



2-4



10+



45min

# KANA GAWA

神奈川學苑  
遊戲規則

A game by **Bruno Cathala & Charles Chevallier** • Illustrated by **Jade Mosch**

# 遊戲目標

打造你的畫室並帶著你的畫筆在美景間遨遊，激發你畫出最美麗畫作的靈感。專精於植物，動物，肖像，建築，甚至季節都會讓你贏得更多的證書。

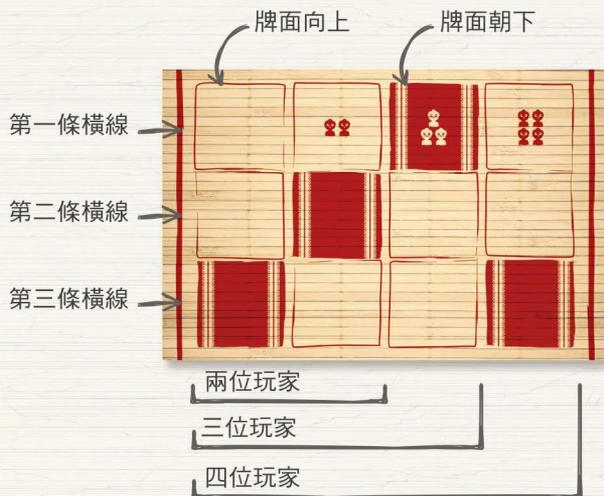
試著取得最多的意境符號來證明自己在葛飾北齋大師心中的地位並贏得比賽。



# 遊戲元素

## 學苑圖板

這個圖板正是葛飾北齋大師授課的地方。學苑內課程卡（牌面朝下或牌面向上）的擺放方式，主要取決於玩家的人數還有回合的進行。



## 課程卡

這些卡片記載著葛飾北齋大師的授課內容，每張卡片由兩個部分組成並各自有其不同的功能，分別為：畫室和畫作。

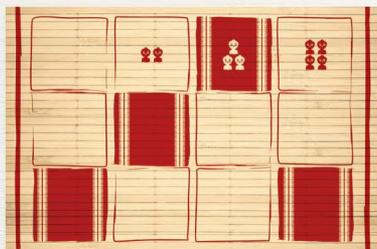


# 遊戲概述

時間回到1840年，葛飾北齋大師決定在東京的大灣—神奈川，開辦繪畫學苑來與門徒們分享他的藝術。身為眾多門徒之一，你想向這位「畫狂人」證明自己的價值。按照大師的教導來提升自己的畫室，並針對喜歡的主題來做畫（樹、動物、人物、建築物），在這同時也必須注意季節的變換，才能完成最有意境的畫作...  
這也將成為你終其一生的傑作！



## 內容物



1 張學苑圖板



4 張起始板塊



72 張課程卡（18x4種顏色，  
可以藉由牌背的顏色來區別）



1 個  
大師指示物



1 個  
助手指示物



19 張證書板塊



15 個畫筆指示物



3 張暴風雨指示物

## ○ 課程卡的背面

課程卡背面的顏色代表的就是卡片的正面會是哪一種主題。



綠色牌背就表示正面會是1, 2, 或是3棵樹。



藍色牌背就表示正面會是1隻動物。



紅色牌背就表示正面會是1個人物。



黃色牌背就表示正面會是1棟建築物。

## 證書板塊



這些板塊用來代表可以完成的目標，你可以藉由拓展你的畫作，或是提升你的畫室來達成。完成這些目標會對你在比賽中取勝，有莫大的幫助...除非你太自以為是，而使得這些目標變得遙不可及！

(關於證書板塊的詳細說明，可以參考本說明書的第十五頁。)

## 畫筆指示物



這些指示物代表你畫室內可以供給的畫筆數量，它們在繪畫時提供你幫助。

在課程卡上的畫筆指示物，會是一個像這樣的符號：。

## 暴風雨指示物



這些指示物可以用來代替任何一個季節，你可以藉由某些證書板塊來得到它們。遊戲結束時，你可以把暴風雨指示物放在你的畫作上。這些被放上暴風雨指示物的卡片，可以變成任何你所想要的季節。

### 範例

在遊戲結束時，你把暴風雨指示物放到你的第三張課程卡上。並且將這張卡片轉換成「春季」來達成五張連續的春季，藉此得到最多的。



# 遊戲元素 (接續前頁)

## ◦ 畫室

你可以使用卡片的左半部來提升你的畫室功能，畫室的功能又可以分為三類：

● **風景**：這些圖示代表玩家們只要在該圖示放上畫筆指示物，就可以繪製該類型的風景當背景。



森林



高山



平原



海洋



萬用

(可以代表任何風景)

● **供給**：當你將這張卡片放入你的畫室時，這些圖示上的即時效果會立刻生效。



得到一個畫筆指示物



拿取助手指示物

● **學習技術**：這些圖示帶給你的新能力，你可以在之後遊戲中的每一輪內使用。



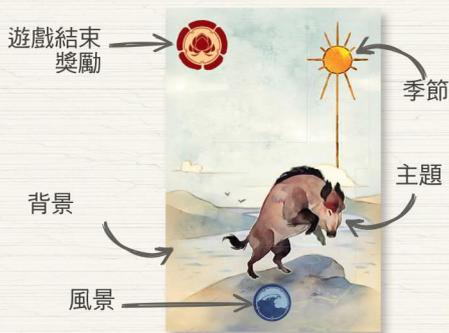
移動畫筆指示物



保留一張課程卡至下一輪

## ◦ 畫作

你可以使用卡片的右半部來拓展你的畫作，卡片的右半部由許多不同的元素組成：



● **風景**：表示這個畫作的背景屬於哪一類的風景。玩家的畫室內必須有畫筆指示物放在相對應的圖示上，才能夠繪製該類型的畫作。

● **主題**：也就是該畫作的主角，可以讓你贏得更多的證書。

● **季節**：表示該畫作的季節。



春季



夏季



秋季



冬季



暴风雨 (萬用牌，可以代替任何季節)

● **遊戲結束獎勵**：遊戲結束時獲得一分 。

# 設置



5

將證書板塊依顏色分類之後，  
面朝上在學苑圖板的上方排成兩排。  
接著再將它們依照意境分數  以及顏色來排列好。

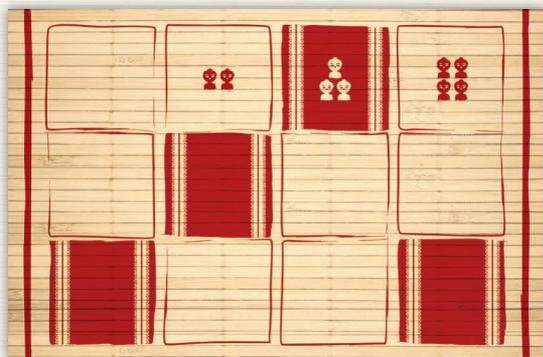


上面這排：  
是跟畫作相關  
的證書板塊

下面這排：  
是跟畫室相關  
的證書板塊

1

把學苑圖板  
放到桌子中間



2

隨意決定一位起始玩家，  
把大師與助手指示物都交  
給他。



3

隨機發給大家一人一張  
起始板塊，所有玩家分  
別把兩個畫筆指示物放  
在自己面前。



4

把所有的課程卡  
洗牌之後，面朝  
下放在圖板旁，  
形成一個牌堆。



# 遊戲元素 (接續前頁)

## 大師與助手指示物

這些指示物用來代表目前的起始玩家（大師指示物）以及之後的起始玩家（助手指示物）。

在課程卡上，用來代表它們的符號會像這樣：



助手指示物在同一輪裡，可能會在玩家間不斷易主，而大師指示物則是在同一輪內都不會更動（詳見第13頁）。

大師指示物

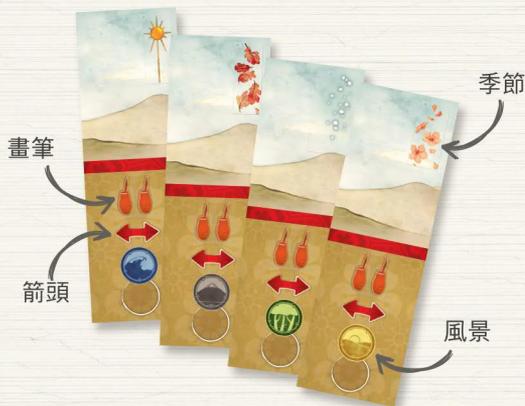


助手指示物

## 起始板塊

這些板塊代表著玩家們的畫作以及畫室的起點。

### 畫作



你才剛剛開始畫作的一小部分。目前關於繪畫的大方向都還在試探當中，即使你已經很明確的知道第一個季節。

### 畫室

你的畫室一開始會具備：

- 供給（把兩個畫筆指示物放在面前）
- 學習技術（一個箭頭表示每輪可以移動一個畫筆指示物）
- 在遊戲一開始，你就已經精通的風景類型





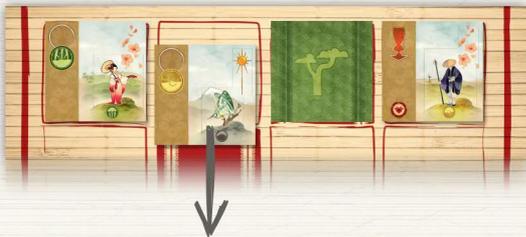
## ○ 從學苑當中選擇其中一條直線的課程卡

從學苑當中選擇其中一條直線，並且把那一條直線內的所有課程卡拿走。

做完這個動作之後，在這一輪當中，你就不會再得到任何卡片了。

### 範例

你對第二張卡片有興趣，因此你選擇拿走第二條直線所有的卡片，但是此時每一條直線都還只有一張卡，因此你只能得到一張卡片。想要獲得更多卡片的話，必須要更有耐心…



## ○ 繼續你的畫作

你必須立刻把你得到的**所有**卡片加到你的畫室，**以及（或者）**你的畫作內，**順序**可以由你來決定。你可以在畫室跟畫作間自由地分配你的卡片。

**例外：**在你畫室內的每個  符號，可以讓你每輪保留一張課程卡。

## ○ 提升你的畫室

你要把多少課程卡加入你的畫室內都可以，沒有數量的限制。

記得把課程卡轉到正確的方向，你才能順利閱讀關於畫室的部分，並把它放到起始板塊的下方。之後再拿到的卡片，必須放在先前已經放置的卡片下方，以這樣的方式來拓展你的畫室。

### 範例

你得到兩張課程卡，並且想把它們加入你的畫室當中。把兩張課程卡旋轉之後，放到起始板塊的下方，藉此來拓展你的畫室。



你將課程卡加入你的畫室之後，可以立即使用它的效果（你可以使用箭頭符號來移動畫筆，當你移動畫筆指示物到它的風景圖示上，就能打出相應的卡片加入畫作…）

# 遊戲流程

遊戲進行若干輪，每輪又可以分為下列步驟：

1. 專心聽大師上課
2. 繼續充實自己的知識或是開始作畫
3. 新的課程

## 1. 專心聽大師上課

起始玩家（擁有大師指示物的人）負責抽取跟家人數一樣多張的課程卡，接著將這些卡片放到學苑圖板上的第一條橫線。放置的時候要根據學苑板塊上的標示來判斷每一張的牌面是向上還是向下。

### 範例

以四人遊戲來說，抽取四張課程卡，並且依照以下的方式將它們擺在學苑圖板的第一條橫線：第一張與第二張面朝上，第三張牌面朝下，第四張也是面朝上。



## 2. 繼續充實自己的知識或是開始作畫

由起始玩家開始，依照順時鐘的方向，玩家們可以選擇：



### 你想要繼續充實自己的知識

跳過你的回合，並且先不拿任何課程卡。

這個選擇讓你可以多等一個回合，之後更多的課程卡被放到學苑上時，你可以拿到更多的課程卡。不過這個決定所需承擔的風險是，別人可能會搶先一步先把你想要的卡片給拿走。

**注意：**如果輪到你的時候，你已經是學苑裡面最後一位門徒的話，那你**只能**選擇開始作畫，不能再聽課了。

**注意：**你隨時可以查看牌庫的卡片背面。



### 你想要開始作畫

你認為你的所學已經足夠讓你繼續你的創作，離開學苑並開始作畫。你必須立刻執行以下步驟：

- 從學苑當中選擇其中一條直線的課程卡
- 繼續你的創作（提升你的畫室，或是拓展你的畫作）
- 拿取相對應的證書



## ◎ 拿取相對應的證書

一旦你的畫作達到場中央某個證書所需的條件，你**必須立刻**選擇要拿走它或者是放棄它…再試看看能不能做得更好！

## ◎ 拿走一個證書

如果你的選擇是要拿走一個證書，那就把相對應的證書拿走，並將它放在你的畫作旁。每種顏色的證書最多只能擁有一個。換句話說，拿走這個證書之後，就再也**不能**拿跟它同類型的其他證書了。

### 範例

你添加了一張卡片到你的畫作之後，使得你的畫作內有了第三棵樹。你必須立刻決定是否拿走第一張「三棵樹」的證書。如果你決定拿走「三棵樹」的證書，就把它放在你的畫作旁。遊戲結束時它會給你3 。不過一旦拿走這個證書，就**不能再**拿同類型的其他兩個證書了。



## ◎ 放棄一個證書

如果你的選擇是放棄一個證書，那就表示你想挑戰同類型的另一個更困難的證書，但是，這也就意味著你**不能回頭**再去拿你已經放棄的那個證書了。

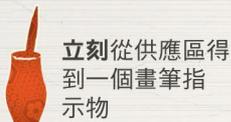
### 範例

在上一個範例中，如果你的決定是放棄第一個「樹」證書。之後，你可以打出第四棵(或甚至第五棵)樹到你的畫作中，來得到剩下的兩個「樹」證書的其中一個，這會讓你得到更多的 。無論如何，你就是**不能再**拿第一個「三棵樹」的證書了。

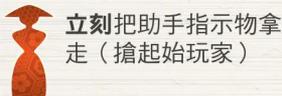


# 遊戲流程 (接續前頁)

當你將卡片加入畫室當中時，你立刻執行  和  的效果。



立刻從供應區得到一個畫筆指示物



立刻把助手指示物拿走 (搶起始玩家)

## ● 拓展你的畫作

如果想要把新的卡片添加到你的畫布當中，你必須讓畫筆所在的風景與新卡片上的風景相匹配。準確地放置畫筆以及移動畫筆都是成功的關鍵：

### 把畫筆放到你的畫室中：

在遊戲的過程中，任何還沒被放入畫室的畫筆 (比方說你在遊戲一開始就得到的兩個畫筆或是遊戲過程中獲得的其他新畫筆)，在你的回合當中的任何時間，你都可以把它放到畫室當中的任何一個風景圖標空格。只要你的風景圖標空格夠多，你要放多少畫筆指示物都可以，沒有數量的上限。



### 移動畫筆：

你可以把畫室內的畫筆指示物移動到其他任何一個風景圖標的空格中。但每次畫筆的移動都需要使用到這個符號 。每個符號在每輪當中只能使用一次。

最後，記住以下兩條黃金準則：

- 每個風景圖標只能有一個畫筆指示物。
- 每個畫筆每輪只能用來畫一幅畫 (不管是移動之前或之後)。

### 範例

你想打出一張有「兩個海洋」風景的卡片到你畫作上。你把你的最後一個畫筆 **1** 放到你畫室內一個「海洋」風景圖標上。因為你有一個 ，你可以把已經放在你畫室的其中另一個畫筆 **2** 移動到第二個「海洋」風景圖標上。如此一來，你就可以把這張卡片加到你的畫作當中。



「提升畫室」，或是「拓展畫作」的執行順序你可以自由調配。但在畫室內的每個風景圖標每輪只能使用一次。



如果玩家們再次決定要繼續充實自己的知識，那就再把課程卡加入圖板的第三條橫線。同樣按照上述規則放置卡片。

當圖板的三條橫線都放滿卡片後，還在學苑內的玩家就必須拿取一條直線的所有課程卡，並開始作畫。

### 範例

回到前一頁的範例，你在第二回合還是決定要繼續充實自己的知識，然而凱文決定要離開學苑，他拿走某一條直線所有的課程卡。起始玩家抽一張課程卡並把它放在圖板的第三條橫線，對齊排列在剩餘的卡片下方。輪到你的下個回合，你就必須拿取該條直線所有的課程卡。



當所有的玩家都已經拿取課程卡後，該輪結束。擁有助手指示物的玩家拿取大師指示物並成為下一輪的起始玩家。

新的一輪從「1.專心聽大師上課」的階段開始。

**注意：**當你從牌庫把最後一張課程卡放到學苑圖板時，將會促使遊戲結束：所有還在學苑的玩家必須按照回合順序拿走某一條直線所有的課程卡。

當上述情況發生時，可能會出現學苑裡的課程卡比玩家人數還少的狀況。這代表某些條直線內的課程卡數量可能會比一般狀況還少…這也是一個擔任起始玩家的潛在性好處。



# 遊戲流程 (接續前頁)

一旦你把課程卡放到你的畫室或畫作當中，你就不能再移動它了。

## 3. 新的課程

如果學苑內還有玩家，起始玩家必須根據還在學苑的玩家人數，抽相等數量的課程卡。

將它們放到圖板上的第二條橫線上，排在目前還剩餘的卡片下方，此外還是必須遵守「牌面向上」或「牌面朝下」的指示。

### 範例

四人遊戲時，你和凱文決定要繼續充實自己的知識。伊麗莎白與露西則決定要各自拿一張課程卡，並開始作畫。這時候，起始玩家抽兩張課程卡，並把它們加入圖板的第二條橫線，對齊排列在剩餘的卡片下方。



把課程卡放到圖板之後，還留在學苑的玩家開始進行「2.繼續充實自己的知識或是開始作畫」的階段，規則就如同先前所述。



# 證書板塊說明

○ **與畫作相關的證書：** 這類型的證書共有四種顏色，跟課程卡的牌背相對應，而且其中的元素都能在畫作內找到。



如果你的畫作內至少有 3 棵樹，你獲得 3 。



如果你的畫作內至少有 2 棟不同的建築，你獲得 3 。



如果你的畫作內至少有 2 個不同的人物，你獲得 3 。



如果你的畫作內至少有 1 隻山豬以及 1 隻鹿，你獲得 3 以及 1 個畫筆指示物。



如果你的畫作內至少有 4 棵樹，你獲得 4 以及 1 個暴風雨指示物。



如果你的畫作內至少有 3 棟不同的建築，你獲得 4 以及 1 個暴風雨指示物。



如果你的畫作內至少有 3 個不同的人物，你獲得 4 以及 1 個暴風雨指示物。



如果你的畫作內至少有 1 隻鶴以及 1 隻蝴蝶，你獲得 4 以及 1 個畫筆指示物。



如果你的畫作內至少有 5 棵樹，你獲得 7 以及助手指示物。



如果你的畫作內至少有 4 棟不同的建築，你獲得 7 以及助手指示物。



如果你的畫作內至少有 3 個相同的人物，你獲得 9 。



如果你的畫作內至少有 1 隻山豬、1 隻蝴蝶，以及 1 隻鹿，你獲得 7 以及助手指示物。

○ **與畫室相關的證書：** 這類型的證書其中的元素都能在畫室內找到。



如果你的畫室內至少有 3 個畫筆指示物，你獲得 1 以及助手指示物。



如果你的畫室內至少有 2 個箭頭，你獲得 1 以及助手指示物。



如果你的畫室內至少有 2 個相同的風景，你獲得 2 。



如果你的畫室內至少有 4 個相同的風景，你獲得 5 以及助手指示物。



如果你的畫室內至少有 4 個畫筆指示物，你獲得 3 。



如果你的畫室內至少有 3 個箭頭，你獲得 3 。



如果你的畫室內至少有 3 個相同的風景，你獲得 3 以及畫筆指示物。

同顏色的證書，不能拿第二個。

# 遊戲結束與計分



當以下兩種情況其中之一達成時，遊戲結束：

**牌庫耗盡**，所有還在學苑的玩家都拿走課程卡，並開始作畫，該輪結束後遊戲也跟著結束。

**或**

當某一輪結束時，有一個或多個玩家的畫作中有**11張或是以上的卡片**。



計算分數前，你必須把暴風雨指示物放到你畫作卡片上，把原本的季节改變成你所想要的季节。

最終計分时，把下列分數加總（如果符號有劃叉的話，則要扣掉該分數）：

- A** 畫作當中的每張課程卡可以得1 (包含起始板塊) **13分**
- B** 相同連續季節最長的那一段，每張課程卡可以得1 (包含起始板塊) **7分**
- C** 計算 的數量，包括在你畫作當中的 **3分**，還有你畫室內的 **1分**。
- D** 你獲得的證書上的 **14分**
- E** 持有大師指示物的玩家獲得2 **2分**

The illustration shows a game board with 11 cards. Below the board are several wooden pegs and a stack of cards with numbers and symbols. A large red circle on the right indicates a total score of 38 points.

獲得最多分數的玩家獲勝。如果有平手的情況，則由平手的玩家共享勝利

# 各種效果補充說明

## 立即性的



立刻從供應區得到一個畫筆指示物並放在你的面前



立刻拿走助手指示物並把它擺在你面前。當所有玩家都已經打出他們的課程卡，在該輪結束時，如果你面前有助手指示物，你就可以得到大師指示物。把大師指示物放在你面前，並成為下一輪的起始玩家。

## 選擇性的



你畫室內的每個這種符號，可以讓你每輪移動一個畫筆指示物。



你畫室內的每個這種符號，可以讓你每輪結束時保留一張課程卡（並在之後當你繼續作畫時打出它）。

## 遊戲結束時



遊戲結束時獲得1分。



遊戲結束時失去1分。



遊戲結束時，把一張畫作上的季節改變成你所想要的季節。

## 流程概述

### 1. 專心聽大師上課

在學苑圖板的第一條橫線上放上跟玩家人數一樣多的卡片。

### 2. 繼續充實自己的知識或是開始作畫

- 繼續充實自己的知識：暫時跳過，不拿任何卡片。
- 或開始作畫：拿走某一條直線所有的卡片。

### 3. 新的課程

根據還在學苑的玩家人數，抽相等數量的課程卡，放在下一條橫線，對齊排列在剩餘的卡片下方。

當所有玩家都離開學苑時，就會開始新的一輪並返回步驟1。

## 銘謝

**遊戲設計:** Bruno Cathala and Charles Chevallier

**插畫設計:** Jade Mosch

**產品開發:** Ludovic Papais

**編輯:** Virginie Gilson

**中文翻譯:** 小羊桌遊報 BoardSheep

**中文校稿:** 神秘島、大捲

**中文編輯/LOGO設計:** 阿圭

**中文發行:** GoKids玩樂小子

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO, Kanagawa, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC. Made in Shanghai, China by Whatz Games.

© 2017 GoKids 玩樂小子. All Rights Reserved.  
所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司版權所有，翻印必究。

