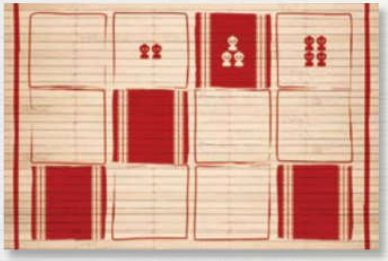
2-4
10+
45min
KANAGAWA™
MANUAL DE REGRAS
Um jogo de Bruno Cathala & Charles Chevallier • Ilustrado por Jade Mesch

VISÃO GERAL DO JOGO

1840:Em Kanagawa, às margens da Grande Baía de Tóquio, o Mestre Hokusai decide abrir uma escola de pintura para compartilhar sua arte com seus discípulos. Você é um desses pupilos, e mais do que tudo você almeja provar seu valor ao "velho artista louco". Siga seus ensinamentos para expandir seu estúdio e pinte seus temas prediletos (Árvores, Animais, Personagens, Construções), mas sem deixar de prestar atenção à mudança das estações de modo a produzir a obra mais harmoniosa… aquela que se tornará a obra da sua vida!

CONTEÚDO



1 Tabuleiro de Escola

4 Tiles iniciais

72 Cartas de Lição (18 x 4 cores, identificadas pela cor no verso)

1 Peão de Grão-Mestre

1 Peão de Assistente

19 Tiles de Diploma

15 Peões de Pincel

3 Marcadores de Tempestade

OBJETIVO DO JOGO

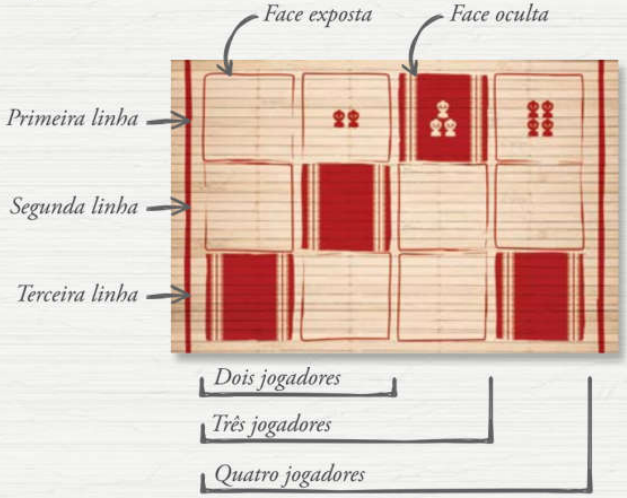
Aprimore seu Estúdio e atribua seus Pincéis às Paisagens que o inspiram a criar a mais bela Obra. Realce na fauna, flora, retratos, arquitetura ou mesmo as estações para receber seus Diplomas.

Empenhe-se para obter a maior quantidade de símbolos de Harmonia para provar-se digno do Grão-Mestre Hokusai e obter a vitória no jogo.

ELEMENTOS DO JOGO

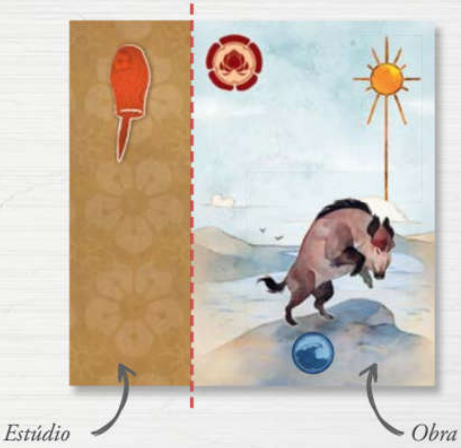
TABULEIRO DE ESCOLA

Este tabuleiro representa o local onde Hokusai ministra seus cursos. Ele mostra como jogar as cartas de Lição (com a face oculta ou exposta) dependendo do número de jogadores e a progressão da rodada.



CARTAS DE LIÇÃO

Estas cartas ilustram as lições ministradas por Hokusai e conciliam em duas partes com um uso distinto cada: o Estúdio e a Obra.



