



KANA GAWA

PRAVILA

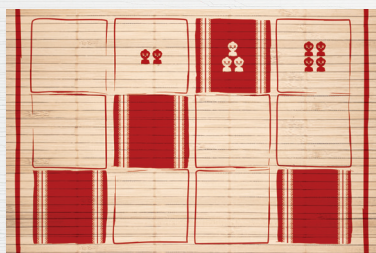
Igra od Bruno Cathala & Charles Chevallier • Ilustracije od Jade Mesch



PREGLED IGRE

1840: U Kanagavi, velikom zalivu Tokija, majstor Hokusai odlučio je da otvori školu slikanja kako bi podelio svoju umetnost sa svojim učenicima. Vi ste jedan od ovih učenika i više od svega želite da dokažete da ste dostojni “ludog starog umetnika”. Sledite njegova učenja da biste proširili svoj studio i slikali teme po svom izboru (drveće, životinje, likove, zgrade), sve dok obraćate pažnju na smenjivanje godišnjih doba kako bi se napravila što harmoničnija slika...ona koja će postati delo Vašeg života!

SADRŽAJ



1 školska tabla



4 početne pločice



72 karte lekcija (18 x 4 boje, identifikovane po boji na zadnjoj strani)



1 veliki majstor figura



1 asistent figura



19 pločica diploma



15 figura četkica



3 žetona nevremena

CILJ IGRE

Poboljšajte svoj studio i dodelite svoje četkice pejzažu koji Vas inspiriše da biste napravili najbolju sliku. Fokusirajte se na floru, faunu, portrete, arhitekturu ili čak godišnja doba kako biste dobili svoje diplome.

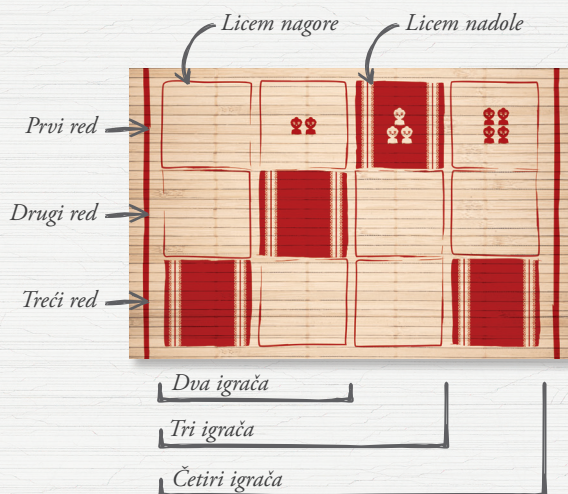
Pokušajte da dobijete najveći broj simbola Harmonije  da biste dokazali sebi da ste dostojni velikog majstora Hokusaija i pobedite u igri.



ELEMENTI IGRE

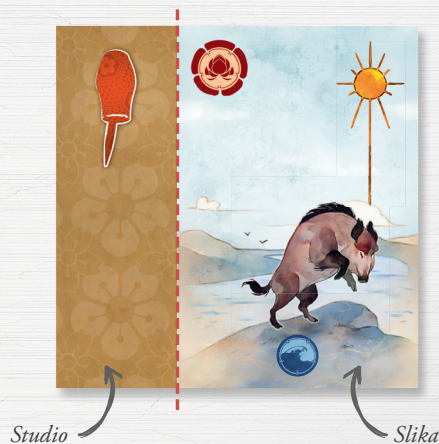
ŠKOLSKA TABLA

Ova tabla predstavlja mesto gde Hokusai pruža svoje kurseve. Ona vam pokazuje kako da igrate karte Lekcija (licem nadole ili licem nagore) u zavisnosti od broja igrača i napredovanja runde.



KARTE LEKCIJA

Ove karte označavaju lekcije koje podučava Hokusai i napravljene su od dva dela od kojih svaki ima drugačiju upotrebu: Studio i Slika.



ELEMENTI IGRE (NASTAVAK)

Studio

Možete da koristite levu stranu karte da biste unapredili mogućnosti svog studija. Ova unapređenja dolaze u tri oblika:

- **Pejzaž:** Ove ikone pokazuju koji tip pejzaža igrač može da slika u pozadini svoje slike ako odigra jednu od svojih figura četkica na njih.



