



KANA GAWA

ПРАВИЛА



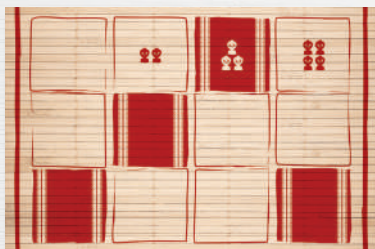
Гра Бруно Катала & Шарля Шевальє • Ілюстрації Джейд Мош

ОГЛЯД ГРИ

1840: У Канагаві, великій бухті Токіо, майстер Хокусай вирішив відкрити школи живопису, щоб ділитися своїм мистецтвом з учнями. Ви - один із цих учнів, і понад усе хочете довести, що ви гідні "божевільного старого художника".

Слідуйте його вченню, щоб розширити свою майстерню і малювати улюблені теми (Дерева, Тварини, Персонажі, Будівлі), звертаючи увагу на зміну пір року, щоб зробити найбільш гармонійну картину... ту, що стане роботою всього вашого життя!

КОМПОНЕНТИ



1 ігрове поле Школи



4 Стартові плитки



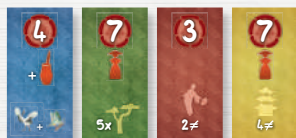
72 карти Уроків (18 × 4 кольорів, ідентифікуються за кольором звороту)



1 мініатюра Великого Майстра



1 мініатюра Помічника



19 плиток Дипломів



15 мініатюр Пензлів



3 жетони Шторму

МЕТА ГРИ

Покращуйте свою Майстерню та позначайте Пензлями
Пейзажі, які вас надихають, для створення найкрасивішої
Картини. Зосередьтеся на флорі, фауні, портретах,
архітектурі чи навіть порах року, щоб отримати Дипломи.

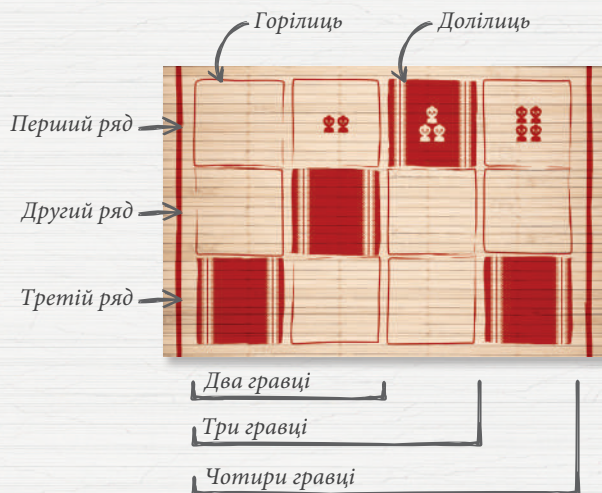
Спробуйте заробити найбільшу кількість символів Гармонії ,
щоб довести, що ви гідні Великого Майстра Хокусає, і виграти.



ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ

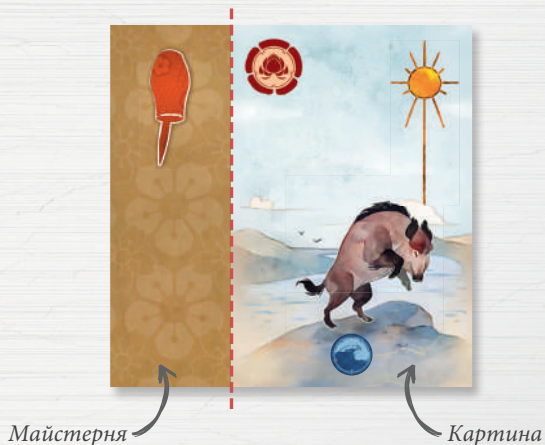
ІГРОВЕ ПОЛЕ ШКОЛИ

Ігрове поле - це місце, де Хокусає проводить свої заняття.
Воно показує, як грати карти Уроків (горілиць або долілиць),
залежно від кількості гравців і етапу раунду.