ELEMENTOS DO JOGO (CONTINUAÇÃO)

Estúdio

Você pode utilizar o lado esquerdo da carta para aperfeiçoar as habilidades de seu Estúdio. Essas melhorias se dividem em três tipos:

Paisagem: Estes ícones mostram qual tipo de Paisagem o jogador pode pintar no plano de fundo de sua Obra se ele colocar um de seus peões de Pincel sobre o ícone.

Floresta *Montanha* *Planície* *Oceano* *Natureza*
(conta como qualquer Paisagem)

Materiais: Estes ícones têm um efeito imediato que acontece quando você adiciona a carta ao seu Estúdio.

Receba um peão de Pincel

Tome o peão de Assistente para si

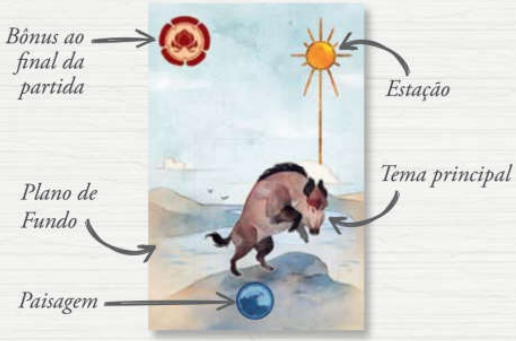
Aptidão: Estes ícones fornecem uma nova habilidade que você poderá utilizar a cada rodada pelo restante da partida.

Mova um Pincel

Mantenha uma carta de Lição consigo entre rodadas

Obra

Você pode utilizar o lado direito da carta para expandir sua Obra. Este lado possui diferentes elementos:



Paisagem: Mostra o tipo de Paisagem no plano de fundo da Obra. O jogador deve posicionar um Pincel sobre um ícone deste tipo em seu Estúdio para que seja capaz de pintar esta Obra.

Tema principal: Mostra qual Tema pintar, permitindo que você receba Diplomas.

Estação: Mostra a Estação na Obra.

Primavera *Verão* *Outono* *Inverno* *Tempestade*
(curinga: conta como qualquer Estação).

Bônus ao final da partida: Vale 1 Ponto de Harmonia no fim do jogo.

⊡ Verso das Cartas de Lição

Cada cor no verso refere-se a um Tema Principal que pode ser encontrado na outra face.

Um verso verde significa que pode haver 1, 2 ou 3 ***Árvores*** *na Obra.*

Um verso azul significa que pode haver 1 ***Animal*** *na Obra.*

Um verso vermelho significa que pode haver 1 ***Personagem*** *na Obra.*

Um verso amarelo significa que pode haver 1 ***Construção*** *na Obra.*

TILES DE DIPLOMA

Estes tiles representam objetivos a serem alcançados, incluindo o nível de composição da sua Obra e o nível de construção de seu Estúdio. Uma vez completos, esses objetivos concedem amplos benefícios na corrida pela vitória… a menos que seu orgulho os leve para além de seu alcance!

(Uma lista detalhada dos tiles de Diploma encontra-se na página 15 deste livreto.)

PEÕES DE PINCEL

Estes peões representam alguns dos materiais que você possui em seu Estúdio e que o auxiliam a produzir sua Obra.

Peões de Pincel são demarcados nas cartas de Lição por este ícone: .

MARCADORES DE TEMPESTADE

Estes marcadores representam uma Estação imprevisível - um curinga - que você pode receber de certos tiles de Diploma. Ao final da partida, você colocará os marcadores de Tempestade sobre cartas na sua Obra. Essas cartas, então, contarão como qualquer Estação que você escolher.

EXEMPLO

Ao final da partida, você aplica um marcador de Tempestade em sua terceira carta de Lição. Você decide então transformar este marcador na Estação "Primavera" para criar uma sequência de cinco Primaveras e receber o máximo de .