- **Pribor:** Ove ikone imaju trenutni efekat koji se događa odmah kada dodate kartu u svoj studio.

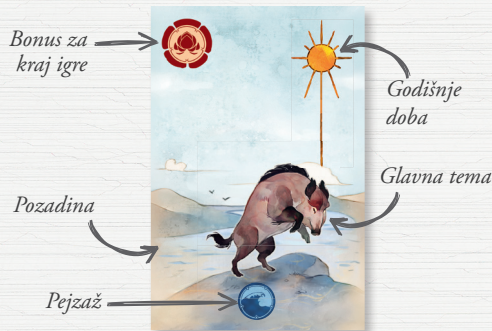


- **Znati kako:** Ove ikone daju vam nove sposobnosti koje možete da koristite u svakoj rundi do kraja igre.



Slika

Možete da koristite desnu stranu karte kako biste proširili svoju sliku. Ova strana ima drugačije elemente:



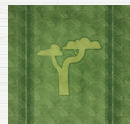
- **Pejzaž:** Pokazuje tip pejzaža u pozadini slike. Igrač mora da odigra četkicu na ikonu ovog tipa u svom studiju da bi bio u mogućnosti da nacrtati tu sliku.
- **Glavna tema:** Pokazuje vam koju temu crtate, omogućavajući vam da osvojite diplome.
- **Godišnje doba:** Pokazuje godišnje doba na slici.



- **Bonusi za kraj igre:** Vredi 1 poen Harmonije na kraju igre.

▣ Pozadina karata lekcija

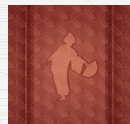
Svaka boja na pozadini upućuje na glavnu temu koja može da se pronađe na drugoj strani.



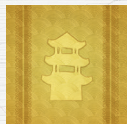
Zelena pozadina znači da može biti 1, 2 ili 3 stabla na slici.



Plava pozadina znači da može biti 1 životinja na slici.



Crvena pozadina znači da može biti 1 lik na slici.



Žuta pozadina znači da može biti 1 građevina na slici.

PLOČICE DIPLOMA



Ove pločice predstavljaju ciljeve koje je potrebno ispuniti, uključujući nivo kompozicije Vaše slike i nivo unapređenja Vašeg studija. Ispunjavanje ovih ciljeva Vam je od velike koristi u trci ka pobjedi...osim ako Vas Vaša gordost ne gura izvan Vašeg dosega!

(Detaljan spisak pločica diploma nalazi se na strani 15 ovih pravila.)

FIGURE ČETKICA



Ove figure predstavljaju neke od pribora koje imate u svom studiju, koje Vam pomažu da slikate.

Figure četkica su prikazane na kartama lekcija ovom ikonom:



ŽETONI NEVREMENA



Ovi žetoni predstavljaju džoker godišnjeg doba koje možete da dobijete sa određenim pločicama diploma. Na kraju igre, postavite žetone nevremena na karte na svojoj slici. Ove karte će onda da predstavljaju godišnje doba po Vašem izboru.

PRIMER

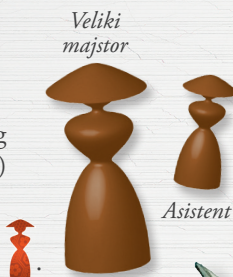
Na kraju igre, odigravate žeton nevremena na trećoj karti lekcije. Vi odlučujete da transformišete ovaj žeton u godišnje doba "proleće" da biste napravili niz od pet proleća i osvojili najviše 🌸.



