



2-4



10+



45min

KANA GAWA™

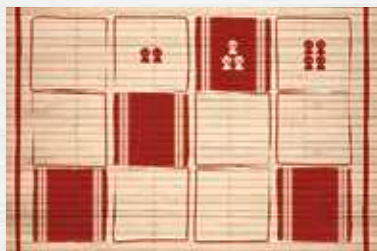
RULES

A game by Bruno Cathala & Charles Chevallier • Illustrated by Jade Mesch

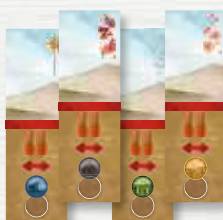
OVERVIEW OF THE GAME

1840 год. Мастер Хокусай решил открыть в Канагаве, Токио, школу рисования, чтобы поделиться своим умением. Вы - один из учеников, и больше всего вы хотите доказать, что вы лучше этого "старого, сумасшедшего художника". Следуйте урокам своего учителя и рисуйте объекты (Деревья, Животных, Людей, Здания), ведь главная цель — создать гармоничное полотно... которое станет работой вашей жизни.

CONTENTS



1 Поле Школы



4 Стартовых плиток



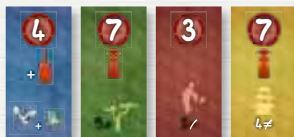
72 Карт Уроков (18 × 4 цветов, обозначенные цветом рубашки)



Фигурка
Главного
мастера



1 Фигурка
помощника



19 Плиток дипломов




15 Фигурки кистей



3 Фишки Грозы

GOAL OF THE GAME

Совершенствуйте вашу студию и назначайте кисти к Пейзажам которые вдохновят вас на создание красивого полотна. Сосредоточьтесь на флоре, фауне, портретах, архитектуре, или даже временах года для получения Диплома.

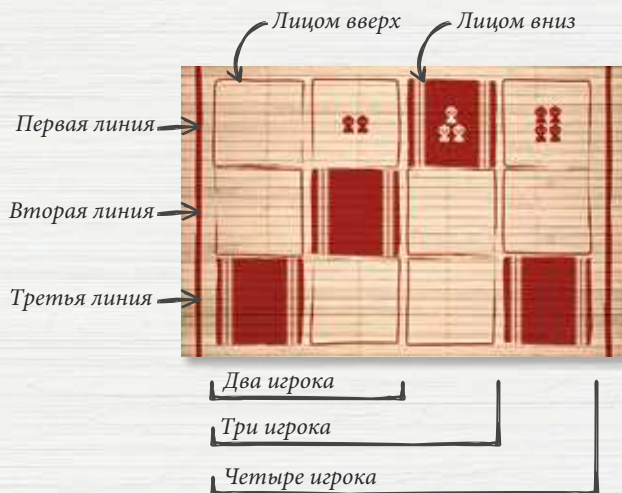
Постарайтесь собрать как можно больше символов Гармонии , чтобы показать себя достойным Главного Мастера Хокусай.



GAME ELEMENTS

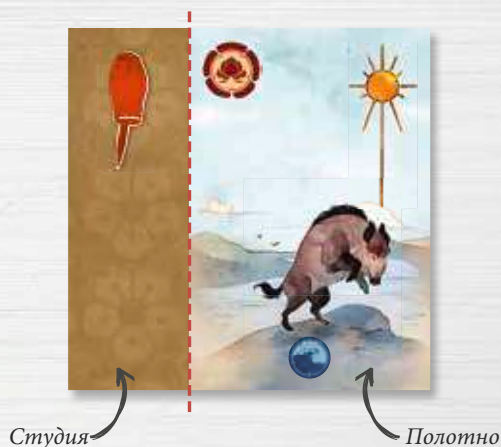
SCHOOL BOARD

Это поле представляет собой место, где Хокусай преподает свои уроки. Оно показывает вам, как разыграть карты Уроков (лицевой стороной вниз или лицевой стороной вверх) в зависимости от количества игроков и прогресса раунда.