PEÇES DE GRÃO-MESTRE E ASSISTENTE

Estes peões representam o primeiro jogador da rodada (peão de Grão-Mestre) e aquele que virá a ser o primeiro jogador da rodada seguinte (peão de Assistente). Eles são sinalizados nas cartas de Lição por este ícone:

O Assistente pode mover-se de jogador para jogador durante uma rodada, enquanto o Grão-Mestre não muda de mãos até o final da rodada *(veja página 13)*.

TILES INICIAIS

Estes tiles representam o ponto inicial de sua Obra e do seu Estúdio.

Obra

Você acabou de pintar o primeiro segmento de sua Obra. Seu trabalho ainda é hesitante, mesmo que sua primeira Estação já seja claramente reconhecível.

Estúdio

Você inicia seus estudos com:
- Materiais *(2 peões de Pincel que devem ser colocados à sua frente)*,
- Aptidão *(uma Seta indicando o movimento possível de um Pincel a cada rodada)*,
- O tipo de Paisagem que você dominou no início da partida.

PREPARAÇÃO

5

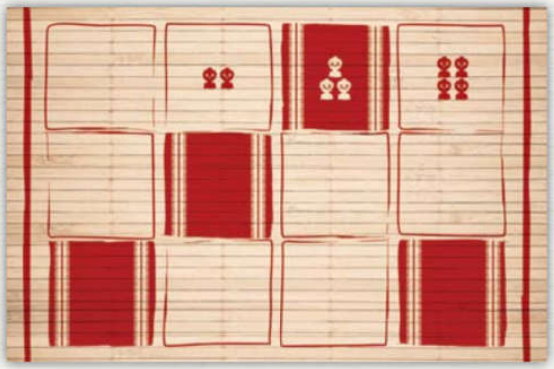
Organize os tiles de Diploma pela cor e coloque-os com as faces expostas acima do tabuleiro da Escola em duas fileiras. Disponha os tiles de Diploma de cada cor em ordem crescente de seu valor de Harmonia .

Linha superior: Diplomas associados a Obras

Linha inferior: Diplomas associados a Estúdio

1

Posicione o tabuleiro da Escola no centro da mesa.



2

Escolha o primeiro jogador da maneira que mais lhe convier. O jogador escolhido recebe os peões de Grão-Mestre e Assistente.

3

Distribua os tiles Iniciais de modo aleatório. Cada jogador posiciona dois peões de Pincel em frente de si mesmo.

4

Embaralhe todas as cartas de Lição para formar um baralho e coloque-o próximo ao tabuleiro com as faces ocultas.

O JOGO

Uma partida se desenrola por diversas rodadas compostas dos seguintes passos:

1. Seguir os ensinamentos do Mestre
2. Expandir seu conhecimento ou Colocá-lo em prática
3. Nova lição

1. SEGUIR OS ENSINAMENTOS DO MESTRE

O primeiro jogador (aquele que possuir o peão de Grão-Mestre) compra o número de cartas de Lição equivalente à quantidade de jogadores e as posiciona na primeira linha do tabuleiro da Escola. Estas cartas são colocadas com a face exposta ou oculta de acordo com as instruções dos espaços nas quais elas são posicionadas.

EXEMPLO

Em uma partida com 4 jogadores, compre 4 cartas de Lição e posicione-as na primeira linha do tabuleiro na seguinte ordem: a primeira e segunda cartas com a face exposta, a terceira oculta e a última exposta.

2. EXPANDIR SEU CONHECIMENTO OU COLOCÁ-LO EM PRÁTICA

Começando com o primeiro jogador e no sentido horário subsequentemente, escolha se você:

QUER EXPANDIR SEU CONHECIMENTO

Passe a vez e não compre carta de Lição alguma ainda.

Esta ação lhe permite aguardar uma rodada até que mais cartas de Lição sejam adicionadas ao tabuleiro, de modo que você possa comprar cartas adicionais. Contudo há o risco dos demais jogadores comprarem as cartas que você almeja antes que seja novamente sua vez.

Nota: Se você for o último jogador ainda na escola no início deste passo, você deve colocar seu conhecimento em prática.

Nota: Você sempre pode olhar o verso das cartas no baralho de compra.