ELEMENTI IGRE (NASTAVAK)

VELIKI MAJSTOR I ASISTENT FIGURE

Ove figure predstavljaju trenutnog prvog igrača (veliki majstor figura) i budućeg prvog igrača (asistent figura). One su predstavljene na kartama lekcija ovom ikonom:

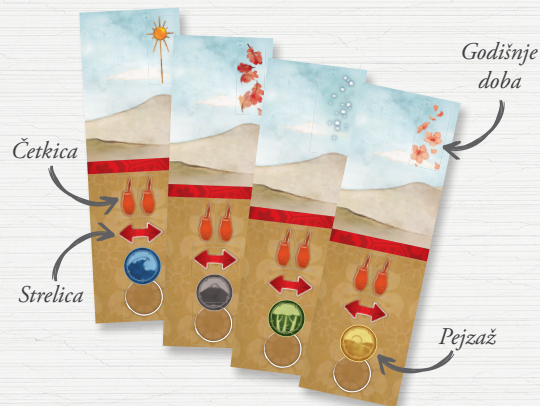


Asistent može da se pomera od igrača do igrača za vreme runde, dok veliki majstor ne menja ruke sve do kraja runde (pogledaj stranu 13).



POČETNE PLOČICE

Ove pločice predstavljaju početnu tačku Vaše slike i studija.



• Slika

Upravo ste naslikali prvi segmet Vaše slike. Vaš rad je još uvek probni, čak i ako je Vaše prvo godišnje doba već jasno prepoznatljivo.

• Studio

Počinjete Vaše učenje sa:

- Priborom (2 figure četkica koje postavite ispred sebe),
- Znati kako (Strelica naznačava moguće pomeranje četkice u svakoj rundi),
- Tip pejzaža koji ste savladali na početku igre.



POSTAVKA



5

Sortirajte pločice diploma po boji i postavite ih licem nagore iznad školske table u dva reda. Sortirajte pločice diploma u svakoj boji po njihovoj vrednosti Harmonije .

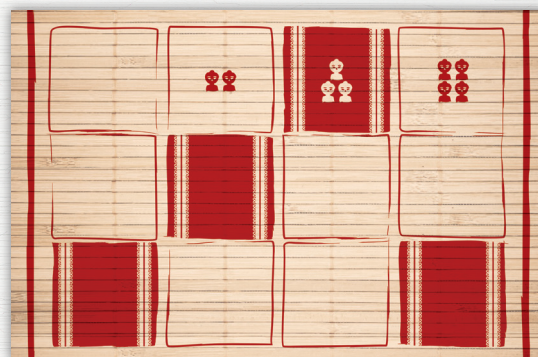


*Gornji red:
diplome koje se
odnose na slike*

*Donji red:
diplome koje se
odnose na studio*

1

Postavite školsku tablu na sredinu stola.



2



Izaberite prvog igrača na koji god način želite. On uzima figure veliki majstor i asistent.

3

Nasumično podelite početne pločice. Svaki igrač postavlja dve figure četkica ispred sebe.



4

Promešajte sve karte lekcija da biste formirali špil i postavite ga pored table licem nadole.



IGRANJE IGRE

Igra se igra tokom nekoliko rundi koje se sastoje od sledećih koraka:

1. Pratite učenje majstora
2. Proširite svoje znanje ili ga iskoristite u praksi
3. Nova lekcija

1. PRATITE UČENJE MAJSTORA

Prvi igrač (onaj koji ima figuru velikog majstora) povlači onoliko karata lekcija koliko ima igrača i postavlja ih u prvi red na školskoj tabli. Ove karte postavljaju se licem nagore ili licem nadole shodno instrukcijama na poljima na koja su odigrane.

PRIMER

U igri za 4 igrača, povucite 4 karte lekcija i postavite ih u prvi red na tabli kao što je pokazano: prva i druga karta licem nagore, treća karta licem nadole i poslednja karta licem nagore.



2. PROŠIRITE SVOJE ZNANJE ILI GA ISKORISTITE U PRAKSI

Sa početkom od prvog igrača i u nastavku u pravcu kazaljke na satu, odaberite ili:



ŽELITE DA PROŠIRITE SVOJE ZNANJE

Preskočite svoj potez i nemojte da uzmete karte lekcija za sada.

Ova akcija Vam dozvoljava da sačekate potez dok još karata lekcija ne bude dodato na tablu, tako da možete da uzmete dodatne karte. Međutim, rizikujete da ostali igrači uzmu karte koje Vi želite pre nego što opet bude Vaš potez.

