Mono: El jugador la intercambia con una de sus cuatro cartas en la Mente de Mono. Observa la carta reemplazada y luego decide descartarlo en la pila del PASADO o colocarlo en su Mente Superior.

## Importante:

- Solo las cartas de Puntos Elementales (EP), las cartas de Avatar y las cartas de Expansión Mágica pueden colocarse en la Mente Superior. Todas las demás cartas deben descartarse. Si descartas una carta que tiene un poder, DEBES usar ese poder.
- ¡KO! ¡No olvides "eliminar" las cartas de tu mente de mono que coincidan con la pila del pasado! Por ejemplo, si tienes un 7 en tu mente de mono y hay otro 7 en la parte superior de la pila del pasado, haces el 'KO' y descartas tu 7 en la pila del pasado!

Después de tomar la primera carta (abierta) de la pila del PASADO, el jugador DEBE:

- Colócarla en la Mente de Mono: el jugador la intercambia con una de sus cuatro cartas en la Mente de Mono. Observa la carta reemplazada y luego decide si descartarla en la pila del pasado o colocarla en su Mente Superior.

**Importante:**

- ¡Ten cuidado! Sacar la carta (abierta) de la pila del pasado puede ser una jugada estratégica, pero también da información a los demás jugadores.
- La acción de KO **no está permitida** inmediatamente después de que un jugador toma de la pila del PASADO. Pero una vez que termina el turno de ese jugador, todos los jugadores pueden usar la **acción de KO** nuevamente.

Llamar a 'ZENJI' para anunciar el final de una ronda (\*):

En su turno, **en lugar de tomar una carta**, un jugador puede llamar "Zenji" para finalizar la ronda cuando crea que tiene la menor cantidad de puntos en su Monkey Mind. El que llama coloca la carta de 'Lock' de Zenji encima de su mente de mono y está protegido del todo!

- Una vez que se llama a *Zenji*, todos los OTROS jugadores toman **un último turno**.
- Todas las cartas del jugador que llamó *Zenji* **están protegidas**, lo que significa que ningún otro jugador puede ver, intercambiar o tocar **ninguna de las cartas** de esa persona durante el resto de la ronda.

(continúa en la página 14)

- Despu s de que todos los jugadores tomen su turno final, **los puntos elementales** (EP) de cada 'Mente Superior' se transferir  a los **scorecards** de la siguiente manera:
  1. Si el jugador que llam  *Zenji* tiene la puntuaci n m s baja en su Mente de Mono, gana **TODOS** los Puntos Elementales (EP) de su Mente Superior.
  2. Si alguno de los otros jugadores **empata** con el 'llamador *Zenji*' o **tiene menos** puntos en su Mente de Mono, ese jugador gana **UNA** carta EP de su Mente Superior como recompensa por tener una puntuaci n m s baja (o igual) que el 'llamador *Zenji*'. En este caso, el que llam  al *Zenji* tiene un **ZENJI FALLIDO** y no puede transferir **ninguna** carta de EP a su scorecard. Sus cartas de EP de esa ronda **vuelven al juego**.
  3. Si otro jugador no tiene una puntuaci n m s baja que el 'llamador *Zenji*', pero tiene una puntuaci n de **cero (o menos)** en su Mente de Mono, entonces tambi n recibir  **UNA** de sus cartas EP de su Mente Superior **por lograr una "mente Zen"**.
  4. **¡SATORI! (\*)** (= mente vac a, sin mente): Cualquier jugador que pueda alcanzar un estado mental *Satori* al eliminar/descartar **TODAS** las 4 cartas de su mente de mono, mueve **instant neamente sus cartas de EP** (**¡1 carta de cada n mero m ximo!**) de su mente superior **a su TARJETA DE PUNTUACI N**. Luego, el jugador permanece en "estado *Zen* puro" hasta que los otros jugadores finalicen la ronda con un "llamar *Zenji*" u otro **¡SATORI!**

**IMPORTANTE:** Si el jugador que llamó "Zenji" no tiene el puntaje más bajo, o empata con el puntaje más bajo, recibirá una consecuencia en la siguiente ronda:

**Consecuencia 1:** Si aún no tienen tarjetas EP en su SCORECARD, no pueden mirar sus cartas más externas al comienzo de la siguiente ronda.

