



KANA GAWA™

REGELN

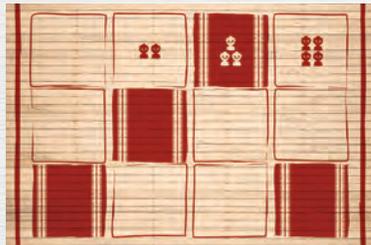


Ein Spiel von **Bruno Cathala & Charles Chevallier** • Illustriert von **Jade Mesch**

SPIELÜBERSICHT

1840: In Kanagawa, der großen Bucht von Tokio, hat sich der Meister Hokusai entschieden, eine Malschule zu eröffnen, um seine Kunst an Schüler weiterzugeben. Du bist einer dieser Schüler und dein höchstes Ziel ist es, dich als würdig vor dem „verrückten alten Künstler“ zu erweisen. Folge seinen Lektionen, um dein Atelier zu erweitern und deine Lieblingsmotive zu malen (Bäume, Tiere, Personen, Gebäude), wobei du immer auf den Wechsel der Jahreszeiten achten musst, um eine harmonische Grafik zu erzeugen ... die eine, die dein Meisterwerk werden soll!

MATERIAL



1 Schulbogen



4 Startplättchen



72 Lektionskarten (18 × 4 Farben, erkennbar an der Rückseite)



1 Großmeister-Figur



1 Assistenten-Figur



19 Diplomalplättchen



15 Malpinsel-Figuren



3 Sturmplättchen

SPIELZIEL

Verbessere dein Atelier und ordne deine Malpinsel den Landschaften zu, die dich zur schönsten Grafik inspirieren werden. Um deine Diplome zu erlangen, musst du dich auf Flora, Fauna, Architektur oder sogar die Jahreszeiten konzentrieren.

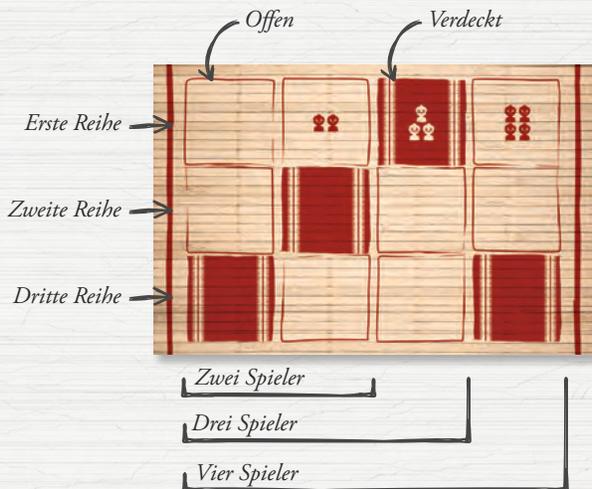
Versuche, die meisten Harmonie-Punkte  zu bekommen, um dich des Großmeisters Hokusai würdig zu erweisen und das Spiel zu gewinnen.



SPIELELEMENTE

SCHULBOGEN

Dieser Bogen ist der Ort, an dem Hokusai seine Kurse anbietet. Er gibt an, abhängig von der Anzahl der Mitspieler, wie man die Lektionskarten spielen muss (offen oder verdeckt) und wie die Runden voranschreiten.



LEKTIONSKARTEN

Diese Karten zeigen den von Hokusai vermittelten Lehrstoff und bestehen aus zwei Teilen, die jeweils einen anderen Zweck haben: das Atelier und die Grafik.



SPIELELEMENTE (FORTSETZUNG)

Atelier

Du kannst die linke Seite der Karte nutzen, um die Eigenschaften deines Ateliers zu verbessern. Von diesen Eigenschaften gibt es drei Typen:

- **Landschaft:** Diese Symbole geben an, welche Art Landschaft ein Spieler im Hintergrund seiner Grafik malen darf, falls er eine seiner Malpinsel-Figuren zu diesem Symbol stellt.



- **Ausstattung:** Diese Symbole haben einen sofortigen Effekt, der ausgelöst wird, wenn du die Karte in dein Atelier legst.

