



2-4



10+



45perc

# KANA GAWA™

JÁTÉKSZABÁLY



Bruno Cathala & Charles Chevallier játéka  
Illusztráció: Jade Mesch

 reflexshop

# ÁTTEKINTÉS

1840-et írunk. Kanagawában, a Nagy Tokiói-öbölben Hokusai mester festőiskolát nyitott, hogy átadhassa tudását az arra érdemeseknek. Te is közéjük tartozol és minden vágyad, hogy bizonyíthasd tehetségedet a „vén bolond mesternek”. A tanításait követve bővítsd a műhelyed és fessd meg a kedvenc témáidat (Fák, Állatok, Alakok, Épületek), de közben kísérd figyelemmel az évszakok változását, hogy elkészítsd a legharmonikusabb festményt, életed főművét!

## TARTALOM



1 Iskolatábla



4 Kezdőkártya



72 Tanulókártya (18x4 szín, különböző színű hátlappal)



1 Nagymester figura



1 Segéd figura



19 Oklevélkártya



15 Ecset figura



3 Viharzseton

# A JÁTÉK CÉLJA

Fejleszd a Műhelyed és társítsd az Ecseteidet a Tájakhoz, hogy elkészíthesd a legszemképrázatosabb festményt! Figyelj növényzetre, állatvilágra, portrékra, az építészeti formákra, de még az évszakokra is, hogy elnyerhesd az Okleveleket!

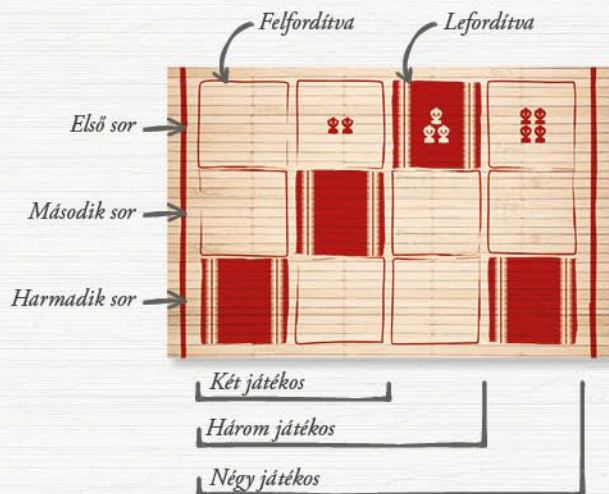
Gyűjtsd te a legtöbb Harmóniajelet (☸), hogy érdemesnek bizonyulj Hokusai Nagymester tanításaira és megnyerj a játékot!



# A JÁTÉK ELEMEI

## ISKOLATÁBLA

Ez a tábla jelképezi Hokusai Nagymester tanóráinak a helyszínét. Megmutatja, hogyan játszod ki a Tanulókártyákat (fel- vagy lefordítva) a játékosok számától és a forduló menetétől függően.



## TANULÓKÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelképezik Hokusai tanításait. Két részből állnak - az egyiket a Műhelyben, a másikat a Festményen használhatod.



# A JÁTÉK ELEMEI (FOLYTATÁS)

## Műhely

A kártya bal oldalát a Műhely adottságaid fejlesztésére használhatod az alábbi három módon:

• **Tájak:** Ezek a jelek mutatják, hogy a játékos milyen Tájat festhet a műve hátterébe, ha kijátssza rá az egyik Ecset figuráját.



Erdő

Hegyvidék

Síkság

Óceán

Vadon

(bárminek megfelelő)

• **Kiegészítők:** Ezek a jelek azonnal kifejtik a hatásukat, amint a Műhelyhez teszed a kártyát.



Kapsz egy Ecset figurát



Hozzád kerül a Segéd figura

• **Módszertan:** Ezeket a képességeket inntől bármikor felhasználhatod a játék során.



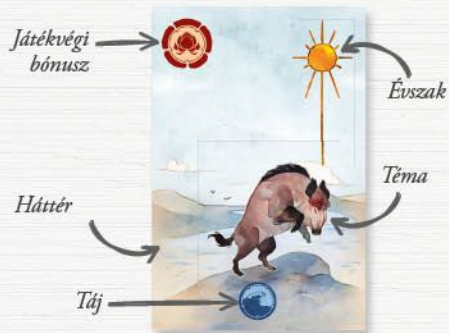
Helyezz át egy Ecsetet!



Tarts meg egy Tanulókártyát a következő fordulón!

