



KANA GAWA

ZASADY GRY

Projekt gry: **Brune Cathala i Charles Chevallier** • Ilustracje: **Jade Mosch**

OPIS GRY

Jest rok 1840. W prefekturze Kanagawa nad Zatoką Tokijską mistrz Hokusai postanawia otworzyć szkołę malarstwa, w której będzie się dzielić z uczniami tajemnicami swej sztuki. Jesteś jednym z tych uczniów i ponad wszystko pragniesz okazać się godnym nauk tego „stukniętego starego artysty”. Korzystaj z jego lekcji, aby rozbudować pracownię i malować swoje ulubione tematy (drzewa, zwierzęta, postacie, budynki); zwracaj uwagę na pory roku, aby stworzyć najbardziej harmonijną grafikę... która być może stanie się dziełem twojego życia!

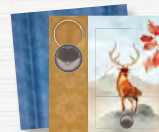
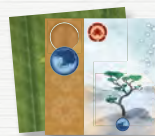
KOMPONENTY



1 plansza Szkoły



4 kafelki Początkowe



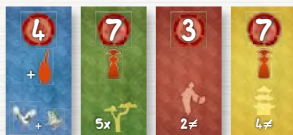
72 karty Lekcji (po 18 kart w 4 rodzajach różniących się kolorem rewersu)



1 pionek
Wielkiego
Mistrza



1 pionek
Pomocnika



19 kafelków Dyplomów



15 Pędzli



3 żetony Burzy

CEL GRY

Rozbuduj swoją Pracownię i umieść Pędzle na inspirujących cię Pejzażach, aby stworzyć jak najpiękniejszą Grafikę.

Doskonal się w malowaniu flory, fauny, architektury, pejzaży czy nawet pór roku i zdobywaj Dyplomy za swoją pracę.

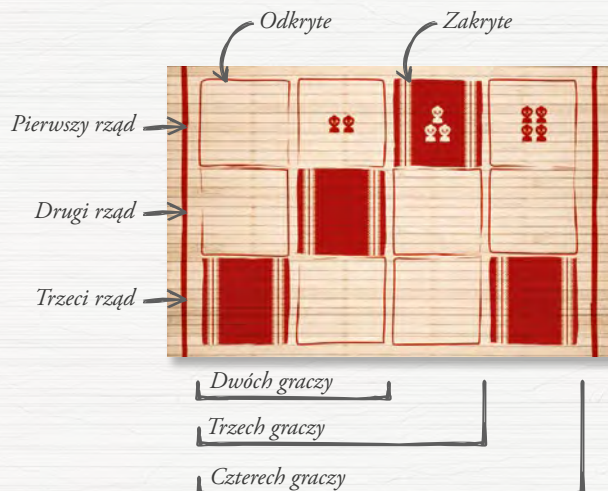
Staraj się zgromadzić jak najwięcej ikon Harmonii , by okazać się godnym następcą Wielkiego Mistrza Hokusai i wygrać grę.



KOMPONENTY

PLANSZA SZKŁY

Ta plansza przedstawia miejsce, w którym naucza Hokusai. Pokazuje ona, w jaki sposób wykładać karty Lekcji (zakryte czy odkryte) w zależności od liczby graczy i postępu rundy.



KARTY LEKCJI

Te karty przedstawiają to, czego naucza Hokusai. Każda karta składa się z dwóch części o odmiennym zastosowaniu: z Pracowni i z Grafiki.

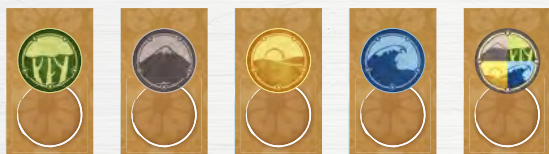


KOMPONENTY

▣ Pracownia

Możesz użyć lewej części karty, aby ulepszyć swoją Pracownię. Istnieją trzy rodzaje takich ulepszeń:

● **Pejzaż:** Te ikony wskazują na rodzaj Pejzażu, jaki gracz może namalować w tle swojej Grafiki, o ile umieści on na tym Pejzażu jeden ze swoich Pędzli.



