



2-4



10+



45'

КАНА ТАВА

ПРАВИЛА

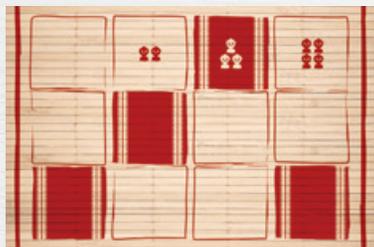


Игра Бруно Катала и Шарля Шевалье • Иллюстрации Джейг Моше

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В 1840 году великий мастер Хокусай открыл художественную школу в префектуре Канагава. Игроки принимают роли учеников Хокусаи, которые изо всех сил пытаются доказать, что они достойны внимания «старого безумца». Следуйте наставлениям мастера, улучшайте свою мастерскую и рисуйте определенные сюжеты, а также не забывайте следить за уходящими временами года. И тогда вы сможете нарисовать самую гармоничную картину... которая станет главным достижением в вашей жизни!

СОСТАВ



1 поле школы



4 начальных поля



72 карты уроков (18 × 4 вида, отличающихся цветом рубашки)



1 фишка великого мастера



1 фишка помощника



19 жетонов дипломов



15 фишек кистей



3 жетона грозы

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Улучшайте свою мастерскую и выбирайте подходящие краски для создания самой гармоничной картины. Сосредоточьте свои усилия на растениях, животных, людях, строениях или временах года, чтобы заслужить соответствующие дипломы.

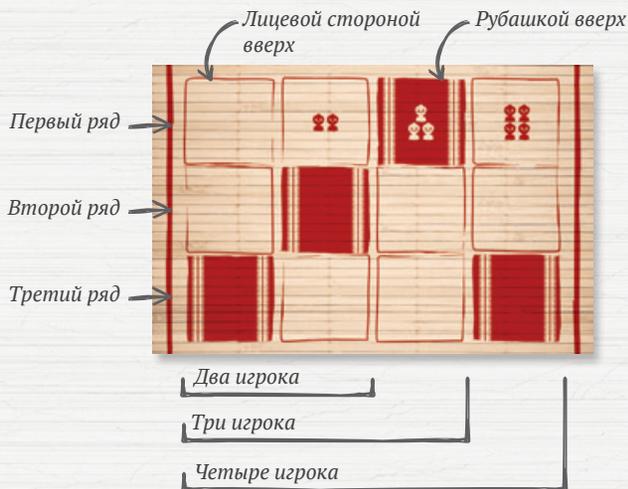
Заработайте как можно больше очков гармонии , чтобы добиться признания мастера Хokusая и победить в игре.



ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Поле школы

Здесь Хokusай проводит свои занятия. На этом поле игроки выкладывают карты уроков по количеству игроков: лицевой стороной или рубашкой вверх в зависимости от цвета клетки и по рядам в зависимости от хода игры.



Карты уроков

Так выглядят уроки Хokusая. Карты уроков поделены на две части: на одной из них изображен фрагмент картины, на другой — расширение для мастерской.



ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

▣ Мастерская

Левая сторона карты урока используется для расширения возможностей вашей мастерской. Существует три вида улучшений:

- **Пейзажи.** Значки пейзажей соответствуют фону, которые вы можете нарисовать на своей картине, если на этом значке будет стоять кисть.



Лес

Гора

Поле

Океан

Просторы

(считаются любым пейзажем)

- **Инструменты.** При добавлении карты с таким значком в мастерскую немедленно выполните соответствующее действие.



Возьмите фишку кисти



Возьмите фишку помощника

- **Навыки.** Эти значки дают вам новые навыки, которые вы можете применять каждый раунд до конца игры.



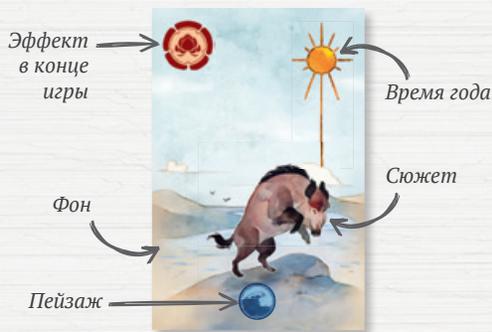
Передвиньте кисть



Оставьте карту урока на следующий раунд

▣ Картина

Правая сторона карты используется в качестве продолжения картины. На ней вы найдете:



- **Пейзаж.** Вид пейзажа, изображенного на фоне картины. Эту карту урока можно добавить к картине, если кисть игрока стоит в мастерской на значке указанного на карте пейзажа.
- **Сюжет картины.** Главный элемент рисунка, изображение которого приносит дипломы.
- **Время года.** Показывает время года картины.