## festmény

A kártya jobb oldalát használva bővítheted a Festményed. Itt a következő elemekre figyeljünk:



• **Táj:** A Festmény hátterében látható tájat jelképezi. A játékosnak egy ilyen típusú ikonra kell kijátsszania egy Ecsetet a Műhelyében ahhoz, hogy megfesthesse a festményét.

• **Téma:** A különböző témák megfestésével nyerhetsz el Okleveleket.

• **Évszak:** A Festményen megjelenő évszakot mutatja.



Tavasz

Nyár

Ősz

Tél

Vihar (bármelyik évszakot helyettesítheti)

• **Játékvégi bónusz:** A játék végén 1 Harmóniapontot (🌀) ér.



## □ A Tanulókártyák hátlapja

Minden szín arra utal, hogy milyen téma található a másik oldalon.



A zöld hátlap azt jelenti, hogy a Festményen szerepelhet 1, 2 vagy 3 Fa.



A kék hátlap azt jelenti, hogy a Festményen szerepelhet 1 Állat.



A vörös hátlap azt jelenti, hogy a Festményen szerepelhet 1 Alak.



A sárga hátlap azt jelenti, hogy a Festményen szerepelhet 1 Épület.

## OKLEVÉLKÁRTYÁK



Ezek a kártyák a teljesített szinteket, például a Festmény kompozíciójának vagy a Műhely felkészültségének a szintjét jelzik. A szintek teljesítése a győzelem felé repít... Csak nehogy a büszkeséged visszataszítson a ranglétrán!

(Az Oklevélkártyák részletes leírása a 15. oldalon található.)

## ECSET FIGURÁK



Ezek a figurák a Műhelyben található kiegészítőket jelzik, amelyek segítenek a Festmény elkészítésében.

Ez a jel mutatja azokat a Tanulókártyákat:



## VIHARZSETONOK



Ezek a zsetonok a változó évszakokat jelképezik és az Oklevélkártyákkal szerezheted meg azokat. A játék végén tedd a Festményt alkotó kártyák egyikére, ahol bármelyik általad választott Évszakot helyettesítheti!

### PELDÁ

A játék végén kijátszol egy Viharzsetont a harmadik Tanulókártyádra és úgy döntesz, hogy ez mostantól Tavasz lesz. Ezzel öt Tavaszból álló sort alkotsz és te kapod a legtöbb 🍀-t.



# A JÁTÉK ELEMEI (FOLYTATÁS)

## NAGYMESTER ÉS SEGÉD FIGURÁK

Ezek a figurák a jelenlegi (Nagymester) és a következő (Segéd) kezdőjátékost jelölik. A Tanulókártyákon ez az ábra jelzi őket:

A Segéd többször is gazdát cserélhet a forduló során, míg a Nagymester ugyanannál a játékosnál marad a forduló végéig (lásd 13. oldal).

Nagymester



Segéd

## KEZDŐKÁRTYÁK

Ezek a kártyák a Festmény és a Műhelyed kezdőállapotát jelölik.



### ● Festmény

Épp csak hozzáláttál a festéshez. Bár az Évszak már világosan látszik, azért ez még csak szárnypróbálgatás.

### ● Műhely

A Műhelyed kezdeti felszerelése:

- Kiegészítők (2 Ecset figura, amit kiteszel magad elé),
- Módszertan (az irányzék minden fordulóban egy Ecset lehetséges mozgását mutatja),
- A Táj, amelyet a játék kezdetére már megtanultál lefesteni.




# ELRENDEZÉS



5



Színenként válogassátok szét és rakjátok Harmóniapont  szerint növekvő sorrendbe, képpel felfelé az Oklevélkártyákat, majd két sorban rendezzétek el a tábla felső szegélye mentén!



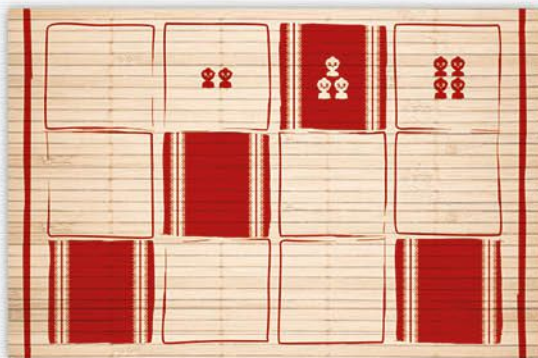
*Festményel kapcsolatos Oklevelek*



*Műhellyel kapcsolatos Oklevelek*

1

Tegyétek az Iskolatáblát az asztal közepére!



