

KANA GAWA™

PRAVIDLA HRY



AUTOŘI: BRUNO CATHALA
A CHARLES CHEVALLIER
ILUSTRACE: JADE MOSCH

1840: Na území dnešní prefektury Kanagawa při Tokijském zálivu se mistr Hokusai rozhodl otevřít si uměleckou školu, aby krásnému umění naučil i své žáky. Těmito žáky jste vy a nade vše si přejete být hodni odkazu „bláznivého starého umělce“. Poučte se z jeho lekcí, rozšiřujte a zlepšujte svůj ateliér a zobrazujte oblíbené objekty (stromy, zvířata, postavy a budovy), přičemž nezapomínejte ani na měnící se roční období. Vytvořte nejkrásnější a nejharmoničtější obraz ze všech žáků... Vytvořte dílo svého života!

— HERNÍ MATERIÁL —



1 podložka školy



4 startovní destičky



72 karet lekcí
(po 18 ve čtyřech barvách)



1 figurka
mistra



1 figurka
pomocníka



19 žetonů
diplomů



15 figurek
štětců



3 žetony
bouřky

CÍL HRY

Zlepšujte a rozšiřujte svůj ateliér, používejte své štětce pro zobrazování různých typů krajiny a vytvořte ten nejkrásnější obraz! Zaměřte se na stromoví, faunu, portréty osob, architekturu, nebo se specializujte na určité roční období, abyste získali co nejcennější diplomy.

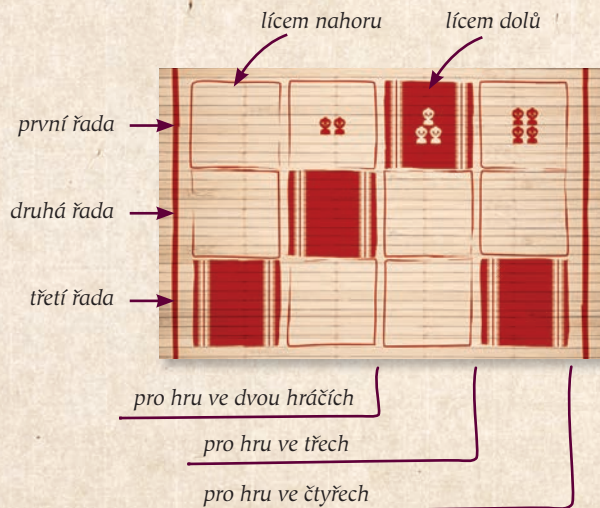
Vaším cílem je získat co nejvíce bodů harmonie , abyste se ukázali hodni velkého mistra Hokusai a dosáhli vítězství!



— HRACÍ POTŘEBY —

PODLOŽKA ŠKOLY

Podložka představuje školu, kde mistr Hokusai učí své žáky. Sem se vykládají karty lekcí do sloupců podle počtu hráčů, přičemž je uvedeno, zda danou kartu máte vyložit lícem nahoru, nebo dolů.



KARTY LEKCÍ

Tyto karty nejprve na podložce představují lekce, které svým žákům ve škole mistr Hokusai dává. Mají dva nezávislé díly – po získání karty je jeden díl karty určen pro vylepšení ateliéru, druhý představuje část vašeho obrazu.

▣ Díl pro ateliér

Levý díl karty lekce se používá v případě, že se rozhodnete kartu využít pro vylepšení svého ateliéru (více o ateliéru viz dále). Ateliér lze vylepšit ve třech směrech:

✦ Zaměření na druh krajiny

Ve hře se vyskytují čtyři druhy krajiny reprezentované těmito symboly a pod každým najdete obsazovací políčko pro figurku štetce (jak bude vysvětleno dále):



✦ Zdroje (okamžitý efekt)

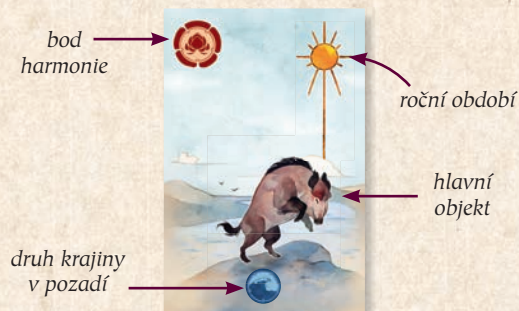


✦ Dovednosti (trvalý efekt)



▣ Část obrazu

Pravý díl karty využijete, když kartu použijete pro rozšíření svého obrazu. Může mít následující prvky:



✦ **Druh krajiny v pozadí:** Tuto kartu smíte ke svému obrazu přidat pouze v případě, že obsazovací políčko pro štetec u daného druhu krajiny ve svém ateliéru máte obsazeno štetcem (jak se to dělá, viz dále).

