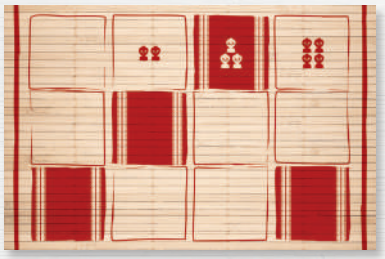

2-4
10+
45min
KANAGAWA
RÈGLES DU JEU
Un jeu de Bruno Cathala et Charles Chevallier • Illustré par Jade Mesch

PRINCIPE DU JEU

1840 : À Kanagawa, dans la grande baie de Tokyo, le maître Hokusai a décidé d'ouvrir une école de peinture pour partager son art avec ses disciples. Vous êtes l'un d'entre eux, et vous désirez plus que tout vous montrer digne du vieux "fou de dessin". Suivez son enseignement pour développer votre atelier, mettre en scène vos sujets de prédilection (Arbres, Animaux, Personnages, Bâtiments), tout en prenant garde au rythme des saisons, afin de composer l'Estampe la plus harmonieuse... Celle qui deviendra l'œuvre de votre vie !

MATÉRIEL



1 plateau École



4 tuiles Départ



72 cartes Enseignement (18 x 4 couleurs, reconnaissables à la couleur de leur dos)



1 pion Grand Maître



1 pion Assistant



19 tuiles Diplôme



15 pions Pinceau



3 jetons Orage

APERÇU ET BUT DU JEU



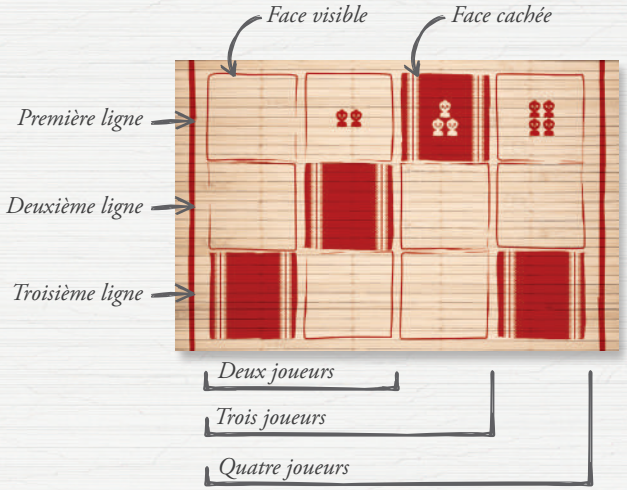
Développez votre Atelier et combinez vos Pinceaux aux Paysages qui vous inspirent pour réaliser la plus belle Estampe. Concentrez-vous sur la flore, la faune, les personnages, l'architecture ou encore les saisons pour obtenir vos Diplômes.

Tentez d'obtenir le plus grand nombre de symboles Harmonie pour vous montrer digne du Grand Maître Hokusai et ainsi remporter la partie.

ÉLÉMENTS DE JEU

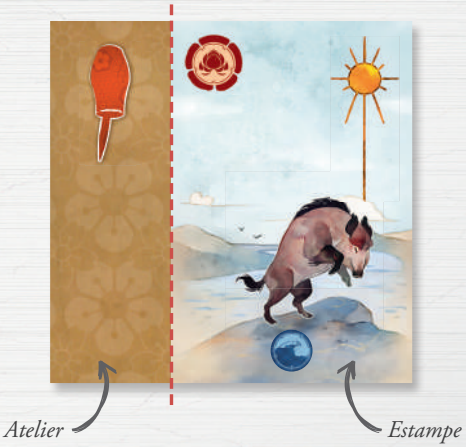
PLATEAU ÉCOLE

Ce plateau représente le lieu sur lequel Hokusai dispense son enseignement. Il indique comment disposer les cartes Enseignement (face cachée ou visible) en fonction du nombre de joueurs et de la progression du tour de jeu.



CARTES ENSEIGNEMENT

Ces cartes matérialisent les conseils donnés par Hokusai et sont composées de deux parties, côté face, permettant deux utilisations bien différentes : l'Atelier et l'Estampe.