Las

Góry

Równina

Ocean

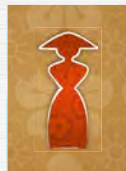
Pustkowia

(joker: liczy się jako dowolny Pejzaż)

● **Zapasy:** Kiedy dodajesz karty z tymi ikonami do swojej Pracowni, wywołują one natychmiastowy efekt.

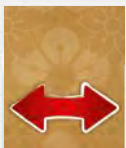


Weź 1 Pędzel

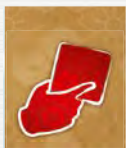


Weź pionek Pomocnika

● **Umiejętności:** Te ikony dają ci nowe umiejętności, których możesz używać co rundę aż do końca gry.



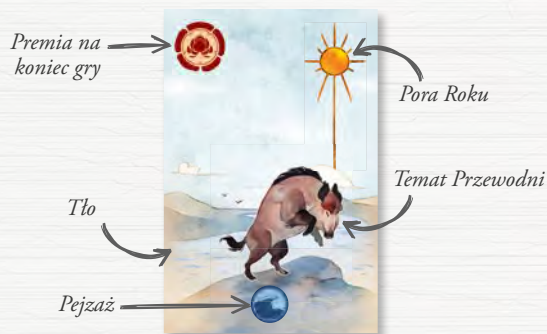
Przesuń Pędzel



Przechowaj kartę Lekcji między rundami

▣ Grafika

Możesz użyć prawej części karty, aby rozwinąć swoją Grafikę. Na tej części zaznaczono kilka elementów:



● **Pejzaż:** Określa typ Pejzażu w tle Grafiki. Aby namalować taką Grafikę, gracz musi umieścić Pędzel na znajdującej się w jego Pracowni ikonie tego rodzaju.

● **Temat Przewodni:** Pokazuje, jaki Temat będzie przedmiotem dzieła i pozwala zdobywać Dyplomy.

● **Pora Roku:** Pokazuje Porę Roku widoczną na Grafice.



Wiosna

Lato

Jesień

Zima

Burza (joker: liczy się jako dowolna Pora Roku)

● **Premia na koniec gry:** Warta 1 punkt Harmonii przy podliczaniu punktów.



▣ Rewersy kart Lekcji

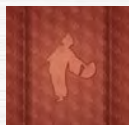
Każdy kolor rewersu odpowiada Tematowi Przewodniemu, jaki może znaleźć się na awersie.



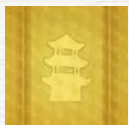
Zielony rewers oznacza, że na Grafice mogą znaleźć się **Drzewa**: 1, 2 lub 3.



Niebieski rewers oznacza, że na Grafice może znaleźć się 1 **Zwierzę**.



Czerwony rewers oznacza, że na Grafice może znaleźć się 1 **Postać**.



Żółty rewers oznacza, że na Grafice może znaleźć się 1 **Budynek**.

KAFELKI DYPLOMÓW



Te kafelki przedstawiają osiągnięcie pewnych celów, takich jak złożoność kompozycyjna Grafiki oraz inwestycje w Pracowni. Osiągnięcie tych celów przynosi znaczne korzyści w wyścigu ku zwycięstwu... chyba że stracisz je przez swą własną dumę.

(Szczegółowy wykaz kafelków Dyplomów – zob. str. 15 niniejszej instrukcji.)

PĘDZLE



Te pionki reprezentują część wyposażenia twojej Pracowni. To za ich pomocą tworzysz swoją Grafikę.

Na kartach Lekcji Pędzel symbolizuje następująca ikona:



ŻETONY BURZY



Te żetony są jokerem zastępującym inną Porę Roku; możesz je otrzymać z niektórych Dyplomów. Na koniec gry żeton Burzy kładzie się na kartach tworzących twoją Grafikę. Karty z takim żetonem przedstawiają dowolnie wybraną Porę Roku.