PREFERE COLOCÁ-LO EM PRÁTICA

Deixe a escola visto que - a seu ver - o que aprendeu é o suficiente para continuar seu trabalho. Você deve imediatamente realizar as seguintes ações:

- Escolha uma coluna de cartas de Lição da Escola,
- Continue seu trabalho (Aprimorar seu Estúdio ou Expandir sua Obra),
- Receba o(s) Diploma(s) correspondente(s).

Escolha uma coluna de cartas de Lição da Escola

Selecione uma coluna e tome todas as cartas de Lição presentes nela.

Quando você toma cartas de Lição, você não pode tomar mais carta alguma até a próxima rodada.

EXEMPLO

A segunda carta de Lição é de seu interesse e, portanto, você decide tomá-la: Escolha esta coluna. Neste ponto da partida há apenas uma carta por coluna. Você, portanto, toma apenas uma carta de Lição. Conseguir mais cartas requer mais paciência…

Continue seu trabalho

Você deve adicionar imediatamente **todas** as cartas de Lição que você tomou em seu Estúdio **e/ou** Obra, na **ordem em que preferir**. Você pode dividir suas cartas da maneira que achar melhor entre seu Estúdio e sua Obra.

Exceção: cada símbolo em seu Estúdio permite que você mantenha consigo uma carta de Lição entre rodadas.

Aprimore seu Estúdio

Você sempre pode adicionar uma carta de Lição a seu Estúdio, não há restrições. Para fazê-lo, gire a carta de modo que possa ler o trecho do Estúdio e coloque-a debaixo da metade inferior de seu tile Inicial. Posicione as cartas seguintes debaixo das que já tiverem sido jogadas para estender seu Estúdio.

EXEMPLO

Você toma duas cartas de Lição que você deseja adicionar a seu Estúdio. Gire essas duas cartas e posicione-as debaixo de seu tile Inicial para estender seu Estúdio.

Você pode adicionar uma carta a seu Estúdio e usar imediatamente os efeitos nela (usar a Paisagem para colocar uma carta em sua Obra por colocar um Pincel sobre ela, usar a Seta para mover um Pincel…)

Quando adicionar uma carta a seu Estudio, aplique imediatamente os efeitos de e :

Imediatamente *receba um Pincel da reserva.*

Imediatamente *receba o peão pequeno de primeiro jogador (Assistente).*

Expandir sua Obra

De modo a adicionar um novo segmento da Obra à sua tela, você deve ser capaz de realizar as combinações de Pincel e Paisagem mostradas na nova carta.

O posicionamento e movimento de Pincéis de modo eficiente é uma das chaves para o sucesso:

COLOCAR UM PINCEL EM SEU ESTÚDIO:

Enquanto um Pincel ainda não tiver sido colocado em seu Estúdio (por exemplo, os dois Pincéis iniciais ou qualquer novo Pincel recebido durante a partida), você pode colocá-lo sobre um ícone de Paisagem **vazio** em seu Estúdio a qualquer momento durante seu turno.

Não há limite na quantidade de Pincéis que você pode posicionar em seu Estúdio, contanto que você possua ícones de Paisagem suficientes.

MOVER UM PINCEL:

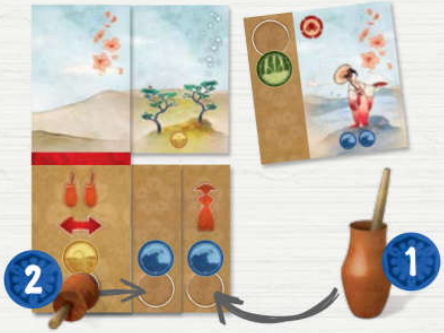
Você pode mover um Pincel sobre um ícone de Paisagem para um ícone diferente **vazio** em seu Estúdio. Entretanto, cada movimento do Pincel requer que você use este símbolo . Cada um desses símbolos pode ser utilizado apenas uma vez por rodada.

Por fim, lembre-se das seguintes regras de ouro:

- Cada ícone de Paisagem pode ter apenas um Pincel sobre ele.
- Cada Pincel consegue pintar apenas uma Paisagem por rodada (antes ou depois de ser movido).

