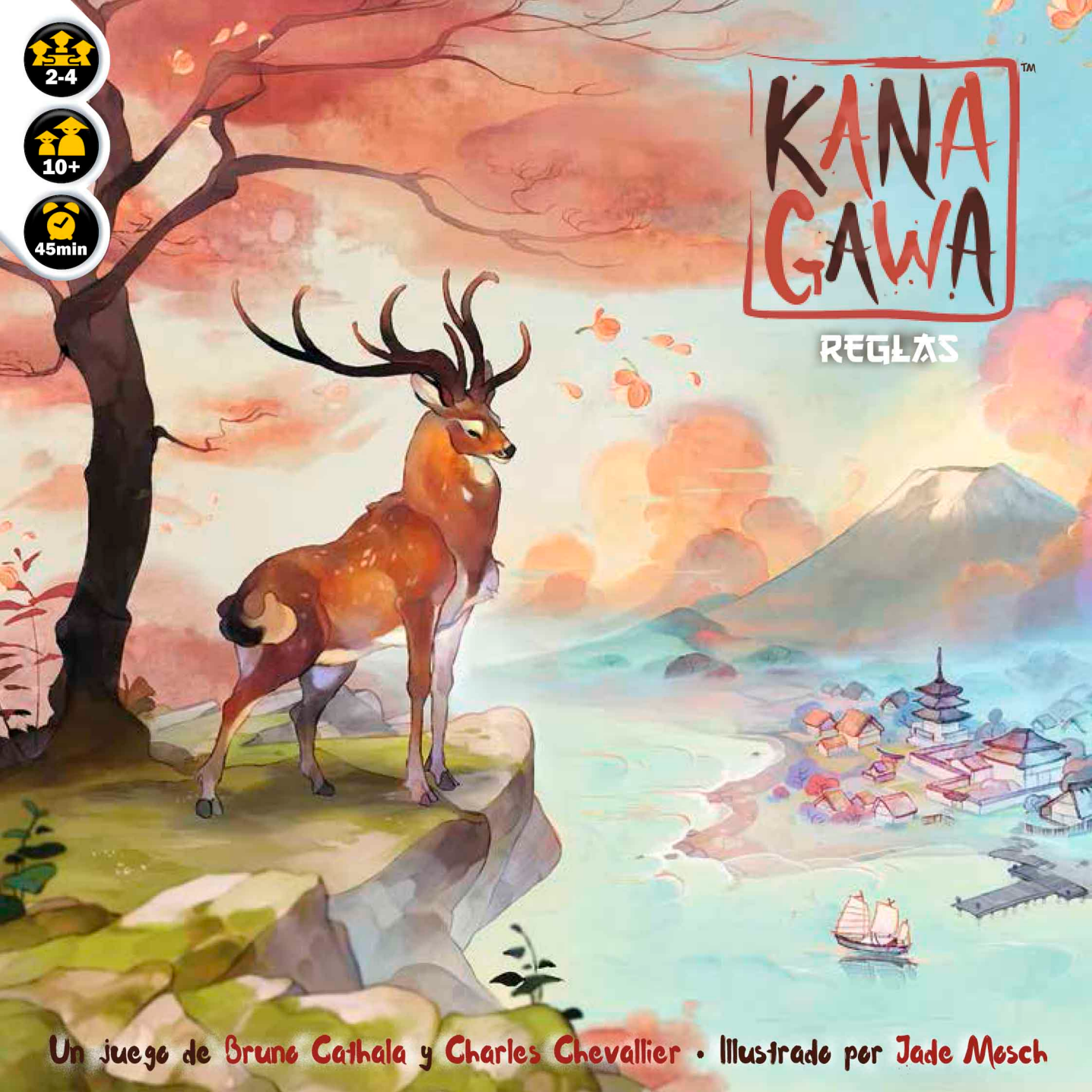




KANA GAWA™

REGLAS

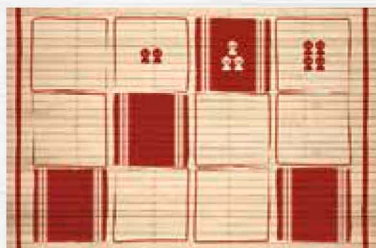


Un juego de Brune Cathala y Charles Chevallier • Ilustrado por Jade Mosch

RESUMEN DEL JUEGO

1840: En Kanagawa, la gran bahía de Tokio, el Maestro Hokusai decidió abrir una escuela de pintura para compartir su arte con sus discípulos. Eres uno de esos discípulos y, más que nada en el mundo, quieres demostrar que eres digno del "viejo artista loco". Sigue sus enseñanzas para ampliar tu estudio y pintar tus temas favoritos (Árboles, Animales, Personajes, Edificios), todo mientras prestas atención al cambio de las estaciones para hacer la más armoniosa pintura... ¡la que se convertirá en el trabajo de toda tu vida!

CONTENIDO



1 tablero de Escuela



4 losetas iniciales



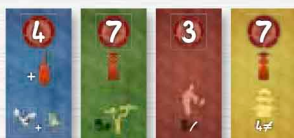
72 cartas de Lección (18 x 4 colores, identificadas con su color en la trasera)



1 peón de Gran Maestro



1 peón de Asistente



19 losetas de Diploma



15 peones de Pincel



3 fichas de Tormenta

GANAR EL JUEGO

Mejora tu Estudio y asigna tus Pinceles a los Paisajes que te inspiran para hacer la Pintura más hermosa. Céntrate en la flora, la fauna, los retratos, la arquitectura, o incluso en las estaciones para obtener tus Diplomas.