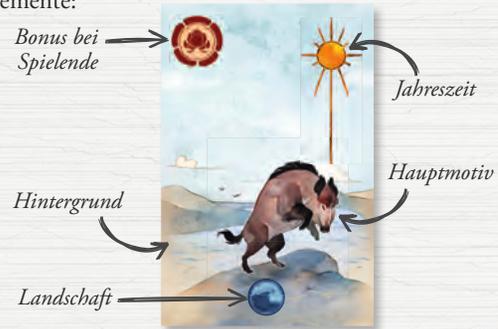


- **Kniff:** Diese Symbole verleihen dir eine neue Eigenschaft, die du in jeder Runde des Spiels nutzen darfst.

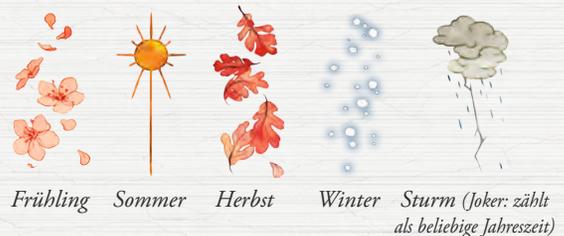


Grafik

Du kannst die rechte Seite der Karte nutzen, um deine Grafik zu erweitern. Diese Seite hat unterschiedliche Elemente:



- **Landschaft:** Zeigt die Art der Landschaft im Hintergrund der Grafik an. Ein Spieler muss einen Malpinsel auf ein solches Symbol in seinem Atelier stellen, um diese Grafik malen zu können.
- **Hauptmotiv:** Gibt an, welches Motiv gemalt wird, was dir Diplome einbringen kann.
- **Jahreszeit:** Gibt die Jahreszeit der Grafik an.



- **Bonus bei Spielende:** Zählt 1 Harmoniepunkt  beim Spielende.

▣ Rückseite der Lektionskarten

Jede Rückseitenfarbe bezieht sich auf das Hauptmotiv, das sich auf der Vorderseite befindet.



DIPLMPLÄTTCHEN



Diese Plättchen stellen zu erreichende Ziele dar, darunter den Kompositionsgrad deiner Grafik und den Ausbaugrad deines Ateliers. Solche Ziele zu erreichen bringt dich im Wettrennen um den Sieg deutlich weiter... es sei denn, du wirst überheblich und steckst dir unerreichbare Ziele!

(Eine ausführliche Liste aller Diplomplättchen findest du auf Seite 15 dieses Regelhefts.)

MALPINSEL-FIGUREN



Diese Figuren stellen die Malutensilien in deinem Atelier dar, mit deren Hilfe du deine Grafik erschaffst.

Malpinsel-Figuren werden auf den Lektionskarten hierdurch dargestellt:



STURMPLÄTTCHEN



Diese Plättchen stellen eine Joker-Jahreszeit dar, die du durch bestimmte Diplomplättchen bekommen kannst. Bei Spielende wirst du Sturmplättchen auf Karten in deiner Grafik platzieren. Diese Karten gehören dann zu einer Jahreszeit nach deiner Wahl.

BEISPIEL

Bei Spielende legst du ein Sturmplättchen auf deine dritte Lektionskarte. Du legst dann fest, dass dieses Plättchen als Jahreszeit „Frühling“ gelten soll, was eine Abfolge von fünfmal Frühling erzeugt, wodurch du die meisten 🌸 erhältst.



SPIELELEMENTE (FORTSETZUNG)

GROSSMEISTER- UND ASSISTENTEN-FIGUREN

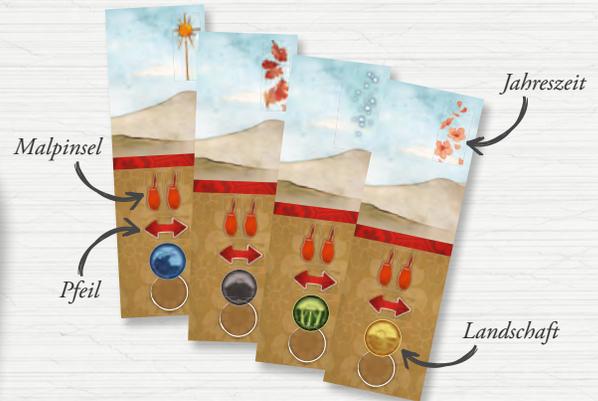
Diese Figuren stellen den aktuellen Startspieler (Großmeister-Figur) und den nächsten Startspieler (Assistenten-Figur) dar. Auf Lektionskarten werden sie durch dieses Symbol dargestellt:



Der Assistent kann während einer Runde von Spieler zu Spieler wandern, während der Großmeister erst am Ende der Runde den Spieler wechselt (siehe Seite 13).