EXEMPLO

Você deseja adicionar uma carta que possui duas Paisagens "Oceano" à sua Obra . Você posiciona seu último Pincel (1) em uma Paisagem "Oceano" em seu Estúdio. Uma vez que você possui uma , você move um dos Pincéis que já foram posicionados (2) sobre a segunda Paisagem "Oceano" em seu Estúdio. Você pode agora adicionar a carta à sua Obra.



Você pode escolher a ordem em que você realiza as ações "Aprimorar seu Estúdio" e "Mover um Pincel". Contudo, cada ícone de Paisagem em seu Estúdio pode ser utilizado apenas uma vez por rodada.

Receba o(s) Diploma(s) correspondente(s)

Assim que sua Obra atender os requisitos de um Diploma que esteja no centro da mesa, você **deve imediatamente** escolher se o recebe ou se o deixa… para tentar se sair ainda melhor!

Receber um Diploma

Se você escolher receber o Diploma, pegue o tile de Diploma correspondente e coloque-o próximo à sua Obra. Você pode receber apenas um Diploma de cada cor. Em outras palavras, receber um Diploma significa que você não poderá receber outros Diplomas na mesma categoria.

EXEMPLO

Você coloca em sua Obra uma carta que contém a terceira Árvore da Obra. Você deve então escolher se recebe o primeiro Diploma "Árvore" ou se o deixa. Tendo escolhido recebê-lo, você pega o tile do Diploma "Árvore" e o posiciona próximo à sua Obra. Ele lhe garantirá 3 ao final da partida. Por ter recebido esse Diploma, você não poderá receber os outros dois Diplomas nesta categoria.

Deixar um Diploma

Caso você deixe um Diploma, você **terá a possibilidade de tentar receber um Diploma mais difícil** na mesma categoria, mas **você não poderá mais receber o Diploma que você deixou**.

EXEMPLO

No exemplo anterior, digamos que você escolheu deixar o primeiro Diploma "Árvore". Você poderá então colocar uma quarta (ou mesmo quinta) Árvore em sua Obra para receber um dos Diplomas "Árvore" remanescentes que lhe garantirão mais . Contudo, você não poderá mais receber o primeiro Diploma "Árvore".

Uma vez que você tenha colocado uma carta de Lição em sua Obra ou Estúdio, você não poderá mais mover aquela carta de Lição.

3. NOVA LIÇÃO

Se ainda houver jogadores na escola, o primeiro jogador compra um número de cartas de Lição equivalente ao número de jogadores que ainda houver na Escola.

Ele então as adiciona ao tabuleiro, na segunda linha, **alinhadas abaixo das cartas remanescentes**, seguindo as instruções de face "exposta" ou "oculta".

EXEMPLO

Em uma partida com 4 jogadores, você e Kevin decidem expandir seu conhecimento. Elizabeth e Lucy, entretanto, decidem ambas por tomar uma carta de Lição e colocá-la em prática. Neste ponto, o primeiro jogador compra 2 cartas de Lição e as adiciona à segunda linha do tabuleiro, alinhadas abaixo das cartas remanescentes.

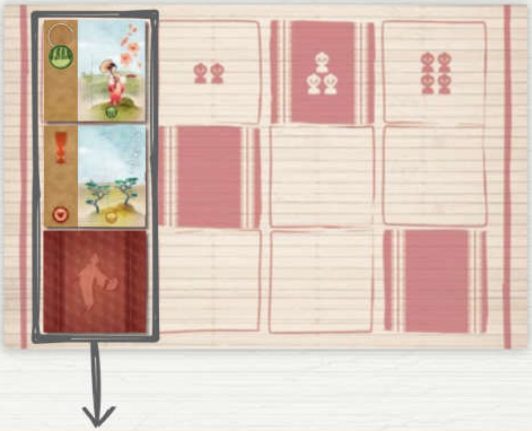
Uma vez que o primeiro jogador tenha adicionado as cartas de Lição ao tabuleiro, **os jogadores ainda na Escola iniciam o Passo 2** e continuam a rodada como explicado anteriormente.