PRZYKŁAD

Na koniec gry kładziesz żeton Burzy na trzeciej karcie Lekcji. Postanawiasz, że żeton ten będzie traktowany jak „Wiosna”, co daje ci ciąg pięciu Wiosen i zapewnia najwięcej



KOMPONENTY

PIONKI WIELKIEGO MISTRZA I POMOCNIKA

Te pionki znajdują się w posiadaniu obecnego Pierwszego Gracza (pionek Wielkiego Mistrza) oraz przyszłego Pierwszego Gracza (pionek Pomocnika). Na kartach Lekcji symbolizuje je następująca ikona:



Wielki Mistrz



Pomocnik



Pionek Pomocnika może wędrować między graczami w trakcie rundy, natomiast posiadacz pionka Wielkiego Mistrza może się zmienić wyłącznie na końcu rundy (zob. str. 13).



KAFELKI POCZĄTKOWE

Te kafelki przedstawiają punkty wyjścia twojej Grafiki i twojej Pracowni.



● Grafika

Właśnie namalowałeś pierwszą część Grafiki. Ta wstępna praca jest jeszcze niezobowiązująca, nawet jeśli pierwsza Pora Roku jest już wyraźnie rozpoznawalna.

● Pracownia

Na początku w swojej Pracowni masz:

- Zapasy (2 Pędzle, których pionki umieszczasz przed sobą),
- Umiejętności (Strzałka wskazuje możliwy do wykonania w każdej Rundzie ruch Pędzla),
- rodzaj Pejzażu, który opanowałeś na początku gry.

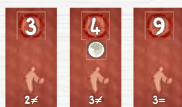
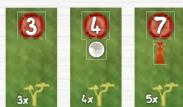


PRZYGOTOWANIE DO GRY



5

Podzielcie żetony Dyplomów według kolorów i połóżcie je odkryte w dwóch rzędach powyżej planszy Szkoły. W obrębie każdego koloru ułóżcie żetony Dyplomów według wartości Harmonii .



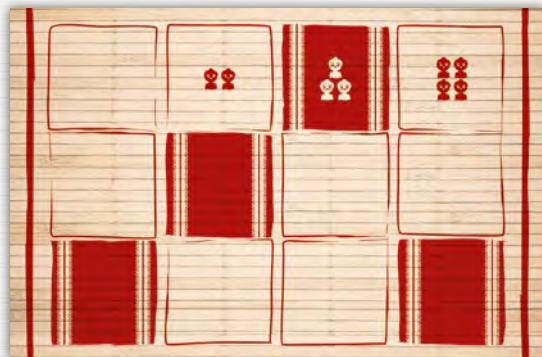
Górny rząd:
Dyplomy
związane
z Grafikami



Dolny rząd:
Dyplomy
związane
z Pracowniami

1

Połóżcie planszę Szkoły na środku obszaru gry.



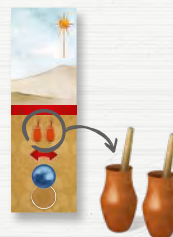
2



W dowolny sposób ustalcie, kto będzie Pierwszym Graczem. Ta osoba otrzymuje pionki Wielkiego Mistrza i Pomocnika.

3

Losowo rozdajcie kafelki Początkowe. Każdy gracz kładzie przed sobą dwa Pędzle.



4

Potasujcie karty Lekcji; stworzoną w ten sposób talię połóżcie zakrytą obok planszy.



PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez kilka rund, z których każda składa się z następujących etapów:

1. Wysłuchajcie nauk Mistrza
2. Poszerzcie swoją wiedzę lub wykorzystajcie ją w praktyce
3. Nowa lekcja

1. WYŚLUCHAJCIE NAUK MISTRZA

Pierwszy Gracz (osoba posiadająca pionek Wielkiego Mistrza) dobiera tyle kart Lekcji, ilu jest graczy, po czym umieszcza je w pierwszym rzędzie na planszy Szkoły. O tym, czy kartę należy położyć zakrytą czy odkrytą, informuje rysunek na danym polu planszy.

PRZYKŁAD

W rozgrywce dla 4 graczy dobierasz 4 karty Lekcji i układasz je w pierwszym rzędzie na planszy w następujący sposób: pierwsze dwie karty są odkryte, trzecia jest zakryta, czwarta jest odkryta.