2



Akinek a legtöbb képét állították ki, az kezd (ha nincs ilyen, döntsétek el véletlenszerűen). Kapja meg a Nagymester és a Segéd figurát!

3

Véletlenszerűen osszátok el a kezdőkártyákat és minden játékos tegyen maga elé 2 Ecset figurát!



4

Keverjétek meg a Tanulókártya paklit és lappal lefelé helyezétek a tábla mellé!



# A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át tart a következő lépések szerint:

1. Kövesd a Mester tanításait!
2. Gyarapítsd a tudásod vagy ültesd át a gyakorlatba!
3. Új óra

## 1. KÖVESD A MESTER TANÍTÁSAIT

Az első játékos (akinek a Nagymester figura van) annyi kártyát húz, ahányan játszótok és leteszi azokat az iskolatábla első sorába (a tábla szerinti jelölés alapján felvagy lefordítva).

### PÉLDA

*4 játékos esetén húzz 4 kártyát, és a következőképpen helyezd le a táblára: az első kettőt képpel felfelé, a harmadikat lefordítva, a negyediket pedig ismét képpel felfelé!*



## 2. GYARAPÍTSO A TUDÁSOD VAGY ÜLTESD ÁT A GYAKORLATBA

Az óramutató járása szerint követitek egymást, ha te vagy soron, a következő két műveletből választhatsz:

### GYARAPÍTSO A TUDÁSOD

Passzold a kört, egyelőre ne húzz több Tanulókártyát!

Ezzel a lépéssel megvárhatod, amíg több Tanulókártya kerül a táblára, hogy ennek megfelelően dönthess. De vigyázz, így könnyen más játékosokhoz kerülhetnek a kinézett lapjaid a forduló vége előtt.

**Megjegyzés:** Ha a forduló elején már csak te voltál egyedül az iskolában, ezt a műveletet többet nem választhatod.

**Tipp:** Érdeemes figyelni a húzópakli tetején lévő lap hátulját.

### ÜLTESD ÁT A TANULTAKAT A GYAKORLATBA

Ha úgy érzed, most már eleget tudsz ahhoz, hogy folytathasd a munkát, hagyd ott az iskolapadot, és kötelező azonnal lettenni sorban a következőket:

- Válassz ki a Tanulókártyák egyik oszlopát az iskolából!
- Folytasd a munkát (fejleszd a Műhelyed vagy folytasd a Festményed)!
- Vedd magadhoz a megfelelő Oklevele(ke)t!





## ▣ Válaszd ki a Tanulókártyák egyik oszlopát az iskolából

Válassz egy oszlopot és vedd el az összes Tanulókártyát, amely benne van!

Ha ezt megtetted, a következő fordulóig már nem vehetsz fel több Tanulókártyát.


### PÉLDA

*A második Tanulókártya felkeltette az érdeklődésedet: válaszd ezt az oszlopot! A játéknak ebben a fázisában egy oszlopban még csak 1 kártya van, így egyelőre csak 1-et vehetsz el. A többi még sok türelmet igényel...*



## ▣ folytasd a munkát

Az összes felvett Tanulókártyát azonnal hozzá is kell adni a Műhelyhez és/vagy a Festményhez az általad választott sorrendben. Úgy osztod fel a kártyákat a Műhely és a Festmény között, ahogy szeretnéd.

**Kivétel:** A Műhelyben lévő minden  jel lehetővé teszi, hogy megtarthass egy Tanulókártyát a következő fordulóig.

## 🌸 fejleszd a Műhelyed

Bármikor hozzáadhatsz egy Tanulókártyát a Műhelyhez korlátozás nélkül. Ehhez fordítsd meg a Tanulókártyát, hogy látszson a „Műhely” oldala és tedd a kezdőkártya alsó fele alá! A Műhely bővítéséhez csak csúsztasd az új kártyákat az előzőek alá!

### PÉLDA

*Most 2 Tanulókártyával akarsz bővíteni a Műhelyed. Fordítsd meg a kártyákat és játszd ki őket a kezdőkártya alá!*



**Amint a Műhelyhez csatoltál egy kártyát, azonnal életbe lépnek a hatásai** (mozgassd az Ecsetet, hogy ezzel bővíthesd a festményedet egy Tájjal, az ecset mozgatásához használd az Irányzékot...).