✦ **Hlavní objekt:** Hraje roli při získávání žetonů diplomů a tím i bodů harmonie.

✦ **Roční období:** Rovněž roční období je důležité pro získání bodů harmonie.



✦ **Bod harmonie:** Každý takovýto symbol na vašem obrazu vám na konci partie přinese 1 bod harmonie. Vše bude podrobně vysvětleno dále.

Barva karet lekcí

Barva rubu karty udává, jakého druhu může být hlavní objekt na lícové straně karty:



zelená –
0 až 3 **stromy**



modrá –
0 nebo
1 **zvíře**



červená –
0 nebo
1 **postava**



žlutá –
0 nebo
1 **budova**

ŽETONY DIPLOMŮ



Tyto žetony představují odměnu za dosažené dílčí úspěchy – buď při tvorbě obrazu, nebo při vylepšování ateliéru. Ale pozor, abyste pro přehnané ambice nepromeškali správnou chvíli!

Podrobný popis všech žetonů diplomů viz str. 15.

ŠTĚTCE

Tyto figurky představují různorodé zdroje ve vašem ateliéru, které vám umožní zobrazovat jednotlivé konkrétní druhy krajiny.



ŽETONY BOUŘKY

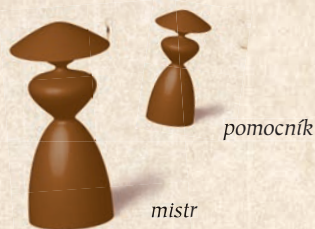
Tyto žetony využijete při závěrečném vyhodnocení k změně ročního období některé části vašeho obrazu. Proč je to výhodné, se dozvíte dále, viz str. 14.



Příklad

Při závěrečném vyhodnocení můžete pomocí žetonu bouřky změnit roční období této části obrazu z léta na bouřku (žolík), čímž získáte nepřerušenu řadu 5 částí obrazu ročního období jaro. To je výhodné, jak se dozvíte na str. 14.





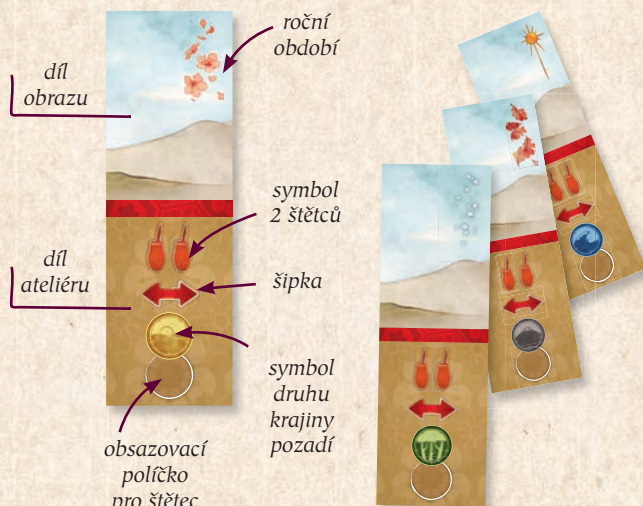
FIGURKY MISTRA A POMOCNÍKA

Tyto figurky slouží pro označení začínajícího hráče. Figurku mistra drží začínající hráč v aktuálním kole, figurka pomocníka určuje začínajícího hráče v kole následujícím (ovšem v probíhajícím kole může změnit majitele i několikrát).



STARTOVNÍ DESTIČKY

Tyto destičky představují první část vašeho obrazu (horní díl) a počinek vašeho ateliéru (spodní díl).