STARTPLÄTTCHEN

Diese Plättchen sind der Ausgangspunkt für deine Grafik und dein Atelier.



● Grafik

Du hast gerade den ersten Abschnitt deiner Grafik gemalt. Deine Arbeit ist noch vorläufig, obwohl die erste Jahreszeit klar erkennbar ist.

● Atelier

Du beginnst deine Studien mit:

- Ausstattung (2 Malpinsel-Figuren, die du vor dich stellst),
- Kniff (ein Pfeil, der eine mögliche Bewegung eines Malpinsels in jeder Runde angibt),
- Der Typ der Landschaft, den du zu Beginn des Spiels bereits gemeistert hast.



VORBEREITUNG



5

Sortiert die Diplomplättchen nach Farbe und legt sie offen in zwei Reihen oberhalb des Schulbogens aus. Innerhalb jeder Farbgruppe müssen die Diplomplättchen nach ihren Harmonie-Werten  sortiert sein.

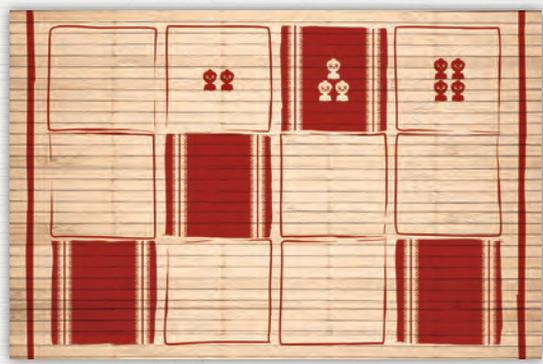


*Obere Reihe:
Diplome, die
sich auf Grafiken
beziehen*

*Untere Reihe:
Diplome, die
sich auf Ateliers
beziehen*

1

Der Schulbogen kommt in die Tischmitte.



4

Mischt alle Lektionskarten und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.



2



Wählt einen Startspieler. Dieser nimmt die Figuren von Großmeister und Assistent.

3

Verteilt die Startplättchen nach Zufall. Jeder Spieler stellt dann zwei Malpinsel-Figuren vor sich.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die aus folgenden Schritten bestehen:

1. Folge den Lehren des Meisters
2. Erweitere dein Wissen oder Wende dein Wissen an
3. Neue Lektion

1. FOLGE DEN LEHREN DES MEISTERS

Der Startspieler (der also gerade die Großmeister-Figur besitzt) zieht so viele Lektionskarten, wie Spieler teilnehmen, und legt sie auf die oberste Reihe des Schulbogens. Diese Karten müssen gemäß der Angaben auf den jeweiligen Feldern des Bogens offen oder verdeckt ausgelegt werden.

BEISPIEL

Im Spiel zu viert zieht man 4 Lektionskarten und legt sie wie folgt in die erste Reihe des Bogens: die erste und zweite Karte offen, die dritte verdeckt und die letzte wieder offen.



2. ERWEITERE DEIN WISSEN ODER WENDE DEIN WISSEN AN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn muss man eine der folgenden beiden Möglichkeiten wählen:

DU MÖCHTEST DEIN WISSEN ERWEITERN

Setze deinen Zug aus und nimm dir jetzt keine Lektionskarten.

Durch diese Aktion kannst du warten, bis weitere Lektionskarten auf den Bogen gelegt werden, um zusätzliche Karten nehmen zu können. Andererseits riskierst du dabei, dass dir andere Spieler Karten, die du haben möchtest, wegschnappen, bevor du wieder an der Reihe bist.

Hinweis: Wenn du zu Beginn dieses Schritts der letzte Spieler bist, der noch in der Schule ist, **musst** du dein Wissen anwenden.

Hinweis: Du darfst dir jederzeit die Rückseiten der Karten im Stapel ansehen.