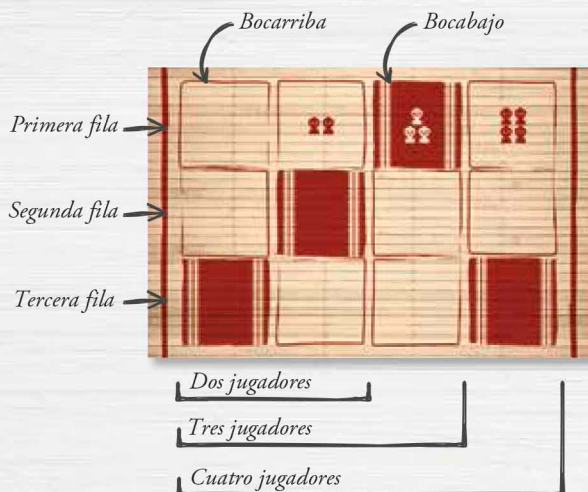
Trata de obtener el mayor número de Símbolos de Armonía 🌀 para demostrar que eres digno del Gran Maestro Hokusai y ganar la partida.



ELEMENTOS DEL JUEGO

TABLERO DE ESCUELA

Este tablero representa el lugar donde Hokusai imparte sus cursos. Muestra cómo jugar las cartas de Lección (bocabajo o bocarriba) dependiendo del número de jugadores y la progresión de la ronda.



CARTAS DE LECCIONES

Estas caras representan las lecciones enseñadas por Hokusai y se componen de dos partes y cada una tiene un uso diferente: el Estudio y la Pintura.



ELEMENTOS DEL JUEGO (CONTINUACIÓN)

Estudio

Puede utilizar el lado izquierdo de la carta para mejorar las habilidades de su Estudio. Estas mejoras son de tres tipos:

- **Paisaje:** Estos iconos muestran el tipo de Paisaje que un jugador puede pintar en el fondo de sus Pinturas si se juegan con uno de sus peones de Pincel.



Bosque

Montaña

Llanura

Océano

Comodín

(cuenta como cualquier paisaje)

- **Suministros:** Estos iconos tienen un efecto inmediato que sucede cuando agregas la carta a tu Estudio.