Obraz

První část obrazu již máte namalovanou. Zatím není zřejmé, kam se vaše dílo bude dále vyvíjet.

Ateliér

Začínáte s velmi skrovnými prostředky – dvěma štětci, dovedností přesunout jeden štětec a možnou specializací na jeden druh krajiny pozadí.



— PŘÍPRAVA HRY —



5

Roztřídte všechny žetony *diplomů* podle barev a hodnot a vyložte na vhodné místo na stole.



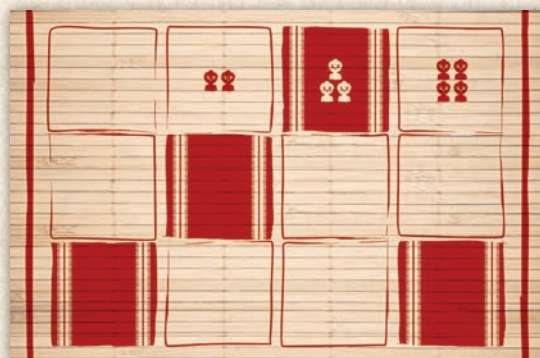
diplomy spojené s obrazem



diplomy spojené s ateliérem

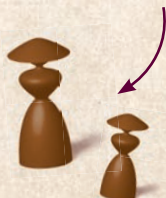
1

Podložku školy položte doprostřed stolu.



2

Libovolným způsobem určete začínajícího hráče a přiďte mu obě figurky – mistra i pomocníka.



3

Náhodně přiďte hráčům *startovní destičky*. Každý si ji položí před sebe na stůl a z obecné zásoby obdrží 2 štětce (ty zatím drží ve své zásobě, neumísťuje je na destičku).



4

Zamíchejte pečlivě všechny karty *lekci*, vytvořte z nich balíček lícem dolů a připravte vedle podložky.

— PRŮBĚH HRY —

Hra probíhá v jednotlivých kolech rozdělených na následující fáze:

1. Lekce mistra Hokusai (vyložení karet)
2. Pokračování ve studiu či práce v ateliéru (pasování či výběr a přiložení karet)
3. Další lekce

1. LEKCE MISTRA HOKUSAIE

(vyložení karet)

Začínající hráč nejprve vyloží do první řady na podložku z balíčku tolik karet lekcí, kolik je celkem hráčů ve hře. Karty vykládá lícem nahoru (většinou) či dolů podle instrukce na podložce. Karty bere z balíčku jednu po druhé a vykládá je zleva doprava.

Příklad

Při hře ve čtyřech vyloží začínající hráč čtyři karty zleva doprava do první řady na podložku školy. První dvě karty vyloží lícem nahoru, třetí lícem dolů, čtvrtou opět lícem nahoru.



2. POKRAČOVÁNÍ VE STUDIU ČI PRÁCE V ATELIÉRU

(pasování či výběr a přiložení karet)

V této fázi přicházejí hráči na řadu jeden po druhém **od začínajícího hráče a dále ve směru hodinových ručiček**. Hráč na tahu má na výběr následující možnosti:



POKRAČOVÁNÍ VE STUDIU

Hráč na tahu pasuje a čeká, až bude v nabídce více karet. Pokud je ovšem **na začátku lekce ve škole** už jen jediný hráč, pasovat nesmí.

Tip: Pasování vám umožňuje získat více karet, ale zase riskujete, že vám vhodnou kartu někdo vyfoukne před nosem.

Poznámka: Barvu rubové strany karet lekcí a jejich pořadí v balíčku můžete kdykoliv zkontrolovat, ale na lícovou stranu se dívat nesmíte.



PRÁCE V ATELIÉRU

Máte-li pocit, že jste se už naučili dost, opusťte školu a dejte se do práce. Provedte následující kroky:

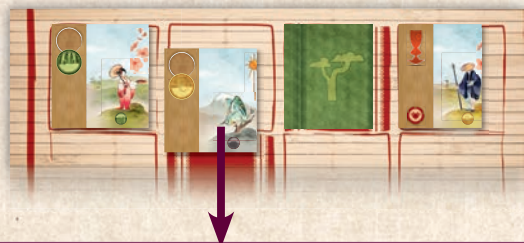
- zvolte si sloupec karet lekcí ze školy;
- vezměte si zvolenou kartu či karty a přiložte je do svého ateliéru či ke svému obrazu;
- máte-li nárok na nějaký diplom, rozhodněte, zda si ho vezmete, nebo na něj rezignujete.