LESSON CARDS

Эти карты изображают уроки, преподаваемые мастером Хокусай и состоят из двух частей, каждая имеющая различное применение: Студия и Полотно.

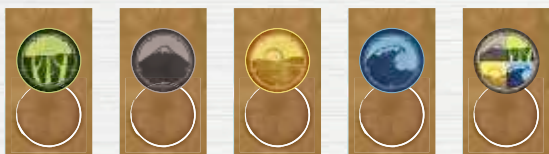


GAME ELEMENTS (CONTINUED)

▣ Studio

Вы можете использовать левую сторону карты, чтобы улучшить способности вашей Студии. Эти улучшения бывают трех типов:

- **Пейзаж:** Эти значки показывают, какой тип пейзажа игрок может нарисовать на фоне своего Полотна, если он разыграют одну из своих Кистей на нем.



Лесной Горный Равнинный Водный Дикий
(считается любым пейзажем)

- **Расходники:** Эти значки имеют немедленный эффект, происходит после добавления вами карты в студию.



Получить Кисть



Возьмите Помощника

- **Ноу-хау:** Эти значки дают вам новую возможность, что вы можете использовать каждый раунд для остальной части игры.



Перемещение Кисти



Держите карту Урока между раундами

▣ Print


Вы можете использовать правую часть карты, чтобы расширить свое Полотно. Эта сторона имеет различные элементы:



- **Пейзаж:** Показывает тип Пейзажа на полотне. Игрок должен сыграть кисть на значок этого типа пейзажа в своей студии, чтобы иметь возможность написать эту часть полотна.
- **Действующее лицо:** Показывает какой Предмет нарисован, что позволит получить Диплом.
- **Время года:** Показывает время года на полотне.



Весна Лето Осень Зима Гроза
(считается любым временем года)

- **Бонусные очки:** Приносит 1 очко Гармонии  в конце игры.



Back of the Lesson Cards

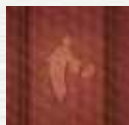
Каждый цвет на рубашке относится к действующему лицу, которое можно найти на обратной стороне.



Зеленая рубашка означает, что может быть 1, 2 или 3 **Дерева** на Полотне.



Синяя рубашка означает, что может быть 1 **Животное** на Полотне.



Красная рубашка означает, что может быть 1 **Персонаж** на Полотне.



Желтая рубашка означает, что может быть 1 **Здание** на Полотне.

DIPLOMA TILES



Эти плитки представляют собой цели для завершения, в том числе ваш уровень композиции Полотна и уровень строительства вашей Студии. Выполнение этих задач в значительной степени приносит пользу вам в гонке к победе... если ваша гордость не толкает их за пределы вашей досягаемости!

(Подробный перечень этих плиток находится на странице 15 данных правил.)

BRUSH PAWNS



Эти фигурки представляют некоторые запасы, которые имеются в вашей студии, которые помогут вам сотворить ваше Полотно.

Кисти на картах Уроков обозначаются этим значком:



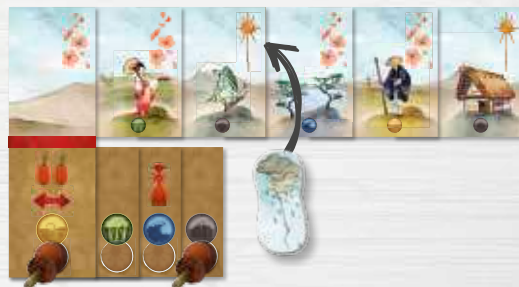
STORM TOKENS



Эти фишки представляют собой любое Время Года, которые вы можете получить от некоторых Дипломов. В конце игры, вы будете размещать жетоны Грозы на картах Полотна. Затем эти карты будут обозначать то Время Года в зависимости от того, что вы выберете.

EXAMPLE

В конце игры, вы играете фишку Грозы на третью карту Урока. Вы решили превратить эту фишку в "Весну" чтобы сделать ряд из пяти карт Весны и получить больше 🌸.