Se um jogador decidir expandir seu conhecimento uma segunda vez, cartas de Lição são adicionadas à terceira linha do tabuleiro. As mesmas condições de posicionamento devem ser seguidas e o Passo 2 se inicia pela segunda vez.

Quando todas as três linhas do tabuleiro estiverem cheias, jogadores que ainda estiverem na Escola devem tomar todas as cartas de Lição em uma coluna e deixar a escola para colocar seu conhecimento em prática.

EXEMPLO

Retornando ao exemplo na página anterior, você decide expandir seu conhecimento uma segunda vez, enquanto Kevin opta por deixar a Escola com uma coluna de cartas de Lição. O primeiro jogador compra uma carta de Lição e a posiciona na terceira linha do tabuleiro, abaixo das cartas remanescentes. Em seu próximo turno, você deve tomar todas as cartas de Lição nesta coluna.



Uma vez que todos os jogadores tiverem tomado cartas de Lição, a rodada se encerra. O jogador com o peão de Assistente recebe o peão de Grão-Mestre e torna-se o primeiro jogador na próxima rodada.

Inicia-se então uma nova rodada. Retorna-se ao Passo 1 "Seguir os ensinamentos do Mestre".

Nota: Quando a última carta de Lição do baralho for adicionada ao tabuleiro da Escola, o fim de jogo é acionado: Todos os jogadores na Escola **devem**, na ordem do turno, escolher todas as cartas de Lição em uma coluna.

Quando isto ocorrer, pode ser que haja menos cartas de Lição do que jogadores na Escola. Portanto as colunas remanescentes podem ter menos cartas de Lição do que o normal… Desta forma ser o primeiro jogador é uma vantagem substancial.

FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO

O final da partida acontece quando se verifica uma das seguintes condições:

O baralho está vazio. A partida termina no final da rodada, quando todos os jogadores na Escola tiverem tomado cartas de Lição e as colocado em prática.

ou

Ao final de uma rodada completa quando **um ou mais jogadores tiverem pelo menos 11 cartas** em sua Obra.

Antes de contabilizar pontos, você deve colocar cada um de seus marcadores de Tempestade sobre cartas em sua Obra para mudar a Estação original para outra Estação à sua escolha.

Inicie a **contagem da pontuação final** adicionando (ou subtraindo se o símbolo estiver riscado):

- **A** 1 **por carta de Lição em sua Obra** *(incluindo o tile Inicial)* 13 pts
- **B** 1 por carta de Lição na sua **maior sequência de Estações idênticas** *(incluindo o tile Inicial)* 7 pts
- **C** os **nas cartas de Lição de sua Obra** 3 pts e seu Estúdio -1 pt
- **D** os nos tiles de Diploma que você recebeu 14 pts
- **E** 2 para o jogador com o peão de **Grão-Mestre** 2 pts

38 pontos no total

O jogador com a maior soma de pontos de Harmonia vence. Se houver empate, os jogadores empatados partilham a vitória.

ESCLARECIMENTO DOS TILES DE DIPLOMA

Diplomas associados à sua Obra: Estes Diplomas vêm em quatro cores correspondentes aos versos das cartas de Lição e referem-se aos elementos encontrados em sua Obra.

Receba 3 se você exibir ao menos **3 Árvores** em sua Obra.

Receba 3 se você exibir ao menos **2 Construções distintas** em sua Obra.

Receba 3 se você exibir ao menos **2 Personagens distintos** em sua Obra.

Receba 3 e **1 peão de Pincel** se você exibir ao menos **1 Javali e 1 Cervo** em sua Obra.

Receba 4 e **1 marcador de Tempestade** se você exibir ao menos **4 Árvores** em sua Obra.

Receba 4 e **1 marcador de Tempestade** se você exibir ao menos **3 Construções distintas** em sua Obra.

Receba 4 e **1 marcador de Tempestade** se você exibir ao menos **3 Personagens distintos** em sua Obra.