Gana un peón de Pincel



Coge el peón de Asistente

- **Saber cómo:** Estos iconos te dan una nueva habilidad que puedes usar cada ronda durante el resto de la partida.



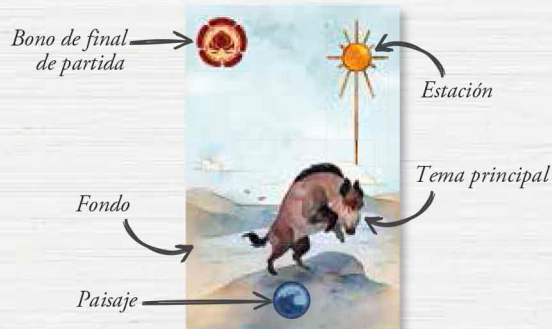
Mueve un Pincel



Guarda una carta de Lección entre rondas

Pintura

Puedes utilizar el lado derecho de la carta para expandir su Pintura. Ese lado tiene diferentes elementos:



- **Paisaje:** Muestra el tipo de Paisaje en el fondo de la Pintura. Un jugador debe jugar un Pincel en un icono de este tipo en su Estudio para poder realizar esta Pintura.

- **Tema principal** Muestra el Tema de la pintura, lo que permite ganar Diplomas.

- **Estación:** Muestra la Estación de la Pintura.



Primavera

Verano

Otoño

Invierno

Tormenta (comodín:

cuenta como cualquier estación)

- **Bono de final de partida:** Vale por 1 punto de armonía al final de la partida.



▣ Trasera de las cartas de Lección

Cada color en la parte trasera se refiere a un Tema Principal que se puede encontrar en la otra cara.



Una trasera verde significa que puede haber 1, 2 o 3 **Árboles** en la Pintura.



Una trasera azul significa que puede haber 1 **Animal** en la Pintura.



Una trasera roja significa que puede haber 1 **Personaje** en la Pintura.



Una trasera amarilla significa que puede haber 1 **Edificio** en la Pintura.

LOSETAS DE DIPLOMA



Estas losetas representan los objetivos a completar, incluyendo el nivel de composición de tu Pintura y el nivel de construcción de tu Estudio. Completar estos objetivos te beneficiará mucho en la carrera hacia la victoria ... ¡a menos que tu arrogancia los lleve más allá de tu alcance!

(Encontrarás una lista detallada de las losetas de Diploma en la página 15 de este manual).

PEGNES DE PINCEL



Estos peones representan algunos de los suministros que tienes en tu Estudio y que te ayudan a realizar tu Pintura.

Los peones de Pincel se simbolizan en las cartas de Lección con este icono:



FICHAS DE TORMENTA



Estas fichas representan una Estación comodín que puedes obtener de ciertas losetas de Diploma. Al final de la partida, coloca las fichas de Tormenta en las cartas de tu Pintura. Estas cartas tendrán la estación que elijas.

EJEMPLO

Al final de la partida, juegas una ficha de Tormenta en tu tercera carta de Lección. Decides transformar el símbolo de Estación a "Primavera" para hacer una secuencia de cinco Primaveras y así ganar más 🌸.



ELEMENTOS DEL JUEGO (CONTINUACIÓN)

PEGNES DE GRAN MAESTRO Y ASISTENTE

Estos peones representan al actual jugador inicial (peón de Gran Maestro) y el futuro jugador inicial (peón de Asistente). Están simbolizados en las cartas de Lección por este icono: .

El Asistente se puede pasar de jugador a jugador durante la ronda, mientras que el Gran Maestro no cambia de manos hasta el final de la ronda (ver página 13).

Gran Maestro



Asistente

LOSETAS INICIALES

Estas losetas representan el punto de partida de tu Pintura y de tu Estudio.



● Pintura

Acabas de pintar la primera sección de tu Pintura. Tu trabajo es todavía un tanteo, aunque tu primera estación ya es claramente reconocible.