ÉLÉMENTS DE JEU (SUITE)

Atelier

Vous pouvez utiliser ce côté de la carte pour améliorer les capacités de votre Atelier. Ces améliorations sont de trois types :

- **Paysage :** Ces icônes indiquent le type de Paysage que le joueur peut peindre en arrière-plan de ses estampes, s'il y associe un de ses pions Pinceau.



Forêt *Montagne* *Plaine* *Océan* *Joker* *(remplace n'importe quel Paysage)*

- **Matériel :** Ces icônes ont un effet immédiat qui se déclenche lorsque vous ajoutez la carte à votre Atelier.



Gagner un pion Pinceau



Prendre le pion Assistant

- **Savoir-faire :** Ces icônes vous donnent une nouvelle capacité, que vous pouvez utiliser à chaque tour, si vous le souhaitez, tout au long de la partie.



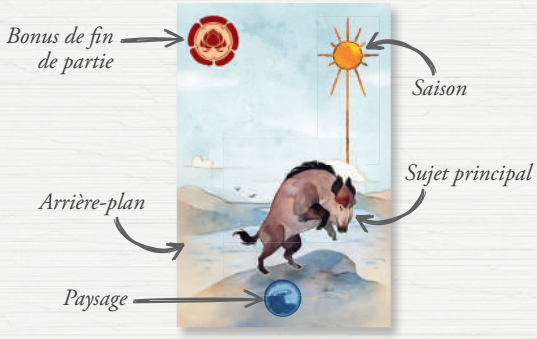
Déplacer un pion Pinceau



Conserver une carte Enseignement d'un tour sur l'autre

Estampe

Vous pouvez utiliser ce côté de la carte pour continuer votre Estampe. Celui-ci se compose de différents éléments :



- **Paysage :** Indique le type de Paysage présent en arrière-plan dans l'estampe. Le joueur doit pouvoir poser un Pinceau sur une icône de ce type dans son Atelier pour pouvoir peindre cette Estampe. Vous pouvez trouver un ou deux Paysages par Estampe.
- **Sujet principal :** Indique le Sujet à peindre permettant d'obtenir des Diplômes.
- **Saison :** Indique la Saison présente dans l'Estampe.



Printemps *Été* *Automne* *Hiver* *Orage (remplace n'importe quelle Saison)*

- **Bonus de fin de partie :** Rapporte 1 point d'Harmonie à la fin de la partie.

Dos des cartes Enseignement

Chaque couleur de dos fait référence au sujet principal susceptible de se trouver côté face.



Un dos vert indique qu'il peut y avoir 1, 2 ou 3 ***Arbres*** *dans l'Estampe.*



Un dos bleu indique qu'il peut y avoir 1 ***Animal*** *dans l'Estampe.*



Un dos rouge indique qu'il peut y avoir 1 ***Personnage*** *dans l'Estampe.*



Un dos jaune indique qu'il peut y avoir 1 ***Bâtiment*** *dans l'Estampe.*

TUILES DIPLÔME



Ces tuiles représentent des objectifs à remplir, tant au niveau de la composition de votre Estampe qu'au niveau de l'aménagement de votre Atelier. Réaliser ces objectifs vous permettra de progresser à grands pas vers la victoire... pour peu que votre orgueil ne vous pousse pas vers l'inaccessible !

(Une liste détaillée des tuiles Diplôme est présentée en page 15 de ce livret.)

PIONS PINCEAU



Ces pions représentent une partie du matériel que vous possédez dans votre Atelier, vous permettant de réaliser votre Estampe.

Le pion Pinceau est symbolisé sur les cartes Enseignement par : .

JETONS ORAGE



Ces jetons représentent une Saison joker que vous pouvez obtenir grâce à certaines tuiles Diplôme. À la fin de la partie, les jetons Orage sont placés sur les cartes de votre choix se trouvant dans votre Estampe. Ceux-ci deviennent alors la Saison de votre choix.

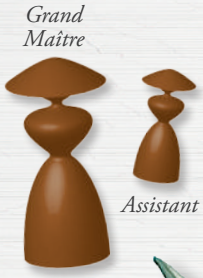
EXEMPLE

À la fin de la partie, vous placez votre jeton Orage sur votre troisième carte Enseignement. Vous décidez de transformer ce jeton en Saison "Printemps" pour réaliser une suite de cinq Printemps et ainsi gagner plus de .