▣ Zvolení sloupce karet lekcí ze školy

Vyberte si jeden sloupec karet (1, 2 nebo max. 3 karty). Další karty dostanete až v následujícím kole.

Příklad

Druhá karta vyložená na podložce se vám líbí, rozhodnete se proto opustit školu a dát se do práce. Zvolený druhý sloupec obsahuje v tuto chvíli jen tuto jedinou kartu, kterou si vezmete. Získání více karet by vyžadovalo větší trpělivost...



▣ Přiložení získané karty či karet

Všechny právě získané karty musíte hned přiložit do svého ateliéru a/nebo ke svému obrazu, a to v pořadí a rozdělení mezi ateliér a obraz zcela dle vaší libosti.

Pozor! Každý symbol vám umožní nechat si jednu libovolnou kartu v ruce na později (máte-li symbolů více, můžete si nechat v ruce karet více). Všechny ostatní karty však někam přiložit musíte.



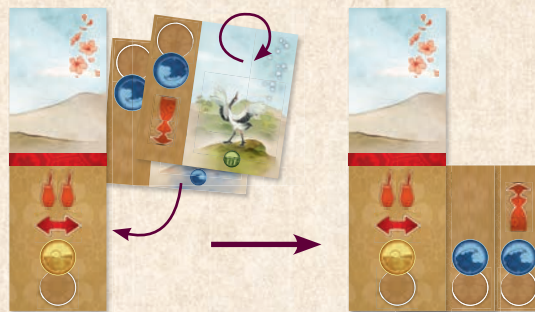
Vylepšení ateliéru

Každou získanou kartu lze kdykoliv přiložit do svého ateliéru. Otočte ji nohama vzhůru a zasuňte ji dílem obrazu pod startovní destičku nebo předchozí přiložené karty v ateliéru (viz obr. dole).



Příklad

V probíhajícím kole jste získali dvě karty a obě chcete přiložit do svého ateliéru. Otočte karty nohama vzhůru a zasuňte je pod startovní destičku, resp. pod první přiloženou kartu.



V okamžiku přiložení karty do ateliéru hned využijte případného okamžitého efektu. Můžete také hned začít využívat trvalých efektů nové karty (můžete na ni hned nasadit nebo přemístit štětec, abyste další získanou kartu mohli umístit ke svému obrazu, můžete využít nové dovednosti přesunout štětec atd.).

Využití okamžitých efektů:



Hned dostanete ze všeobecné zásoby další štětec. Nemusíte ho okamžitě nikam nasadit, můžete si ho zatím držet ve své zásobě.



Hned převezměte od současného držitele figurku pomocníka.

Rozšíření obrazu

Abyste mohli rozšířit obraz o nově získanou kartu, musíte splňovat následující podmínku: ve svém ateliéru musíte mít symbol druhu pozadí odpovídající nové kartě **a zároveň** musíte mít příslušné obsazovací pole obsazené štětcem (pozor, někdy je potřeba mít obsazené symboly dva)! Optimální nasazování a přemísťování štětců je v této hře klíčem k úspěchu.

Nasazení štětce

Máte-li štětec dosud ve své zásobě (např. dva štětce, které máte k dispozici od začátku hry), můžete ho v kterémkoli okamžiku ve svém tahu nasadit na libovolné **volné** obsazovací pole ve svém ateliéru.

Počet štětců v ateliéru je omezen pouze počtem obsazovacích polí.



Přesun štětce

Ve svém tahu můžete rovněž kdykoliv využít dovednosti přesunout štětec. Ta je dána symbolem šipky  – za každou šipku směte přesunout v jednom kole jeden štětec, a to na libovolné jiné pole ve vašem ateliéru.