● Estudio

Comienzas tus estudios con:

- Suministros (2 peones de Pincel que se colocan delante de ti),
- Saber cómo (una Flecha indica el posible movimiento de un Pincel cada ronda),
- El tipo de Paisaje que dominas al principio de la partida.



PREPARACIÓN



5

Clasifique las losetas de Diploma por color y colócalas bocarriba sobre el tablero de Escuela en dos filas. Ordena las losetas de Diploma en cada color por su valor de Armonía .

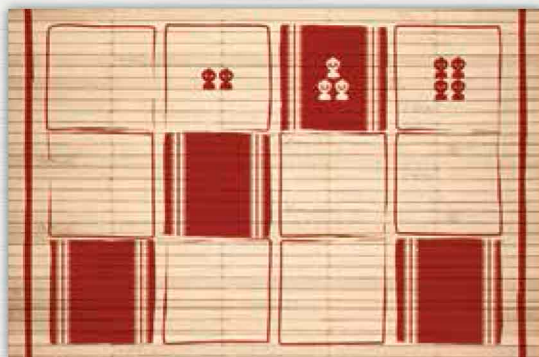


*Fila superior:
Diplomas
asociados con las
Pinturas*

*Fila inferior:
Diplomas
asociados con los
Estudios*

1

Coloca el tablero de Escuela en el centro de la mesa.



2



Elige al jugador inicial como quieras. Toma los peones de Gran Maestro y Asistente.

3

Distribuye aleatoriamente las losetas Iniciales. Cada jugador coloca dos peones de Pincel enfrente.



4

Mueve todas las cartas de Lección para hacer una baraja y colócala al lado del tablero bocabajo.



RESUMEN DE JUEGO

La partida se juega en varias rondas compuestas por los siguientes pasos:

1. Sigue las enseñanzas del Maestro
2. Amplía tus conocimientos o Ponlos en práctica
3. Nueva lección

1. SIGUE LAS ENSEÑANZAS DEL MAESTRO

El jugador inicial (que tiene el peón del Gran Maestro) roba tantas cartas de Lección como jugadores y las coloca en la primera fila del tablero de Escuela. Estas cartas se colocan bocarriba o bocabajo según las instrucciones en los espacios en las que se juegan.

EJEMPLO

En una partida a 4 jugadores, roba 4 cartas de Lección y colócalas en la primera fila del tablero de la siguiente manera: la primera y la segunda cartas bocarriba, la tercera bocabajo y la última bocarriba.



2. AMPLÍA TUS CONOCIMIENTOS O PONLOS EN PRÁCTICA

Comenzando por el jugador inicial y en sentido horario, elije si:



QUIERES AMPLIAR
TU CONOCIMIENTO

Pasa tu turno y no tomes ninguna carta de Lección todavía.

Esta acción te permite esperar un turno hasta que se agreguen más cartas de Lección al tablero, por lo que puedes tomar cartas adicionales. Sin embargo, corres el riesgo de que otros jugadores tomen las cartas que quieras antes de que sea tu turno de nuevo.

Nota: Si eres el último jugador todavía en la escuela al principio de este paso, **debes** poner tus conocimientos en práctica.

Nota: Siempre puedes mirar la parte de atrás de las cartas en la baraja de robo.



PREFIERES PONERLO
EN PRÁCTICA

Deja la Escuela porque crees que has aprendido lo suficiente para continuar tu trabajo. Debes hacer inmediatamente todo lo siguiente:

- Elije una columna de las cartas de Lección de la Escuela,
- Continúa tu trabajo (Mejora tu Estudio o Expande tu Pintura),
- Toma el correspondiente Diploma(s).