**Consecuencia 2:** Si tienen tarjetas EP en su SCORECARD, deben renunciar a una carta EP! Esto se logra permitiendo que un oponente toma una de sus cartas EP al azar. ¡Luego esa tarjeta EP será devuelta al juego para la siguiente ronda de juego!

## !!ATENCIÓN!! Más información sobre el movimiento Knock-Out /KO (\*):

La acción de Knock-Out puede ocurrir en cualquier momento (**incluso cuando no es tu turno**). Si crees que una carta **en tu mente de mono** coincide con la carta abierta de la pila del PASADO, puedes **golpear** la mesa para declarar un KO y luego **descartar** la carta:

- **Si tienes razón**, colocas la carta correspondiente sobre la pila del PASADO. ¡Un movimiento KO calma la mente PERO **elimina el poder** de la carta correspondiente!
  - También puedes eliminar las cartas iguales de la Mente de Mono de **otro jugador**. Despues de quitar su carta, la reemplazas con una de tus cartas de tu Mente de Mono.
  - **PERO si te equivocas**, recibes una carta de **castigo** de la pila del futuro. Este castigo se coloca, boca abajo, en tu mente de mono (si hay un espacio vacío). De lo contrario, va a tu Mente Superior, boca abajo y esta bloqueado, hasta que pueda moverse a un nuevo espacio vacío en tu mente de mono, o hasta que lo elimines con **una llave dorada**.
- IMPORTANTE:** ¡A las 4 cartas de 'ZERO MIND' NO puedes aplicar nunca el 'KO'!

# Tipos de cartas y poderes

## 1. Cartas de la mente de mono (41 cartas: 7 cartas Zen + 34 cartas con 5 poderes básicos)

● **Cartas Zen:** Estas cartas solo se pueden colocar en tu Mente de Mono o descartar y tienen un valor de 0 (4 Mentes Cero), -1 (2 'Reyes Zen') o -2 (la carta *ZENJI*).

¡Atención!: ¡Cuidado con los 'Reyes No-Zen' del AGUA y el FUEGO (valor 13)!

● **Cartas de Poder Básico:** (valor 5-12) Estas cartas solo se pueden colocar en tu Mente de Mono o activar descartándolas. Cada carta tiene un valor numérico (más alto), por lo que es mejor descartarlas/activarlas o 'KO-las' de tu Mente de Mono.

¡Consulta las **CARTAS DE REFERENCIA(\*)** para conocer los 5 Poderes Básicos!

## 2. Cartas de la Mente Superior (40 cartas: 16 cartas EP, 4 Avatares + 20 MEC)

¡ATENCIÓN!: TODAS las cartas de Mente Superior deben pasar primero por tu Mente de Mono, antes de poder colocarlas en tu Mente Superior (¡excepto AMOR)!

● **Puntos elementales (EP):** hay cuatro cartas EP para cada elemento y cada una tiene un valor en puntos de 1 a 4. Ponga estas cartas en la Mente Superior para obtener EP. Si obtuviste EP después de una ronda de juego, ¡se agregarán a tu SCORECARD!

!! Solo puedes obtener una carta de cada número (1, 2, 3 y 4) en cada ronda!!  
(asi, 1 de fuego y 3 de aire en una ronda está bien, pero NO 3 de fuego y 3 de agua).

Así que recuerda que desde **tu Mente Superior** puedes obtener **un máximo de 10 EP por ronda**. (e.g. 1 EP de Tierra, 2 EP de Fuego, 3 EP de Tierra y 4 EP de Agua)

● **Avatares:** Hay 4 ALIADOS Avatar en el juego, uno por cada elemento! Los Avatares valen 5 puntos cuando están en la Mente de Mono, pero no cuentan para puntos en la Mente Superior. Si pones un Avatar en la Mente Superior, se convertirá en tu aliado en el juego y su **poder PASIVO** primario transformará el valor de todas las cartas de ese elemento en tu Mente de Mono a **CERO puntos**.