# A JÁTÉK MENETE (FOLYTATÁS)

Amikor új kártya kerül a Műhelyedbe, haladéktalanul érvényesítsd a rajtuk lévő  és  szabályait:



*Rögtön vedd magadhoz még magadhoz még 1 Ecset figurát!*



*Rögtön vedd magadhoz a kis kezdőjátékos figuráját (a Segédet)!*

## ● **Bővítsd a festményedet**

Ahhoz, hogy kibővíthesd a Festményedet az új kártyával, az Ecsetednek egyeznie kell a rajta lévő Tájjal.

A siker egyik kulcsa az Ecsetek megfelelő elhelyezése és mozgatása:


### **ECSETEK ELHELYEZÉSE A MŰHELYBEN:**

Ha a Műhelyedben az Ecsetek még nincsenek elhelyezve (pl. a játék kezdetekor kapott két Ecset vagy az azóta szerzett Ecsetek), akkor a forduló folyamán bármikor ráteheted az Ecsetet a Műhelyedben található üres Tájjelre.

Bármennyi Ecsetet letehetsz a Műhelyedben, ha van hozzá elég üres Tájad.




### **AZ ECSET MOZGATÁSA:**

Az Ecsetedet áthelyezheted egy másik, **üresen** álló Tájjelre. Ehhez azonban a Nyíljelre  lesz szükséged, ezt pedig egy fordulóban csak egyszer használhatod.

Mindig tartsd észben a két arany szabályt:

- Egy Tájon csak egy Ecset lehet.
- Függetlenül attól, hogy mozgatás előtt vagy után, egy Ecsettel egy fordulóban csak egy Tájat festhetsz meg.

### **PÉLDA**

Ki akarsz játszani egy kártyát a Festményhez, amely már két „Tenger” tájat tartalmaz. Az utolsó Ecseted teszed a Tengerre a Műhelyben **1** Mivel van  szimbólumod, az egyik már **kint** lévő Ecseted átteheted egy másik Tengerszimbólumra **2**. Így már kijátszhatod a kártyát a Festményhez.



**Te választod ki, milyen sorrendben fejlesztetted a Műhelyed, illetve mozगतod az Ecseteket.** Egy Tájat azonban egy fordulóban csak egyszer lehet használni.



## ▣ Vedd magadhoz a megfelelő Oklevelet

Amint a Festményen teljesülnek azok a követelmények, amelyeket még az asztalon lévő egyik Oklevél határoz meg, el kell döntened, hogy elveszed az Oklevelet, vagy otthagyszod... hogy valami sokkal jobbat hozz létre!

## ☉ Ha elveszed

Ha úgy döntesz, hogy elveszed az Oklevelet, akkor válaszd ki a megfelelő szint és tedd a Festményed mellé! Minden színből csak 1 Okleveled lehet, ami azt jelenti, hogy ha kiválasztottál egyet, abban a kategóriában már nem szerezhetsz többet.

### PÉLDA

*Kijátszol egy kártyát a Festményeden és így összegyűlik rajta a 3 Fa. Ezután el kell döntened, hogy elveszed az első Fa Oklevelet, vagy otthagyszod. Ha elveszed, a játék végén 3 🌀 jár érte, ebből a kategóriából azonban már nem vehetsz el több Oklevelet.*



## ☉ Ha otthagyszod

Ha úgy döntesz, hogy otthagyszod, akkor megpróbálhatsz elérni egy magasabb szintű Oklevelet, de azt, amit otthagytál, máskor már nem veheted el.

### PÉLDA

*Az előző példánál maradvra ezúttal úgy határozol, hogy otthagyszod az első Fa Oklevelet. Ezután kijátszhatsz még egy, esetleg két Fát a Festményedre, hogy megszerezhess valamelyik másik Oklevelet, amelyért több 🌀-t kapsz majd. Az első Fa Oklevelet azonban már nem veheted fel.*



# A JÁTÉK MENETE (FOLYTATÁS)

Ha a Műhelyre vagy a Festményre kijátszottál egy Tanulókártyát, már nem veheted el onnan.

## 3. ÚJ ÓRA

Ha vannak még játékosok az iskolában, akkor a kezdő-játékos annyi Tanulókártyát húz, ahányan maradtak.

Ezeket a táblára teríti a második sorba, **követve** a „felfordítva” és „lefordítva” jelzéseket.