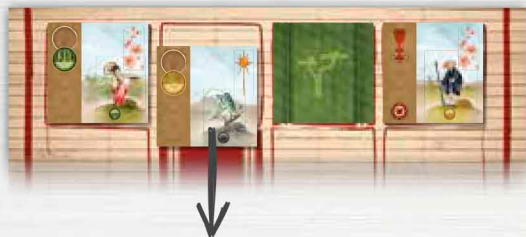
▣ Elige una columna de las cartas de Lección de la Escuela

Elige una columna y toma todas las cartas de Lección presentes en esta columna.

Cuando tomas las cartas de Lección, no puedes tomar más cartas hasta la siguiente ronda.

EJEMPLO

La segunda carta de Lección te interesa y decides tomarla: Eliges esta columna. En este punto del juego, sólo hay una carta por columna. Por lo tanto, sólo tomas una carta de Lección. Tomar más cartas requerirá más paciencia...



▣ Continúa tu trabajo

Debes agregar inmediatamente **todas** las cartas de Lección que hayas tomado a tu Estudio **y/o** tu Pintura, **en el orden que quieras**. Puedes dividir tus cartas como desees entre tu Estudio y tu Pintura.

Excepción: Cada símbolo  en tu Estudio te permite guardar una carta de Lección de una ronda a otra.

☉ Mejora tu Estudio

Siempre puedes agregar una **carta de Lección a tu Estudio**, no hay restricciones. Para ello, da la vuelta a la carta de Lección para que se pueda leer la parte de Estudio y colocarla debajo de la mitad inferior de tu loseta Inicial. Coloca las siguientes cartas debajo de las que ya jugaste para extender tu Estudio.

EJEMPLO

Toma dos cartas de Lección que desees agregar a tu Estudio. Da la vuelta a estas dos cartas y júgalas bajo tu loseta Inicial para extender tu Estudio.



Puedes añadir una carta a tu Estudio e inmediatamente utilizar sus efectos (utiliza el Paisaje para jugar una carta en tu Pintura moviendo un Pincel a ella, utiliza la Flecha para mover un Pincel ...).

RESUMEN DE JUEGO (CONTINUACIÓN)

Cuando añades una carta a tu Estudio, aplica inmediatamente los efectos de  y .



Toma **inmediatamente** un Pincel de la reserva.



Toma **inmediatamente** el peón pequeño de jugador inicial (Asistente).

● Expande tu Pintura

Para agregar una nueva sección a la Pintura de tu lienzo, debes ser capaz de hacer coincidir las combinaciones de Pincel y Paisaje que se muestran en la nueva carta.

Colocar y mover de forma óptima tus Pinceles es una de las claves del éxito:

COLOCA UN PINCEL EN TU ESTUDIO:

Siempre y cuando un Pincel no haya sido colocado en tu Estudio (por ejemplo, los dos Pinceles con los que se empieza o cualquier nuevo Pincel ganado durante la partida), puedes jugarlo en cualquier momento durante tu turno en un icono **vacío** de Paisaje en su Estudio.

No hay límite para el número de Pinceles que puedes jugar en tu Estudio, siempre y cuando tengas suficientes iconos vacíos de Paisaje.



MOVER UN PINCEL:

Puede mover un Pincel en un icono de Paisaje a un icono diferente y **vacío** en tu Estudio. Sin embargo, cada movimiento de Pincel requiere que se utilice este símbolo . Cada uno de estos símbolos sólo se puede utilizar una vez por ronda.

Por último, recuerda las dos reglas de oro siguientes:

- Cada icono de Paisaje sólo puede tener un Pincel.
- Cada Pincel sólo puede pintar un Paisaje por ronda (antes o después de moverlo).

EJEMPLO

Quieres jugar una carta en tu Pintura que tiene dos Paisajes de "Océano". Juegas tu último Pincel **1** en un Paisaje "Océano" en tu Estudio. Puesto que tienes un , mueve uno de los Pinceles que ya jugaste **2** en el segundo Paisaje de "Océano" en tu Estudio. Ahora puedes jugar la carta en tu Pintura.