- ✦ Každou šipku lze v jednom kole využít jen jednou.
- ✦ Každý symbol druhu krajiny v ateliéru lze v každém kole využít jen jednou.
- ✦ Na každé obsazovací pole se v jednom časovém okamžiku vejde jen jeden štětec.
- ✦ Každý štětec lze v jednom kole využít jen jednou (případně před jeho přesunutím či po něm).
- ✦ Jednou přiloženou kartu nelze později nijak odhodit nebo přesunout (u ateliéru je pořadí karet lhostejné, ale u obrazu hraje důležitou roli).

Příklad

Chcete přidat ke svému obrazu kartu se dvěma symboly druhu krajiny „moře“. Zbývající štětec ze své zásoby **1** nasadíte do ateliéru na políčko u symbolu „moře“ vpravo, druhý štětec v ateliéru **2** pomocí svého symbolu šipky  přemístíte k druhému symbolu „moře“. Nyní můžete kartu ke svému obrazu přiložit.



Souslednost přikládání karet, nasazování a přesouvání štětců si můžete volit libovolně.

Ověření možnosti získat diplom

Bezprostředně po přiložení každé karty (ať už do ateliéru, nebo k obrazu) zkontrolujte, zda máte nárok na jeden či více diplomů. Pokud ano, musíte se hned rozhodnout, zda si ho vezmete, nebo zda na něj rezignujete.

Získání diplomu

Rozhodnete-li se diplom si vzít, vezměte ho z obecné zásoby a položte před sebe na stůl. Ovšem pozor – smíte mít jen jediný diplom každé barvy. Jakmile si tedy diplom vezmete, další diplom téže barvy si už v této partii vzít nesmíte. Je-li se získaným diplomem spojen nějaký okamžitý efekt (získání štetce nebo žetonu bouřky), hned ho proveďte.

Příklad

Ke svému obrazu přiložíte takovou kartu, že na obrazu budete mít celkem 3 stromy. Musíte se rozhodnout, zda si vezmete diplom za 3 stromy s hodnotou 3 body harmonie, nebo na něj rezignujete. Rozhodnete se vzít si ho, za což na konci partie získáte uvedené 3 body 🍁. Do konce hry si však už nebudete smět vzít žádný další diplom za stromy.



Rezignovat na diplom

Rozhodnete-li se na diplom rezignovat, **můžete se pokusit o získání lepšího diplomu** téže barvy. Ovšem diplom, na nějž jste rezignovali, si už **nikdy později vzít nesmíte**, i kdyby zůstal ležet na stole až do konce hry.

Příklad

Viz předchozí příklad. Dejme tomu, že se rozhodnete na diplom za 3 stromy rezignovat. Později se vám může podařit přiložit ke svému obrazu takové karty, že na něm budete mít 4, nebo dokonce 5 stromů! Budete tak moci získat lepší diplom, poskytující více bodů 🍁. Ovšem diplom za 3 stromy si už nikdy vzít nebudete smět.



Alternativní pravidlo získávání diplomů

Chcete-li, můžete zkusit následující variantu: není nutné vzít si příslušný diplom hned, kdy na něj máte nárok, ne však už později (tzv. “teď nebo nikdy”). Podle této varianty můžete daný diplom získat i kdykoli později, pokud je stále ještě ve vašem pozdějším tahu k dispozici. Pravidlo, že nesmíte mít více diplomů téže barvy, platí i nadále beze změny. Dohodněte se před začátkem partie, zda toto alternativní pravidlo využijete, nebo ne.



3. DALŠÍ LEKCE

Jsou-li ve škole ještě nějací žáci, vyloží začínající hráč z balíčku do další řady tolik nových karet, kolik hráčů je ještě ve škole. Opakujeme, že pokud předchozí lekci **začínal** jen jediný hráč, další lekce se nekoná (poslední hráč, který školu opouští, tak dostane vždy maximálně o 1 kartu víc než hráč či hráči, kteří školu opustili dříve).

Nové karty v další řadě přiložte **do těch sloupců**, kde v **předchozí řadě** karty ještě **zbyly**.

Příklad

Ve hře čtyř hráčů se v první lekci probíhajícího kola dva hráči rozhodli pokračovat ve studiu (pasovali). Do druhé lekce kola proto začínající hráč vyloží dvě nové karty z balíčku, opět je vykládá zleva doprava a pod karty zbylé z předchozí lekce.