2. POSZERZCIE SWOJĄ WIEDZĘ LUB WYKORZYSTAJCIE JĄ W PRAKTYCE

Począwszy od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz decyduje, czy:



CHCE POSZERZYĆ SWOJĄ WIEDZĘ

Jeśli się na to zdecydujesz, spasuj i nie bierz na razie żadnych kart Lekcji.

Ta akcja pozwala ci poczekać do następnej kolejki, kiedy to pojawią się nowe karty Lekcji i będziesz mógł wziąć ich więcej naraz. Istnieje jednak ryzyko, że najpotrzebniejsze karty zostaną w międzyczasie zabrane przez innych graczy.

Uwaga: Jeśli na początku tego etapu jesteś jedynym uczniem obecnym jeszcze w Szkole, musisz wykorzystać swoją wiedzę w praktyce.

Uwaga: W każdej chwili możesz przeglądać rewersy kart w stosie doboru.



WYKORZYSTAĆ WIEDZĘ W PRAKTYCE

W tym przypadku opuszczasz Szkołę, uznawszy, że nauczyłeś się już wystarczająco dużo, by kontynuować pracę. Natychmiast wykonaj poniższe kroki:

- Wybierz kolumnę kart Lekcji leżących na planszy Szkoły,
- Kontynuuj pracę (rozbuduj Pracownię lub rozwiń Grafikę),
- Weź odpowiedni(e) Dyplom(y).



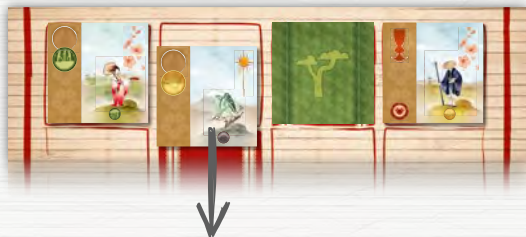
▣ Wybierz kolumnę kart Lekcji leżących na planszy Szkoły

Wybierz jedną z kolumn na planszy Szkoły i weź wszystkie karty Lekcji leżące w tej kolumnie.

Kiedy weźmiesz karty Lekcji, nie możesz już w tej rundzie brać żadnych kolejnych kart.

PRZYKŁAD

Interesuje cię druga karta Lekcji i decydujesz się ją zabrać, wybierasz więc drugą kolumnę. W tym momencie w każdej kolumnie leży tylko jedna karta. Zabierasz zatem jedyną dostępną w tej kolumnie kartę Lekcji. Potrzeba cierpliwości, aby móc wziąć więcej kart naraz...



▣ Kontynuuj pracę

Musisz natychmiast dodać **wszystkie** zabrane karty Lekcji do swojej Pracowni **i/lub** do swojej Grafiki **w dowolnie wybranej kolejności**. Możesz dowolnie rozdzielić otrzymane karty pomiędzy Pracownię i Grafikę.

Wyjątek: Każda  w twojej Pracowni pozwala ci zatrzymać na ręce jedną kartę Lekcji do następnej rundy.

● Rozbuduj Pracownię

Zawsze możesz dołożyć kartę **do Pracowni** – nie ma w tym zakresie żadnych ograniczeń. Aby to zrobić, obróć kartę Lekcji, tak aby część dotycząca Pracowni znalazła się po prawej stronie, po czym wsuń kartę pod dolną część kafelka Początkowego. Kolejne karty wsuwaj pod te zagrane wcześniej.

PRZYKŁAD

Bierzesz dwie karty Lekcji i chcesz je dodać do swojej Pracowni. Obróć je i wsuń pod dolną część kafelka Początkowego, aby rozbudować Pracownię.



Możesz dodać kartę do swojej Pracowni i natychmiast wykorzystać efekt tej karty (przesunąć Pędzel na nowy Pejzaż, aby móc dodać kartę do swojej Grafiki; użyć Strzałki, aby przesunąć Pędzel; itd.).

PRZEBIEG GRY

Kiedy dodajesz kartę do swojej Pracowni, natychmiast rozpatrz efekty  i .