Puede elegir el orden en el que deseas "Mejorar tu Estudio" y "Mover un Pincel". Sin embargo, cada icono de Paisaje en tu Estudio sólo se puede utilizar una vez por ronda.



▣ Toma el Diploma(s) correspondiente

Tan pronto como tu Pintura cumpla con los requisitos de un Diploma que todavía esté en el centro de la mesa, **debes inmediatamente** elegir si tomarlo o dejarlo... ¡para tratar de hacerlo aún mejor!

🎯 Toma un Diploma

Si tomas un Diploma, toma la loseta de Diploma correspondiente y colócala junto a tu Pintura. Sólo puedes tomar un Diploma de cada color. En otras palabras, tomar un Diploma significa que no puedes tomar los otros Diplomas de la misma categoría.

EJEMPLO

Juegas una carta en tu Pintura que tiene el tercer Árbol de tu Pintura. Debes elegir si tomar el primer Diploma de "Árbol", o dejarlo. Decides tomar el Diploma de "Árbol" y colocarlo junto a tu Pintura. Te dará 3 🎯 al final de la partida. Al tomar este Diploma, no puedes tomar los otros dos Diplomas de esta categoría.



🎯 Deja un Diploma

Si dejas un Diploma, **podrás intentar tomar un diploma más difícil** de la misma categoría, pero **ya no podrás tomar el que dejaste**.

EJEMPLO

Volviendo al ejemplo anterior, decides dejar el primer Diploma de "Árbol". A continuación, podrás jugar un cuarto (o incluso un quinto) Árbol en tu Pintura para tomar uno de los dos restantes Diplomas de "Árbol" que te dan más 🎯. Sin embargo, ya no puedes tomar el primer Diploma de "Árbol".



RESUMEN DE JUEGO (CONTINUACIÓN)

Una vez que hayas jugado una carta de Lección en tu Pintura o Estudio, ya no podrás mover la carta Lección.

3. NUEVA LECCIÓN

Si todavía hay jugadores en la escuela, el primer jugador roba tantas cartas de Lección como jugadores quedan aún en la Escuela.

Añádelas al tablero, en la segunda fila, **alineadas bajo de las cartas restantes**, siguiendo las pautas de "bocarriba" o "bocabajo".

EJEMPLO

En una partida a 4 jugadores, tú y Juan decidís ampliar vuestros conocimientos. Isabel y Lucía, sin embargo, deciden cada una tomar una carta de Lección y ponerla en práctica. En este punto, el primer jugador roba 2 cartas de Lección y las agrega a la segunda fila del tablero, alineadas bajo las cartas restantes.



Una vez que añadas las cartas de Lección al tablero, los jugadores que aún estén en la escuela comienzan el Paso 2 y continúan la ronda como se explicó anteriormente.



Si un jugador decide ampliar su conocimiento una segunda vez, agrega las cartas de Lección a la tercera fila del tablero. Sigue las mismas condiciones de colocación y comienza el Paso 2 una segunda vez.

Cuando las tres filas del tablero estén llenas, los jugadores que todavía estén en la Escuela tienen que tomar todas las cartas de Lección en una columna y dejarla para poner su conocimiento en práctica.

EJEMPLO

Volviendo al ejemplo de la página anterior, decides ampliar tus conocimientos una segunda vez, mientras que Juan elige dejar la Escuela con una columna de cartas de Lección. El primer jugador roba una carta de Lección y la coloca en la tercera fila del tablero, bajo las cartas restantes. En tu siguiente turno, debes tomar todas las cartas de Lección en esta columna.



Cuando todos los jugadores han tomado las cartas de Lección, la ronda termina. El jugador con el peón de Asistente toma el peón de Gran Maestro y se convierte en el jugador inicial en la siguiente ronda.

Comienza una nueva ronda. Regresa al Paso 1 "Sigue las enseñanzas del Maestro".

