

Teruya : Knop

# Kokeshi



# REGRAS

# KOKESHI

Finalmente chegou o momento da sua técnica ser reconhecida.

Durante a sua vida, você se preparou para este momento: mostrar suas habilidades na tradicional arte de confeccionar as famosas Kokeshi, bonecas de madeira que levam felicidade tanto para você quanto para a criança à qual ela é destinada.

Em Kokeshi, os jogadores são artesãos japoneses da arte de criação das kokeshi, bonecas de madeira feitas à mão. Ao longo da partida você aperfeiçoará suas habilidades manuais adquirindo peças do centro da mesa e colocando-as estrategicamente em uma das 5 trilhas em seu tabuleiro individual.

Afinal, a felicidade é o objetivo de todos!



Kokeshi é um jogo para deixá-lo feliz.

Queremos que você se divirta e passe bons momentos com as pessoas que irá jogar, descobrindo os detalhes do jogo e aos poucos percebendo as possibilidades de construção do seu tabuleiro e de suas trilhas.

No decorrer da partida, você desenvolverá suas trilhas de habilidades que possibilitam a realização de combos com múltiplas ações em cadeia. Como um habilidoso artesão, conforme você aperfeiçoa a sua técnica, mais interessantes se tornam os resultados de suas ações.

Há também uma variante solo de Kokeshi, na qual você testa suas habilidades e estratégias contra um jogador fictício. As regras do modo solo você encontra na página 8.

# CRÉDITOS

**Game Designers:** André Teruya  
& Igor Knop

**Ilustrações:** Ellie Horie  
**Editor e Diretor de Arte:** Rafael Verri  
**Designer Gráfico:** Daniel de Lucca  
**Revisor:** Luis Perdomo

**Galápagos**

**Revisão:** Camila Loricchio  
**Diagramação:** Tati Hapanchuk  
**www.mundogalapagos.com.br**  
v1.0

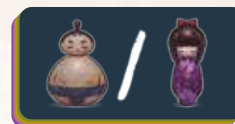
# COMPONENTES



4 tabuleiros de oficina do artesão



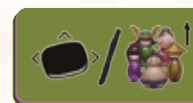
1 tabuleiro de felicidade  
(frente e verso)



10 peças de colocação inicial (iniciais)  
(2 de cada cor com uma  
barra central branca)



15 peças de reconhecimento de qualidade  
(5 tipos com 3 pontuações cada)



50 peças de trilha kokeshi (normais)  
(10 tipos diferentes de 5 cores - roxo,  
rosa, amarelo, verde e azul)



1x bolsa de tecido



20 discos de jogador em 4 cores  
(amarelo, verde, vermelho e azul)



20 meeples de Kokeshi  
(4 conjuntos de 5 tipos: Princesa, Batchan, Pescador, Samurai e Sumotori)

# OBJETIVO DO JOGO

O objetivo em Kokeshi é obter a maior quantidade de **pontos de felicidade** através do aperfeiçoamento de técnicas na confecção das bonecas e animais Kokeshi.

Os pontos de felicidade são obtidos de várias maneiras, como através das peças de reconhecimento de qualidade, da fabricação de kokeshi de animais, ou ainda pela prática contínua e focada na especialização de determinada kokeshi.

Ao final da partida, vencerá o jogador que acumular mais pontos de felicidade. Independentemente dos pontos, queremos que todos saiam mais felizes ao completar uma partida de Kokeshi.

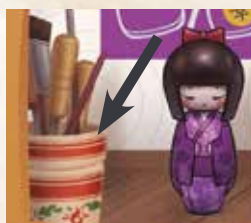
## PREPARAÇÃO

1. Escolha um dos lados do *tabuleiro de felicidade* e coloque-o no centro da mesa. Em suas primeiras partidas, é recomendável que você use o lado básico do tabuleiro (com a pontuação crescente). O lado avançado apresenta uma pontuação variável que também diminui de acordo com os níveis das peças.
2. Separe as 15 *peças de reconhecimento de qualidade* e coloque-as no espaço reservado a elas no *tabuleiro de felicidade*.