Весна

Лето

Осень

Зима

Гроза
(считается любым временем года)

- **Эффект в конце игры.** Дает 1 очко гармонии в конце игры. 

Рубашки карт уроков

Цвет рубашки соответствует сюжету рисунка, который можно найти на обратной стороне карты.



Жетоны дипломов



На каждом дипломе указана цель, которая требует от вас наличия определенных сюжетов на картине или улучшений в вашей мастерской. Выполнение этих целей поможет вам достичь победы... если на вашем пути не встанут жадность и гордыня!

(Подробное описание всех жетонов дипломов вы найдете на 15 странице.)

Фишки кистей



Эти фишки выставляются на значки пейзажей в мастерской, что позволяет вам рисовать фрагменты картин с этим пейзажем на фоне.

Фишки кистей представлены на картах уроков этим значком:



Жетоны грозы



Считаются любимым временем года. Выдаются вместе с некоторыми дипломами. В конце игры выложите свои жетоны грозы на картину, чтобы изменить указанные на ней времена года на любое время года по вашему выбору.

Пример

В конце игры вы выложили жетон грозы на третью карту урока, чтобы сделать её весенней и получить как можно больше за цепочку из пяти одинаковых времен года.



ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Фишки великого мастера и помощника

Фишка великого мастера указывает на первого игрока, а фишка помощника — на будущего первого игрока. На картах уроков они представлены значком: .

Во время игры фишка помощника может переходить от одного игрока к другому, но фишка великого мастера остается у игрока до конца раунда (стр. 13).

Великий мастер



Помощник

Начальные поля

На начальном поле изображено то, с чем вы начинаете обучение в школе:



● Картина

Ваш первый фрагмент будущей картины. Вы еще не знаете, как собираетесь её продолжить, но на ней уже просматривается выбор времени года.

● Мастерская

Вы начинаете занятия с:

- инструментами (2 кисти, которые вы берете из запаса и ставите перед собой),
- навыком (стрелка, показывающая возможность перемещения кисти один раз за раунд),
- одним видом пейзажа, который вы уже научились рисовать.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



5

Разделите жетоны дипломов по цветам и выложите их лицевой стороной вверх в два ряда над полем школы. Выкладывайте их по возрастанию количества .

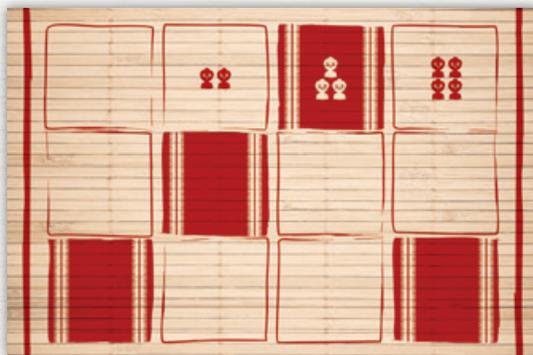


Верхний ряд:
дипломы
за картины

Нижний ряд:
дипломы
за мастерские

1

Положите поле школы на середину стола.



2



Выберите первого игрока. Этот игрок забирает себе фишки великого мастера и помощника.

3

Раздайте начальные поля. Каждый игрок берёт и ставит перед собой 2 фишки кистей.



4

Перетасуйте колоду карт уроков и положите её рядом с полем рубашкой вверх.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит по раундам, состоящим из следующих шагов:

1. Начало занятий.
2. Получение и применение знаний.
3. Новый урок.

1. Начало занятий

Первый игрок (владелец фишки великого мастера) берёт карты уроков по количеству игроков и выкладывает их слева направо на первый ряд поля школы. Выкладывают карты уроков лицевой стороной вверх на незакрашенные клетки и рубашкой вверх — на покрашенные клетки.

Пример

При игре вчетвером выкладывают карты уроков на первый ряд следующим образом: положите первую и вторую карту лицевой стороной вверх, третью — рубашкой вверх, четвертую — лицевой стороной вверх.