КАРТИ УРОКІВ

Ці карти відображають уроки, які
проводить Хокусає, і складаються з
двох частин, кожна з яких має своє
призначення: Майстерня та Картина.



ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

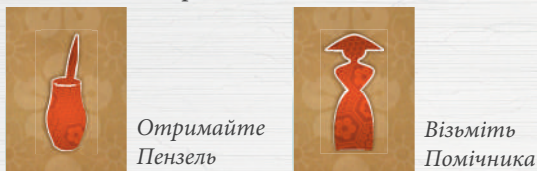
▣ Майстерня

Ви можете використати ліву частину карти, щоби покращити можливості своєї Майстерні. Ці покращення бувають трьох типів:

- **Пейзаж:** Ці символи показують, який тип Пейзажу гравець може намалювати як фон на своїй картині, якщо позначить його одним зі своїх Пензлів.



- **Художнє приладдя:** Ці символи мають негайний ефект, який застосовується, коли ви додаєте карту до своєї Майстерні.

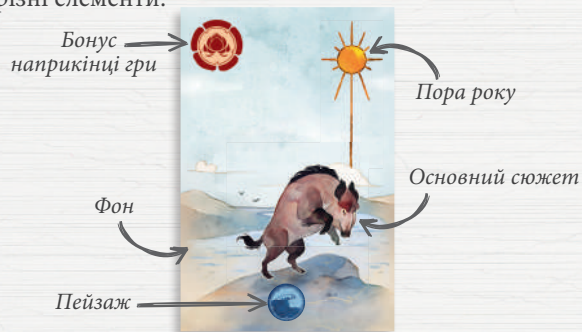


- **Секретна техніка:** Ці символи дають вам нову здібність, яку ви можете використовувати кожен раунд до кінця гри.



▣ Картина

Ви можете використати праву частину карти, щоби розширити вашу Картину. На цій частині карти є різні елементи:



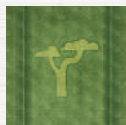
- **Пейзаж:** Показує тип Пейзажу на картині. Гравець повинен позначити Пензлем Пейзаж цього типу у своїй Майстерні, щоби мати змогу намалювати цю Картину.
- **Основний сюжет:** Показує, який Сюжет потрібно намалювати, щоби отримати Дипломи.
- **Пора року:** Показує Пору року на картині.



- **Бонус наприкінці гри:** приносить 1 Гармонію (a red flower icon) наприкінці гри.

▣ Зворотна сторона карт Уроків

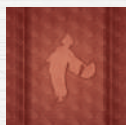
Колір звороту карти вказує на Основний сюжет, який зображено на лицевій стороні карти.



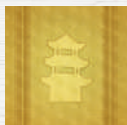
Зелений колір означає, що на картині може бути 1, 2 або 3 Древа.



Синій колір означає, що на картині може бути 1 Тварина.



Червоний колір означає, що на картині може бути 1 Персонаж.



Жовтий колір означає, що на картині може бути 1 Будівля.

ПЛИТКИ ДИПЛОМІВ



Ці плитки відображають завдання, які потрібно виконати, включно з рівнем композиції Картини та рівнем вдосконалення Майстерні. Виконання цих завдань принесе вам великі переваги на шляху до перемоги... тільки якщо ваша гордість не завадить вам їх досягнути!

(Детальний список плиток Дипломів можна знайти на стор. 15 цього буклету.)

ПЕНЗЛІ



Ці мініатюри відображають наявне приладдя у вашій Майстерні, які допоможуть намалювати вам Картину.

Пензлі позначені на картах Уроків таким символом:



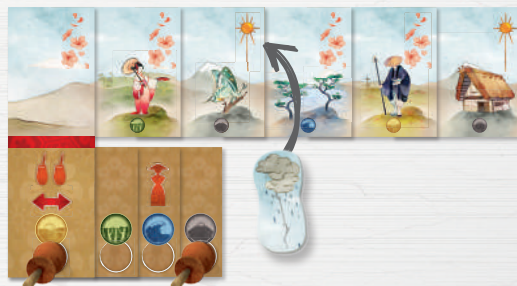
ЖЕТОНИ ШТОРМУ



Ці жетони відображають Пору року Джокер, їх можна отримати на певних плитках Дипломів. Наприкінці гри ви можете розмістити жетони Шторму на картах у вашій картині. Тоді ці карти будуть мати ту Пору року, яку ви оберете.