GAME ELEMENTS (CONTINUED)

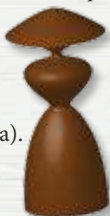
GRAND MASTER AND ASSISTANT PAWNS

Эти фигурки показывают текущего первого игрока (Главного Мастера) и будущего первого игрока (Помощника). На картах Уроков обозначается символом:



Помощник может переходить от игрока к игроку во время раунда, в то время как Главный Мастер не меняет владельца до конца раунда (см., стр., 13).

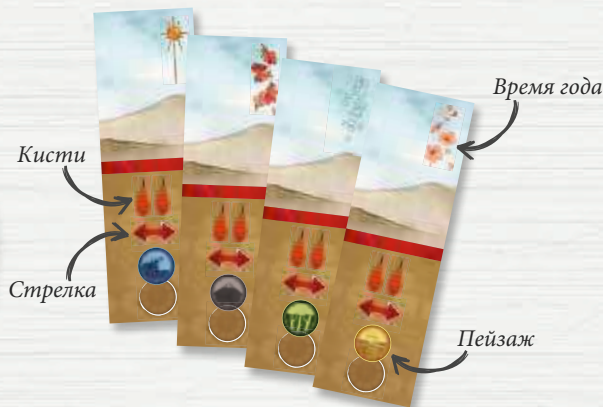
Главный
Мастер



Помощник

STARTING TILES

Эти плитки являются началом вашего Полотна и вашей Студии.



● Полотно

Вы только что нарисовали первую часть вашего Полотна. Ваша работа еще неуверенная, даже если ваше первое Время года четко указано.

● Студия

Вы начинаете свои обучение с:

- Расходные материалы (2 Кисть, которые вы размещаете перед собой),
- Ноу-хау (Стрелка, указывающая возможное перемещение кисти каждый раунд),
- Тип пейзажа который вы освоили в начале игры.

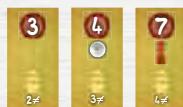
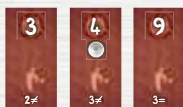
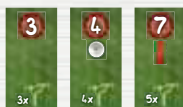


SETUP

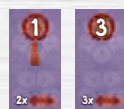
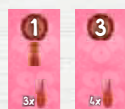


5

Отсортируйте плитки Дипломов по цвету и поместите их лицевой стороной вверх над полем Школы в два ряда.
Отсортируйте плитки Дипломов в каждом цвете по их значению.



Верхний ряд:
Дипломы
связанные с
Полотном.



Нижний ряд:
Дипломы
связанные со
Студией.

1

Разместите поле Школы посередине стола.



2



Выберите первого игрока так как вам нравится.
Выдайте ему фигурки Главного Мастера и Помощника.

3

Случайным образом раздайте Стартовые плитки. Каждый игрок кладет две фигурки Кисти перед собой.



4

Перемешайте все карты Уроков, создав одну общую колоду и положите ее рядом с игровым полем лицевой второй вниз.



Игра длится на протяжении нескольких раундов, состоящий из следующих этапов:

1. Следуйте учению Мастера
2. Расширьте свои познания или воплотите их на практике
3. Новый урок

1. FOLLOW THE TEACHINGS OF THE MASTER

Первый игрок (тот у кого фигура Главного Мастера) тянет карты Уроков по количеству игроков и размещает их на первом ряду Школы. Эти карты выкладываются лицевой стороной вверх или вниз в соответствии с инструкциями на клетках поля.

EXAMPLE

При игре в 4-ом, тянутся 4 карты Уроков и выкладываются на первой линии поля следующим образом: первая и вторая лицом вверх, третья лицом вниз и последняя лицом вверх.



2. BRGADEN YOUR KNOWLEDGE OR PUT IT INTO PRACTICE

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, выбирайте:



Пропустить ход и не берите карты Уроков.