Natychmiast weź 1 Pędzel z zapasów ogólnych.



Natychmiast weź mniejszy z pionków Pierwszego Gracza (pionek Pomocnika).

Rozwiń Grafikę

Aby dodać nową część do swojej Grafiki, musisz być w stanie dopasować liczbę Pędzli i rodzaj Pejzaży widocznych na nowej karcie.

Rozsądne umieszczanie i przesuwanie Pędzli jest jednym z twoich kluczy do sukcesu:

UMIEŚĆ PĘDZEL W PRACOWNI:

Dopóki Pędzel nie został jeszcze przeniesiony do Pracowni (np. gdy oba Pędzle z początku gry leżą jeszcze przed tobą lub zdobyłeś nowy Pędzel i jeszcze go nie użyłeś), możesz go umieścić – w dowolnym momencie swojej kolejki – na **niezajętej** ikonie Pejzażu w twojej Pracowni.

Nie ma ograniczenia liczby Pędzli, które możesz mieć w swojej Pracowni – musisz tylko mieć wystarczająco dużo niezajętych ikon Pejzażu.



PRZESUŃ PĘDZEL:

Możesz przesunąć Pędzel znajdujący się na ikonie Pejzażu na inną **niezajętą** ikonę Pejzażu w twojej Pracowni. Każdy ruch Pędzla wymaga użycia tej ikony:  , a każda z nich może być użyta tylko raz na rundę.

I wreszcie pamiętaj o dwóch złotych zasadach:

- Na każdej ikonie Pejzażu może znajdować się tylko jeden Pędzel.
- Każdym Pędzlem możesz namalować tylko jeden Pejzaż na rundę (przed ruchem lub po ruchu tym Pędzlem).

PRZYKŁAD

Do swojej Grafiki chcesz dołączyć kartę z dwiema ikonami „Ocean”. Umieszczasz swój ostatni wolny Pędzel **1** na ikonie „Ocean” w Pracowni. Ponieważ masz , możesz przesunąć Pędzel **2** wcześniej umieszczony w Pracowni na drugą ikonę „Oceanu”. Teraz możesz dołączyć kartę do Grafiki.



Możesz wybrać, w jakiej kolejności rozbudowujesz Pracownię i przesuwasz Pędzle. Pamiętaj jednak, że żadna ikona Pejzażu nie może być wykorzystana więcej niż raz w trakcie danej rundy.



☐ eż odpowiedni(e) Dyplom(y)

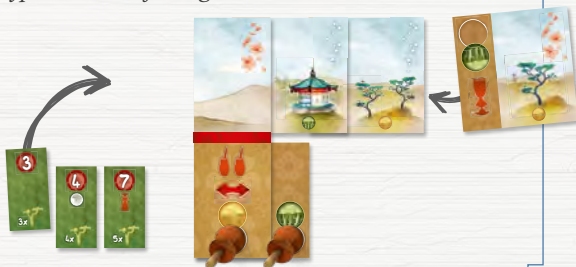
Gdy twoja Grafika spełnia wymogi otrzymania jednego z Dyplomów nadal leżących na środku obszaru gry, **musisz natychmiast** zdecydować, czy zabierasz ten dyplom, czy też zostawiasz go... by postarać się osiągnąć jeszcze więcej!

☉ Weź Dyplom

Jeśli zdecydujesz się wziąć Dyplom, weź odpowiedni kafelek i połącz go obok swojej Grafiki. Możesz mieć tylko jeden Dyplom w danym kolorze. Innymi słowy, jeśli weźmiesz jakiś Dyplom, nie będziesz już mógł podczas tej rozgrywki uzyskać innego Dyplomu w tej samej kategorii.

PRZYKŁAD

Dołączasz do swojej Grafiki kartę, która daje ci trzecie Drzewo. Musisz wówczas zdecydować, czy bierzesz pierwszy Dyplom z malowania Drzew, czy też nie. Decydujesz się wziąć ten Dyplom, a jego kafelek kładziesz obok swojej Grafiki. Da ci on trzy punkty ☉ na koniec gry. Biorąc ten Dyplom, rezygnujesz z dwóch pozostałych Dyplomów w tej kategorii.