ПРИКЛАД

Наприкінці гри ви кладете жетон Шторму на третю карту Уроку. Ви вирішуєте, що цей жетон зображує "Весну", щоб створити послідовність із п'яти Весен і заробити найбільшу кількість .



ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

ВЕЛИКИЙ МАЙСТЕР ТА ПОМІЧНИК

Ці мініатюри вказують на поточного першого гравця (Великий Майстер) і майбутнього першого гравця (Помічник).

Вони позначені на картах Уроків таким символом:



Помічник може переходити від гравця до гравця упродовж раунду, в той час як Великий Майстер не змінює власника до кінця раунду (див. стор. 13).

Великий
Майстер



Помічник

СТАРТОВІ ПЛИТКИ

Ці плитки відображають початок для вашої Картини та вашої Майстерні.



Картина

Ви щойно намалювали першу частину своєї Картини. Ваша робота ще не готова, хоча першу Пору року вже можна впізнати.

Майстерня

Ви починаєте навчання з таким:

- Художнє приладдя (2 Пензлі, які ви кладете перед собою),
- Секретна техніка (Стрілка, що вказує на можливий рух Пензля в кожному раунді),
- Тип Пейзажу, який ви освоїли на початку гри.

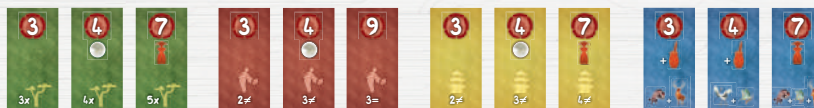


ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



5

Відсортуйте плитку Дипломів за кольорами і розкладіть їх горілиць над ігровим полем у два ряди. Відсортуйте плитку Дипломів кожного кольору за значенням Гармонії (від найменшого до найбільшого).

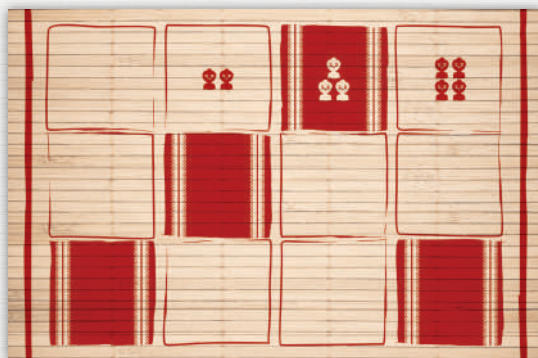


Верхній ряд:
Дипломи, пов'язані
з Картинами

Нижній ряд:
Дипломи, пов'язані
з Майстернями

1

Помістіть ігрове поле Школи посередині столу.



2



Оберіть першого гравця як захочете. Цей гравець бере мініатюри Великого Майстра та Помічника.

3

Випадково розподіліть Стартові плитку. Кожен гравець кладе перед собою по два Пензлі.



4

Перетасуйте всі карти Уроків, сформуєте колоду й покладіть її поряд з ігровим полем долілиць.



ІГРОЛАД

Гра складається з декількох раундів, що складаються з таких кроків:

1. Слідувати вченню Майстра
2. Поглибити свої знання або Застосувати їх на практиці
3. Новий урок

1. СЛІДУВАТИ ВЧЕННЮ МАЙСТРА

Перший гравець (той, у кого мініатюра Великого Майстра) бере стільки карт Уроків, скільки є гравців, і кладе їх у перший ряд ігрового поля. Ці карти розкладаються горілиць або долілиць відповідно до інструкцій на клітинках, на які вони викладаються.