ÉLÉMENTS DE JEU (SUITE)

PIONS GRAND MAÎTRE ET ASSISTANT



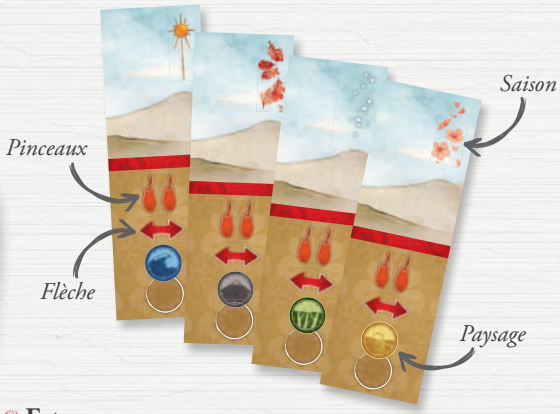
Ces pions représentent l'actuel 1er joueur (pion Grand Maître) et le futur 1er joueur (pion Assistant) et sont symbolisés sur les cartes Enseignement par : .

L'Assistant peut se déplacer de joueur en joueur pendant un tour de jeu, tandis que le Grand Maître, lui, ne change de main qu'à la fin du tour *(voir page 13)*.



TUILES DÉPART

Ces tuiles représentent le point de départ de votre Estampe et de votre Atelier.



Estampe

Vous venez de peindre votre premier pan d'Estampe. Votre travail est encore bien timide, même si une première Saison est déjà clairement reconnaissable.

Atelier

Vous démarrez votre enseignement avec :
- du matériel (2 pions Pinceau que vous placez devant vous),
- du savoir-faire (une Flèche indiquant le déplacement possible d'un Pinceau à chaque tour),
- le type de Paysage que vous maîtrisez en début de partie.



MISE EN PLACE

5

Triez les tuiles Diplôme par couleur et disposez-les, face visible, au-dessus du plateau de jeu sur deux lignes. Pour chaque catégorie, triez les tuiles Diplôme par valeur croissante de .



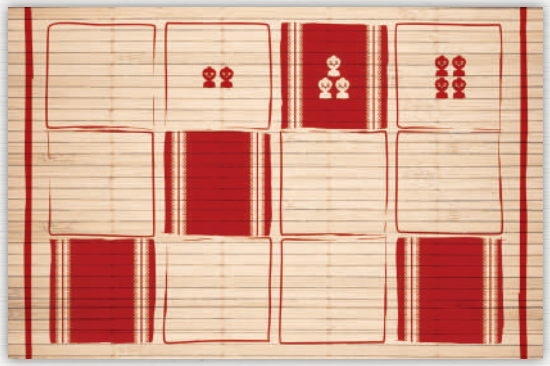
Au-dessus pour les Diplômes liés à l'Estampe



En dessous pour les Diplômes liés à l'Atelier

1

Placez le plateau École au centre de la table.



2



Déterminez le 1er joueur par la méthode de votre choix. Il prend devant lui les deux pions Grand Maître et Assistant.

3

Distribuez aléatoirement une tuile de Départ. Le joueur place deux pions Pinceau devant lui.



4



Mélangez toutes les cartes Enseignement pour former une pioche et placez-la, face cachée, à côté du plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs tours constitués des étapes suivantes :

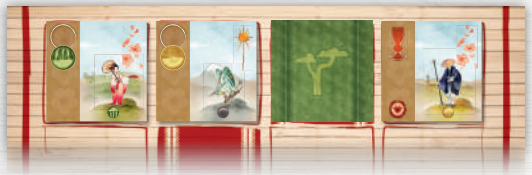
1. Suivre l'enseignement du Maître
2. Approfondir ses connaissances ou Passer à la pratique
3. Nouvelle leçon

1. SUIVRE L'ENSEIGNEMENT DU MAÎTRE

Le 1er joueur (celui qui possède le pion Grand Maître) pioche autant de cartes Enseignement que de joueurs, et les place sur la première ligne du plateau École. Ces cartes sont posées face cachée ou face visible selon les indications des emplacements qui les accueillent.

EXEMPLE

Dans une partie à 4 joueurs, piochez 4 cartes Enseignement et placez-les sur la première ligne du plateau comme suit : la première et la deuxième cartes face visible, la troisième carte face cachée et la dernière carte face visible.