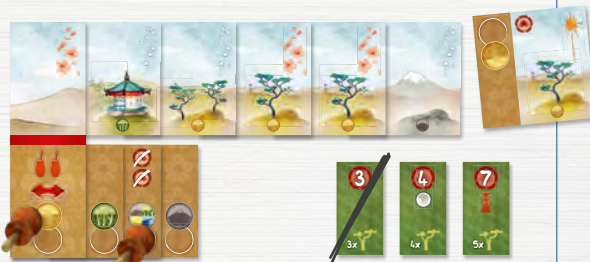


☉ Zostaw Dyplom

Jeśli zostawisz Dyplom, **będziesz mógł starać się zdobyć trudniejszy Dyplom** w tej samej kategorii, **ale nie możesz już wziąć tego, na który nie zdecydowałeś się od razu.**

PRZYKŁAD

Wróćmy do poprzedniego przykładu. Zdecydowałeś się nie brać pierwszego Dyplomu z malowania Drzew. Jeśli dołączysz do swojej Grafiki czwarte, lub może nawet piąte Drzewo, będziesz mógł wziąć jeden z pozostałych dwóch Dyplomów w tej kategorii, które dadzą ci więcej ☉. Nie możesz już jednak wziąć pierwszego Dyplomu z malowania Drzew.



PRZEBIEG GRY

Po tym, jak karta Lekcji została dodana do Pracowni lub do Grafiki, nie może być przesunięta w inne miejsce.

3. NOWA LEKCJA

Jeśli w Szkole nadal obecni są jacyś gracze, Pierwszy Gracz ponownie dobiera tyle kart Lekcji, ilu graczy pozostało w Szkole.

Wykłada je na planszy w drugim rzędzie, **pod kartami, które nie zostały zabrane**, zgodnie z oznaczeniami „odkryta”/„zakryta” narysowanymi na poszczególnych polach.

PRZYKŁAD

W rozgrywce 4-osobowej ty i Krystian postanawiacie poszerzyć swoją wiedzę. Ola i Łucja zdecydowały się zabrać po 1 karcie i wykorzystać Lekcje w praktyce. Teraz Pierwszy Gracz dobiera 2 karty Lekcji i umieszcza je w drugim rzędzie na planszy, poniżej tych kart, które wciąż na niej leżą.



Kiedy nowe karty Lekcji zostaną dodane do planszy, **gracze wciąż obecni w Szkole powracają do etapu 2** i kontynuują rozgrywanie rundy, jak opisano powyżej.

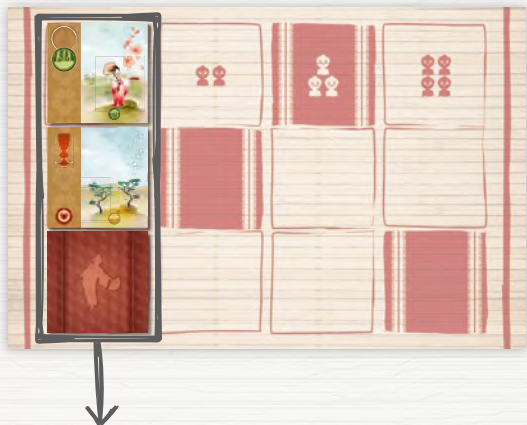


Kiedy gracz powtórnie zdecyduje się na poszerzenie swojej wiedzy, wyłóżcie karty Lekcji w trzecim rzędzie na planszy. Sposób wykładania nowych kart jest taki, jak poprzednio. Przejdźcie etap 2 kolejny raz.

Kiedy wszystkie trzy rzędy na planszy zostały wykorzystane, każdy z graczy wciąż znajdujących się w Szkole musi wybrać jakąś kolumnę, zabrać z niej wszystkie karty i opuścić Szkołę, by wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce.