ПРИКЛАД

У грі для 4-х гравців візьміть 4 карти Уроків і розкладіть їх у перший ряд на ігровому полі в такий спосіб: перша і друга карти горілиць, третя - долілиць, остання - горілиць.



2. ПОГЛИБИТИ СВОЇ ЗНАННЯ АБО ЗАСТОСУВАТИ ЇХ НА ПРАКТИЦІ

Починаючи з першого гравця, і далі за годинниковою стрілкою, оберіть:



**ВИ ХОЧЕТЕ ПОГЛИБИТИ
СВОЇ ЗНАННЯ СВОЇ ЗНАННЯ**

Пропустіть свій хід і не беріть жодної карти Уроків.

Ця дія дає вам нагоду зачекати, поки на ігрове поле додадуться нові карти Уроків, і ви зможете взяти додаткові карти. Однак ви ризикуєте, що інші гравці візьмуть потрібні вам карти до того, як знову настане ваш хід.

Примітка: Якщо на початку цього кроку ви останній гравець, який ще навчається в школі, ви повинні вибрати застосувати свої знання на практиці.

Примітка: Ви завжди можете подивитися на звороти карт у колоді.



**ВИ ВІДДАЄТЕ
ПЕРЕВАГУ ПРАКТИЦІ**

Покиньте Школу, якщо ви вважаєте, що вивчили достатньо, щоби продовжити свою роботу. Ви повинні негайно зробити всі ці кроки:

- Виберіть стовпець карт Уроків зі Школи,
- Продовжте свою роботу (Вдоскональте свою Майстерню або Розширте свою Картину),
- Візьміть відповідний(і) Диплом(и).



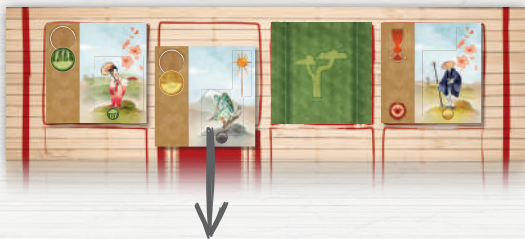
▣ Виберіть стовпець карт Уроків у Школі

Виберіть стовпець і візьміть усі карти Уроків, що розташовані в цьому стовпці.

Після того, як ви візьмете карти Уроків, ви не зможете взяти більше карт у цьому раунді.

ПРИКЛАД

Друга карта Уроку зацікавила вас, і ви вирішили взяти її: Виберіть цей стовпець. На цьому етапі гри в кожній колонці є лише одна карта. Отже, ви можете взяти лише одну карту Уроку. Щоб узяти більше карт, потрібно більше терпіння...



▣ Продовжте свою роботу

Ви повинні негайно додати **всі** карти Уроків, які ви взяли, до вашої Майстерні **та/або** Картини, в **порядку на ваш вибір**. Ви можете розподілити карти між Майстернею та Картиною як завгодно.

Виняток: Кожен символ  у вашій Майстерні дає вам можливість залишити собі одну карту Уроку між раундами.

🌀 Вдоскональте Майстерню

Ви завжди можете додати карту **Уроку до своєї Майстерні**, жодних обмежень немає. Для цього переверніть карту Уроку так, щоб ви могли прочитати символи на частині Майстерні, і покладіть її під нижню половину Стартової плитки. Кладіть наступні карти під ті, які ви поклали раніше, щоб розширити свою Майстерню.

ПРИКЛАД

Ви берете дві карти Уроків, які хочете додати до своєї Майстерні. Переверніть ці дві карти й покладіть їх під стартову плитку, щоб розширити Майстерню.



Ви можете додати карту до своєї Майстерні й **одразу ж застосувати ефекти, зображені на ній** (використайте **Пейзаж**, перемістивши Пензель на нього, щоб додати карту до своєї Картини, використайте **Стрілку**, щоби перемістити Пензель...).

ІГРОЛАД (ПРОДОВЖЕННЯ)

Коли ви додаєте карту до своєї

Майстерні, одразу застосуйте ефекти  і  :



Негайно візьміть Пензель із запасу.



Негайно візьміть маленьку мініатюру першого гравця (Помічника).

🌀 Розширте Картину

Щоб додати новий фрагмент Картини на полотно, ви маєте правильно поєднати Пензель та Пейзаж, зображений на новій картці.

Оптимальне розміщення та переміщення Пензлів - один із ключів до успіху:

РОЗМІСТІТЬ ПЕНЗЕЛЬ У МАЙСТЕРНІ:

Поки Пензель ще не розміщений у вашій Майстерні (наприклад, два Пензлі, з якими ви починаєте гру, або будь-який новий Пензель, отриманий під час гри), ви можете зіграти його в будь-який момент свого ходу й поставити його на **порожній** символ Пейзажу у вашій Майстерні.

Кількість Пензлів, які ви можете розмістити у своїй Майстерні, необмежена, поки у вас є достатньо порожніх символів Пейзажів.



ПЕРЕМІСТІТЬ ПЕНЗЕЛЬ:

Пензель, розміщений на Пейзажі, можна перемістити на інший **порожній** символ у Майстерні. Однак, кожне переміщення Пензля вимагає використання цього символу . Кожен із цих символів можна використовувати лише один раз за раунд.

Обов'язково запам'ятайте два золотих правила:

- 🔴 Кожен символ Пейзажу може мати лише один Пензель.
- 🔴 Кожен Пензель може малювати лише один Пейзаж за раунд (до або після того, як ви його перемістили).

ПРИКЛАД

Ви хочете додати карту до Картини, яка має два Пейзажі "Океан". Ви розміщуєте свій останній Пензель **1** на Пейзажі "Океан" у своїй Майстерні. Оскільки у вас є , ви переміщуєте один із Пензлів, який ви зіграли раніше **2**, на другий Пейзаж "Океан" у вашій Майстерні. Тепер ви можете додати карту до своєї Картини.



Ви можете вибрати у якому порядку ви будете "Вдосконалювати свою Майстерню" і "Переміщати Пензлі". Однак, кожен символ Пейзажу у вашій Майстерні можна використати лише один раз за раунд.



▣ Візьміть відповідний(і) Диплом(и)

Як тільки ваша Картина відповідає вимогам Диплому, який усе ще лежить на столі, ви повинні одразу вирішити, чи взяти його, чи залишити... щоб спробувати зробити ще краще!

☉ Отримати Диплом

Якщо ви берете Диплом, візьміть відповідну плитку Диплома й покладіть її поруч із вашою Картиною. Ви можете взяти лише один Диплом кожного кольору. Іншими словами, отримання Диплома означає, що ви не зможете отримати інші Дипломи тієї ж категорії.

ПРИКЛАД

Ви додаєте карту до Картини, на якій зображено третє Дерево для вашої Картини. Після цього ви маєте вибрати, чи взяти перший Диплом "Дерева", чи залишити його. Ви вирішуєте взяти Диплом "Дерева" і кладете його поруч зі своєю Картиною. Він дає вам 3  наприкінці гри. Взявши цей Диплом, ви не можете взяти два інших Дипломи в цій категорії.



☉ Залишити Диплом

Якщо ви залишите Диплом, ви зможете спробувати отримати складніший Диплом в тій самій категорії, але вже не зможете отримати той Диплом, який ви вирішили залишити.

ПРИКЛАД

Повертаючись до попереднього прикладу, ви вирішили залишити перший Диплом "Дерева". Після цього ви можете додати четверте (або навіть п'яте) Дерево до своєї Картини, щоб узяти один із двох інших Дипломів "Дерева", які дають вам більше  наприкінці гри. Однак, ви більше не можете взяти перший Диплом.



ІГРОЛАД (ПРОДОВЖЕННЯ)

Після того, як ви додали карту Уроку до своєї Картини або Майстерні, ви більше не можете перемішувати карту Уроку.

3. НОВИЙ УРОК

Якщо в Школі залишаються гравці, перший гравець бере стільки карт Уроків, скільки гравців залишилося в Школі.