2. APPROFONDIR SES CONNAISSANCES OU PASSER À LA PRATIQUE

En commençant par le 1er joueur, dans le sens horaire, choisissez si :

VOUS SOUHAITEZ APPROFONDIR VOS CONNAISSANCES

Passez votre tour et ne prenez pas de cartes Enseignement pour l'instant.

Cette action vous permet d'attendre que d'autres cartes Enseignement s'ajoutent au plateau pour récupérer plus de cartes. Par contre, vous prenez le risque que les cartes que vous convoitez soient récupérées par un autre joueur avant que votre tour ne revienne.

Attention : Si vous êtes le dernier joueur encore à l'École au début de cette étape, vous **devez** passer à la pratique.

Remarque : Vous pouvez regarder à tout moment dans la pioche le dos des cartes à venir.

VOUS PRÉFÉREZ PASSER À LA PRATIQUE

Vous quittez l'École, car vous estimez en avoir assez appris pour poursuivre votre œuvre. Vous devez immédiatement :

- choisir une colonne de cartes Enseignement de l'École,
- poursuivre votre œuvre (Améliorer votre Atelier ou Agrandir votre Estampe),
- réclamer le(s) Diplôme(s) correspondant(s).

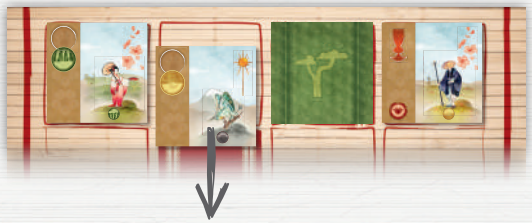
Choisir une colonne de cartes Enseignement de l'École

Choisissez une colonne, et récupérez toutes les cartes Enseignement présentes dans cette colonne.

Lorsque vous avez récupéré des cartes Enseignement, vous ne pouvez plus prendre de cartes jusqu'au prochain tour.

EXEMPLE

La deuxième carte Enseignement vous intéresse, et vous décidez alors de la récupérer : choisissez cette colonne. À ce moment de la partie, il n'y a qu'une seule carte par colonne. Vous ne prenez donc qu'une seule carte Enseignement. Récupérer plus de cartes nécessite de se montrer plus patient…



Poursuivre votre œuvre

Vous devez immédiatement placer **toutes** les cartes Enseignement ainsi récupérées dans votre Atelier **et/ou** votre Estampe, **dans l'ordre de votre choix**. Vous pouvez répartir vos cartes comme vous le souhaitez entre l'Atelier et l'Estampe.

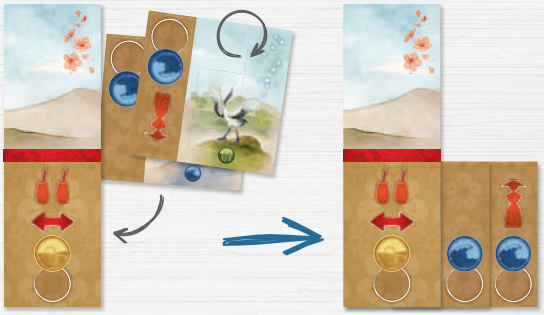
Exception : chaque symbole présent dans votre Atelier vous permet de garder une carte Enseignement en main d'un tour sur l'autre.

Améliorer votre Atelier

Vous pouvez toujours poser une carte Enseignement dans votre Atelier, il n'y a aucune restriction. Pour ce faire, retournez la carte Enseignement de façon à pouvoir lire la partie Atelier à l'endroit et placez-la sous la partie inférieure de votre tuile Départ pour améliorer votre Atelier. Placez les cartes suivantes en dessous de celles déjà posées de façon à prolonger votre Atelier.

EXEMPLE

Vous récupérez deux cartes Enseignement que vous souhaitez placer dans votre Atelier. Vous retournez ces deux cartes et les placez sous votre tuile Départ de façon à prolonger votre Atelier.



Vous pouvez donc poser une carte dans votre Atelier et vous servir immédiatement de tout ce qu'il y a dessus (utilisez le Paysage pour poser une carte dans votre Estampe en y associant un Pinceau ; utilisez la Flèche pour déplacer un Pinceau…).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (SUITE)

Lorsque vous posez une carte dans votre Atelier, appliquez immédiatement les effets des et :

*Prenez **immédiatement** un Pinceau de la réserve devant vous.*

*Prenez **immédiatement** le petit pion 1er joueur (Assistant) devant vous.*

Agrandir votre Estampe

Pour ajouter un nouveau pan d'Estampe à votre toile, vous devez pouvoir réaliser dans votre Atelier les associations entre Pinceau et Paysage indiquées sur la nouvelle carte.