Lado básico mostra essa Kokeshi do lado esquerdo.

3. Cada jogador pega um *tabuleiro de oficina do artesão* de uma cor à sua escolha e 5 discos dessa mesma cor. A cor do tabuleiro está representada na ilustração do suporte de ferramentas em seu lado inferior esquerdo.



4. Cada jogador coloca um disco de sua cor no espaço inicial da trilha de pontuação do *tabuleiro de felicidade*. Os discos restantes são colocados ao lado de cada uma das trilhas de animais desse mesmo tabuleiro.



5. Cada jogador pega um conjunto com 5 kokeshi, uma de cada tipo (Princesa, Batchan, Pescador, Samurai e Sumotori). As Kokeshi devem ser colocadas nos espaços iniciais de suas respectivas trilhas de habilidade nos tabuleiros de oficina do artesão dos jogadores.



6. Separe as 10 *peças iniciais* (com uma barra central branca) e distribua aleatoriamente 2 delas para cada jogador. Cada jogador coloca as peças iniciais recebidas em quaisquer espaços à sua escolha da primeira linha de seu *tabuleiro de oficina do artesão*, respeitando as regras de colocação (ver seção “Colocar Peças no Tabuleiro”).



As peças iniciais são colocadas na primeira linha das trilhas.

7. As peças iniciais restantes devem ser colocadas aleatoriamente nas trilhas de animais do *tabuleiro de felicidade* da seguinte forma (de acordo com a quantidade de jogadores):

# COMO JOGAR

Em sentido horário, a partir do jogador inicial, cada jogador realiza um turno até que a condição de fim da partida seja alcançada.

Durante seu turno, o jogador realiza as seguintes ações em ordem:

1. **Avançar uma boneca Kokeshi** em uma das trilhas de habilidade de seu *tabuleiro de oficina do artesão*;
2. **Ativar os efeitos** da peça na qual a boneca Kokeshi que avançou parou;
3. **Ativar efeitos em cascata** decorrentes das movimentações realizadas, resolvendo um efeito antes de se resolver o próximo;
4. **Colocar as peças** adquiridas durante o turno na respectiva trilha de seu *tabuleiro de oficina do artesão*;
5. **Passar a vez** para o jogador à sua esquerda.

A oferta de peças deve sempre conter 4 peças. Quando uma peça for adquirida da oferta, o jogador que a adquiriu deve pegar aleatoriamente uma nova peça da bolsa e reabastecer a oferta.

Veja a seguir, como cada uma das ações funciona:



Preparação para 2 jogadores



Preparação para 3 jogadores



Preparação para 4 jogadores

8. Coloque as 50 peças de trilha kokeshi (normais) dentro da bolsa de compra.
9. Pegue aleatoriamente 4 peças da bolsa e coloque-as viradas para cima no centro da mesa, ao alcance de todos, formando a *oferta de peças* (de onde os jogadores pegarão as peças durante a partida para colocarem em seus tabuleiros).
10. O jogador que mais recentemente visitou o Japão será o primeiro jogador, ou escolha aleatoriamente.

Pronto, você está pronto para jogar Kokeshi!

Exemplo de preparação de uma partida para 2 jogadores (vermelho e azul).



oferta de peças



## 1. AVANÇAR UMA KOKESHI

O jogador da vez escolhe uma de suas Kokeshi para avançar um espaço para cima na trilha em que ela se encontra. Para isso, simplesmente mova a Kokeshi para o próximo espaço disponível **na mesma trilha**.