2. Получение и применение знаний

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выбирают одно из двух действий:



Продолжить обучение

Вы пасуете и не берете карты уроков.

Это действие позволяет выждать, чтобы получить больше карт уроков на следующем ходу. Но другие игроки могут раньше вас забрать заинтересовавшие вас карты.

Примечание. Если в начале этого шага, кроме вас, в школе никого не осталось, то вы должны применить знания на практике.

Примечание. Вы в любое время можете просмотреть рубашки карт в колоде карт уроков.



Применить знания на практике

Вы покидаете школу, решая использовать полученные знания в деле. Вы немедленно должны выполнить следующие действия:

- Возьмите колонку карт уроков с поля школы.
- Продолжите работу (улучшите мастерскую или дополните картину).
- Возьмите дипломы.



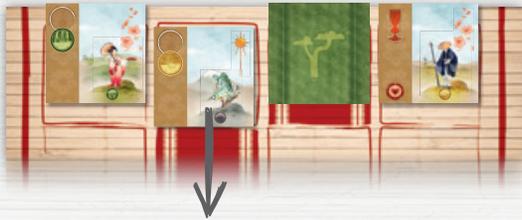
▣ Возьмите колонку карт уроков

Выберите колонку карт уроков на поле школы и возьмите все лежащие в ней карты.

Если вы взяли колонку карт уроков, то до конца раунда больше не сможете взять новые карты уроков.

Пример

Вы решили взять вторую карту урока.
На первом ходу в каждой колонке лежит только одна карта, поэтому вы забираете себе только её. Если хотите получить больше карт, вам придется подождать...



▣ Продолжите работу

Теперь вы должны в **любом порядке** добавить **все** полученные карты уроков в мастерскую и **(или)** к картине. Вы можете добавить часть карт в мастерскую и часть карт — к картине.

Исключение: каждый значок  в вашей мастерской позволяет оставить одну карту урока на следующий раунд.

☉ Улучшите мастерскую

Вы всегда можете добавить **карту урока в мастерскую**.

Для этого переверните карту урока вверх ногами и задвиньте её под нижнюю половину своего начального поля. Последующие карты кладите под крайнюю правую карту в мастерской.

Пример

Вы взяли две карты уроков и решили добавить их в свою мастерскую. Для этого переверните их и положите под нижнюю половину начального поля.



Вы можете добавить карту в мастерскую и сразу же применить её эффект (использовать новый пейзаж для продолжения картины, использовать стрелку для передвижения кисти...).



ХОД ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

При добавлении карты в мастерскую, немедленно выполните эффекты значков  и :



Немедленно
возьмите кисть
из запаса.



Немедленно
возьмите фишку
помощника.

Дополните картину

Чтобы добавить карту урока к картине, ваши кисти должны стоять на значках пейзажей, соответствующих значкам пейзажей на этой карте урока. Для изменения положения кистей вы можете использовать следующие действия:

Добавить кисти в мастерскую

В любое время во время своего хода вы можете поставить неиспользованные кисти (две начальные кисти или новые кисти, полученные во время игры) на **пустые** значки пейзажа в своей мастерской.

В вашей мастерской может находиться сколько угодно кистей, если у вас достаточно для этого места.



Передвинуть кисть

За каждый значок  в своей мастерской вы можете один раз за раунд передвинуть кисть с одного значка пейзажа на другой **пустой** значок пейзажа. Кисти можно перемещать на любое расстояние.

Запомните следующие правила:

- На значке пейзажа может стоять одна кисть.
- Каждую кисть можно использовать только один раз за раунд (до или после передвижения).

Пример

Вы хотите нарисовать фрагмент с двумя океанами. Для этого вы **выставляете** последнюю кисть **1** на значок океана в своей мастерской и **передвигаете** одну использованную кисть **2** на второй океан в своей мастерской при помощи значка . Теперь вы можете нарисовать этот фрагмент.



Вы можете улучшать мастерскую и передвигать кисти в любом порядке.

Но каждый значок пейзажа можно использовать только один раз за раунд.



▣ Возьмите полагающиеся дипломы

Как только вы выполняете условие одного из оставшихся дипломов, вы **должны немедленно** решить: принять его или отказаться от него... в надежде получить более ценный диплом!