Placer et déplacer vos Pinceaux de façon optimale est donc l'une des clés de la réussite :

PLACER UN PINCEAU DANS SON ATELIER :

Tant qu'un pinceau n'a pas encore été placé dans l'Atelier (comme les deux Pinceaux obtenus en début de partie, par exemple, ou tout nouveau pinceau gagné pendant la partie), vous pouvez l'associer, à tout moment de votre tour, sur une icône Paysage **vide** de votre Atelier.

Lors de votre tour, il n'y a pas de limite au nombre de Pinceaux que vous pouvez ainsi placer dans votre Atelier, du moment que vous disposez du nombre d'icônes Paysage vide suffisant.

DÉPLACER UN PINCEAU :

Il est possible de déplacer un Pinceau associé à une icône Paysage vers une autre icône **vide** de votre atelier. Mais chaque mouvement de Pinceau dans votre Atelier nécessite l'utilisation d'un symbole . Chacun de ces symboles ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Enfin, rappelez-vous bien les deux règles d'or suivantes :

- chaque icône Paysage ne peut être associée qu'à un seul Pinceau,
- chaque Pinceau ne peut peindre qu'un seul Paysage par tour (avant ou après avoir été déplacé).

EXEMPLE

Vous souhaitez poser une carte dans votre Estampe qui demande deux Paysages "Océan". Vous placez le Pinceau 1 qu'il vous reste sur un Paysage "Océan" de votre Atelier. Comme vous possédez une , vous déplacez un de vos Pinceaux déjà placés 2 vers le deuxième Paysage "Océan" de votre Atelier. Vous pouvez maintenant poser votre carte dans votre Estampe.



Vous pouvez "Améliorer votre atelier" et "Déplacer un Pinceau" dans l'ordre de votre choix. Cependant, chaque icône Paysage de votre Atelier ne peut servir qu'une seule fois par tour.



Réclamer le(s) Diplôme(s) correspondant(s)

Dès que votre Estampe satisfait les critères d'un Diplôme encore au centre de la table, vous **devez immédiatemen**t choisir entre l'obtenir ou y renoncer... pour tenter de faire mieux !

Obtenir un Diplôme

Si vous obtenez un Diplôme, prenez la tuile Diplôme correspondante et placez-la à côté de votre Estampe. **Vous ne pouvez obtenir qu'un seul Diplôme par couleur.** Autrement dit, obtenir un Diplôme revient à renoncer aux autres Diplômes de la même catégorie.

EXEMPLE

Vous posez une carte dans votre Estampe qui contient le troisième Arbre de votre Estampe. Vous devez alors choisir d'obtenir le premier Diplôme "Arbre", ou d'y renoncer. Vous décidez de l'obtenir et prenez la tuile Diplôme "Arbre" pour la placer à côté de votre Estampe. Elle vous rapportera 3 à la fin de la partie. En obtenant ce Diplôme, vous renoncez aux deux autres Diplômes de cette catégorie.



Renoncer à un Diplôme

Si vous renoncez à un Diplôme, **vous pourrez alors tenter d'obtenir un Diplôme plus difficile** à atteindre dans la même catégorie, mais **vous ne pourrez plus obtenir celui auquel vous avez renoncé.**

EXEMPLE

En reprenant l'exemple précédent, vous décidez de renoncer au premier Diplôme "Arbre". Vous pourrez alors tenter de poser un quatrième (et pourquoi pas un cinquième) Arbre dans votre Estampe pour obtenir un des deux autres Diplômes "Arbre" qui rapportent plus de . Par contre, vous ne pourrez plus obtenir le premier Diplôme "Arbre" jusqu'à la fin de la partie.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE (SUITE)

Une carte Enseignement posée dans votre Estampe ou votre Atelier ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie.

3. NOUVELLE LEÇON

S'il reste encore des joueurs n'ayant pas quitté l'École, le 1er joueur pioche autant de cartes Enseignement que de joueurs encore à l'École.