- Se no espaço para onde a Kokeshi for **NÃO** houver nenhuma peça de jogo (o espaço estiver vazio), mova a Kokeshi de volta para o espaço inicial da trilha (o espaço pré-impresso no tabuleiro). Em seguida, o jogador da vez compra uma nova peça da *oferta de peças* (veja seção “Colocar Peças no Tabuleiro”) **OU**, se estiver no nível mínimo exigido, poderá optar por comprar uma *peça de reconhecimento de qualidade*.
- Se no espaço alcançado pela Kokeshi houver uma *peça normal*, ative os efeitos dessa peça e termine o movimento da Kokeshi nesse espaço (ver seção “Ativar Efeitos”).
- Se no espaço alcançado pela Kokeshi houver uma *peça de reconhecimento de qualidade*, avance a Kokeshi mais 1 espaço para cima, ativando outros efeitos caso caia em uma peça normal (ver seções “Ativar Efeitos” e “Reconhecimento de Qualidade”).
- Se não houver espaço acima disponível (quando já estiver no limite superior do tabuleiro), a Kokeshi voltará para o espaço inicial da trilha, e o jogador ganha **3 pontos de felicidade** (marcados diretamente na trilha do *tabuleiro de felicidade*).

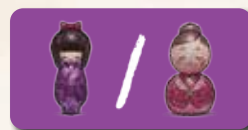


*Exemplo 1: Se o jogador optar por avançar a Princesa, o Pescador ou o Samurai, seu movimento terminará em um espaço vazio (A) e a Kokeshi retornará para o espaço inicial. Em seguida, esse jogador deverá comprar uma peça normal de jogo da oferta. Se estiver no nível mínimo exigido, em vez disso, ele poderá comprar uma peça de reconhecimento de qualidade.*

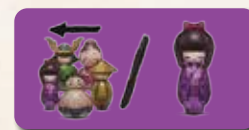
## 2. ATIVAR EFEITOS

Quando a Kokeshi parar em uma peça de jogo, os efeitos dessa peça são ativados. Se a peça tiver 2 efeitos separados por uma barra, resolva apenas 1 de seus efeitos à sua escolha, colocando a Kokeshi sobre o lado do efeito resolvido.

São 10 tipos diferentes de peças de jogo (além das peças de reconhecimento de qualidade) com diferentes ações, nas 5 cores das Kokeshi, e seus efeitos são explicados a seguir (mudando conforme a Kokeshi):



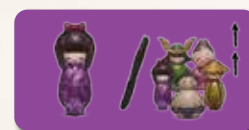
Avance a Kokeshi de Princesa **OU** Avance a Kokeshi de Batchan.



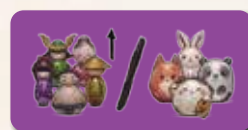
Avance uma Kokeshi de uma trilha à esquerda dessa peça **OU** Avance a Kokeshi de Princesa.



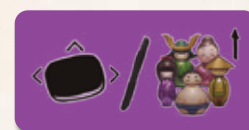
Avance a Kokeshi de Princesa **OU** Avance uma Kokeshi de uma trilha à direita dessa peça.



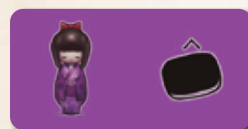
Avance a Kokeshi de Princesa **OU** Avance qualquer Kokeshi dois espaços (mas ative apenas o segundo espaço).



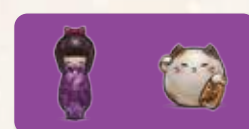
Avance qualquer Kokeshi um espaço **OU** Avance um dos discos um espaço na trilha de animais.



Compre uma peça para colocar em qualquer trilha **OU** Avance qualquer Kokeshi um espaço.



Avance a Kokeshi de Princesa **E** Compre uma peça para colocar nessa trilha (veja a seção “Colocar Peças no Tabuleiro”).



Avance a Kokeshi de Princesa **E** Avance o disco um espaço na trilha do animal representado na peça em questão.