PRZYKŁAD

Powróćmy do przykładu na poprzedniej stronie. Kiedy Krystian wychodzi ze szkoły z kartami Lekcji zabranymi z jednej z kolumn, ty decydujesz się poszerzyć swoją wiedzę raz jeszcze. Pierwszy Gracz dobiera 1 kartę Lekcji i umieszcza ją w trzecim rzędzie na planszy, poniżej tych kart, które wciąż na niej leżą. Podczas swojej następnej kolejki musisz zabrać wszystkie karty leżące w tej kolumnie.



Kiedy wszyscy gracze zabiorą karty Lekcji, runda dobiega końca. Gracz posiadający pionek Pomocnika bierze pionek Wielkiego Mistrza i będzie Pierwszym Graczem w nadchodzącej rundzie.

Rozpocznijcie nową rundę, poczynając od etapu 1: „Wysłuchajcie nauk Mistrza”.

Uwaga: Wyłożenie na planszę ostatniej karty Lekcji ze stosu doboru wymusza koniec gry: gracze (zgodnie z kolejnością rozgrywania rundy) **muszą** wówczas zabrać po jednej kolumnie kart Lekcji.

W takiej sytuacji kart na planszy może nie wystarczyć dla wszystkich graczy. Ponadto, w niektórych kolumnach może leżeć mniej kart niż zwykle... Jak widać, bycie Pierwszym Graczem daje znaczną przewagę.



KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Koniec gry następuje, gdy wydarzy się jedna z tych dwóch rzeczy:

Stos doboru jest pusty. W tym przypadku gra kończy się z końcem rundy, gdy wszyscy gracze zabiorą karty Lekcji i wykorzystają je w praktyce.

lub

W przypadku, gdy na koniec rundy **Grafika jednego lub więcej graczy składa się z co najmniej 11 kart.**



Przed podliczeniem punktów musisz umieścić wszystkie posiadane żetony Burzy na kartach swojej Grafiki, zmieniając pierwotną Porę Roku na dowolną przez siebie wybraną.

Podliczcie swoje punkty, dodając (lub odejmując, jeśli ikona jest przekreślona):

- A** 1 za każdą kartę Lekcji w twojej Grafice (wliczając kafelek Początkowy) **13 pkt**
- B** 1 za każdą kartę Lekcji w najdłuższym ciągu jednakowych Pór Roku (wliczając kafelek Początkowy) **7 pkt**
- C** na kartach Lekcji dołączonych do twojej Grafiki **3 pkt** i Pracowni **-1 pkt**
- D** na kafelkach Dyplomów, które zdobyłeś **14 pkt**
- E** 2 dla gracza posiadającego pionek Wielkiego Mistrza **2 pkt**

B

łącznie
38
punktów

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów Harmonii. Jeśli jest remis, gracze dzielą się wygraną.

OPIS KAFELKÓW DYPLOMÓW

▣ **Dyplomy związane z Grafikami:** Kolory tych Dyplomów odpowiadają rewersom kart Lekcji i odnoszą się do Tematów twojej Grafiki.



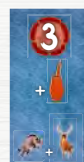
Otrzymujesz 3 , jeśli na twojej Grafice są co najmniej 3 Drzewa.



Otrzymujesz 3 , jeśli na twojej Grafice są co najmniej 2 różne Budynki.



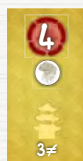
Otrzymujesz 3 , jeśli na twojej Grafice są co najmniej 2 różne Postacie.



Otrzymujesz 3 , i 1 Pędzel, jeśli na twojej Grafice jest co najmniej 1 Dzik i 1 Jeleń.



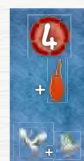
Otrzymujesz 4 , i 1 żeton Burzy, jeśli na twojej Grafice są co najmniej 4 Drzewa.



Otrzymujesz 4 , i 1 żeton Burzy, jeśli na twojej Grafice są co najmniej 3 różne Budynki.



Otrzymujesz 4 , i 1 żeton Burzy, jeśli na twojej Grafice są co najmniej 3 różne Postacie.



Otrzymujesz 4 , i 1 Pędzel, jeśli na twojej Grafice jest co najmniej 1 Żuraw i 1 Motyl.



Otrzymujesz 7 , i pionek Pomocnika, jeśli na twojej Grafice jest co najmniej 5 Drzew.