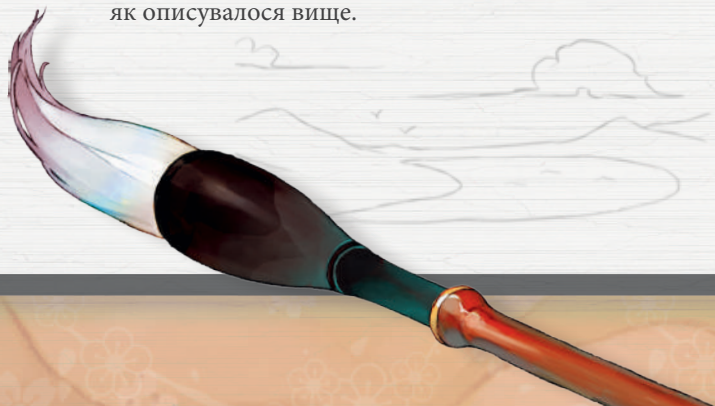
Покладіть їх на ігрове поле в другому ряду, розмістивши їх під картами, що залишились, і дотримуючись вказівок "горілиць" або "долілиць".

ПРИКЛАД

У грі на 4-х гравців ви з Кевіном вирішили поглибити свої знання. Натомість Елізабет і Люсі вирішили взяти по карті Уроку й застосувати їх на практиці. У цей момент перший гравець бере 2 карти Уроків і кладе їх у другий ряд ігрового поля, розмістивши їх під картами, що залишились в першому ряду.



Після того, як ви поклали карти Уроків на ігрове поле, гравці, які все ще перебувають у Школі, повертаються до кроку 2 і продовжують раунд, як описувалося вище.

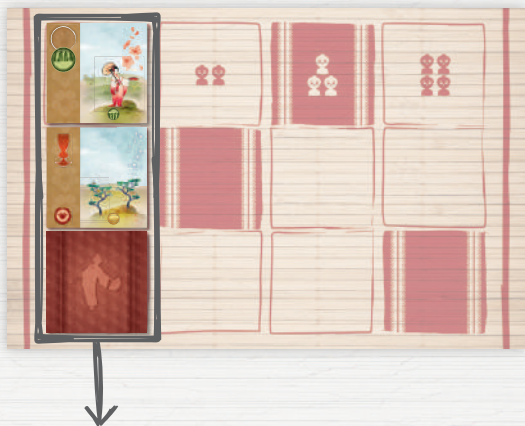


Якщо гравець вирішує поглибити свої знання вдруге, додайте карти Уроків у третій ряд на ігровому полі. Дотримуйтесь тих самих умов розміщення і поверніться до кроку 2 вдруге.

Коли всі три ряди ігрового поля заповнені, гравці, які все ще перебувають у Школі, повинні взяти всі карти Уроків у стовпці й піти, щоб застосувати свої знання на практиці.

ПРИКЛАД

Повертаючись до прикладу на попередній сторінці, ви вирішили вдруге поглибити свої знання, у той час як Кевін вирішив покинути Школу зі стовпцем карт Уроків. Перший гравець бере одну карту Уроку і кладе її в третій ряд ігрового поля, під картами, що залишились. У свій наступний хід ви повинні взяти всі карти Уроків із цього стовпця.



Коли всі гравці візьмуть карти Уроків, раунд закінчується. Гравець із мініатюрою Помічника забирає мініатюру Великого Майстра і стає першим гравцем у наступному раунді.

Починається новий раунд. Поверніться до кроку 1 "Слідувати вченню Майстра".

Примітка: Коли ви додаєте останню карту Уроку з колоди на ігрове поле, ви запускаєте кінець гри: Усі гравці в Школі **повинні** по черзі вибрати стовпець із картами Уроків.

Коли це відбувається, карт Уроків може виявитися менше, ніж гравців у Школі. Це означає, що в стовпцях, що залишились, може бути менше карт Уроків, ніж зазвичай... Отже, бути першим гравцем - це суттєва перевага.