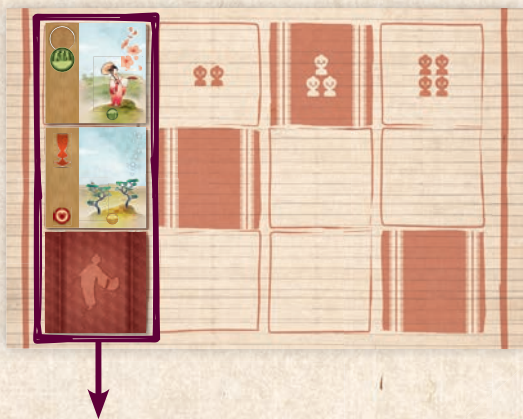


Po vyložení karet do druhé lekce zbylí hráči pokračují novou fází 2 popsanou výše – „Pokračování ve studiu či práce v ateliéru“.

Rozhodne-li se některý hráč znovu pokračovat ve studiu, proběhne ještě třetí lekce (pouze v případě, že se druhé lekce zúčastnil větší počet hráčů než jeden). Po třetí lekci si všichni žáci dosud zbylí ve škole musejí vybrat jeden sloupec karet, škola se pro dané kolo zavírá.

Příklad

Viz předchozí příklad – ve druhém kole se jeden ze dvou zbylých hráčů rozhodl ještě dále pokračovat ve studiu. Začínající hráč vyloží do třetí řady pod karty zbylé z předchozí lekce jednu novou kartu a poslední hráč opustí školu se třemi kartami.



Poté, co všichni hráči odešli s kartami ze školy a náležitě je přiložili do svého ateliéru a/nebo ke svému obrazu, je kolo u konce. Aktuální držitel figurky pomocníka dostane i figurku mistra a stane se začínajícím hráčem v dalším kole. Nové kolo začíná opět fází 1 „Lekce mistra Hokusaie“.

Poznámka: Vyložení poslední karty lekce z balíčku začíná závěrečná fáze hry. Možnost pokračovat ve studiu v takovém případě odpadá, každý hráč si musí vybrat jeden ze sloupců karet k dispozici.

Pozor! Může se stát, že v závěrečné fázi nebude ve škole dost karet pro všechny! V této fázi může být role začínajícího hráče ještě důležitější než jindy.



— KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ — VYHODNOCENÍ

Konec hry nastává při splnění jedné ze dvou následujících podmínek:



Do školy byla vyložena poslední karta lekce z balíčku. Kolo se dohraje podle obvyklých pravidel.

NEBO

Na konci kola se obraz **jednoho** či **více hráčů** skládá z 11 či více karet (startovní destička se nepočítá).



Před závěrečným vyhodnocením mohou držitelé žetonů bouřky pomocí těchto žetonů změnit roční období na libovolných kartách na svém obrazu či startovní destičce (každý žeton však lze použít jen pro jednu kartu) – viz příklad na str. 5.

Nyní si každý spočítá dosažené body takto (viz příklad na obr. dole):

- A. 1 bod za každou kartu ve svém obrazu (vč. startovní destičky). **13b**
- B. 1 bod za každou kartu v nejdelší nepřerušené řadě karet téhož ročního období ve svém obrazu (vč. startovní destičky). **7b**
- C. 1 bod za každý symbol vyznačený na kartách lekcí na dílech obrazu i ateliéru, pozor, mohou být i záporné. **-1b**
- D. Body na získaných diplomech. **14b**
- E. 2 body pro držitele figurky začínajícího hráče na konci partie. **2b**



Tento hráč získal 38 bodů.

Hráč s nejvyšším dosaženým součtem bodů vítězí. V případě shody je vítězů více.

— PŘEHLED VŠECH ŽETONŮ DIPLOMŮ —

▣ Diplomy spojené s obrazem

Barvy diplomů pro snazší orientaci odpovídají rubové straně karet lekcí a vztahují se na hlavní objekty.



Získáte 3 body, máte-li na obrazu alespoň 3 stromy.