DU MÖCHTEST DEIN WISSEN LIEBER ANWENDEN

Verlasse die Schule, weil du glaubst, genug gelernt zu haben, um deine Arbeit fortzusetzen.

In diesem Fall musst du sofort diese Dinge ausführen:

- Eine Spalte Lektionskarten vom Schulbogen wählen,
- Deine Arbeit fortsetzen (dein Atelier verbessern oder deine Grafik erweitern),
- Dir das/die passende/n Diplom/e nehmen.

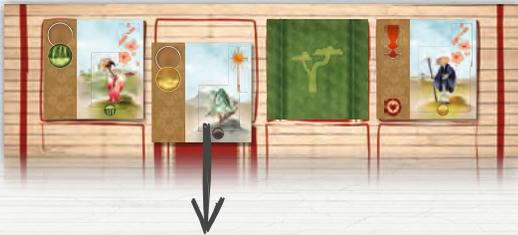
▣ Wähle eine Spalte Lektionskarten vom Schulbogen

Wähle eine Spalte aus und nimm dir alle Karten, die in dieser Spalte liegen.

Wenn du dir Lektionskarten nimmst, kannst du in dieser Runde keine weiteren mehr nehmen.

BEISPIEL

Die zweite Lektionskarte interessiert dich und du möchtest sie haben: wähle diese Spalte. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels liegt nur je eine Karte pro Spalte aus. Also kannst du nur eine Lektionskarte nehmen. Mehr Karten zu bekommen, erfordert Geduld...



▣ Setze deine Arbeit fort

Du musst sofort **alle** Lektionskarten, die du genommen hast, in dein Atelier **und/oder** deine Grafik legen, **in der Reihenfolge deiner Wahl**. Du darfst die Karten beliebig zwischen Atelier und Grafik aufteilen.

Ausnahme: Jedes  Symbol auf deinem Atelier erlaubt es dir, 1 Lektionskarte bis zur nächsten Runde auf der Hand zu behalten.

☉ Verbessere dein Atelier

Du kannst jederzeit eine Lektionskarte in dein Atelier legen, es gibt keine Beschränkungen. Um das zu tun, drehst du die Karte so um, dass du den Atelierteil der Karte lesen kannst und dann schiebst du sie unter die Atelierhälfte deines Startplättchens. Jede folgende Karte legst du dann wiederum unter die jeweils vorherige Karte, sodass sich dein Atelier vergrößert.

BEISPIEL

Du nimmst zwei Lektionskarten, die du deinem Atelier hinzufügen möchtest. Drehe diese beiden Karten um und schiebe sie wie gezeigt unter dein Startplättchen, um dein Atelier zu erweitern.



Du darfst eine Karte an dein Atelier legen und deren **Effekte sofort nutzen** (die Landschaft, um einen Malpinsel darauf zu setzen, damit du eine Karte an deine Grafik legen kannst, den Pfeil, um einen Malpinsel zu versetzen...).

SPIELABLAUF (FORTSETZUNG)

Wenn du eine Karte in dein Atelier legst, führst du sofort die Effekte  und  aus:



Nimm dir sofort einen Malpinsel aus dem Vorrat.



Nimm dir sofort die kleinere Figur (Assistent).

☉ Deine Grafik erweitern

Um der Grafik auf deiner Leinwand einen neuen Abschnitt hinzuzufügen, musst du die auf der neuen Karte geforderte Kombination aus Malpinseln und Landschaften in deinem Atelier vorweisen können.

Die optimale Platzierung und Bewegung deiner Malpinsel ist ein Schlüssel zum Erfolg:

SETZE EINEN MALPINSEL IN DEIN ATELIER

So lange ein Malpinsel noch nicht in dein Atelier gestellt wurde (etwa die beiden Malpinsel, die du bei Spielbeginn erhalten hast oder ein neuer Malpinsel, den du im Spiel bekommen hast), kannst du ihn zu jedem Zeitpunkt deines Zuges auf ein **freies** Landschaftssymbol in deinem Atelier stellen.



Du darfst beliebig viele Malpinsel in dein Atelier stellen, so lange du genug freie Landschaftssymbole dafür hast.