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК



Кінець гри настає, коли виконується одна з двох умов:

Колода порожня. Гра закінчується наприкінці раунду, коли всі гравці в Школі взяли карти Уроків і застосували їх на практиці.

або

Наприкінці закінченого раунду, коли **один або кілька гравців мають принаймні 11 карт** у своїй Картині.

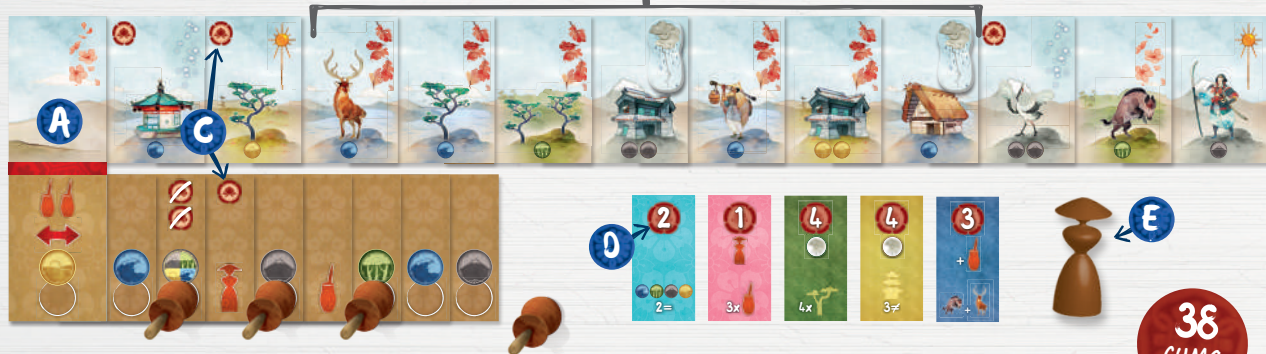


Перед підрахунком очок ви маєте покласти кожен із ваших жетонів Шторму на карти у вашій Картині, щоб змінити базову Пору року на будь-яку за вашим вибором.

Почніть **остаточний підрахунок очок** із додавання (або віднімання, якщо символ закреслений):

- A** 1 за кожен карту Уроку у вашій Картині (включно зі Стартовою плиткою) **13 очок**
- B** 1 за кожен карту Уроку в найдовшій послідовності однакових Пір року (включно зі Стартовою плиткою) **7 очок**
- C** на картах Уроків у вашій Картині **3 очки** та у вашій Майстерні **-1 очко**
- D** на плитках Дипломів, отриманих вами **14 очок**
- E** 2 для гравця з мініатюрою Великого Майстра **2 очки**

B

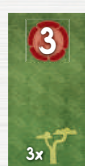


Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок Гармонії. У разі нічиєї, гравці з однаковою кількістю очок ділять перемогу між собою.

36
сума очок

РОЗ'ЯСНЕННЯ ПЛИТОК ДИПЛОМІВ

▣ **Дипломи, пов'язані з вашою Картиною:** Ці Дипломи бувають чотирьох кольорів, які відповідають звороту карт Уроків, і стосуються елементів, які містяться на вашій Картині.



Отримайте 3
якщо на вашій
Картині є
щонайменше
3 Древа.



Отримайте 3
якщо на вашій
Картині є
щонайменше
2 різні Будівлі.



Отримайте 3
якщо на вашій
Картині є
щонайменше
2 різних Персонажі.



Отримайте 3
та 1 Пензель, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
1 Кабан і 1 Олень.



Отримайте 4
та 1 жетон
Шторму, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
4 Древа.



Отримайте 4
та 1 жетон
Шторму, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
3 різні Будівлі.



Отримайте 4
та 1 жетон
Шторму, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
3 різних Персонажі.



Отримайте 4
та 1 Пензель, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
1 Журавель і 1 Метелик.



Отримайте 7
та мініатюру
Помічника, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
5 Дерев.



Отримайте 7
та мініатюру
Помічника, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
4 різні Будівлі.