Это действие позволяет вам выждать момент когда на поле окажется больше карт Уроков, так что вы сможете взять добавленные карты. Но вы рискуете, что другие игроки заберут эти карты до начала вашего хода.

Примечание: Если в ваш ход, это последняя карта на поле, то вы **обязанны** применить эту карту на себя.

Примечание: Вы всегда можете посмотреть на рубашку карт в колоде.



Оставьте школу, если вы считаете что знаете достаточно, для продолжения вашей работы.

Вы должны немедленно сделать все следующие действия:

- Выберите столбец карт Уроков в Школе,
- Продолжите вашу работу (Улучшите свою Студию или дорисуйте Полотно),
- Получите соответствующий Диплом(ы).



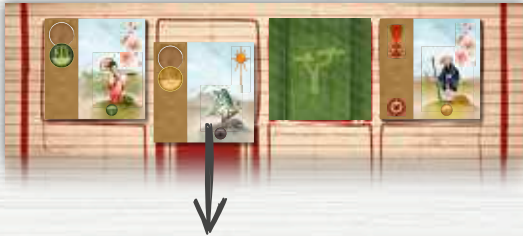
▣ Choose a column of Lesson cards from the School

Выберите столбец и заберите все карты Уроков, присутствующих в этом столбце.

Когда вы берете карты, вы не сможете взять больше карт до следующего раунда.


EXAMPLE

Вас заинтересовала вторая карта и вы решили ее взять: Выберите этот столбец. В данный момент в каждом столбце по одной карте. Таким образом вы можете забрать только одну карту. Чтобы забрать более одной, вам потребуется потратить больше терпения...



▣ Continue your work

Вы должны немедленно добавить **все** карты, которые вы взяли, в вашу Студию **и/или** ваше Полотно, **в том порядке каком считаете нужным**. Вы можете распределить свои карты, так как вам нравится между вашей Студией и вашим Полотном.

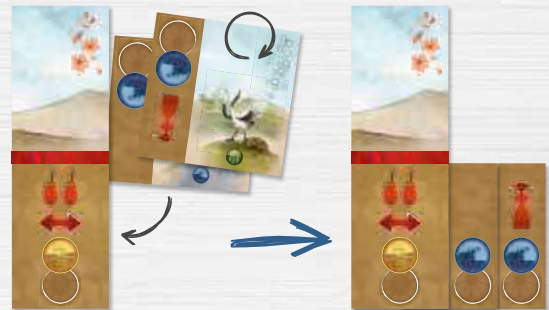
Исключение: Каждый  символ в вашей Студии позволит вам держать на руке карту от раунда к раунду.

☉ Improve your Studio

Вы всегда можете добавить карту в Студию, без ограничений. Для этого, поверните карту Урока, так что вы сможете прочитать часть Студии и поместить ее под нижнюю половину своей стартовой плитки. Поместите следующие карты под те, которые вы уже сыграли, для расширения вашей Студии.



EXAMPLE

Вы берете две карты, которые хотите добавить в свою Студию. Поверните эти две карты и положите их под Стартовую плитку, чтобы расширить Студию.



Вы можете добавить карту в Студию и сразу же использовать ее эффект (используйте Пейзаж, чтобы сыграть карту на вашем Полотне, поместив Кисть на него, используйте значения стрелок, чтобы переместить Кисть...).

GAMEPLAY (CONTINUED)

При добавлении карты к себе в студию, немедленно применяется ее эффект к  и .



Немедленно
возьмите кисть
из резерва.



Немедленно возьмите
маленькую фигурку
первого игрока
(Помощника).

Expand your Print

Чтобы добавить новую часть рисунка, вы должны иметь комбинацию из кисти и пейзажа, изображенных на новой карте.

Оптимальное размещение и перемещение ваших кистей является одним из ключей к успеху:


PLACE A BRUSH IN YOUR STUDIO:

До тех пор пока Кисть не была размещена в студии (например, вы начинаете с двумя Кистями или получаете Кисть в ходе игры), вы можете разыграть их в любой момент своего хода и разместить на любой **пустой** значок Пейзажа в своей Студии.