BEWEGE EINEN MALPINSEL

Du darfst einen Malpinsel, der auf einem Landschaftssymbol steht, auf ein anderes, **freies** Symbol in deinem Atelier versetzen. Eine Bewegung eines Malpinsels ist dir aber nur erlaubt, wenn du dieses Symbol  nutzen kannst. Jedes dieser Symbole kann aber nur einmal pro Runde genutzt werden.

Denke immer an diese beiden goldenen Regeln:

- Jedes Landschaftssymbol kann nur 1 Malpinsel haben.
- Jeder Malpinsel kann nur eine Landschaft pro Runde malen (bevor oder nachdem du ihn bewegst hast).

BEISPIEL

Du möchtest eine Karte mit zwei Landschaften „Ozean“ zu deiner Grafik legen. Du setzt deinen letzten Malpinsel **1** auf ein „Ozean“-Symbol in deinem Atelier. Da du ein  hast, bewegst du einen der Malpinsel, den du bereits eingesetzt hast, **2** auf ein zweites „Ozean“-Symbol in deinem Atelier. Jetzt kannst du die Karte an deine Grafik legen.



Du darfst die Reihenfolge, in der du „dein Atelier verbesserst“ und „einen Malpinsel bewegst“ **frei festlegen**. Allerdings darf jedes Landschaftssymbol in deinem Atelier nur einmal pro Runde benutzt werden.



☞ Nimm dir das/die zugehörige(n) Diplom(e)

Sobald deine Grafik die Voraussetzungen eines noch in der Tischmitte liegenden Diploms erfüllt, **musst du sofort** entscheiden, ob du es/sie nimmst oder liegen lässt – um es noch besser zu machen!

☞ Ein Diplom nehmen

Wenn du ein Diplom nehmen willst, nimmst du das zugehörige Diplomplättchen und legst es zu deiner Grafik. Du darfst immer nur 1 Diplom einer Farbe nehmen. Anders ausgedrückt, bedeutet das Nehmen eines Diploms, dass du die anderen Diplome derselben Kategorie nicht nehmen darfst.

BEISPIEL

Du legst eine Karte an deine Grafik, auf der der dritte Baum deiner Grafik ist. Jetzt musst du dir überlegen, ob du das erste „Baum“-Diplom nimmst oder es liegen lässt. Du entscheidest dich, es zu nehmen und legst es zu deiner Grafik. Am Ende des Spiels wird es dir 3  einbringen. Weil du dieses Diplom genommen hast, darfst du die anderen beiden Diplome dieser Kategorie nicht mehr nehmen.



☞ Diplom nicht nehmen

Wenn du ein Diplom liegen lässt, **kannst du versuchen, ein schwierigeres Diplom** derselben Kategorie zu nehmen, aber **du kannst das liegen gebliebene dann nicht mehr nehmen.**

BEISPIEL

Stellen wir uns vor, du hättest beim Beispiel vorhin entschieden, das erste „Baum“-Diplom liegen zu lassen. Würdest du es später schaffen, einen vierten (oder sogar fünften) Baum in deine Grafik zu legen, könntest du vielleicht eins der anderen beiden „Baum“-Diplome nehmen, die dir mehr  geben. Allerdings darfst du nach dieser Entscheidung das erste „Baum“-Diplom nicht mehr nehmen.



SPIELABLAUF (FORTSETZUNG)

Sobald du eine Lektionskarte an dein Atelier oder deine Grafik gelegt hast, kannst du diese Karte nicht mehr bewegen.

3. NEUE LEKTION

Falls sich noch Spieler in der Schule aufhalten, zieht der Startspieler so viele Lektionskarten, wie noch Spieler in der Schule sind.

Die Karten kommen auf den Bogen, in die zweite Reihe, jeweils unterhalb der liegen gebliebenen Karten, wieder nach den Vorgaben „offen“ oder „verdeckt“.

BEISPIEL

Im Spiel zu viert haben Anton und du sich entschieden, euer Wissen zu erweitern. Bella und Clara dagegen haben sich beide entschieden, eine Lektionskarte zu nehmen und ihr Wissen anzuwenden. Jetzt zieht der Startspieler 2 Lektionskarten und fügt sie der zweiten Reihe des Bogens hinzu, direkt unterhalb der noch ausliegenden Karten.