Nota: Cuando añadas la última carta de Lección de la baraja al tablero de Escuela, activarás el final de la partida: Todos los jugadores en la Escuela **deben**, en orden de turno, elegir todas las cartas de Lección en una columna.

Cuando esto sucede, puede haber menos cartas de Lección que jugadores en la escuela. Esto significa que las columnas restantes podrían tener menos cartas de Lección de lo normal... Ser el jugador inicial es, por lo tanto, una ventaja sustancial.



FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN



El final de la partida produce cuando se cumple una de estas dos condiciones:

La baraja está vacía. La partida termina al final de la ronda, cuando todos los jugadores en la escuela han tomado las cartas de Lección y las han puesto en práctica.

6

Al final de una ronda completa cuando **uno o más jugadores tienen al menos 11 cartas** en su Pintura.

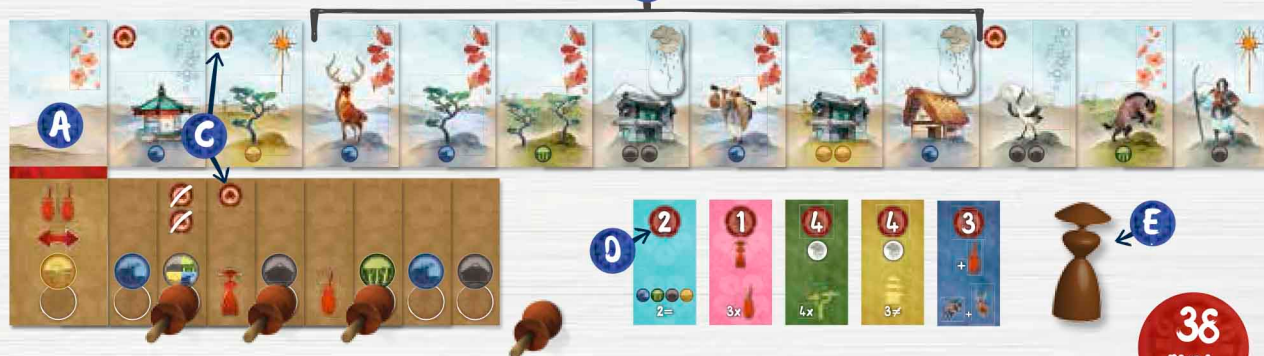


Antes de contar los puntos, debes colocar cada uno de tus fichas de Tormenta en las cartas en su Pintura para cambiar la Estación original en la Estación de tu elección.

Comienza la **puntuación final** sumando (o restando si el símbolo está tachado):

- A** 1 por carta de lección en tu Pintura (incluyendo la loseta Inicial) **13 pts**
- B** 1 por carta de Lección en tu **secuencia más larga de Estaciones iguales** (incluyendo la loseta Inicial) **7 pts**
- C** los en las cartas de Lección en tu Pintura **3 pts** y tu Estudio **-1 pt**
- D** los en las losetas de Diploma que tengas **14 pts**
- E** 2 para el jugador con el peón de **Gran Maestro** **2 pts**

6



El jugador con más puntos de Armonía gana. Si hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

EXPLICACIÓN DE LAS LOSETAS DE DIPLOMA

▣ **Diplomas asociados a tu Pintura:** Estos Diplomas vienen en los cuatro colores correspondientes a la trasera de las cartas de Lección, y se refieren a los elementos que se encuentran en tu Pintura.



Gana 3 si tienes al menos 3 **Árboles** en tu Pintura.



Gana 3 si tienes al menos 2 **Edificios diferentes** en tu Pintura.



Gana 3 si tienes al menos 2 **Personajes diferentes** en tu Pintura.



Gana 3 y 1 una **ficha de Pincel** si tienes al menos 1 **Jabalí** y 1 **Ciervo** en tu Pintura.



Gana 4 y 1 **ficha de Tormenta** si tienes al menos 4 **Árboles** en tu Pintura.



Gana 4 y 1 **ficha de Tormenta** si tienes al menos 3 **Edificios diferentes** en tu Pintura.