*Exemplo 2: Ativar Efeitos: Caso o jogador prefira mover a Batchan ou o Sumotori, a Kokeshi terminará em um espaço que tem uma peça de jogo. No caso da Batchan, se o jogador ativar o efeito "B" ele irá gerar a movimentação da peça de Samurai para o espaço "B1". Se a Batchan for para o espaço "C", a Princesa se moverá para o espaço "C1". No caso de mover o Sumotori ativando o efeito "D", fará o Pescador se mover para o espaço "D1". Se o Sumotori ativar o efeito "E" fará com que o próprio Sumotori se mova mais um espaço, indo agora para "E1".*

### 3. ATIVAR OS EFEITOS EM CASCATA

Ao avançar uma Kokeshi até uma peça, é possível desencadear efeitos em cascata, isto é, um efeito que resulte em novas ativações e movimentações.

Antes de iniciar uma nova ativação de ação de uma nova peça, o jogador deverá primeiro finalizar as ativações da peça atual que resultem em novas movimentações de Kokeshi. Ou seja, não é possível ativar mais de 2 peças ao mesmo tempo. Resolva sempre uma ação completamente antes de iniciar outra.



*Exemplo 3: a Princesa avança para a peça verde (A) e ativa o efeito que a faz mover de novo, indo agora para a peça amarela (B) ativando o efeito que faz mover uma Kokeshi à escolha. O jogador decide mover novamente a Princesa (C) que cai em uma peça de reconhecimento de qualidade (D) (essa peça foi colocada no nível permitido - nível 3) movendo a Princesa de novo (E) indo para o limite superior do tabuleiro. Com isso a Princesa volta para o espaço inicial (F) e o jogador ganha 3 pontos de felicidade, marcados no tabuleiro de felicidade (G).*

### 4. COLOCAR PEÇAS NO TABULEIRO

Quando um jogador ativar um efeito que o faça comprar uma nova peça, ele deve escolher uma das peças disponíveis na oferta de peças e reservá-la na parte inferior da **mesma trilha** que ativou o efeito, abaixo da peça pré-impressa. Se a trilha da peça comprada estiver completa (7 peças), ignore esse efeito e **não compre** uma nova peça para essa trilha.

Após resolver todos os efeitos de seu turno e antes de passar a vez, o jogador adiciona cada uma das peças reservadas a uma de suas trilhas, respeitando as seguintes condições:

- A peça reservada em uma trilha deve ser posicionada nessa mesma trilha. A peça reservada ao lado do tabuleiro pode ser colocada em qualquer uma das trilhas do jogador, à escolha dele;
- Se houver a opção de posicionar mais de uma peça em uma mesma trilha, o jogador escolherá a ordem;
- É possível combinar peças reservadas ao lado do tabuleiro com as peças reservadas para uma trilha;
- Uma peça não pode ser adicionada a uma trilha completa (7 peças);
- Uma peça sempre deve ser posicionada no espaço disponível mais abaixo da trilha correspondente;
- Se uma peça for posicionada **ortogonalmente adjacente a outra peça de mesma cor** (incluindo as peças pré-impressas), ao final da partida o jogador **perderá 3 pontos de felicidade** para cada par de peças nessa condição (uma peça pode pertencer a mais de um par).

### 5. PASSAR A VEZ

Após resolver todos os efeitos do seu turno e após colocar em seu tabuleiro todas as peças separadas, o jogador passa a vez para o jogador à sua esquerda.

### RECONHECIMENTO DE QUALIDADE

O jogador obtém o reconhecimento de qualidade de 2 formas possíveis:

1. Comprando *peças de reconhecimento de qualidade*; ou

2. Atravessando com o seu *disco* a linha central vermelha em uma das trilhas de animais no *tabuleiro de felicidade*.

Quando uma Kokeshi avança em uma trilha do *tabuleiro de oficina do artesão* e alcança um espaço vazio, ela volta para o espaço inicial (pré-impresso) da trilha. Em seguida, o jogador escolhe entre comprar uma nova peça da *oferta de peças* para essa trilha **OU** comprar uma *peça de reconhecimento de qualidade* da Kokeshi **da mesma trilha**.