### PELDA

*Egy négyszemélyes játékban Te és Viktor elhatároztátok, hogy gyarapítjátok a tudásotokat. Liza és Anna azonban vettek egy-egy kártyát és átültették a tanultakat a gyakorlatba. Ekkor az első játékos húz 2 Tanulókártyát és a maradék kártyák fölött lefekteti azokat a tábla második sorába.*



Ha lekerültek a Tanulókártyák, az iskolában maradó játékosok a 2. lépésben leírtak szerint folytatják a fordulót.

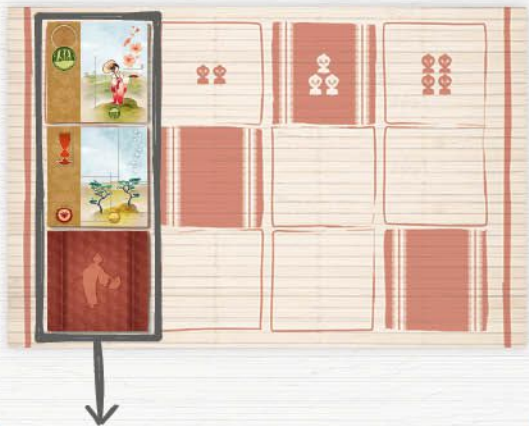


Ha egy játékos másodszor is a tudás gyarapítása mellett dönt, tegyetek még egy kártyát a megfelelő sorba és ismét a 2. pontban leírtak szerint járjatok el!

Ha mindhárom sor betelt a táblán, akkor azoknak, akik még mindig az iskolában vannak, fel kell venniük egy-egy oszlop kártyáit és nekik is át kell ültetniük a tudásukat a gyakorlatba.

#### PÉLDA

*Az előző oldalon vázolt helyzetet folytatva Viktor ebben a körben elhagyta az iskolát, te viszont úgy döntöttél, hogy még tovább gyarapítod a tudásodat. Az első játékos húz még egy kártyát és le teszi a tábla harmadik sorába, a maradék kártyák fölé. A következő fordulóban az összes Tanulókártyát el kell vinned ebből az oszlopból.*



Ha az összes játékos elhagyta az iskolát, a forduló véget ér. Akinél a Segéd figura van, az megkapja a Nagymester figurát, így a következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

Új forduló kezdődik az 1. ponttól (Kövesd a Mester tanításait!).

**Megjegyzés:** Ha a pakliból az utolsó Tanulókártya is a táblára került, elérkezett a játék vége. Az utolsó körben minden játékosnak el **kell** vennie egy oszloponyi kártyát a tábláról a forduló szerinti sorrendben.

Ekkor előfordulhat, hogy kevesebb Tanulókártya marad a táblán, mint ahány tanuló van az iskolában, tehát nem minden oszlopban lesz annyi kártya, mint általában... Ekkor igazán jövedelmező kezdőjátékosnak lenni.



# A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS



A játék akkor ér véget, ha a következők valamelyike bekövetkezik:

**Elfogy a pakli**, az utolsó körben a tanulók elviszik az utolsó Tanulókártyákat és átültetik azokat a gyakorlatba.

**vagy**

Ha a forduló végén **egy vagy több játékosnak legalább 11 kártyából áll** a Festménye.



A pontszámítás előtt minden nálad lévő Viharzsetont el kell helyezned a Festményen, hogy azok megváltoztathassák az Évszakot.

A pontozás a következők összeadásával (vagy áthúzott jel esetén kivonásával) történik:

- A** 1 a Festményeden lévő minden Tanulókártya után (a kezdőkártyával együtt) **13 pont**
- B** Tanulókártyánként 1 a Festményen található leghosszabb azonos Évszaksorozatért (a kezdőkártyával együtt) **7 pont**
- C** A Festményen **3 pont** és a Műhelyen **-1 pont** látható -k
- D** A megszerzett Oklevelek értéke **14 pont**
- E** 2 a Nagymester figura birtokosának **2 pont**

The game board shows a row of 12 cards. Below the cards are several wooden pegs. A red bar is on the left. A blue circle with 'B' is above the cards, and a blue circle with 'E' is to the right of the score counter. A red circle with '36' and 'Összes pontszám' is at the bottom right.

A legtöbb Harmóniapontot összegyűjtő játékos nyer. Döntetlen esetén megosztják az első helyet.

# AZ OKLEVÉLKÁRTYÁK MAGYARÁZATA

▣ **A festményedhez kapcsolódó Oklevelek:** A Festményhez csatolható Oklevélkártyák színe megegyezik a Tanulókártyák hátterének színével és a Festményen látható témákat jelöli:



Kapsz 3 -t, ha a Festményeden van legalább 3 Fa.