Napomena: Ako ste poslednji igrač koji se još uvek nalazi u školi na početku ovog koraka, **morate** da iskoristite svoje znanje u praksi.

Napomena: Uvek možete da pogledate zadnju stranu karata u špilu za povlačenje.



RADE BISTE DA GA ISKORISTITE U PRAKSI

Napuštate školu obzirom da smatrate da ste naučili dovoljno da nastavite svoj rad. Odmah morate da uradite sledeće:

- Izaberite kolonu karata lekcija iz škole,
- Nastavite sa svojim radom (unapredite svoj studio ili proširite svoju sliku),
- Uzmite odgovarajuću diplomu(e).

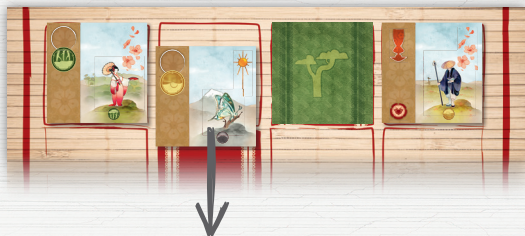
▣ Izaberite kolonu karata lekcija iz škole

Odaberite kolonu i uzmite sve karte lekcija koje se nalaze u toj koloni.

Kada uzmete karte lekcija, ne možete da uzmete više karata do sledeće runde.

PRIMER

Druga karta lekcije Vas zanima i Vi odlučujete da je uzmete: Izaberite ovu kolonu. U ovom trenutku u igri, postoji samo jedna karta po koloni. Vi zato uzimate samo jednu kartu lekcije. Uzimanje više karata zahteva više strpljenja...



▣ Nastavite sa svojim radom.

Morate odmah da dodate **sve** karte lekcija koje ste uzeli za svoj studio **i/ili** svoju sliku, **redom po Vašem izboru**. Možete da podelite svoje karte kako god želite između svog studija i svoje slike.

Izuzetak: Svaki  simbol u Vašem studiju dozvoljava Vam da sačuvate kartu lekcije iz runde u rundu.

🌀 Unapredite svoj studio

Uvek možete da dodate kartu lekcije u svoj studio, ne postoje restrikcije. Da biste uradili ovo, okrenite kartu lekcije tako da možete da pročitate deo koji se odnosi na studio i postavite je ispod donjeg dela Vaše početne pločice. Sledeće karte postavite ispod one koju ste već postavili da biste proširili svoj studio.



PRIMER

Vi uzimate dve karte lekcija koje želite da dodate u svoj studio. Okrenite ove dve karte i odigrajte ih ispod svoje početne pločice da biste proširili svoj studio.



Možete da dodate kartu u svoj studio i odmah iskoristite efekte sa nje (iskorisitite pejzaž da biste odigrali kartu na svoju sliku pomerajući četkicu na nju, iskoristite strelicu da biste pomerili četkicu...).

IGRANJE IGRE (NASTAVAK)

Kada dodate kartu u svoj studio, odmah primenite efekte  i .



Odmah uzмите
četkicu iz rezerve.



Odmah uzмите malu
figuru prvog igrača
(asistent).

● Proširite svoju sliku

Da biste dodali novi segment slike na svoje platno, morate da budete u mogućnosti da uskladite kombinaciju četkice i pejzaža koji je pokazan na novoj karti.

Optimalno postavljajući i pomerajući svoje četkice je jedan od ključeva uspeha:

POSTAVITE ČETKICU U SVOJ STUDIO:

Dokle god četkica još uvek nije postavljena u studio (na primer, dve četkice sa kojima započinjete ili bilo koja nova četkica koju dobijete za vreme igre), možete da je odigrate, u bilo kom trenutku za vreme Vašeg poteza, na **praznu** ikonu pejzaža u svom studiju. Ne postoji ograničenje u broju četkica koje možete da odigrate u svom studiju, dokle god imate dovoljno slobodnih ikona pejzaža.



POMERITE ČETKICU:

Možete da pomerite četkicu sa ikone pejzaža na drugu, **praznu** ikonu u Vašem studiju. Međutim, svako kretanje četkice zahteva da koristite ovaj simbol . Svaki od ovih simbola se može koristiti samo jednom po rundi.