Il les ajoute au plateau en les plaçant sur la deuxième ligne, **en dessous des cartes restantes,** en respectant les indications "face visible" ou "face cachée".

EXEMPLE

Dans une partie à 4 joueurs, Kévin et vous avez choisi d'approfondir vos connaissances. Églantine et Lucie, quant à elles, ont décidé de récupérer une carte Enseignement pour passer à la pratique. À cette étape de la partie, le 1er joueur pioche alors 2 cartes Enseignement et les ajoute à la deuxième ligne du plateau, en dessous des cartes restantes.



Une fois les cartes Enseignement ajoutées au plateau, **les joueurs encore à l'École reprennent à l'étape 2** et continuent le tour comme expliqué ci-dessus.



Si un joueur au moins a choisi d'approfondir ses connaissances une deuxième fois, ajoutez des cartes Enseignement sur la troisième ligne du plateau en respectant les mêmes conditions de pose et reprenez à l'étape 2 pour la dernière fois. **Lorsque les trois lignes du plateau sont remplies, les joueurs encore à l'École doivent obligatoirement quitter l'École et récupérer toutes les cartes Enseignement d'une même colonne pour passer à la pratique.**

EXEMPLE

En reprenant l'exemple de la page précédente, vous décidez d'approfondir vos connaissances une seconde fois, tandis que Kévin a choisi de quitter l'École avec une colonne de cartes Enseignement. Le 1er joueur pioche alors une carte Enseignement et la place sur la troisième ligne du plateau en dessous de la carte restante. Vous devez, à votre tour, obligatoirement récupérer toutes les cartes Enseignement de cette dernière colonne.



Lorsque tous les joueurs ont récupéré des cartes Enseignement, le tour se termine. Le joueur qui détient le pion Assistant prend le pion Grand Maître devant lui et devient le 1er joueur pour le tour suivant.

Un nouveau tour peut commencer. Reprenez à l'étape 1 "Suivre l'enseignement du Maître".

Remarque : Lorsque vous ajoutez la dernière carte Enseignement de la pioche à l'École, vous déclenchez la fin du jeu : tous les joueurs encore à l'École **doivent** nécessairement, chacun à leur tour, choisir toutes les cartes Enseignement de cette dernière colonne.

Lorsqu'il reste moins de cartes Enseignement que de joueurs encore à l'École, il est donc possible que les dernières colonnes comportent moins de cartes Enseignement... Être 1er joueur est donc un atout non négligeable.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La fin de partie se déclenche lorsque l'une de ces deux conditions est atteinte :

La pioche est vide. La partie se termine à la fin du tour, lorsque les derniers joueurs encore à l'École ont récupéré leurs cartes Enseignement et sont passés à la pratique.

OU

À la fin d'un tour complet : **un ou plusieurs joueurs possèdent au moins 11 cartes** dans leur Estampe.

Avant de passer au décompte des points, chacun de vos jetons Orage doit être placé sur une carte de votre Estampe pour transformer la Saison initiale en saison de votre choix.

Procédez au **décompte final** des points en additionnant (ou soustrayant si le symbole est barré) :

- A 1 **par carte Enseignement dans votre Estampe** *(y compris la tuile Départ)* 13 Pts
- B 1 par carte Enseignement dans votre **plus grande suite de Saisons** *(y compris la tuile Départ)* 7 Pts
- C les présents **sur les cartes Enseignement** de votre Estampe 3 Pts et de votre Atelier -1 Pt
- D les indiqués **sur les tuiles Diplôme** obtenues 14 Pts
- E 2 pour le joueur qui détient le pion **Grand Maître** 2 Pts



Le joueur avec le plus de point d'Harmonie l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

EXPLICATION DES TUILES DIPLÔME

Diplômes liés à votre Estampe : Ces Diplômes se composent des quatre couleurs correspondant aux dos des cartes Enseignement et font référence aux éléments qui se trouvent dans votre Estampe.



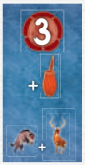
Gagnez 3 si vous avez au moins **3 Arbres** dans votre Estampe.



Gagnez 3 si vous avez au moins **2 Bâtiments différents** dans votre Estampe.



Gagnez 3 si vous avez au moins **2 Personnages différents** dans votre Estampe.



Gagnez 3 et **1 pion Pinceau** si vous avez au moins **1 Sanglier et 1 Cerf** dans votre Estampe.