Нет ограничений на количество кистей играемых в вашей студии, до тех пор, пока у вас есть достаточное количество пустых значков Пейзажа.




MOVE A BRUSH:

Вы можете переместить кисть на другой **пустой** значок Пейзаж в студии. Тем не менее, каждое движение кисти требует от вас использования этого символа . Каждый из этих символов может быть использован только один раз за раунд.

Наконец, запомните два следующих главных правила:

- Каждый значок Пейзажа может иметь только одну Кисть.
- Каждая Кисть может нарисовать только один Пейзаж за раунд (до или после того, как вы переместите ее).

EXAMPLE

Вы хотите сыграть карту в Полотно, она имеет два "Водных" Пейзажа. Вы играете последнюю Кисть **1** на "Водный" Пейзаж в вашей Студии. Так как у вас есть , то вы перемещаете одну из Кистей выложенных ранее **2** на второй Пейзаж "Водный" в вашей студии. Теперь вы можете добавить карту в ваше Полотно.



Вы можете выбрать порядок в котором "улучшить студию" и "сдвинуть кисть".

Тем не менее, каждый значок Пейзажа в вашей студии можно использовать только один раз за раунд.



Take the corresponding Diploma(s)

Как только ваше Полотно отвечает требованиям Диплому, который все еще находится на столе, вы должны немедленно выбрать, следует ли принять его или нет... чтобы попытаться сделать ваше Полотно еще лучше!

Take a Diploma

Если вы решили принять, возьмите соответствующий Диплом положите его рядом с вашим Полотном. Вы можете взять только один Диплом каждого цвета. Другими словами, принятие Диплома означает, что вы не сможете взять другой в той же категории.

EXAMPLE

Вы разыгрываете карту в ваше Полотно, которая имеет третье дерево дополняющие ваше Полотно. Затем вы должны выбрать, забрать ли первый Диплом с "Деревом", или оставить его. Вы решили забрать этот Диплом и поместить его рядом с вашим Полотном. Это даст вам 3 в конце игры. Забирая этот диплом, вы не сможете позже забрать на два других Дипломы этой категории.

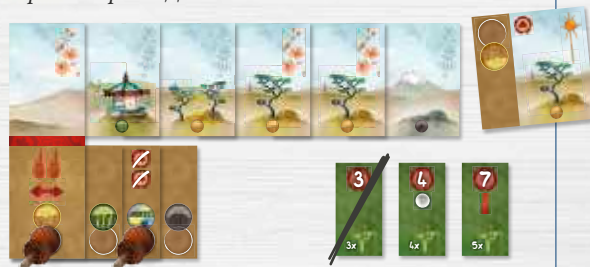


Leave a Diploma

Если вы отказываетесь, то можете попробовать получить Диплом на ступень выше в той же категории, но не сможете больше получить Диплом от которого отказались ранее.

EXAMPLE

Возвращаясь к предыдущему примеру, вы решили отказаться от первого Диплома с "Деревом". После этого вы сможете сыграть четвертое (или даже пятое) Дерево на вашем Полотне, чтобы забрать один из двух оставшихся Дипломов, которые дадут вам больше. Тем не менее, вы больше не сможете забрать первый Диплом.



GAMEPLAY (CONTINUED)

После того как вы сыграли карты в вашу Студию или на Полотно, то больше не сможете ее переместить.

3. NEW LESSON

Если в школе еще остались игроки, то Первый игрок тянет столько карт, сколько Игроков все еще в школе.

Выложите их на поле, во вторую линию, **ниже оставшихся карт**, следуя указаниям “лицом вверх” или “лицом вниз”.

EXAMPLE

При игре вчетвером, вы и Кевин решили расширить свои познания. Элизабет и Люси, однако, уже взяли Уроки и использовали их на практике. На данный момент, первый игрок берет 2 карты Уроков и добавляет их во вторую линию на Поле, выложив ниже оставшихся карт.