Kapsz 3 -t, ha a Festményeden legalább 2 különböző Épület van.



Kapsz 3 -t, ha a Festményeden legalább 2 különböző Alak van.



Kapsz 3 -t és 1 Ecset figurát, ha a Festményeden legalább 1 szarvas és 1 vadkan szerepel.



Kapsz 4 -t és 1 Viharzetont, ha a Festményeden van legalább 4 Fa.



Kapsz 4 -t és 1 Viharzetont, ha a Festményeden legalább 3 különböző Épület van.



Kapsz 4 -t és 1 Viharzetont, ha a Festményeden legalább 3 különböző Alak van.



Kapsz 4 -t és 1 Ecset figurát, ha a Festményeden legalább 1 daru és 1 pillangó szerepel.



Kapsz 7 -t és a Segéd figurát, ha a Festményeden van legalább 5 Fa.



Kapsz 7 -t és a Segéd figurát, ha a Festményeden legalább 4 különböző Épület van.



Kapsz 9 -t, ha a Festményeden legalább 3 egyforma Alak van.



Kapsz 7 -t és a Segéd figurát, ha a Festményeden legalább 1 vadkan, 1 pillangó és 1 szarvas szerepel.

▣ **A Műhellyel kapcsolatos Oklevelek:** A Műhelyed kiegészítőire utalnak:



Kapsz 1 -t és a Segéd figurát, ha legalább 3 Ecset van a Műhelyedben.



Kapsz 1 -t és a Segéd figurát-t, ha legalább 2 Irányzék van a Műhelyedben.



Kapsz 2 -t, ha legalább 2 egyforma Táj van a Festményeden (a Vadon nélkül).



Kapsz 5 -t és a Segéd figurát, ha legalább 4 egyforma Táj van a Festményeden (a Vadon nélkül).



Kapsz 3 -t, ha legalább 4 Ecset van a Műhelyedben.



Kapsz 3 -t, ha legalább 3 Irányzék van a Műhelyedben.



Kapsz 3 -t és 1 Ecsetet, ha legalább 3 egyforma Táj van a Festményeden (a Vadon nélkül).

Soha nem lehet két ugyanolyan színű Okleveled!

# A KÜLÖNFÉLE HATÁSOK ÁTTEKINTÉSE

## AZONNALI



Rögtön vegyél magadhoz 1 Ecsetet és tedd ki magad elé!



Rögtön vedd el a Segéd figurát és tedd ki magad elé! Ha a forduló végén már mindenki kijátszott minden Tanulókártyát és a Segéd figura nálad van, vedd magadhoz a Nagymester figurát!

Tedd ki magad elé a Nagymester figurát! A következő fordulóban te leszel a kezdőjátékos.

## VÁLASZTHATÓ



Ahány ilyen szimbólum van a Műhelyben, annyszor helyezhetsz át 1-1 Ecsetet egy fordulóban.



Ahány ilyen szimbólum van a Műhelyben, annyi Tanulókártyát tarthatsz meg a kezvedben a forduló végén, későbbi felhasználásra.

## A JÁTÉK VÉGÉN



A játék végén 1 Harmóniapontot szerzel.



A játék végén 1 Harmóniapontot veszítesz.



A játék végén az egyik Tanulókártya Évszakját tetszés szerint megváltoztathatod.

## A FORDULÓK FELÉPÍTÉSE

### 1. Kövesd a Mester tanításait

Tegyetek annyi kártyát az Iskola első sorába, ahányan játszottok!

### 2. Gyarapítsd a tudásod vagy ültess át a gyakorlatba

- Gyarapítsd a tudásod: Passzolj és még ne vegyél el kártyát!
- Vagy ültess át a gyakorlatba: Vedd el az összes kártyát az egyik oszlopból!

### 3. Új óra

Húzz annyi kártyát, ahányan maradtak az iskolában és terítsd azokat a táblára az első sor maradék kártyái fölé!

Ha mindenki elhagyta az iskolát, kezdjétek új forduló az 1. ponttól!

## IMPRESSZUM

**Tervezte:** Bruno Cathala és Charles Chevallier

**Illusztráció:** Jade Mosch

© 2017 IELLO Minden jog fenntartva.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

**Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

[WWW.REFLEXSHOP.HU](http://WWW.REFLEXSHOP.HU)



**iello**