Konačno, zapamtite sledeća dva zlatna pravila:

- Svaka ikona pejzaža može na sebi da ima samo jednu četkicu.
- Svaka četkica može da naslika jedan pejzaž po rundi (pre ili nakon što je pomerite).

PRIMER

Želite da odigrate kartu na svoju sliku koja na sebi ima dva "okean" pejzaža. Vi odigravate svoju poslednju četkicu **1** na "okean" pejzaž u svom studiju. Pošto imate , pomerate jednu od četkica koje ste već odigrali **2** na drugi "okean" pejzaž u svom studiju. Sada možete da odigrate kartu na svoju sliku.



Možete odabrati redosled po kome „Poboljšavate svoj studio“ i „Pomerate četkicu“.

Međutim, svaka pejzaž ikona u Vašem studiju može se koristiti samo jednom po rundi.



Uzmite odgovarajuću diplomu(e)

Čim Vaša slika ispuni zahteve diplome koja je još uvek na sredini stola, **morate odmah** da odaberete da li želite da je uzmete ili da je ostavite... u pokušaju da to uradite još bolje!

Uzmite diplomu

Ako uzmete diplomu, uzmite odgovarajuću pločicu diplome i postavite je odmah pored svoje slike. Možete da uzmete samo jednu diplomu jedne boje. Drugim rečima, uzimanje diplome znači da ne možete da uzmete druge diplome iz iste kategorije.

PRIMER

Odigravate kartu na svoju sliku koja ima treće stablo na Vašoj slici. Odmah treba da odlučite da li ćete da uzmete prvu diplomu "stabla" ili ćete da je ostavite. Odlučujete da uzmete diplomu "stabla" i postavljate je pored svoje slike. Ona Vam donosi 3 na kraju igre. Uzimanjem ove diplome, ne možete da uzmete preostale dve diplome iz ove kategorije.

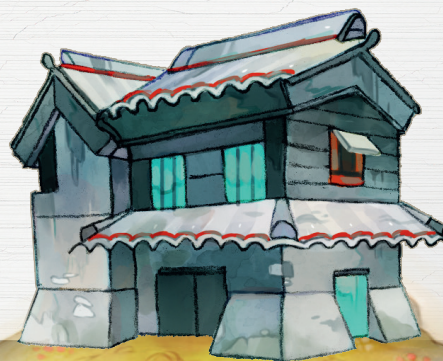


Ostavite diplomu

Ako ostavite diplomu, **bićete u mogućnosti da uzmete težu diplomu** u istoj kategoriji, **ali ne možete više da uzmete onu koju ste ostavili.**

PRIMER

Ako se vratimo na prethodni primer, odlučili ste da ostavite prvu diplomu "stabla". Onda ćete biti u mogućnosti da odigrate četvrto (ili čak peto) stablo na svoju sliku da biste uzeli jednu od preostale dve diplome "stabla" koja će Vam doneti više. Međutim, više ne možete da uzmete prvu diplomu "stabla".



IGRANJE IGRE (NASTAVAK)

Jednom kada ste odigrali kartu lekcije na svoju sliku ili studio, više ne možete da pomerate karte lekcija.

3. NOVA LEKCIJA

Ako i dalje ima igrača u školi, prvi igrač povlači onoliko karata lekcija koliko je još uvek igrača u školi.

Dodajte ih na tablu, u drugi red, **poređane ispod preostalih karata**, prateći licem nagore ili licem nadole uputstva.

PRIMER

U igri za 4 igrača, Vi i Vitomir odlučujete da proširite svoje znanje. Aleksandra i Đole međutim oboje odlučuju da uzmu kartu lekcije i da ih iskoriste u praksi. U ovom trenutku, prvi igrač povlači 2 karte lekcija i dodaje ih u drugi red table, poređane ispod ostalih karata.



Jednom kada dodate karte lekcija na tablu, **igrači koji su još uvek u školi počinju korak 2** i nastavljaju rundu na način koji je objašnjen iznad.