Para usar el **poder ACTIVO** de cualquier Avatar presente en tu Mente Superior, ¡tienes que ACTIVARLO con un LLAMADO ZENJI victorioso! ¡Esta activación te permite RECLAMAR una carta EP correspondiente de la SCORECARD de otro jugador!

● **Las cartas de expansión mágicas/MEC:** descubre los poderes de las 20 cartas mágicas en la página 18 y 19 de este libro o en [www.playzenji.com/laexpansion](http://www.playzenji.com/laexpansion)  
**ATENCIÓN:** Estas 20 cartas son poderosas, ¡solo puedes activar **UN MEC** por turno!



## La regla de oro: "MENOS ES MÁS"



Libera tu Mente de Mono reduciendo la cantidad de puntos.

¡Al tener **MENOS** puntos en tu Mente de Mono, conseguirás **MÁS** Puntos Elementales (EP) de la Mente Superior!

# ❖ The Magic Expansion Cards - MEC ❖

- ¡Infunde tu mazo Zenji con 20 poderes especiales para expandir tu mente y tu juego!

Para explorar los poderes del MEC, creamos un sitio web con explicaciones escritas y videos cortos cómo usar cada carta mágica de manera eficaz. ¡Visita [www.playzenji.com/laexpansion](http://www.playzenji.com/laexpansion)

- Introduce las 20 cartas mágicas una por una en tu juego, comienza con los poderes fáciles y expande hasta que las domines todas. **Los maestros de Zenji juegan con la baraja completa, 81 cartas!**

- **Infuse your Zenji deck with 20 special powers to expand your mind and your game!**  
To explore the powers of the MEC, we created an ‘expansion website’ with written explanations and short videos on effectively using each magic card. Visit [www.playzenji.com/expansion](http://www.playzenji.com/expansion)

- Introduce the 20 magic cards one by one in your game, starting with the easy powers (1 star) and expand until you master them all. **Only masters of Zenji play with the full deck, 81 cards!**

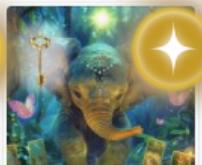
And for a quick reminder, take a look at the summary of each magic card here below:



**JUSTICE REMOVES THE ZENJI LOCK !**  
+ FORCES 1 MORE PLAYING TURN FOR THE ZENJI-CALLER.



**TAKE 1 CARD FROM THE FP AND PLACE IT IN ANY MM WITH LESS THAN 4 CARDS.**  
TIP: PLAY FROM HM!



**A MEMORY GAME!**  
**PEEK AT ANY FOUR CARDS** FROM ANY MM IN THE GAME.  
(4 CARDS MAXIMUM)



**COLLECT ALL THE CARDS** FROM ANY MM. (NO LOOKING).  
SHUFFLE THEM AND PLACE CARDS BACK!



**REVEAL A TOTAL OF 2 CARDS** FROM ANY MM IN PLAY.  
2 CARDS STAY FACE UP UNTIL THEY'RE MOVED  
(SWAP = OPTIONAL)



**(CONTINUE ON P.19)**



**PLAY TWO EXTRA TURNS!** ANOTHER MAGIC CARD CAN NOT BE ACTIVATED.  
(TIP: PLAY FROM HM TO GO THREE TURNS!)



**TAKE A SURPRISE CARD** FROM THE FP (NO LOOKING!) PUT IT NEXT TO ANY MM! USE AS EXTRA TURN BEFORE USUAL TURN



**TAKE 1 CARD** FROM ANY HM AND PLACE IT INTO YOUR HM. (OR SHUFFLE THE CARD BACK INTO THE FUTURE PILE)



**THE ONLY CARD THAT CAN GO DIRECTLY** FROM THE FP TO THE HM! IT ATTRACTS AVATARS, EP OR MEC THAT OTHERS PLAY.



**TAKE 2 CARDS** FROM THE FP, SWAP THEM WITH ANY MM CARD, (1 CARD PER PLAYER) + HIDE 2 DISCARDS UNDER EMPEROR



**CHOOSE ANY CARD** (EXCEPT MEC CARDS) FROM THE PP! PLAY IT LIKE A USUAL TURN.  
TIP: PLAY MIMIC FROM HM AS AN EXTRA TURN