Gana 4 y una **ficha de Tormenta** si tienes al menos 3 **Personajes diferentes** en tu Pintura.



Gana 4 y 1 una **ficha de Pincel** si tienes al menos 1 **Grulla** y 1 **Mariposa** en tu Pintura.



Gana 7 y el **peón de Asistente** si tienes al menos 5 **Árboles** en su Pintura.



Gana 7 y el **peón de Asistente** si tienes al menos 4 **Edificios diferentes** en tu Pintura.



Gana 9 si tienes al menos 3 **Personajes idénticos** en tu Pintura.



Gana 7 y el **peón de Asistente** si tienes al menos 1 **Jabalí**, 1 **Mariposa** y 1 **Ciervo** en tu Pintura.

▣ **Diplomas asociados con tu Estudio:** Estos Diplomas se refieren a los elementos encontrados en tu Estudio.



Gana 1 y el **peón de Asistente** si tienes al menos 3 **Pinceles** en tu Estudio.



Gana 1 y el **peón de Asistente** si tienes al menos 2 **Flechas** en tu Estudio.



Gana 2 si tienes al menos 2 **Paisajes iguales** en tu Estudio.



Gana 5 y el **peón de Asistente** si tienes al menos 4 **Paisajes iguales** en tu Estudio.



Gana 3 si tienes al menos 4 **Pinceles** en tu Estudio.



Gana 3 si tienes al menos 3 **Flechas** en tu Estudio.



Gana 3 y 1 una **ficha de Pincel** si tienes al menos 3 **Paisajes iguales** en tu Estudio.

¡Nunca puedes tener varios diplomas del mismo color!

RECORDATORIO DE LOS DIFERENTES EFECTOS

INMEDIATO



Toma inmediatamente un Pincel de la reserva y colócalo delante de ti.



Toma inmediatamente el peón de Asistente y colócalo delante de ti. Al final de la ronda, cuando todos los jugadores hayan jugado sus cartas de Lección, toma el peón del Gran Maestro si aún tiene el peón Asistente.

Coloca el peón de Gran Maestro delante de ti y serás el jugador inicial en la siguiente ronda.

OPCIONAL



Puede mover un Pincel por ronda por cada uno de estos símbolos en tu Estudio.



Puede guardar una carta de Lección en tu mano al final de cada ronda (y jugarla más tarde cuando continúes con tu trabajo) por cada uno de estos símbolos en tu Estudio.

FINAL DE LA PARTIDA



Gana 1 Punto de Armonía al final de la partida.



Pierde 1 Punto de Armonía al final de la partida.



Al final de la partida, transforma la Estación de una carta de Lección en la Estación a tu elección.

ESTRUCTURA DE UNA RONDA

1. Sigue las enseñanzas del Maestro

Coloca tantas cartas como jugadores en la primera fila de la Escuela.

2. Amplía tus conocimientos o ponlos en práctica

- O bien amplía tus conocimientos: Pasa tu turno y no tomes cartas de Lección todavía.
- O ponlos en práctica: Toma todas las cartas en una columna del tablero.

3. Nueva lección

Toma tantas cartas como el número de jugadores que aún no han tomado cartas, y agrégalas a la siguiente fila, alineadas bajo las cartas restantes.

Cuando todos los jugadores han salido de la Escuela, comienza una nueva ronda y vuelve al Paso 1.

CRÉDITOS

Diseñadores: Bruno Cathala y Charles Chevallier

Ilustraciones: Jade Mosch

Jefe del Proyecto: Ludovic Papaïs

Editor: Virginie Gilson

Traducción al inglés: Danni Loe-Sterphone

Revisión inglesa: Nathan Morse

Traducción al español: David El Mago

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, Kanagawa, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. Made in Shanghai, China by Whatz Games. Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789. Lot: KAEN102016

SIGUENOS
EN



WWW.IELLOGAMES.COM