Receba 4 e 1 peão de Pincel se você exibir ao menos **1 Garça e 1 Borboleta** em sua Obra.

Receba 7 e **o peão de Assistente** se você exibir ao menos **5 Árvores** em sua Obra.

Receba 7 e **o peão de Assistente** se você exibir ao menos 4 **Construções distintas** em sua Obra.

Receba 9 se você exibir ao menos **3 Personagens idênticos** em sua Obra.

Receba 7 e **o peão de Assistente** se você exibir ao menos **1 Javali, 1 Borboleta e 1 Cervo** em sua Obra.

Diplomas associados ao seu Estúdio: Estes Diplomas referem-se aos elementos encontrados em seu Estúdio.

Receba 1 e **o peão de Assistente** se você possuir ao menos **3 Pincéis** em seu Estúdio.

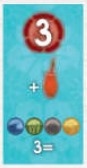
Receba 1 e **o peão de Assistente** se você possuir ao menos **2 Setas** em seu Estúdio.

Receba 2 se você possuir ao menos **2 Paisagens idênticas** em seu Estúdio.

Receba 5 e **o peão de Assistente** se você possuir ao menos **4 Paisagens idênticas** em seu Estúdio.

Receba 3 se você possuir ao menos **4 Pincéis** em seu Estúdio.

Receba 3 se você possuir ao menos **3 Setas** em seu Estúdio.



Receba 3 e **1 peão de Pincel** se você possuir ao menos **3 Paisagens idênticas** em seu Estúdio.

Você nunca pode ter múltiplos diplomas de uma mesma cor!

RECAPITULAÇÃO DOS DIFERENTES EFEITOS

IMEDIATOS

Imediatamente receba um Pincel da reserva e posicione-o à sua frente.

Imediatamente receba o peão de Assistente e posicione-o à sua frente. Ao final da rodada, quando todos os jogadores tiverem utilizado suas cartas de Lição, receba o peão de Grão-Mestre se você possuir o peão de Assistente.

Posicione o peão de Grão-Mestre à sua frente e torne-se o primeiro jogador da próxima rodada.

OPCIONAIS

Você pode mover um Pincel por rodada para cada um desses símbolos em seu Estúdio.

Você pode manter uma carta de Lição em sua mão ao final de cada rodada (e utilizá-la posteriormente quando você continuar seu trabalho) para cada um desses símbolos em seu Estúdio.

FIM DE JOGO

Receba 1 Ponto de Harmonia ao final da partida.

Perca 1 Ponto de Harmonia ao final da partida.

Ao final da partida, transforme uma Estação de sua Obra em outra Estação a sua escolha.

ESTRUTURA DE UMA RODADA

1. **Seguir os ensinamentos do Mestre**
   Coloque a quantidade de cartas equivalente ao número de jogadores na primeira linha da Escola.
2. **Expandir seu conhecimento ou colocá-lo em prática**
   - **Escolha entre** expandir seu conhecimento: Passe sua vez e não tome uma carta de Lição ainda.
   - **Ou** colocá-lo em prática: Tome todas as cartas de Lição de uma coluna do tabuleiro.
3. **Nova Lição**
   Compre a quantidade de cartas equivalente ao número de jogadores que ainda não tomaram cartas de Lição e adicione-as à próxima linha, alinhadas com as cartas remanescentes.

Quando todos os jogadores tiverem deixado a Escola, inicie uma nova rodada e retorne ao Passo 1.

CRÉDITOS

Designers: Bruno Cathala e Charles Chevallier
Ilustrador: Jade Mosch
Gerente de Projeto: Ludovic Papaïs
Editor: Virginie Gilson
Tradutor: Danni Loe-Sterphone
Revisor: Nathan Morse

Versão Brasileira

Editor: Antonio Sá Neto
Tradutor: Igor Moreno
Revisora: Flávia Najar

Direitos cedidos para esta edição à REDBOX EDITORA
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro Rio de Janeiro/RJ - redbox@redboxeditora.com.br | www.redboxeditora.com.br

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, Kanagawa, e suas logos são marcas registradas de IELLO USA LLC.