**SWAP TWO CARDS** BETWEEN TWO HIGHER MINDS OF ANY TWO PLAYERS!  
A SIMPLE MOVE WITH A BIG IMPACT!



**PLACE THIS CARD** ON TOP OF A MM! ON THEIR TURN, YOU PLAY FOR THEM AND MUST SWAP THE FP CARD IN THEIR MM



**CLAIM EP!** ONLY ACTIVATED WITH A VICTORIOUS ZENJI CALL! RANDOMLY PICK 1 EP CARD FROM ANY SCORECARD



**LOCK (OR PROTECT)** ANY CARD IN ANY MM, HM OR ANY EP CARD ON ANY SCORECARD!



**THE VICTORY CARD!** AT END OF ROUND WITH THIS CARD IN YOUR HM, YOU ALWAYS WIN YOUR EP FROM YOUR HM!

**MASTER TIP:**  
**DOUBLE TURN!**

**FIRST PLAY** ONE MEC FROM THE HIGHER MIND, SO YOU CAN PLAY YOUR ACTUAL TURN RIGHT AFTER!



**MM =**  
MONKEY MIND  
**HM =**  
HIGHER MIND  
**FP =**  
FUTURE PILE  
**PP =**  
PAST PILE  
**EP =**  
ELEMENTAL POINTS  
**MEC =**  
MAGIC EXPANSION CARDS

**NULLIFY ANY MM CARD!** OPTIONAL: PLAY FROM MM OR HM INSTEAD OF FP DRAW + CALL ZENJI! TIP: WHEN ACTIVE, YOU CAN ADD CARDS TO MM

**PROTECTS 1X AGAINST ANY INCOMING MOVE!** FLIP MOON FROM MM TO USE IT + SWAP IT ON NEXT TURN. DISCARD WHEN USED FROM HM

**PICK 3 CARDS** FROM THE PP (NO MEC CARDS) PUT THOSE 3 CARDS IN ANY ORDER + MEMORIZ THEM! THEN PLACE ALL 3 FACE DOWN ON FP!

**3 MAGIC LEVELS**

**1 STAR =**  
BEGINNER'S MAGIC

**2 STAR =**  
ADVANCED MAGIC

**3 STAR =**  
ZEN MASTER MAGIC

TIP: On the MEC website you'll find a 1 page PRINTABLE, featuring all the MEC powers!

# Game Tips (\*) & Zenji Starplay ★

Use the *Zenji* REFERENCE cards(\*): Keep this card close to learn/master the 5 Basic Powers.

**Knock Out Move/KO (\*)**: Discard Monkey Mind cards that match the PAST PILE!

But you can NEVER discard a matching card while you are still holding another card! And you can only KO cards that are ON the table surface. NEVER knock out a card from a player's hand!

**Advanced KO declaration(\*)**: When multiple players are aware of a potential KO then the first player to TAP the *Zenji-lock* card earns the right to act first and **discard** the matching card!

**ZENJI CALL (\*)**: A victorious *Zenji* call is **ALWAYS rewarded**! If the caller has no EP in their own Higher Mind, they're FIRST to choose 1 EP card from any other Higher Mind that has EP! A *Zenji* call can only be done when there are EP cards present in at least one Higher Mind!

**SATORI / Empty Mind (\*)**: In a 2 player game AFTER a player with EP reaches SATORI, the other player still has one final turn before the round ends! (But they can't call *Zenji* anymore.)

**SATORI without EP (\*)**: A Satori player without EP cards in their Higher Mind stays in the game by drawing a new card from the FUTURE PILE into their Monkey Mind (face down)!