После добавления карт на поле, **оставшиеся игроки в школе переходят к шагу 2** и продолжают раунд, как описывалось ранее.



Если игрок решает расширить свои знания во второй раз, выложите карты на третью линию поля. Выполните те же условия размещения и начните шаг 2 во второй раз.

Когда все три линии поля заполнены, и игроки все еще оставшиеся в школе должны принять все карты Уроков в столбцах и использовать свои знания на практике, сыграв карты.

EXAMPLE

Возвращаясь к примеру на предыдущей странице, вы решили расширить свои познания во второй раз, в то время как Кевин выбрал покинуть Школу и забрал столбец карт. Первый игрок берет одну карту Урока и кладет ее на третью линию Поля, ниже остальных карт. На следующем ходу, вы должны забрать все карты в этом столбце.



Когда все игроки получили свои Уроки, раунд заканчивается. Игрок с фигуркой Помощника забирает себе фигурку Главного Мастера и становится первым игроком в следующем раунде.

Начинается новый раунд. Вернитесь к шагу 1 "Следовать учению Мастера".

Примечание: При добавлении последней карты карту из колоды на поле Школы, вы вызываете конец игры: Все игроки в школе **должны**, в порядке очереди, выбрать все Уроки в столбцах.

Когда это произойдет, в Школе может оказаться меньше карт чем игроков. Это означает, что карт в столбцах может оказаться меньше, чем обычно... Будучи первым игроком, в такой ситуации, может стать существенным преимуществом.



END OF THE GAME AND SCORING



Конец игры приходит в одном из двух случаев:

Колода пуста. Игра кончается в конце раунда, когда все игроки взяли карты Уроков из школы и разместили у себя.

0Г

В конце полного раунда когда **один или несколько игроков имеют по меньшей мере 11 карт** в Полотне.



Перед подсчетом очков разместите все ваши фишки Грозы на карты

в вашем Полотне и измените на них Время года на желаемый вами.

Начните **финальный подсчет** добавляя (или вычитая, если имеется зачеркнутый символ):

- A** 1 за каждую карту Урока в Полотне (в том числе и за Стартовую плитку) **13 Pts**
- B** 1 за каждую карту Урока в самой длинной связке одинаковых Времен года (включая Стартовую плитку) **7 Pts**
- C** на карта Уроков на вашем Полотне **3 Pts** и в вашей Студии **-1 Pt**
- D** на взятых Дипломах **14 Pts**
- E** 2 игроку с фигуркой Главного Мастера **2 Pts**

0Б

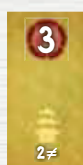
Игрок с наибольшим количеством очков Гармонии побеждает. При ничьей, разделите победу.

EXPLANATION OF DIPLOMA TILES

▣ **Diplomas associated with your Print:** Эти Дипломы имеются в четырех цветах, соответствующие рубашкам карт Уроков и относятся к элементам, на вашем Полотне.



Получите 3 если у вас хотя бы 3 **Дерева** на вашем Полотне.



Получите 3 если у вас хотя бы 2 **разных Здания** на вашем Полотне.



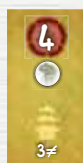
Получите 3 если у вас хотя бы 2 **разных Персонажа** на вашем Полотне.



Получите 3 и 1 **Кисть** если у вас хотя бы 1 **Кабан** и 1 **Олень** на вашем Полотне.



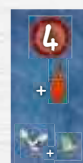
Получите 4 и 1 **фишку Грозы** если у вас хотя бы 4 **Дерева** на вашем Полотне.



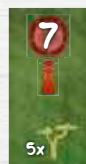
Получите 4 и 1 **фишку Грозы** если у вас хотя бы 3 **разных Здания** на вашем Полотне.



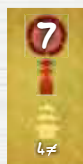
Получите 4 и 1 **фишку Грозы** если у вас хотя бы 3 **неодинаковых Персонажа** на вашем Полотне.