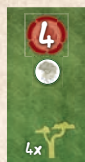
Získáte 3 body, máte-li na obrazu alespoň 2 různé budovy.



Získáte 3 body, máte-li na obrazu alespoň 2 různé postavy.



Získáte 3 body a štětec, máte-li na obrazu alespoň 1 divočáka a 1 jelena.



Získáte 4 body a žeton bouřky, máte-li na obrazu alespoň 4 stromy.



Získáte 4 body a žeton bouřky, máte-li na obrazu alespoň 3 různé budovy.



Získáte 4 body a žeton bouřky, máte-li na obrazu alespoň 3 různé postavy.



Získáte 4 body a štětec, máte-li na obrazu alespoň 1 jeřába a 1 motýla.



Získáte 7 bodů a figurku pomocníka, máte-li na obrazu alespoň 5 stromů.



Získáte 7 bodů a figurku pomocníka, máte-li na obrazu alespoň 4 různé budovy.



Získáte 9 bodů, máte-li na obrazu alespoň 3 stejné postavy.



Získáte 7 bodů a figurku pomocníka, máte-li na obrazu alespoň 1 divočáka, 1 motýla a 1 jelena.

▣ Diplomy spojené s ateliérem



Získáte 1 bod a figurku pomocníka, máte-li celkem alespoň 3 štětce (ve své zásobě či ateliéru).



Získáte 1 bod a figurku pomocníka, máte-li ve svém ateliéru celkem alespoň 2 šipky.



Získáte 2 body, máte-li ve svém ateliéru alespoň 2 stejné symboly druhů krajiny. Žolfkový symbol neplatí.



Získáte 5 bodů a figurku pomocníka, máte-li ve svém ateliéru alespoň 4 stejné symboly druhů krajiny. Žolfkový symbol neplatí.



Získáte 3 body, máte-li celkem alespoň 4 štětce (ve své zásobě či ateliéru).



Získáte 3 body, máte-li ve svém ateliéru celkem alespoň 3 šipky.



Získáte 3 body a štětec, máte-li ve svém ateliéru alespoň 3 stejné symboly druhů krajiny. Žolfkový symbol neplatí.

Pozor! Rezignujete-li na diplom za stejné symboly druhů krajiny, nemůžete ho za tentýž počet symbolů získat, ani když později dosáhnete tohoto počtu jiných symbolů druhů krajiny. Dále připomínáme, že není dovoleno získat více diplomů téže barvy.

— PŘEHLED SYMBOLŮ —

OKAMŽITÝ EFEKT



Hned si z obecné zásoby vezměte do své zásoby 1 štětec.



Hned převezměte figurku pomocníka od jeho aktuálního držitele. Kdo tuto figurku drží na konci kola (pozor, nikoliv lekce), dostane i figurku mistra a stane se začínajícím hráčem v dalším kole.

TRVALÝ EFEKT



Můžete přesunout v každém kole 1 svůj štětec na libovolné jiné obsazovací pole.



Můžete si nechat 1 kartu v ruce pro pozdější použití (v každém kole můžete volit kartu jinou, ale jednou přiloženou kartu už znovu do ruky vzít nesmíte).

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ



1 kladný bod



1 záporný bod



Před závěrečným vyhodnocením smíte změnit 1 symbol ročního období na svém obrazu.

PŘEHLED FÁZÍ KOLA

1. Lekce mistra Hokusai (vyložení karet)

Vyložte do první řady na podložku karty lekcí v počtu hráčů ve hře.

2. Pokračování ve studiu či práce v ateliéru (pasování či výběr a přiložení karet)

Buď pokračujte ve studiu (pasujte), nebo si vezměte jeden zvolený sloupec karet a přiložte je dle své volby.

3. Nová lekce

Vyložte do další řady tolik karet, kolik je dosud ve škole hráčů (pokud na začátku předchozí lekce byli ve škole alespoň 2 hráči).

Jakmile všichni hráči opustili školu, začíná nové kolo fází 1.

Albi

Autoři:

Bruno Cathala

a Charles Chevallier

Ilustrace: Jade Mosch

Vedoucí produkce:

Ludovic Papaïs

Editor: Virginie Gilson

Překlad: Karel Vlasák