Sobald die Lektionskarten auf dem Bogen liegen, **beginnen Spieler, die noch in der Schule sind, mit Schritt 2** und setzen die Runde wie oben beschrieben fort.



Wenn ein Spieler sich entscheidet, sein Wissen ein zweites Mal zu erweitern, legt man Lektionskarten in die dritte Reihe des Bogens. Dabei befolgt man dieselben Auslegeregeln und beginnt ein zweites Mal bei Schritt 2.

Wenn alle drei Reihen des Bogens belegt sind, müssen Spieler, die noch in der Schule sind, alle Lektionskarten einer beliebigen Reihe nehmen und danach ihr Wissen anwenden.

BEISPIEL

Noch einmal zurück zum Beispiel der vorigen Seite: du entscheidest dich, dein Wissen ein zweites Mal zu erweitern, während Anton sich entscheidet, die Schule mit einer Spalte aus Lektionskarten zu verlassen. Der Startspieler zieht 1 Lektionskarte und legt sie auf die dritte Reihe des Bogens, unter die verbliebenen Karten. In deinem nächsten Zug musst du alle Karten dieser Spalte nehmen.



Wenn alle Spieler Lektionskarten genommen haben, endet die Runde. Der Spieler mit der Assistenten-Figur nimmt sich die Großmeister-Figur und wird Startspieler der nächsten Runde.

Eine neue Runde beginnt. Beginnt wieder bei Schritt 1 „Folge den Lehren des Meisters“.

Hinweis: Wenn ihr die letzte Lektionskarte des Stapels auf den Schulbogen legt, löst ihr damit das Spielende aus: Alle Spieler in der Schule **müssen**, in Spielreihenfolge, jeweils alle Karten einer Spalte wählen.

Wenn das passiert, kann es vorkommen, dass weniger Lektionskarten vorhanden sind als sich noch Schüler in der Schule befinden. Das bedeutet, dass die übrigen Spalten weniger Karten als üblich enthalten... Hier Startspieler zu sein, ist ein deutlicher Vorteil.



SPIELEnde UND WERTUNG



Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

Der Kartenstapel ist leer. Das Spiel endet am Ende der Runde, wenn alle Spieler in der Schule Lektionskarten genommen und ihr Wissen angewendet haben.

oder

Am Ende einer vollständigen Runde, sobald **ein (oder mehrere) Spieler mindestens 11 Karten** in seiner Grafik hat.



Bevor du deine Punkte zählst, musst du alle deine Sturmplättchen auf Karten deiner Grafik legen, um die Jahreszeit darauf in eine Jahreszeit deiner Wahl zu ändern.

Beginne die **Endwertung**, indem du folgendes zusammenaddierst (bzw. abziehst, falls das Symbol durchgestrichen ist):

- A** 1 pro Lektionskarte in deiner Grafik (das Startplättchen zählt mit) **13 Pkte**
- B** 1 pro Lektionskarte in deiner **längsten Folge gleicher Jahreszeiten** (das Startplättchen zählt mit) **7 Pkte**
- C** die auf den Lektionskarten deiner Grafik **3 Pkte** und deinem Atelier **-1 Pkt**
- D** die auf den Diplomplättchen, die du genommen hast **14 Pkte**
- E** 2 für den Spieler, der die **Großmeister-Figur** hat **2 Pkte**

B

A 13 Pkte
B 7 Pkte
C 3 Pkte
D 14 Pkte
E 2 Pkte
36 Punkte gesamt

Der Spieler mit den meisten Harmonie-Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand teilt man sich den Sieg.

ERLÄUTERUNG DER DIPLOMPLÄTTCHEN

▣ **Diplome, die zur Grafik gehören:** Diese Diplome gibt es in den vier Farben der Rückseiten von Lektionskarten und sie beziehen sich auf die Elemente in deiner Grafik.