☉ Принять диплом

Если вы приняли диплом, положите его рядом с собой. У вас может быть не более одного диплома каждого цвета. Если вы решили взять диплом определенного цвета, то затем не сможете взять более ценный диплом того же цвета.

Пример

Вы нарисовали третье дерево. Теперь вы должны решить: принять первый диплом за деревья или отказаться от него. Вы решаете принять этот диплом. В конце игры он принесет вам 3 🌸. Взяв его, вы лишили себя возможности получить более ценный диплом за деревья.

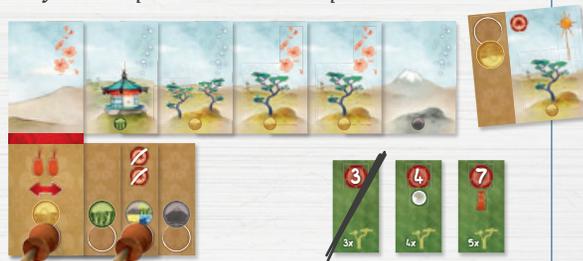


☉ Отказаться от диплома

Если вы отказались от диплома, то **получаете возможность заработать более ценный диплом** того же цвета, но **больше не сможете получить диплом, от которого уже отказались.**

Пример

Допустим, что в предыдущем примере вы отказались от первого диплома за деревья. Теперь вы можете нарисовать четвертое (или даже пятое дерево) и заработать один из оставшихся дипломов за деревья, которые дают больше 🌸. Но вы больше не сможете получить первый диплом за деревья.



ХОД ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Вы не можете перемещать карты уроков, которые уже добавили к своему полю.

3. Новый урок

Если в школе всё еще остались ученики, первый игрок берёт карты по количеству оставшихся в школе игроков и выкладывает их во второй ряд под уже выложенные карты уроков.

Выкладывает карты уроков лицевой стороной вверх на незакрашенные клетки и рубашкой вверх — на окрашенные клетки поля школы.

Пример

При игре вчетвером вы с Колей решили продолжить обучение. Лиза и Люда уже взяли карты уроков и добавили их к своему полю. Теперь первый игрок берёт две карты уроков и кладет их во второй ряд поля школы под оставшиеся карты.



После добавления новых карт на поле, оставшиеся в школе игроки **продолжают игру со второго шага**, как это было описано ранее.



Если один или несколько игроков решают продолжить обучение во второй раз, добавьте третий ряд карт на поле школы. Следуйте тем же правилам, и в третий раз продолжите игру со второго шага.

Если карты лежат на всех трех рядах, оставшиеся в школе игроки должны выбрать колонку карт уроков и добавить их к своему полю.

Пример

Продолжим предыдущий пример. Допустим, вы решили получить больше знаний, а Коля решил забрать колонку карт уроков. Первый игрок берёт одну карту урока и кладет её в третий ряд под уже выложенные карты. Теперь вы должны забрать себе все карты из этой колонки.



Когда все игроки получили карты уроков, раунд заканчивается. Игрок с фишкой помощника забирает себе фишку великого мастера и на следующий раунд становится первым игроком.

Начинается новый раунд. Начните его с выполнения шага «Начало занятий».

Примечание. Если вы выложили последнюю карту урока на поле школы, объявляется последний раунд игры. Все оставшиеся в школе игроки **должны** по очереди забрать себе колонки карт уроков.

В этом случае в колоде может оказаться меньше карт, чем оставшихся в школе игроков. То есть, в разных колонках будет разное количество карт. Очень выгодно быть первым игроком в последнем раунде.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



Игра заканчивается, если выполнено одно из этих условий:

Закончилась колода карт. Игра заканчивается в конце раунда, когда все игроки получат карты и добавят их к своему полю.

или

Если в конце раунда в картине хотя бы одного из игроков находится **11 или более карт.**



Перед подсчетом очков выложите все имеющиеся у вас жетоны грозы на значки времен года на своей картине, чтобы изменить их на любые другие.

Для подсчета очков сложите (или вычтите, если значок перечеркнут):

- A** 1 за каждую карту урока (включая начальное поле) **13** очков
- B** 1 за каждую карту в самом длинном ряду одинаковых времен года (включая начальное поле) **7** очков
- C** на картах картины **3** очка и в мастерской **-7** очко
- D** на полученных жетонах дипломов **74** очков
- E** 2 игроку с фишкой **великого мастера** **2** очка

B

Итого:
38
очков

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков гармонии. В случае равенства объявляется ничья.

ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ ДИПЛОМОВ

▣ **Дипломы за картину:** эти дипломы бывают четырех цветов, в соответствии с четырьмя цветами рубашек карт уроков, и выдаются за то, что изображено на вашей картине.



Получите 3 , если на вашей картине есть хотя бы 3 дерева.



Получите 3 , если на вашей картине есть хотя бы 2 разных здания.



Получите 3 , если на вашей картине есть хотя бы 2 разных человека.



Получите 3  и 1 кисть, если на вашей картине есть хотя бы 1 кабан и 1 олень.



Получите 4  и 1 жетон грозы, если на вашей картине есть хотя бы 4 дерева.



Получите 4  и 1 жетон грозы, если на вашей картине есть хотя бы 3 разных здания.



Получите 4  и 1 жетон грозы, если на вашей картине есть хотя бы 3 разных человека.



Получите 4  и 1 кисть, если на вашей картине есть хотя бы 1 аист и 1 бабочка.



Получите 7  и помощника, если на вашей картине есть хотя бы 5 деревьев.



Получите 7  и помощника, если на вашей картине есть хотя бы 4 разных здания.



Получите 9 , если на вашей картине есть хотя бы 3 одинаковых человека.



Получите 7  и помощника, если на вашей картине есть хотя бы 1 кабан, 1 бабочка и 1 олень.

▣ **Дипломы за мастерскую:** эти дипломы выдаются за то, что находится в вашей мастерской.



Получите 1  и помощника, если у вас есть хотя бы 3 кисти.



Получите 1  и помощника, если в вашей мастерской есть хотя бы 2 стрелки.



Получите 2 , если в вашей мастерской есть хотя бы 2 одинаковых пейзажа.



Получите 5  и помощника, если в вашей мастерской есть хотя бы 4 одинаковых пейзажа.



Получите 3 , если у вас есть хотя бы 4 кисти.



Получите 3 , если в вашей мастерской есть хотя бы 3 стрелки.



Получите 3  и 1 кисть, если в вашей мастерской есть хотя бы 3 одинаковых пейзажа.

У вас не может быть двух дипломов одного цвета!

СПИСОК ЭФФЕКТОВ

Мгновенные



Возьмите фишку кисти из запаса и поставьте её перед собой.



Возьмите фишку помощника и поставьте её перед собой. Если в конце раунда перед вами стоит фишка помощника, возьмите фишку великого мастера и поставьте её перед собой.

Теперь вы считаетесь первым игроком на время следующего раунда.

Необязательные



Каждый такой значок в вашей мастерской позволяет передвинуть одну кисть раз за раунд.



Каждый такой значок в вашей мастерской позволяет оставить одну карту урока на следующий раунд и разыграть её вместе с новыми картами уроков.

В конце игры



Получите 1 очко гармонии в конце игры.



Вычтите 1 очко гармонии в конце игры.



В конце игры выложите жетоны грозы на карты уроков, чтобы изменить указанное на них время года.

Ход игры

1. Начало занятий

Выложите карты по количеству игроков на первый ряд поля школы.

2. Получение и применение знаний

- Либо спасуйте в ожидании новых карт уроков.
- Либо возьмите все карты уроков из одной колонки и добавьте их к своему полю.

3. Новый урок

Возьмите карты уроков по количеству игроков, которые еще не взяли карты, и выложите их в новом ряду под уже выложенными на поле картами. Продолжите игру со второго шага.

После того, как все ученики покинут школу, начните новый раунд с первого шага.

Авторы

Дизайнеры: Бруно Катала и Шарль Шевалье

Художник: Джейд Моше

Руководитель проекта: Людовик Папаи

Редактор: Виржини Жильсон

Руководители русского издания:

Роман Шамолин и Юрий Мальцев

Переводчик и верстальщик: Александр Савенков

Корректоры: Мария Боровик и Павел Калюжный

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, KANAGAWA и соответствующие логотипы являются товарными знаками IELLO USA LLC. Произведено в Шанхае (Китай) компанией «Whatz Games». Эксклюзивный дистрибьютор на территории России: ООО «Лавка Геймз». г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, д. 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н. www.lavkagames.com