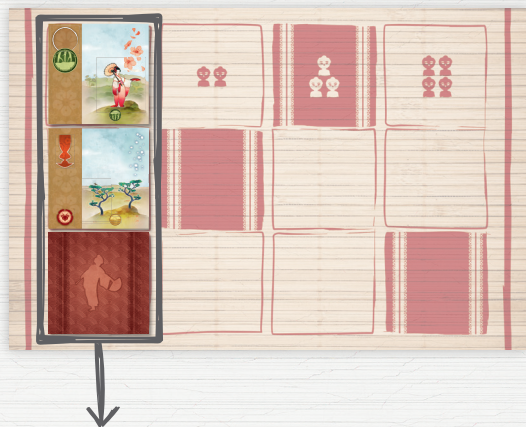


Ako se igrač odluči da proširi svoje znanje drugi put, dodajte karte lekcija u treći red table. Pratite iste uslove postavljanja i počnite korak 2 drugi put.

Kada su sva tri reda popunjena, igrači koji su još u školi moraju da uzmu sve karte lekcija u koloni i odu da iskoriste svoje znanje u praksi.

PRIMER

Vratićemo se na primer sa prethodne strane, Vi odlučujete da proširite svoje znanje drugi put, dok Vitomir odlučuje da napusti školu sa kolonom karata lekcija. Prvi igrač povlači jednu kartu lekcije i postavlja je u treći red na tabli, ispod ostalih karata. U Vašem sledećem potezu, morate da uzmete sve karte lekcija u ovoj koloni.



Kada su svi igrači uzeli karte lekcija, runda se završava. Igrač sa figurom asistenta uzima figuru velikog majstora i postaje prvi igrač za sledeću rundu.

Nova runda počinje. Vratite se na korak 1 “Pratite učenja majstora”.

Napomena: Kada dodate poslednju kartu lekcije iz špila na školsku tablu, započinjete kraj igre: svi igrači u školi **moraju**, po redu igranja, da izaberu sve karte lekcija u koloni.

Kada se ovo desi, može da se desi da ima manje karata lekcija nego igrača u školi. Ovo znači da preostale kolone mogu da imaju manje karata lekcija nego obično... Biti prvi igrač je zato značajna prednost.



KRAJ IGRE I BODOVANJE

Kraj igre se događa kada se jedan od ova dva uslova ispuni:

Špil je prazan. Igra se završava na kraju runde, kada su svi igrači u školi uzeli karte lekcija i iskoristili ih u praksi.

ili

Na kraju završene runde kada **jedan ili više igrača ima najmanje 11 karata** na svojim slikama.



Pre prebrojavanja poena, morate da postavite sve svoje žetone nevremena na karte u svojoj slici da biste izmenili originalno godišnje doba u doba po Vašem izboru.

Započnite konačno bodovanje dodajući (ili oduzimajući ako je simbol precrtan):

- A** 1 po karti lekcije na Vašoj slici (uključujući početnu pločicu) **13 Pts**
- B** 1 po karti lekcije u Vašoj najdužoj sekciji identičnih godišnjih doba (uključujući početnu pločicu) **7 Pts**
- C** na karti lekcije na Vašoj slici **3 Pts** i Vaš studio **-1 Pt**
- D** na pločici diploma koju ste uzeli **14 Pts**
- E** 2 za igrača sa figurom velikog majstora **2 Pts**



Igrač sa najviše bodova Harmonije pobeđuje. Ako je izjednačeno, izjednačeni igrači dele pobeđu.

OBJAŠNJENJE PLOČICA DIPLOMA

Diplome povezane sa Vašom slikom: Ove diplome dolaze u četiri boje koje odgovaraju pozadinama karata lekcija i odnose se na predmete koji se nalaze na Vašoj slici.



Dobijate 3 ako imate barem 3 stabla na Vašoj slici.



Dobijate 3 ako imate najmanje 2 različite građevine na Vašoj slici.



Dobijate 3 ako imate barem 2 različita karaktera na Vašoj slici.



Dobijate 3 i 1 figuru četkice ako imate barem 1 veptra i 1 jelena na Vašoj slici.