Du erhältst 3 , wenn du mindestens **3 Bäume** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 3 , wenn du mindestens **2 unterschiedliche Gebäude** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 3 , wenn du mindestens **2 unterschiedliche Personen** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 3  und 1 Malpinsel, wenn du mindestens **1 Eber und 1 Hirsch** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 4  und 1 Sturmplättchen, wenn du mindestens **4 Bäume** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 4  und 1 Sturmplättchen, wenn du mindestens **3 unterschiedliche Gebäude** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 4  und 1 Sturmplättchen, wenn du mindestens **3 unterschiedliche Personen** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 4  und 1 Malpinsel, wenn du mindestens **1 Kranich und 1 Schmetterling** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 7  und die Assistenten-Figur, wenn du mindestens **5 Bäume** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 7  und die Assistenten-Figur, wenn du mindestens **4 unterschiedliche Gebäude** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 9 , wenn du mindestens **3 gleiche Personen** in deiner Grafik hast.



Du erhältst 7  und die Assistenten-Figur, wenn du mindestens **1 Eber, 1 Schmetterling und 1 Hirsch** in deiner Grafik hast.

▣ **Diplome, die zum Atelier gehören:** Diese Diplome beziehen sich auf die Elemente deines Ateliers.



Du erhältst 1  und die Assistenten-Figur, wenn du mindestens **3 Malpinsel** in deinem Atelier hast.



Du erhältst 1  und die Assistenten-Figur, wenn du mindestens **2 Pfeile** in deinem Atelier hast.



Du erhältst 2 , wenn du mindestens **2 gleiche Landschaften** in deinem Atelier hast.



Du erhältst 5  und die Assistenten-Figur, wenn du mindestens **4 gleiche Landschaften** in deinem Atelier hast.



Du erhältst 3 , wenn du mindestens **4 Malpinsel** in deinem Atelier hast.



Du erhältst 3 , wenn du mindestens **3 Pfeile** in deinem Atelier hast.



Du erhältst 3  und 1 Malpinsel, wenn du mindestens **3 gleiche Landschaften** in deinem Atelier hast.

Du darfst niemals mehrere Diplome derselben Farbe besitzen!

GEDÄCHTNISSTÜTZE FÜR DIE EFFEKTE

SOFORT



Nimm dir sofort einen Malpinsel aus dem Vorrat und stelle ihn vor dich.



Nimm dir sofort die Assistenten-Figur und stelle sie vor dich. Wenn du am Ende der Runde im Besitz der Assistenten-Figur bist und alle Spieler ihre Lektionskarten gespielt haben, nimmst du dir die Großmeister-Figur.

Stelle die Großmeister-Figur vor dich; in der nächsten Runde bist du der Startspieler.

OPTIONAL



Du darfst für jedes dieser Symbole in deinem Atelier 1 Malpinsel pro Runde versetzen.



Du darfst für jedes dieser Symbole in deinem Atelier am Ende der Runde 1 Lektionskarte auf deiner Hand behalten (und sie später spielen, wenn du deine Arbeit fortsetzt).

SPIELENDE



Du erhältst bei Spielende 1 Harmoniepunkt.



Du verlierst bei Spielende 1 Harmoniepunkt.



Am Spielende veränderst du die Jahreszeit auf einer Lektionskarte zu einer Jahreszeit deiner Wahl.

RUNDENABLAUF

1. folge den Lehren des Meisters

Legt so viele Karten wie Spieler teilnehmen in die erste Reihe der Schule.

2. Erweitere dein Wissen oder wende dein Wissen an

- Entweder erweiterst du dein Wissen: Setze deinen Zug aus und nimm dir noch keine Lektionskarte(n).
- Oder du wendest es an: Nimm alle Karten einer Spalte der Schule.

3. Neue Lektion

Zieht so viele Karten, wie es Spieler gibt, die noch keine Karten genommen haben und legt sie in die nächste Reihe, unter die verbliebenen Karten.

Wenn alle Spieler die Schule verlassen haben, beginnt ihr eine neue Runde und geht zurück zu Schritt 1.

CREDITS

Autoren: Bruno Cathala und Charles Chevallier

Illustrationen: Jade Mosch

Projektleiter: Ludovic Papaïs

Redakteur: Virginie Gilson

Übersetzung: Michael Kröhnert

© 2016 IELLO. IELLO, KANAGAWA und deren Logos sind Warenzeichen von IELLO.

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

Spiel in deutscher Sprache • info@iello.fr

Lot: KADE102016

FOLGE UNS
AUF



WWW.IELLO.COM