**CONZENTRATION** is key: Any incorrect knockout/move/action, mental misstep results in a PENALTY card, placed in the Monkey Mind or Higher Mind if the Monkey Mind is full!

**NOTE:** When the FUTURE pile runs out of cards, the round ends! All the Monkey Minds are revealed. Only players that show a *Zen* mind (0 or less) can choose ONE of their EP cards!

**ZENJI STARPLAY**: Challenge master players to earn stars and luminous REWARDS.

★ Swing by [www.playzenji.com/starplay](http://www.playzenji.com/starplay) to learn more!

# Consejos de juego (\*) y Zenji Starplay ★

Utilice las cartas de REFERENCIA (\*): Manténgalas cerca para dominar los 5 Poderes Básicos.

**Movimiento Knock Out/KO (\*)**: Descartar cartas que coincidan con la pila del PASADO es esencial. ¡Pero NUNCA puedes descartar una carta mientras aún sostienes otra carta en la mano! Y solo puedes eliminar cartas que estén EN la superficie de la mesa. ¡Nunca una carta que está en la mano de un jugador!

**Declaración de KO avanzada (\*)**: Cuando varios jugadores son conscientes de un posible KO! ¡El PRIMER jugador en tocar la carta de 'Zenji Lock' puede actuar primero y descartar la carta coincidente!

**LLAMADO ZENJI (\*)**: ¡Un 'llamado Zenji' victorioso SIEMPRE gana EP! Si el llamador no tiene EP en su Mente Superior, el es PRIMERO en elegir 1 carta EP de otra Mente Superior que tenga EP! ¡Una llamada Zenji sólo se puede realizar cuando hay cartas EP en al menos una Mente Superior!

**SATORI/Mente Vacía (\*)**: En un juego de 2 jugadores DESPUÉS de que un jugador con EP alcance SATORI, el otro aún tiene un turno final antes de que termine la ronda (pero no puede llamar Zenji!).

**SATORI sin EP (\*)**: ¡Un jugador Satori sin cartas EP en su Mente Superior permanece en el juego tomando una nueva carta de la PILA FUTURA y la pone en su Mente de Mono (boca abajo)!

**LA CONCENTRACIÓN** es clave: Cualquier acción/KO incorrecta o error mental resulta en una carta extra, que se coloca en la Mente Mono o en la Mente Superior si la Mente Mono está llena.

**NOTA:** Cuando la pila FUTURA se queda sin cartas, la ronda termina y todas las Mentes de Mono se revelan. ¡Solo los que muestran una mente Zen (0 o menos) pueden elegir UNA de sus cartas EP!

**ZENJI STARPLAY**: desafía a otros jugadores 'masters' para ganar STARS y premios luminosos.



¡Visita [www.playzenji.com/starplay-esp](http://www.playzenji.com/starplay-esp) para más información!

# Game design & Graphics

DAVÝ SWIJNS & MARTINA SLANINOVA

## Location & Inspiration

COSTA RICA - OJO DE LA TIGRA

[www.ojodelatigra.com](http://www.ojodelatigra.com)

BEN - CHILDREN'S ETERNAL RAINFOREST

[www.acmcr.org](http://www.acmcr.org)



## Special thanks to



Farm volunteers, friends, family & all Zenji test players!

Maurice, Fien, Nick, Tyler, Thaddaeus, Facundo, Wim VDZ, Euriah,  
Uriel, Jennifer, Joel, Isaac, Joshi, Mary, Jen, Joel, Tom, Bieke, Mirne,  
Louis, Guido, Elke, Seier, Sarah, Mar, Lucas, Guadalupe, Augustin, Daan,  
Iris, Vendula, Anu, Lada, Tristan, Star, Chris, Gozi, Romeo, Cesar,  
Noreen, Laura, Kevin, Maya, Jacky, Rosie, Alex...  
...and many more playful souls!

Copyright © 2024 Play Zenji - All Rights Reserved.