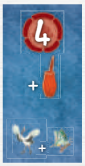
Gagnez 4 et **1 jeton Orage** si vous avez au moins **4 Arbres** dans votre Estampe.



Gagnez 4 et **1 jeton Orage** si vous avez au moins **3 Bâtiments différents** dans votre Estampe.



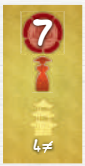
Gagnez 4 et **1 jeton Orage** si vous avez au moins **3 Personnages différents** dans votre Estampe.



Gagnez 4 et **1 pion Pinceau** si vous avez au moins **1 Grue et 1 Papillon** dans votre Estampe.



Gagnez 7 et **le pion Assistant** si vous avez au moins **5 Arbres** dans votre Estampe.



Gagnez 7 et **le pion Assistant** si vous avez au moins **4 Bâtiments différents** dans votre Estampe.



Gagnez 9 si vous avez au moins **3 Personnages identiques** dans votre Estampe.



Gagnez 7 et **le pion Assistant** si vous avez au moins **1 Sanglier, 1 Papillon et 1 Cerf** dans votre Estampe.

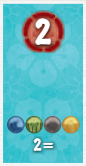
Diplômes liés à votre Atelier : Ces Diplômes font référence aux éléments qui se trouvent dans votre Atelier.



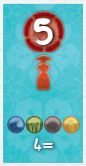
Gagnez 1 et **le pion Assistant** si vous avez au moins **3 Pinceaux** dans votre Atelier.



Gagnez 1 et **le pion Assistant** si vous avez au moins **2 Flèches** dans votre Atelier.



Gagnez 2 si vous avez au moins **2 Paysages identiques** dans votre Atelier.



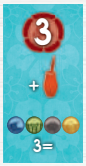
Gagnez 5 et **le pion Assistant** si vous avez au moins **4 Paysages identiques** dans votre Atelier.



Gagnez 3 si vous avez au moins **4 Pinceaux** dans votre Atelier.



Gagnez 3 si vous avez au moins **3 Flèches** dans votre Atelier.



Gagnez 3 et **1 pion Pinceau** si vous avez au moins **3 Paysages identiques** dans votre Atelier.

Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Diplôme dans chacune des 7 couleurs.

RAPPEL DES DIFFÉRENTS EFFETS

IMMÉDIAT



Prenez immédiatement un Pinceau de la réserve et placez-le devant vous.



Prenez immédiatement le pion Assistant devant vous. À la fin du tour, lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes Enseignement, le joueur qui détient le pion Assistant s'empare du pion Grand Maître.

Il le place devant lui et devient le 1er joueur pour le tour suivant.

OPTIONNEL



Vous pouvez déplacer un Pinceau par tour pour chacun de ces symboles dans votre Atelier.



Vous pouvez conserver une carte Enseignement en main à la fin de chacun de vos tours et la poser plus tard, lorsque vous poursuivrez votre œuvre.

FIN DE PARTIE



Gagnez 1point d'Harmonie à la fin de la partie.



Perdez 1 point d'Harmonie à la fin de la partie.



À la fin de la partie, transformez la Saison d'une carte Enseignement en la Saison de votre choix.

STRUCTURE D'UN TOUR DE JEU

1. **Suivre l'enseignement du maître**
   Placez sur la première ligne de l'École autant de cartes qu'il y a de joueurs.
2. **Approfondir ses connaissances ou Passer à la pratique**
   - **Soit** approfondir ses connaissances : Passez votre tour et ne prenez pas de cartes Enseignement pour l'instant.
   - **Soit** passer à la pratique : Récupérez une colonne entière de cartes sur le plateau.
3. **Nouvelle leçon**
   Piochez autant de cartes que le nombre de joueurs qui n'ont pas encore récupéré de cartes, et ajoutez-les à la ligne suivante.

Quand tous les joueurs ont quitté l'École, commencez un nouveau tour en reprenant à la phase 1.

CRÉDITS

Auteurs : **Bruno Cathala** et **Charles Chevallier**
Illustratrice : **Jade Mosch**
Gestion de projet : **Ludovic Papaïs**
Rédaction : **Virginie Gilson**

© 2016 IELLO. Tous droits réservés

IELLO - 9, av. des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT

SUIVEZ-NOUS SUR

WWW.IELLO.INFO