Отримайте 9
якщо на вашій
Картині є
щонайменше
3 однакових
Персонажі.

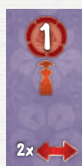


Отримайте 7
та мініатюру
Помічника, якщо
на вашій Картині
є щонайменше
1 Кабан, 1 Метелик і
1 Олень.

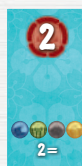
▣ **Дипломи, пов'язані з вашою Майстернею:** Ці дипломи стосуються елементів, які містяться у вашій Майстерні.



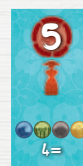
Отримайте 1
та мініатюру
Помічника, якщо
у вашій Майстерні
є щонайменше
3 Пензлі.



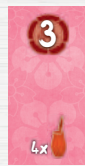
Отримайте 1
та мініатюру
Помічника, якщо
у вашій Майстерні
є щонайменше
2 Стрілки.



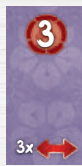
Отримайте 2
якщо у вашій
Майстерні є
щонайменше
2 однакових
Пейзажі.



Отримайте 5
та мініатюру
Помічника, якщо
у вашій Майстерні
є щонайменше
4 однакових
Пейзажі.



Отримайте 3
якщо у вашій
Майстерні є
щонайменше
4 Пензлі.



Отримайте 3
якщо у вашій
Майстерні є
щонайменше
3 Стрілки.



Отримайте 3
та 1 Пензель, якщо
у вашій Майстерні
є щонайменше
3 однакових
Пейзажі.

Ви ні в якому випадку
не можете мати
декілька Дипломів
одного кольору!

НАГАДУВАННЯ ПРО ЕФЕКТИ КАРТ

НЕГАЙНІ



Негайно візьміть Пензель із запасу й покладіть його перед собою.



Негайно візьміть мініатюру Помічника й поставте її перед собою. Наприкінці раунду, коли всі гравці зіграли свої карти Уроків, якщо ви маєте мініатюру Помічника, візьміть мініатюру Великого Майстра. Поставте мініатюру Великого Майстра перед собою і станьте першим гравцем у наступному раунді.

НЕОБОВ'ЯЗКОВІ



Ви можете перемістити один Пензель у раунд за кожний із таких символів у вашій Майстерні.



Наприкінці кожного раунду ви можете залишити собі одну карту Уроку (і зіграти її пізніше, коли продовжите роботу) за кожен із таких символів у вашій Майстерні.

КІНЕЦЬ ГРИ



Отримайте 1 очко Гармонії наприкінці гри.



Втратьте 1 очко Гармонії наприкінці гри.



Наприкінці гри перетворіть Пору року на одній картці Уроку в Пору року на ваш вибір.

СТРУКТУРА РАУНДУ

- 1. Слідувати вченню Майстра**
Покладіть у перший ряд Школи стільки карток, скільки є гравців.
- 2. Поглибити свої знання або Застосувати їх на практиці**
 - Поглибити свої знання: Пропустіть свій хід і не беріть поки що карти Уроку. **АБО**
 - Застосувати знання на практиці: Візьміть усі карти з одного стовпчика на ігровому полі.
- 3. Новий урок**
Візьміть стільки карт, скільки є гравців, які ще не брали карти, і покладіть їх у наступний ряд, розмістивши під картами, що залишились.

Коли всі гравці закінчать Школу, розпочніть новий раунд і поверніться до кроку 1.

КОМАНДА

Автори: Бруно Катала та Шарль Шевальє

Ілюстрації: Джейд Мош

Керівник проекту: Людовік Папаїс

Редактура: Вірджіні Гілсон

Переклад: Дарина Сауленко

Редактура: Яна Мокляк

©2016-2022 Канагава, IELLO SARL. Усі права застережено.
ПОПЕРЕДЖЕННЯ!

Не підходить для дітей до 3 років через дрібні деталі. Небезпека удушення.
Зроблено в Цзясіні, Китай компанією Whatz Games.

Слідкуйте
в соц. мережах



WWW.IELLO.COM