Dobijate 4 i 1 žeton nevremena ako imate barem 4 stabla na Vašoj slici.



Dobijate 4 i 1 žeton nevremena ako imate barem 3 različite građevine na Vašoj slici.



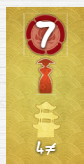
Dobijate 4 i 1 žeton nevremena ako imate barem 3 različita karaktera na Vašoj slici.



Dobijate 4 i 1 figuru četkice ako imate barem 1 ždrala i 1 leptira na Vašoj slici.



Dobijate 7 i figuru asistenta ako imate barem 5 Stabala na Vašoj slici.



Dobijate 7 i figuru asistenta ako imate barem 4 različite građevine na Vašoj slici.



Dobijate 9 ako imate barem 3 identična karaktera na Vašoj slici.

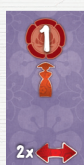


Dobijate 7 i figuru asistenta ako imate barem 1 veptra, 1 leptira i 1 jelena na Vašoj slici.

Diplome povezane sa Vašim studijem: Ove diplome odnose se na elemente koji se nalaze u Vašem studiju.



Dobijate 1 i figuru asistenta ako imate barem 3 četkice u Vašem studiju.



Dobijate 1 i figuru asistenta ako imate barem 2 strelice u Vašem studiju.



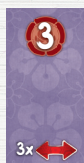
Dobijate 2 ako imate barem 2 identična pejzaža u Vašem studiju.



Dobijate 5 i figuru asistenta ako imate barem 4 identična pejzaža u Vašem studiju.



Dobijate 3 ako imate barem 4 četkice u Vašem studiju.



Dobijate 3 ako imate barem 3 strelice u Vašem studiju.



Dobijate 3 i 1 figuru četkice ako imate barem 3 identična pejzaža u Vašem studiju.

Nikada ne možete da imate više diploma iste boje!

PODSETNIK RAZLIČITIH EFEKATA

ODMAH



Odmah uzmite četkicu iz rezerve i postavite je ispred sebe.



Odmah uzmite figuru asistenta i postavite je ispred sebe. Na kraju runde, kada su svi igrači odigrali svoje karte lekcija uzmite figuru velikog majstora ako imate figuru asistenta. Postavite figuru velikog majstora ispred sebe i postajete prvi igrač za sledeću rundu.

OPCIONO



Možete da pomerite jednu četkicu po rundi za svaki simbol u Vašem studiju.



Možete da sačuvate jednu kartu lekcije u svojoj ruci na kraju svake runde (i odigrate je kasnije kada nastavite sa svojim radom) za svaki od ovih simbola u Vašem studiju.

KRAJ IGRE



Dobijate 1 poen Harmonije na kraju igre.



Gubite 1 poen Harmonije na kraju igre.



Na kraju igre, transformišite godišnje doba na jednoj karti lekcije u godišnje doba po Vašem izboru.

STRUKTURA RUNDE

1. Pratite učenja majstora

Postavite onoliko karata koliko je igrača u prvom redu škole.

2. Proširite svoje znanje ili ga iskoristite u praksi

- Ili proširite svoje znanje: propustite svoj potez i nemojte da uzmete karte lekcija još uvek.
- Ili ga iskoristite u praksi: uzmite sve karte u koloni sa table.

3. Nova lekcija

Povucite onoliko karata koliko je igrača koji još uvek nisu uzeli karte i dodajte ih u sledeći red, poredane ispod ostalih karata.

Kada su svi igrači napustili školu, započnite novu rundu i vratite se na korak 1.

ZASLUGE

Dizajneri: Bruno Cathala i Charles Chevallier

Ilustracije: Jade Mosch

Menadžer projekta: Ludovic Papaïs

Editor: Virginie Gilson

Prevod: Aleksandar Bombek

Šrpske revizije: Aleksandra Maksimović

© 2016-2022 Kanagawa, IELLO SARL. Sva prava zadržana.
IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt France.
UPOZORENJE! Nije pogodno za decu ispod 3 godine obzirom na male delove. Mogućnost gušenja. Napravljeno u Jiaxing, Kini od Whatz Games.

PRATITE
NAS



WWW.IELLO.COM