Otrzymujesz 7 , i pionek Pomocnika, jeśli na twojej Grafice są co najmniej 4 różne Budynki.



Otrzymujesz 9 , jeśli na twojej Grafice są co najmniej 3 identyczne Postacie.

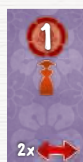


Otrzymujesz 7 , i pionek Pomocnika, jeśli na twojej Grafice jest co najmniej 1 Dzik, 1 Motyl i 1 Jeleń.

▣ **Dyplomy związane z Pracownikami:** Te Dyplomy są przyznawane za rozwój Pracowni.



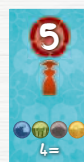
Otrzymujesz 1 , i pionek Pomocnika, jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 3 Pędzle.



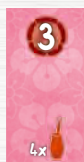
Otrzymujesz 1 , i pionek Pomocnika, jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 2 Strzałki.



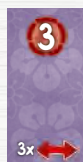
Otrzymujesz 2 , jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 2 identyczne Pejzaże.



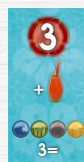
Otrzymujesz 5 , i pionek Pomocnika, jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 4 identyczne Pejzaże.



Otrzymujesz 3 , jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 4 Pędzle.



Otrzymujesz 3 , jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 3 Strzałki.



Otrzymujesz 3 , i 1 Pędzel, jeśli w twojej Pracowni są co najmniej 3 identyczne Pejzaże.

W żadnym razie nie możesz posiadać kilku Dyplomów w jednym kolorze!

PRZYPOMNIENIE O NIEKTÓRYCH EFEKTACH

NATYCHMIĄSTOWE



Natychmiast weź 1 Pędzel z zasobów ogólnych i połóż go przed sobą.



Natychmiast weź pionek Pomocnika i połóż go przed sobą. Jeśli masz pionek Pomocnika, to na końcu rundy, po tym jak wszyscy gracze zagraли swoje karty Lekcji, weź pionek Wielkiego Mistrza. Połóż go przed sobą; w następnej rundzie to ty będziesz Pierwszym Graczem.

NIEOBWIĄZKOWE



Za każdą taką ikonę w twojej Pracowni możesz w trakcie danej rundy przesunąć 1 Pędzel.



Za każdą taką ikonę w twojej Pracowni możesz z rundy na rundę zatrzymać na ręce 1 kartę Lekcji (i zagrać ją później, gdy będziesz kontynuować pracę).

KONIEC GRY



Otrzymujesz 1 punkt Harmonii przy podliczaniu punktów.



Tracisz 1 punkt Harmonii przy podliczaniu punktów.



Na koniec gry dowolnie zmień Porę Roku na wybranej karcie Lekcji.

PRZEBIEG RUNDY

1. Wysłuchajcie nauk Mistrza

W pierwszym rzędzie na planszy Szkoły wyłóżcie tyle kart, ilu jest graczy.

2. Poszerzcie swoją wiedzę lub wykorzystajcie ją w praktyce

- albo poszerz swoją wiedzę: Spasuj i nie bierz na razie żadnych kart Lekcji.
- albo wykorzystaj ją w praktyce: Weź wszystkie karty z wybranej kolumny na planszy.

3. Nowa lekcja

Dobierzcie tyle nowych kart Lekcji, ilu graczy jeszcze nie wzięło kart w tej rundzie, i wyłóżcie je w pierwszym wolnym rzędzie, poniżej tych kart, które wciąż leżą na planszy.

Kiedy wszyscy gracze opuszczą Szkołę, zacznijcie nową rundę od etapu 1.

TWÓRCY

Projekt gry: Bruno Cathala i Charles Chevallier

Ilustracje: Jade Mosch

Kierownik projektu: Ludovic Papaïs

Redakcja: Virginie Gilson

Tłumaczenie na język polski: Piotr Wiśniewski

Skład wersji polskiej: Aga Jakimiec

© 2016 IELLO.

© 2016 Portal Games

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

www.portalgames.pl

www.2pionki.pl

Kopiowanie, powielanie i publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl

