

Manual de Regras

Bianca Melyna & Moisés Pacheco

Hokusai



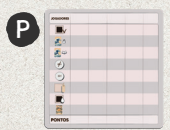
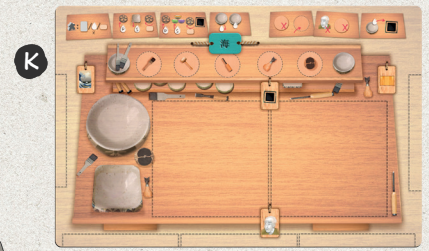
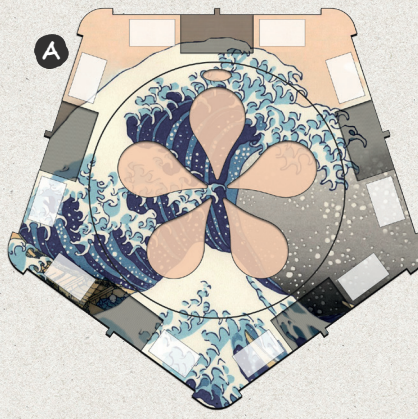
Ludens Spirit
A mente que joga

Hokusai é um jogo de color building para 2 a 5 jogadores, que buscarão manter viva a obra do artista japonês Katsushika Hokusai e a tradição da arte ukiyo-e, "as estampas do mundo flutuante".

Encante-se com as belas obras de Hokusai e ajude a manter viva essa tradição!

Componentes:

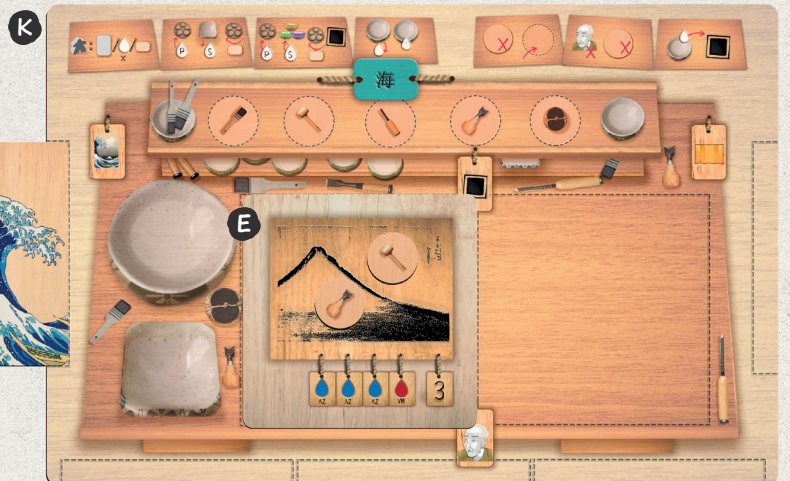
- (A) 1 rondel de pigmentos
- (B) 1 tabuleiro de tecido
- (C) 40 marcadores de assinatura
[8x azul turquesa, 8x rosa, 8x cinza, 8x marrom, 8x bege]
- (D) 5 meepls de aprendizes
[1x azul turquesa, 1x rosa, 1x cinza, 1x marrom, 1x bege]
- (E) 32 cartas de kakemono
- (F) 25 cartas de artesanato
- (G) 17 cartas de objetivo
(9 públicos e 8 individuais)
- (H) 12 cartas de mestre
- (I) 119 gotas de pigmento
[20x azul, 20x vermelho, 20x amarelo, 13x roxo, 13x verde, 13x laranja, 20x preto]
- (J) 50 marcadores de ferramenta
- (K) 5 ateliês
- (L) 8 fichas de ação
- (M) 5 cartas de ajuda
- (N) 6 saquinhos
- (O) 1 manual de regras
- (P) 1 bloco de pontos
- (Q) 1 carta de 2 pontos
- (R) 10 marcadores de ação



Preparação:

1) Distribua para cada jogador:

- 1 ateliê (K);
- 1 carta de kakemono (E) aleatória de valor 3, (veja na imagem onde ela deve ser colocada) com dois marcadores de ferramenta aleatórios sobre ela.
- 5 marcadores de assinatura de uma cor (C).
- 1 meeple de aprendiz da cor do jogador (D).
- 1 carta aleatória de objetivo individual (G). Veja a explicação de cada objetivo ao final do manual;
- 2 marcadores de ação (R).
- 6 gotas de pigmento (I) de cores primárias (2 azuis, 2 vermelhos, 2 amarelos) e 4 gotas pretas dentro de um saquinho (N); Cada jogador deve comprar aleatoriamente 6 pigmentos do seu saquinho e já deixá-los preparados para uso, colocando-os na área ativa de seu ateliê (conheça esse componente na p. 4).



Obs.: se estiver jogando em menos de 5 jogadores, retire as gotas de pigmentos que seriam entregues aos outros jogadores e deixe na caixa do jogo junto com os kits de jogadores que não serão utilizados.

Objetivo do jogo

Em Hokusai, os jogadores são artistas ukiyo-e que contam com a ajuda de mestres consagrados, de artesãos e de seu aprendiz para preparar e pintar as obras (kakemonos).

Os kakemonos concluídos expostos no tabuleiro central valem pontos. Além disso, a coleção de ferramentas que você vai adquirindo ao longo da partida também incrementam a sua pontuação, assim como cumprir os objetivos individuais e públicos.

Turnos e ações

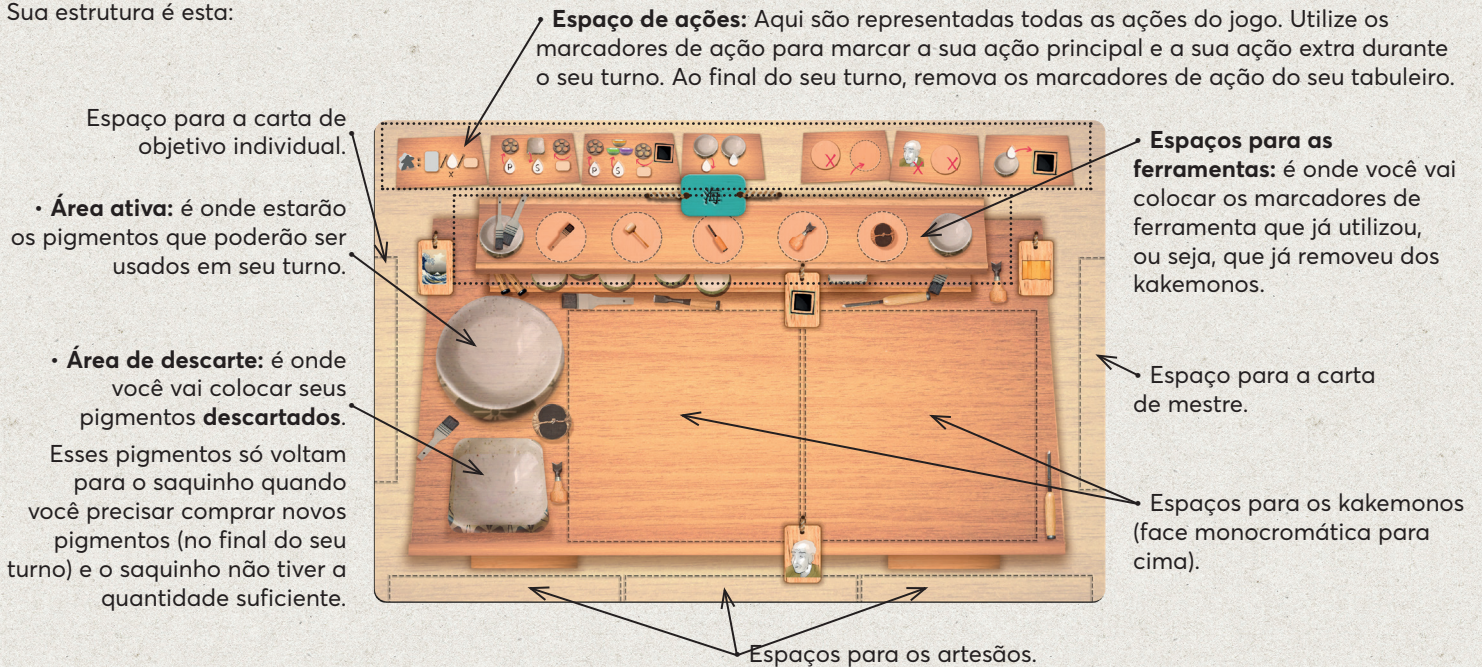
Hokusai é jogado em turnos. No seu turno, o jogador **deve** realizar uma ação principal e **pode** fazer uma ação extra, na ordem que desejar.

Como todas as ações principais (exceto a ação 4) afetam ou são realizadas no rondel, vamos conhecê-lo primeiro:



Da mesma forma, o tempo todo os jogadores estarão interagindo com seu ateliê.

Sua estrutura é esta:



Ações principais: (escolha uma entre 1a, 1b, 1c, 1d, 2, 3 ou 4)



I. Mover o aprendiz:

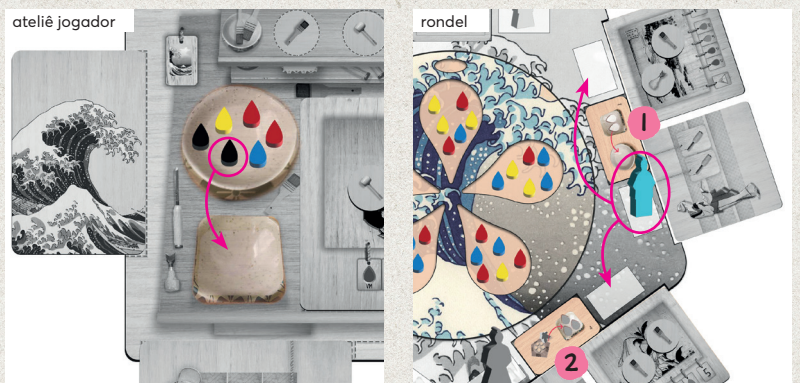
Para movimentar seu aprendiz no rondel, você deverá mover pigmentos pretos da área ativa para a área de descarte do seu ateliê. Cada pigmento preto representa um passo do aprendiz. Os aprendizes podem se deslocar em qualquer sentido **em uma única direção** (à escolha do jogador) nos espaços de movimento do rondel.

Ao mover o aprendiz no rondel, você pode escolher realizar a opção a, b, c ou d (ou nenhuma delas, caso tenha realizado o movimento apenas para se aproximar de um espaço específico visando uma jogada em um turno futuro):

a) Ativar uma ficha de ação:

A ficha que estiver ao lado de um espaço de movimento para onde o aprendiz do jogador foi movido pode ser ativada. Veja o efeito de cada uma ao final deste manual.

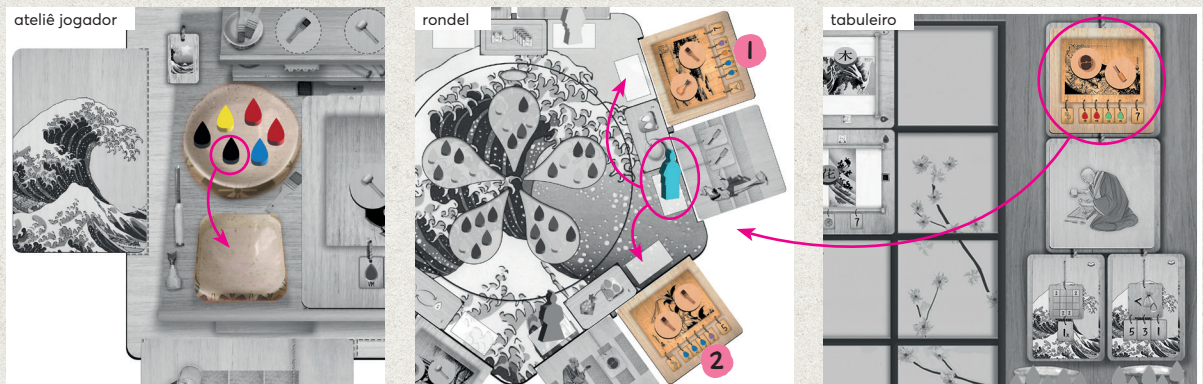
Exemplo: o jogador azul utiliza 1 pigmento preto para se mover. Ele pode ir para a direita e ativar a ficha de ação 1, ou ir para a esquerda e ativar a ficha de ação 2.



b) Adquirir uma carta de kakemono:

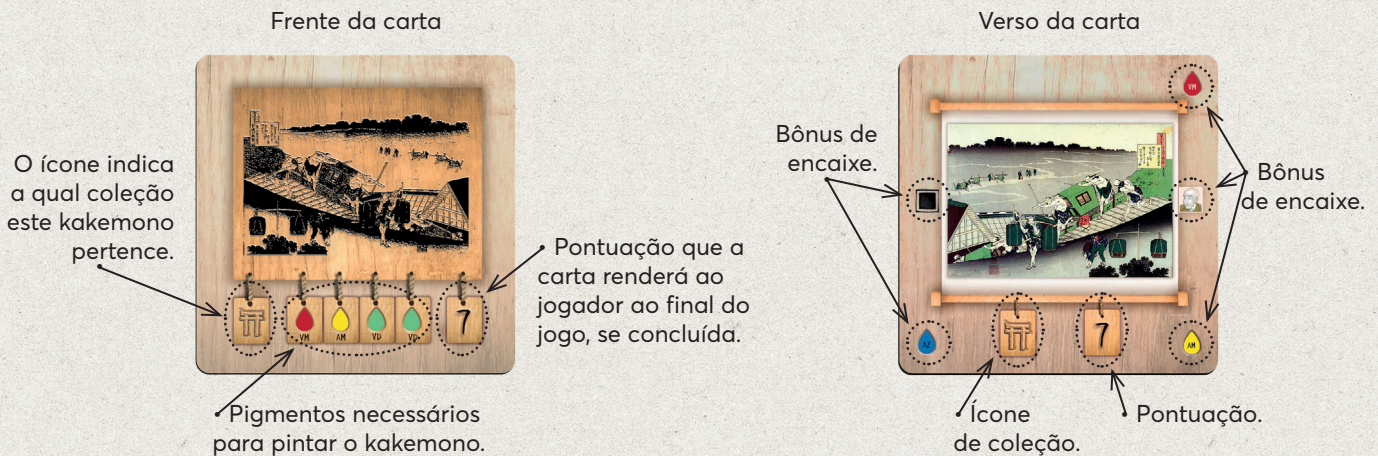
O jogador pode adquirir a carta de kakemono (e os marcadores de ferramenta sobre ela) referente ao espaço de movimento para onde seu aprendiz foi movido, caso tenha espaço em seu ateliê. Em regra geral, há espaço para 2 kakemonos no ateliê e eles nunca podem ser trocados ou descartados. Após realizar esta ação, a carta que está no topo do baralho de kakemonos deve ser colocada no espaço vazio do rondel, junto com seus respectivos marcadores de ferramenta, e 2 novos marcadores de ferramenta devem ser colocados sobre a próxima carta revelada do baralho.

Exemplo: o jogador cinza utiliza 1 pigmento preto para se mover. Ele pode ir para a direita e adquirir a carta 1, ou ir para a esquerda e adquirir a carta 2. A carta de kakemono com os marcadores de ferramenta deve ser reposta do tabuleiro para o rondel.



Os versos das cartas de kakemono só podem ser conferidos pelos jogadores no seu ateliê. As cartas de kakemono no rondel não podem ser viradas durante a partida.

As cartas de kakemono apresentam as seguintes informações:



Todas as coleções têm uma carta com cada uma dessas pontuações: 5, 7 e 9 pontos.

c) Adquirir uma carta de artesanô:

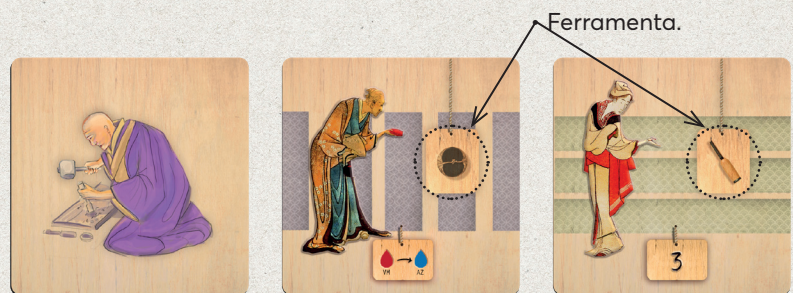
A técnica ukiyo-e requer o domínio de algumas habilidades específicas que só os artesãos possuem. Todas as cartas de artesanô apresentam 1 ou 2 ícones de ferramentas.

Cada obra que você adquire vem com dois marcadores de ferramenta sobre ela. Para que possa começar a pintá-la, você deve antes obrigatoriamente remover esses marcadores (veja como fazer isso mais adiante em **Ações extras - I**.

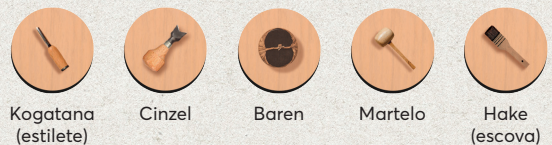
Ativar cartas de artesanô). Assim, você deve procurar adquirir os artesãos cujos ícones de ferramenta coincidam com os marcadores de ferramenta sobre seu(s) kakemono(s). No decorrer do jogo, você provavelmente precisará de outros ícones, por isso é importante manter os artesãos circulando em seu ateliê.

Com esta ação, o jogador pode adquirir a carta de artesanô referente ao espaço de movimento para onde seu aprendiz foi movido. Em regra geral, há espaço para 3 artesãos no ateliê do jogador. Se já estiver no limite, com esta ação o jogador pode descartar um artesão, colocando-o no fundo da pilha de artesãos no tabuleiro, e posicionar o artesão adquirido no espaço que vagou em seu ateliê.

Após realizar esta ação, uma nova carta de artesanô deve ser colocada no rondel.

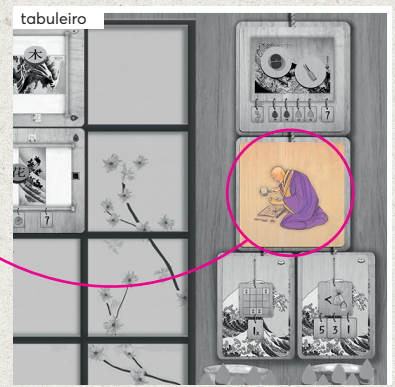
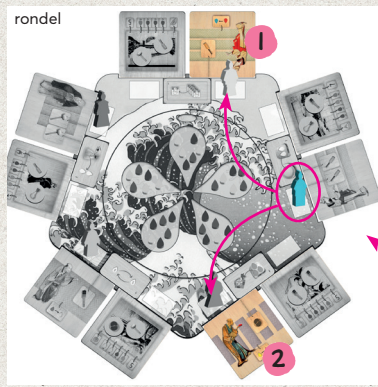


Os marcadores representam as ferramentas necessárias para trabalhar em um kakemono e podem render pontos ao jogador ao final do jogo. Veja detalhes em "Pontuação".



Exemplo: o jogador azul utiliza 2 pigmentos pretos para se mover. Ele pode ir para a direita e adquirir a carta 1, ou ir para a esquerda e adquirir a carta 2. A carta de artesanato deve ser repostada do tabuleiro para o rondel.

Algumas cartas de artesanato também dão uma habilidade passiva durante o jogo. Consulte ao final do manual.

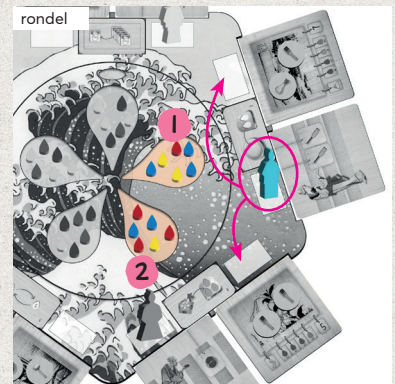


d) Adquirir pigmento:

O jogador pode adquirir um pigmento de cor primária que esteja na posição para onde seu aprendiz foi movido.

O novo pigmento deve ser **colocado na área de descarte** do seu ateliê.

Exemplo: o jogador azul utiliza 1 pigmento preto para se mover. Ele pode ir para a direita e adquirir 1 pigmento do espaço 1, ou ir para a esquerda e adquirir 1 pigmento do espaço 2.

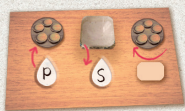


Os pigmentos pretos são utilizados para movimentar o seu aprendiz (conforme descrito na ação **1. Mover o aprendiz**), mas também podem ser utilizados como pigmentos "coringas".

A qualquer momento, no turno do jogador, um único pigmento preto pode ser utilizado em substituição de um pigmento de cor primária, ou seja, é possível utilizar um pigmento preto no lugar de um pigmento amarelo, azul ou vermelho nas ações de **Misturar Pigmentos, Pintar Kakemonos Parcialmente** ou **Expor um Kakemono**.

Quando um pigmento preto é utilizado como pigmento "coringa", ele é deixado ao lado do tabuleiro de jogador ou sobre um kakemono se utilizado na ação de Pintar Kakemonos Parcialmente (sendo movido para o lado do ateliê quando o kakemono for exposto). Dessa forma, ele ficará indisponível ao jogador até que ele utilize seu quarto e último pigmento preto como "coringa", quando deverá retornar todos os 4 pigmentos pretos ao lado de seu tabuleiro de jogo para a sua área de descarte.

IMPORTANTE: Cada carta de kakemono suporta no máximo 1 pigmento preto.



2. Misturar pigmentos:

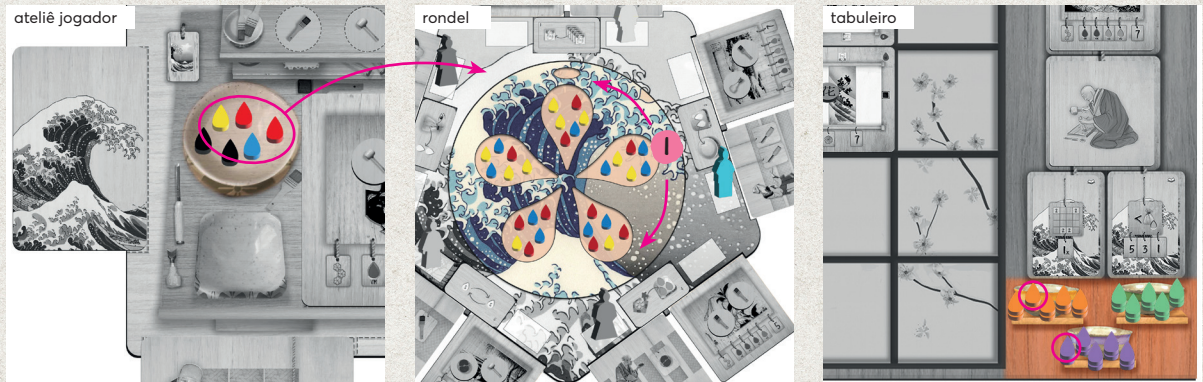
O jogador deve seguir estes passos nesta ordem:

- Pegar, da área ativa de seu ateliê, os pigmentos de cor primária necessários para a mistura e colocá-los no rondel*;
- Obrigatoriamente girar o rondel, **mas no sentido que quiser e quantos espaços quiser** (só não é permitido voltar à origem) e, se desejar, realizar o efeito da ficha com a qual o recorte oval estiver alinhado;
- Pegar do tabuleiro central o pigmento resultante da mistura e **colocá-lo em sua área de descarte**.

Obs.: é possível realizar mais de uma mistura com uma única ação, mas, nesse caso, o rondel só será girado uma vez.

*Sempre que pigmentos entrarem no rondel, o jogador ativo deve colocar o primeiro pigmento no espaço interno do rondel que estiver na direção do seu aprendiz e então colocar os demais pigmentos um a um nos espaços subsequentes, no sentido desejado.

Exemplo: o jogador azul quer obter um pigmento laranja e um roxo. Ele utiliza os pigmentos amarelo + vermelho para fazer 1 laranja, e os pigmentos azul + vermelho para fazer 1 roxo. Ele coloca os 4 pigmentos de cor primária no rondel partindo da posição 1, onde seu aprendiz está, no sentido horário ou anti-horário (um pigmento em cada espaço). Então, o jogador gira o rondel e pode realizar a ação com a qual o recorte oval ficar alinhado. Em seguida, ele pega os pigmentos das cores secundárias do tabuleiro central e os coloca em sua área de descarte.



3. Expor um kakemono:

O jogador deve pegar, de sua área ativa, os pigmentos necessários para completar um kakemono e colocá-los sobre ele. Depois, ele deve seguir estes passos:

- Colocar no rondel os pigmentos de cor primária que foram utilizados na pintura (a devolução ao rondel é feita conforme explicado na ação 2. **Misturar Pigmentos**);
- Colocar no tabuleiro central os pigmentos de cores secundárias que porventura tenham sido utilizados na pintura;
- Obrigatoriamente girar o rondel, **mas no sentido que quiser e quantos espaços quiser** (só não é permitido voltar à origem) e, se desejar, realizar o efeito da ficha com a qual o recorte oval estiver alinhado;
- Colocar o kakemono no tabuleiro, com o lado pintado virado para cima, encaixando-o ortogonalmente, em qualquer orientação, em uma das bordas de uma outra carta que já esteja lá;
- Colocar um marcador de assinatura de sua cor sobre o kakemono exposto;
- Observar se o encaixe lhe rendeu algum bônus. Veja um exemplo:



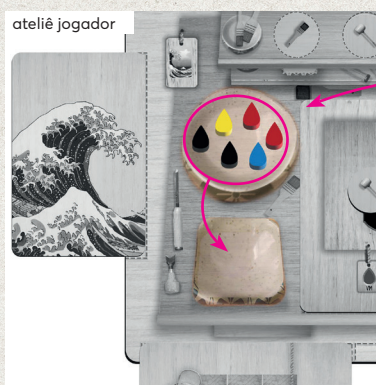
Neste exemplo, o jogador bege receberia pelo encaixe desta carta 2 pigmentos roxos pegos da reserva, e pegaria de qualquer posição do rondel um novo kakemono, um novo artesão e um pigmento azul.



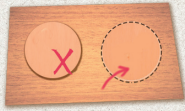
4. Descartar pigmentos:

O jogador deve colocar na área de descarte do seu ateliê todos os pigmentos que estiverem em sua área ativa. Em seguida, ele deve pegar 6 gotas do seu saquinho para repor sua área ativa.

Ele ainda poderá realizar uma ação extra, caso não tenha realizado antes.



Ações extras: (escolha a I ou a II, se quiser)



I. Ativar cartas de artesanato:

O jogador pode ativar todas as cartas de artesanato que tiver em seu ateliê. Essa ativação serve para:

- Remover marcadores de ferramenta, o que é necessário fazer antes de começar a pintar um kakemono. Cada símbolo nas cartas de artesanato remove um marcador de ferramenta por turno.

Os marcadores removidos por meio desta ação devem ser colocados na parte superior do ateliê do jogador para pontuação ao final da partida (veja na imagem).

Exemplo: o jogador azul tem uma carta de kakemono contendo 2 marcadores com o ícone 🛠️.

Em seu ateliê, ele tem apenas 1 🛠️ em cartas de artesanato.

Então, ele vai precisar de dois turnos para retirar os 2 marcadores da carta de kakemono.



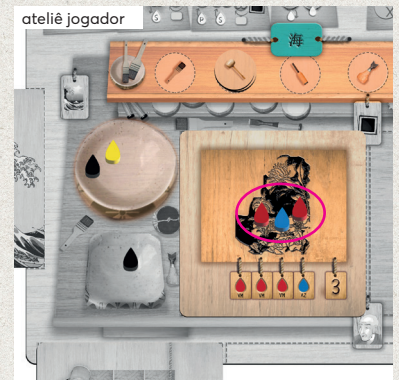
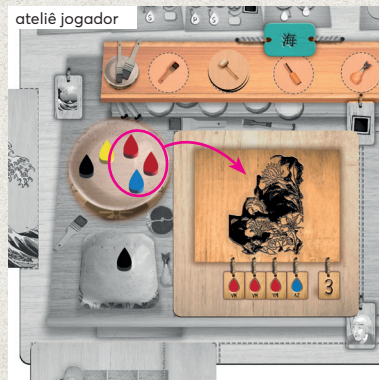
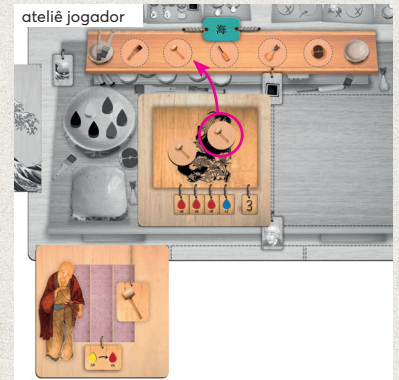
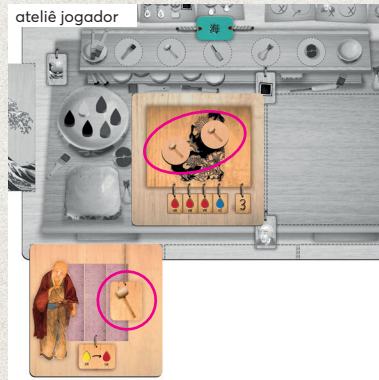
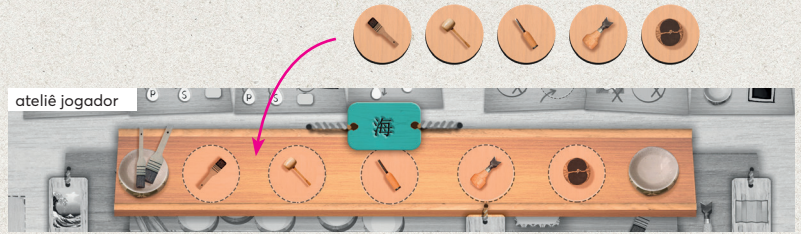
Caso o jogador precise remover um marcador e não tenha a carta de artesanato correspondente, ele pode, opcionalmente, descartar um artesanato qualquer (devolvendo-o ao fundo da pilha de artesanatos) e remover o marcador de ferramenta que desejar. No caso de descarte de artesanato, ele não ativará mais nenhum outro artesanato na mesma ação.



II. Pintar kakemonos parcialmente:

O jogador pega um ou mais pigmentos de sua área ativa e coloca sobre um ou mais kakemonos em seu ateliê, de modo que haja correspondência com o(s) pigmento(s) impresso(s) na(s) carta(s) de kakemono. Lembre-se que, para isso, é preciso que não haja mais marcadores de ferramenta sobre os kakemonos.

Exemplo: o jogador azul, após retirar os marcadores de ferramentas da carta no turno anterior, realizou a ação de pintar parcialmente com os pigmentos disponíveis na sua área ativa no turno atual.

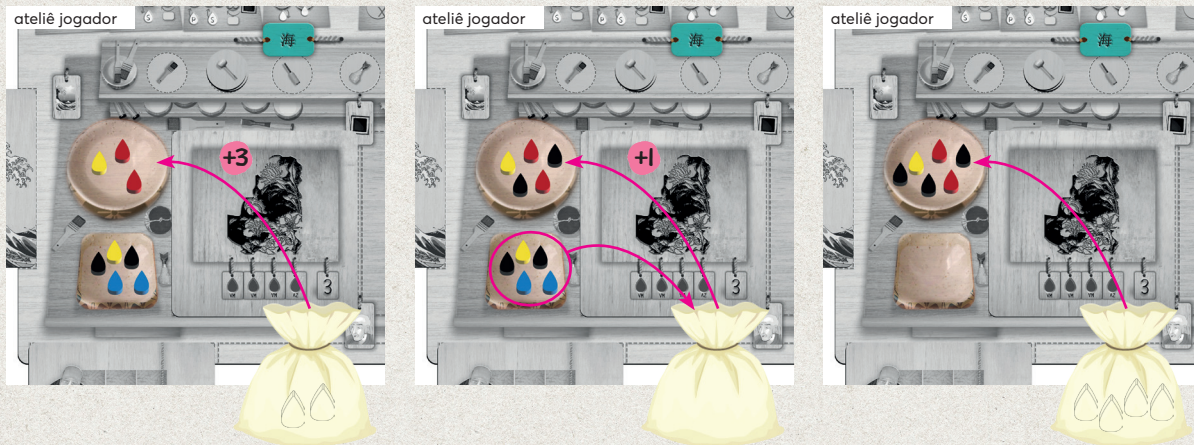


Fim do turno:

Ao finalizar um turno, caso o jogador tenha menos de 6 pigmentos na sua área ativa, ele deve comprar pigmentos do seu saquinho até completar 6 pigmentos nesse local. Caso não haja a quantidade suficiente dentro do saquinho, será necessário pegar todos os pigmentos presentes na área de descarte e colocá-los nele, comprando, então, do saquinho, a quantidade de pigmentos faltantes. Se o jogador não tiver pigmentos suficientes para completar 6 na área ativa mesmo fazendo esse procedimento descrito, ele ficará com o máximo que puder em sua área ativa.

Caso o jogador termine o turno com 6 ou mais pigmentos na sua área ativa (decorrente de efeitos de Fichas de Ação ou habilidades de Mestres), ele não irá repor pigmentos neste turno.

Exemplo: o jogador azul termina seu turno com 3 pigmentos na sua área ativa. Dessa forma, o jogador deve repor sua área ativa com mais 3 pigmentos que devem ser pegos do seu saquinho. Ele pega 2 pigmentos do saquinho e constata que falta 1 pigmento para repor na sua área ativa. Então ele pega todos os pigmentos da área de descarte, coloca no seu saquinho e pega o pigmento faltante, colocando-o em sua área ativa e encerrando seu turno.



Fim de jogo:

O fim do jogo pode ser disparado se atingida uma das seguintes condições:

1. Quando um jogador esgotar seus marcadores de assinatura.
2. Quando houver a seguinte quantidade de kakemonos no tabuleiro conforme o número de jogadores na partida:

jogadores	2	3	4	5
kakemonos	7	8	10	12



Obs.: para essa contagem, considera-se o kakemono inicial também.

O jogador que desencadeou o fim da partida recebe a carta de 2 pontos e não joga mais.

Independentemente do que desencadeou o final do jogo, os demais jogadores jogam um último turno e a partida termina.

Pontuação:

A pontuação final se dá pela soma dos seguintes elementos:

- Soma dos pontos das cartas de kakemono onde o jogador tiver marcador de assinatura de sua cor.
- Pontuação do objetivo individual.
- Pontuação dos objetivos públicos.
- Pontuação da coleção de ícones de ferramentas diferentes (marcadores + cartas de artesão), conforme a tabela abaixo:
- Pontuação das cartas de artesão com símbolo de ponto.
- Pontuação das cartas de kakemono parcialmente pintadas. Cada pigmento sobre a carta vale 1 ponto.
- Carta de 2 pontos: apenas para o jogador que desencadeou o fim da partida.

Exemplo de contagem de pontos por coleção de ícones de ferramentas diferentes



Use o bloco de pontuação para auxiliar na contagem dos pontos!

ícones diferentes	2	3	4	5
pontos	1	2	4	8

O jogador pode pontuar mais de uma coleção.

- Pontuação da coleção de ícones de ferramenta predominantes: o jogador verifica qual ícone ele possui em maior quantidade. Cada ícone desse tipo vale 1 ponto.

Em caso de empate, o jogador com o kakemono mais valioso é o vencedor. Caso o empate persista, o jogador que fez mais pontos por kakemonos vence. Se o empate ainda persistir, vence o jogador que possui mais marcadores de ferramentas (iguais e diferentes).

Cartas de artesanã:



Remove 1 marcador de ferramenta do tipo indicado na carta.
3 pontos ao final do jogo.



Remove 1 marcador de ferramenta do tipo indicado na carta.
Além disso, o jogador pode usar pigmentos amarelos como se fossem vermelhos (mas o contrário não é válido).
Há outras cartas desse mesmo estilo, com outras combinações de cores, outros ícones de ferramenta e outros personagens.



Remove, com uma só ativação, até 2 marcadores de ferramenta do tipo indicado na carta.
Há outras cartas desse mesmo estilo, apenas com outras ferramentas.

Cartas de objetivo público:



Os kakemonos nas posições indicadas na carta valem 2 pontos adicionais para o jogador que o colocou. Há outras cartas deste tipo, apenas variando a posição das cartas.



Os jogadores com mais marcadores de ferramenta do mesmo tipo ganham os pontos indicados nesta carta, conforme a sua colocação: 5 pontos para o jogador com mais marcadores iguais, 3 para o segundo e 1 ponto para o terceiro com mais marcadores iguais.

Jogadores empatados ganham a mesma pontuação. Por exemplo, se dois jogadores empatarem em 1º lugar, os dois ganham 5 pontos, no entanto, o jogador que ficou em 3º lugar continuaria ganhando 1 ponto.



Os jogadores com menos pigmentos (saquinho + ateliê) pontuam (1º, 2º e 3º lugar).

Se houver empate, todos os empatados pontuam naquela posição.

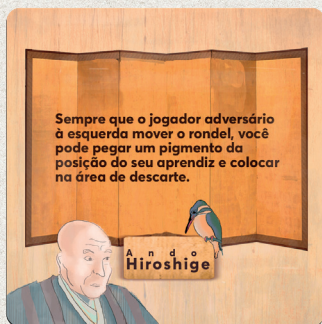
Cartas de objetivo individual:

2 pontos por obra exposta com seu marcador de assinatura contendo um dos ícones indicados.

Há outras cartas deste tipo, apenas variando a combinação de ícones de coleção.



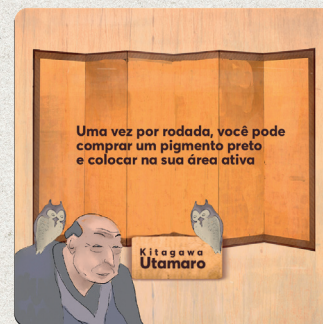
Cartas de mestre:



Sempre que o jogador adversário à esquerda mover o rondel, você pode pegar 1 pigmento da posição do seu aprendiz e colocar na sua área de descarte.

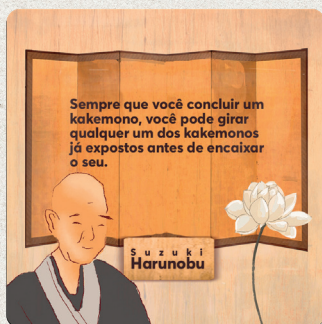


Quando completar um kakemono, você pode manter 1 pigmento de cor primária utilizado na pintura e colocar no seu descarte.



Uma vez por rodada, você pode comprar 1 pigmento preto do seu saquinho e colocar na sua área ativa.

Caso não haja pigmentos pretos no saquinho, você não poderá realizar este efeito.



Sempre que você concluir um kakemono, você pode girar qualquer um dos kakemonos já expostos antes de encaixar o seu.

A carta que já estava exposta, girada com este efeito, não concede novos bônus para o jogador com marcador de assinatura sobre ela.



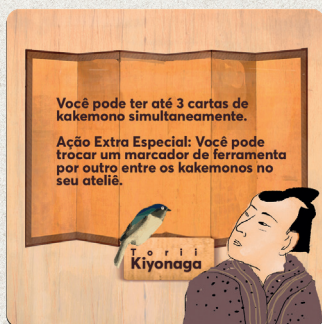
Sempre que utilizar 4 pigmentos pretos para mover seu aprendiz, você pode realizar 2 ações no local onde parar.

No entanto, as ações não podem ser repetidas. As ações disponíveis são: pegar cartas, coletar pigmentos ou ativar fichas de ação.



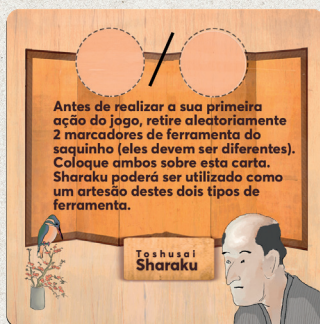
Você pode ter até 4 cartas de artesão simultaneamente em seu ateliê. A quarta carta de artesão que você venha a ter deve ser mantida próximo aos demais artesãos.

Se tiver 4 cartas de artesão ao final da partida, você deve remover uma delas antes da pontuação final.



Você pode ter até 3 cartas de kakemono simultaneamente. A terceira carta de kakemono que você venha a ter deve ser colocada próximo ao seu ateliê.

Ação Extra Especial: Você pode trocar um marcador de ferramenta por outro entre os kakemonos no seu ateliê. Você não pode fazer nenhuma outra Ação Extra neste turno.



Antes de realizar a sua primeira ação do jogo, retire aleatoriamente 2 marcadores de ferramenta do saquinho (eles devem ser diferentes). Coloque ambos sobre esta carta. Sharaku poderá ser utilizado como um artesão especializado nesses dois tipos de ferramenta.

Os marcadores de ferramenta não são cumulativos. Quando utilizar Sharaku como um artesão para a ação extra **I. Ativar cartas de artesão**, você deve anunciar qual ferramenta está sendo utilizada.

Os marcadores de ferramenta de Sharaku são descartados antes da contagem da pontuação final.



Ação Extra Especial: Você pode comprar pigmentos do saquinho até aparecer 1 pigmento de cor secundária. Coloque-o na sua área ativa e todos os demais comprados por meio deste efeito no descarte. Você não pode fazer nenhuma outra Ação Extra neste turno.

Caso não haja pigmentos no saquinho, ao utilizar este efeito, os pigmentos descartados devem retornar ao saquinho para que a compra seja então realizada.



Uma vez por rodada, você pode descartar um pigmento qualquer para comprar outro pigmento do saquinho. Caso não haja pigmentos no saquinho, ao utilizar este efeito, os pigmentos descartados (incluindo o que acabou de ser descartado com este efeito) devem retornar ao saquinho para que a compra seja então realizada.

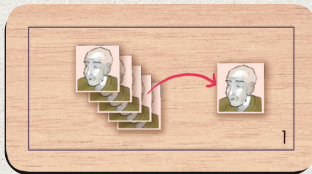


A sua progressão de pontos de marcadores de ferramenta é 0/2/3/5/9 pontos. Uma vez por rodada, você pode trocar um marcador de ferramenta de uma carta de kakemono no seu ateliê com outro marcador aleatório do saquinho. O marcador anterior deve retornar ao saquinho de marcadores de ferramenta.

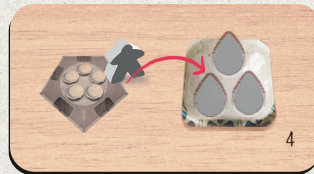


Comece o jogo com um kakemono adicional à sua escolha do rondel de pigmentos. Você pode realizar uma pintura parcial em kakemonos com marcadores de ferramenta (ainda é necessário retirá-los para expor o kakemono).

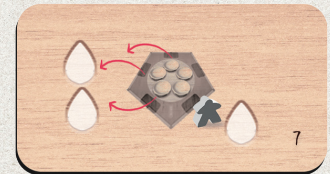
Fichas de ação:



Compre 5 cartas de artesanato do baralho de artesãos e escolha uma. Devolva as demais cartas ao fundo da pilha de artesãos.

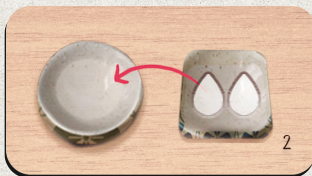


Colete 3 pigmentos do rondel na posição do seu aprendiz e coloque na área de descarte.

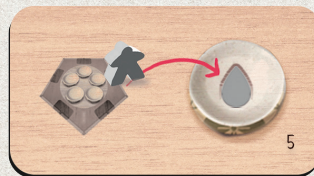


Colete 2 pigmentos de qualquer posição do rondel. Todos os outros aprendizes coletam 1 pigmento da posição em que se encontram.

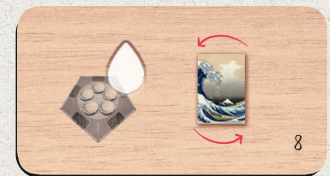
A coleta dos pigmentos pelos oponentes é opcional.



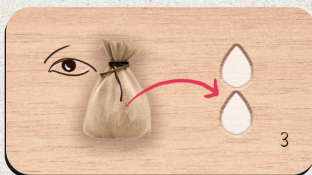
Mova 2 pigmentos da área de descarte para a área ativa.



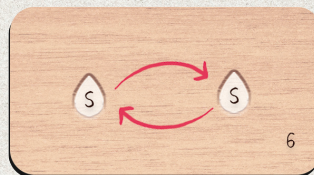
Colete 1 pigmento do rondel na posição do seu aprendiz e coloque na área ativa.



Colete 1 pigmento de qualquer posição do rondel e coloque na sua área de descarte. Escolha qualquer outro objetivo individual disponível e devolva o seu para a pilha de objetivos individuais. **IMPORTANTE:** Caso esta Ficha de Ação seja selecionada durante a preparação da partida, deixe uma pilha de objetivos individuais não sorteados próximo ao tabuleiro central, com as cartas viradas para baixo.



Escolha 1 ou 2 pigmentos do saquinho e coloque na área ativa. Caso não haja pigmentos no saquinho, esta ação não tem efeito.



Troque 1 pigmento de cor secundária por outro pigmento de cor secundária. Essa troca pode ser realizada por pigmentos de cor secundária na sua área ativa, no seu descarte ou mesmo dentro do saquinho.

Não é possível trocar um pigmento que já esteja sobre um kakemono.

Expansões

Trilha de Pigmentos

Componentes:

- (A1) 1 trilha de pigmentos
- (B1) 1 marcador por jogador



Preparação:

Siga todos os passos da preparação do jogo normal com a seguinte adição:

- 1) Coloque a trilha de pigmentos ao lado do tabuleiro do jogo.
- 2) Coloque um marcador da cor de cada jogador na posição 10 da trilha de pigmentos.



Regras:

Sempre ao final da rodada, os jogadores deverão conferir quantos pigmentos possuem. É necessário contar a quantidade total de pigmentos no saquinho, área ativa, descarte e pigmentos sobre kakemonos.

A trilha de pigmentos indica na primeira coluna a quantidade de pigmentos do jogador (saquinho + área ativa + descarte + pigmentos sobre kakemonos). Esta posição deve ser atualizada sempre ao final da rodada.

A segunda coluna da trilha de pigmentos indica quantos pigmentos o jogador pode coletar na ação **1d. Adquirir pigmentos** ao mover seu aprendiz.

Na terceira coluna, a maioria dos espaços indica quantos pigmentos são repostos na área ativa dos jogadores ao final da rodada.

Os demais símbolos e efeitos da trilha são os seguintes:

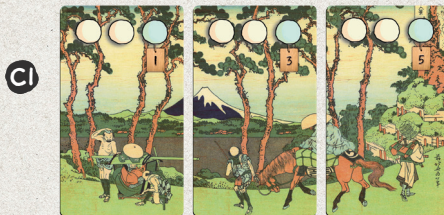
- Penalidade caso o jogador chegue neste nível: ele deverá se desfazer de 8 pigmentos de qualquer lugar de seu ateliê (primários para o rondel, secundários para o tabuleiro; pigmentos pretos não podem ser descartados). Então ele deve posicionar seu marcador no nível 8 após sofrer a penalidade.
- Quantidade de pigmentos que o jogador possui ao final do turno.
- Quantidade de pigmentos que o jogador coleta no rondel quando estiver neste nível (ação 1d).
- Quantidade de pigmentos que o jogador repõe para a área ativa ao final do turno.
- Bônus que o jogador ganha quando estiver neste nível.

IMPORTANTE: Observe que nos níveis mais baixos da trilha de pigmentos, onde o jogador teria 6, 5 ou 4 pigmentos na sua área de jogo, ele deve repor todos os seus pigmentos disponíveis.

Expansão Jornada

Componentes:

- (CI) 3 cartas de Jornada
- (DI) 1 marcador por jogador



Preparação:

Siga todos os passos da preparação do jogo normal com a seguinte adição:

- 1) Sorteie ou decida com os outros jogadores qual lado de cada carta deverá ser utilizado;
- 2) Alinhe as cartas no lado sorteado ou escolhido, sob a forma de uma "trilha";
- 3) Coloque um marcador no primeiro espaço da trilha.

Regras:

Sempre que um jogador realizar a ação **1a. Ativar Ficha de Ação**, ele deverá, além do efeito da ficha, andar um espaço na trilha da Jornada.

Os bônus são ganhos imediatamente assim que um jogador chegar com sua ficha no respectivo espaço.

Caso o jogador atinja um espaço de pontuação (1, 3 ou 5 pontos), este ponto é adicionado à sua pontuação ao final da partida.

Expansão Caminhos

Componentes:

- (EI) 8 cartas de Caminho
- (FI) 1 marcador por jogador



Preparação:

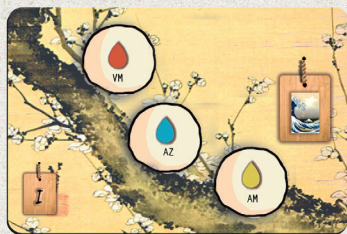
Siga todos os passos da preparação do jogo normal com a seguinte adição:

- 1) Sorteie 1 carta de caminho de nível 1, outra de nível 2 e pegue a carta de nível 3.
- 2) Alinhe as cartas formando uma "trilha", começando pelo nível 1, depois 2 e 3;
- 3) Coloque um marcador da cor de cada jogador próximo da trilha.

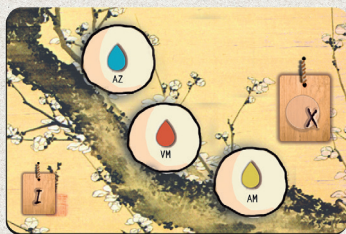
Regras:

Como uma **Ação Extra**, o jogador pode mover para o descarte 1 pigmento da sua área ativa que combine com o próximo espaço da trilha e "subir" na trilha de Caminho.

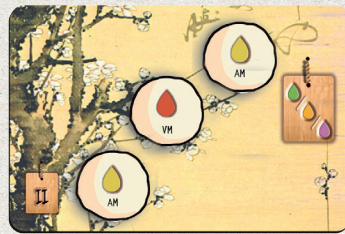
Os bônus são ganhos imediatamente assim que um jogador chegar no último espaço de cada carta de Caminho.



Caso o jogador chegue no nível mais alto desta carta, ele ganha uma nova carta de objetivo individual, se disponível.



Caso o jogador chegue no nível mais alto desta carta, ele remove todos os marcadores de ferramentas sobre suas cartas de kakemono.



Caso o jogador chegue no nível mais alto desta carta, ele ganha um pigmento secundário à sua escolha.



O último bônus possível é um turno adicional completo, ou seja, o jogador que chegou no último nível da trilha termina seu turno atual e joga novamente.

O primeiro jogador que chega ao final da trilha de Caminhos ganha 2 pontos (ele deve colocar o seu marcador sobre o ícone de 2 pontos e contabilizar estes pontos ao final da partida).

Modo Solo - Oceano da Sabedoria

O objetivo do modo solo – Oceano da Sabedoria consiste em expor 5 kakemonos ao final de 20 rodadas.

Caso o jogador não consiga completar os 5 kakemonos em 20 rodadas, ele perde a partida.

Ao final da partida, caso tenha completado os 5 kakemonos, o jogador deve contar a sua pontuação e anotar o resultado.

Nas próximas partidas, o jogador deve superar sua maior pontuação até então.

Preparação:

Siga todos os passos da preparação do jogo normal com as seguintes alterações:

- 1) Remova do jogo a carta de 2 pontos. Quando completar o 5º kakemono e disparar o final da partida, o jogador não receberá a carta de 2 pontos neste modo de jogo.
- 2) O mestre Hiroshige deve ser removido de jogo.
- 3) Duas cartas de objetivos públicos devem ser removidas do jogo: a carta cujo objetivo é ter menos pigmentos na sua área de jogo e a carta com o objetivo de ter mais marcadores de ferramenta do mesmo tipo.
- 4) Para a seleção do Mestre, sorteie 2 cartas e escolha 1.
- 5) Para o preenchimento de pigmentos no rondel, separe 3 pigmentos primários de cada cor mais 1 pigmento primário aleatório. Distribua aleatoriamente esses pigmentos em cada espaço do rondel até que cada um tenha 2 pigmentos.
- 6) Separe 20 pigmentos primários ou pretos não utilizados no jogo para marcar o número de rodadas. Deixe estes pigmentos do lado do tabuleiro, pois eles representarão um contador de tempo.
- 7) Todos os demais elementos da preparação seguem da mesma forma do modo normal de jogo.



Regras:

O modo solo segue as mesmas regras do jogo normal, no entanto, ao final de cada ação, o jogador deve retornar para a caixa 1 dos 20 pigmentos separados no passo 6.

Caso não haja mais pigmentos para devolver para a caixa e o jogador não tenha concluído o seu 5º kakemono, ele não marca pontos e perde a partida.

Caso o jogador complete o seu 5º kakemono, a partida termina imediatamente e ele deve contar a sua pontuação.

Após contar a sua pontuação, tire uma foto da sua partida, publique no seu perfil do Instagram informando quantos pontos fez, marcando os perfis @mobystudios e @ludensspirit.

Créditos:

Autores: **Bianca Melyna e Moisés "Moita" Pacheco**

Ilustradores: **Katsushika Hokusai, Orly Wanders e André Teruya**

Designers Gráficos: **André Teruya e William Magri**

Editora: **Ludens Spirit**



Ludens Spirit
A mente que joga