Получите 4 и 1 **Кисть** если у вас хотя бы 1 **Журавль** и 1 **Бабочка** на вашем Полотне.



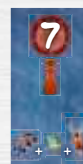
Получите 7 и **Помощника** если у вас хотя бы 5 **Деревьев** на вашем Полотне.



Получите 7 и **Помощника** если у вас хотя бы 4 **разных Здания** на вашем Полотне.



Получите 9 если у вас хотя бы 3 **одинаковых Персонажа** на вашем Полотне.

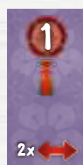


Получите 7 и **Помощника** если у вас хотя бы 1 **Кабан**, 1 **Бабочка**, и 1 **Олень** на вашем Полотне.

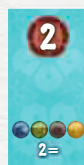
▣ **Diplomas associated with your Studio:** Эти Дипломы относятся к элементам, в вашей Студии.



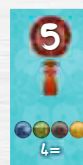
Получите 1 и **Помощника** если у вас хотя бы 3 **Кисти** в вашей Студии.



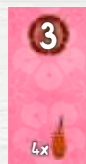
Получите 1 и **Помощника** если у вас хотя бы 2 **Стрелки** в вашей Студии.



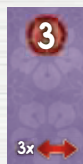
Получите 2 если у вас хотя бы 2 **одинаковых Пейзажа** в вашей Студии.



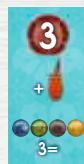
Получите 5 и **Помощника** если у вас хотя бы 4 **одинаковых Пейзажа** в вашей Студии.



Получите 3 если у вас хотя бы 4 **Кисти** в вашей Студии.



Получите 3 если у вас хотя бы 3 **Стрелки** в вашей Студии.



Получите 3 и 1 **Кисть** если у вас хотя бы 3 **одинаковых Пейзажа** в вашей Студии.

У вас не может быть Дипломы одинаковых цветов!

REMINDER OF THE DIFFERENT EFFECTS

IMMEDIATE



Немедленно возьмите кисть из резерва и положите их перед собой.



Немедленно возьмите Помощника и положите его перед собой. В конце раунда, когда все игроки сыграли свои карты Уроков, возьмите Главного Мастера, если у вас остался Помощник.

Положите Главного Мастера перед собой и вы становитесь первым игроком в следующем раунде.

OPTIONAL



Вы можете переместить одну кисть в раунд за каждый символ в вашей студии.



Вы можете оставить одну карту Урока в конце каждого раунда (и сыграть ее позже, когда продолжите свою работу) за каждый символ в вашей студии.

END OF THE GAME



Получаете 1 очко Гармонии в конце игры.



Теряете 1 очко Гармонии в конце игры.



В конце игры, измените одно Время года на карте Урока по вашему выбору.

STRUCTURE OF A ROUND

1. follow the teachings of the Master

Положите столько карт, по количеству игроков, на первую линию школы.

2. Broaden your knowledge or put it into practice

- Либо расширьте свои познания: Пропустите ход и не берите карты Уроков.
- Или воплотите их на практике: Возьмите все карты в столбце с поля.

3. New lesson

Вытяните карты по количеству отказавшихся игроков в прошлом шаге, и добавьте их в следующую строку, выстроив ниже остальных карт.

Когда все игроки покинут Школу, в следующем раунде вернитесь к шагу 1.

CREDITS

Designers: Bruno Cathala and Charles Chevallier

Illustrations: Jade Mosch

Project Manager: Ludovic Papaïs

Editor: Virginie Gilson

Translation: Danni Loe-Sterphone

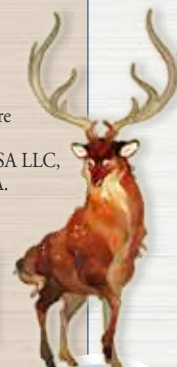
English revisions: Nathan Morse

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, Kanagawa, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. Made in Shanghai, China by Whatz Games. Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789. Lot: KAEN102016

FOLLOW
US ON



WWW.IELLOGAMES.COM



iello