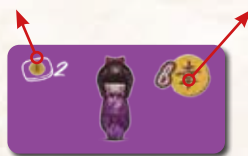
Para comprar e posicionar uma *peça de reconhecimento de qualidade*, além das restrições de uma peça normal, as seguintes condições também se aplicam:

- A peça comprada deve ser da mesma Kokeshi da trilha de destino;
- A peça deve ser posicionada na trilha a uma altura **igual ou superior** ao nível indicado na peça (1, 2 ou 3);
- Cada trilha pode ter apenas uma *peça de reconhecimento de qualidade*, mas pode continuar sendo estendida normalmente após ser reconhecida.

**IMPORTANTE:** Há uma disputa para ser reconhecido nas bonecas Kokeshi: para cada tipo, o último jogador não conseguirá obter a *peça de reconhecimento*. Em partidas com 3 jogadores, descarte a terceira peça restante quando a segunda for comprada. Em partidas com 2 jogadores, descarte as duas peças restantes quando a primeira for comprada.

Nível mínimo de colocação no tabuleiro.

Pontos de Felicidade adicionais ao final da partida.



Indicações de Nível mínimo para colocação das peças no tabuleiro.



Cada peça de reconhecimento de qualidade, além de valer os pontos indicados ao final da partida (5, 8 ou 11), tem como efeito avançar a Kokeshi representada em sua ilustração. As peças de reconhecimento de qualidade só podem ser posicionadas em certos espaços do tabuleiro, de acordo com o nível exibido na própria peça.

Outra forma de se obter reconhecimento de qualidade é através do aperfeiçoamento de suas técnicas na fabricação de Kokeshi de animais.

Se algum disco do jogador atravessar a linha vermelha central em uma das trilhas de animais, esse jogador ganhará imediatamente reconhecimento de qualidade nessa trilha.

Além disso, se o jogador avançar com um de seus *discos* sobre uma das *peças iniciais* disponíveis no *tabuleiro de felicidade*, ele ganhará essa peça e irá reservá-la ao **lado do seu tabuleiro de oficina**. Ao final de seu turno, ele colocará a peça obtida em uma trilha **à sua escolha**, seguindo as regras de colocação de peças (veja a seção “Colocar Peças no Tabuleiro”).



Exemplo 4: O jogador azul avança seu disco na trilha do Gato, alcançando uma peça de efeito. Ele então pega essa peça e a reserva ao lado de seu tabuleiro de oficina para colocá-la em uma trilha à sua escolha ao final de seu turno.

## FINAL DA PARTIDA

A partida chegará ao fim quando um jogador tiver a qualidade de suas Kokeshi reconhecida **5 vezes** (ou **4 vezes** em uma partida com 4 jogadores). Isso pode ocorrer por meio de qualquer combinação entre peças de reconhecimento de qualidade e os reconhecimentos obtidos nas trilhas de animais. A partida também terminará se em algum momento for necessário repor as peças na oferta de peças, mas não houver peças suficientes para isso.

Quando uma das condições para o fim da partida for atendida, os jogadores terminam a rodada atual e então jogam mais uma última rodada completa, a começar pelo jogador inicial. Se a partida terminar porque não havia peças suficientes para a reposição da oferta de peças, os jogadores terminam de jogar a última rodada normalmente com as peças ainda disponíveis. Após a última rodada, cada jogador calcula sua pontuação final, conforme mostrado na página seguinte.

# PONTUAÇÃO

Ao final da partida, cada jogador calcula a sua pontuação da seguinte forma:

- Em cada trilha em seu *tabuleiro de oficina do artesão*, o jogador ganha 3, 5 ou 7 pontos se suas peças alcançaram as alturas correspondentes a esses valores. Esses pontos **NÃO** são acumulativos em uma mesma trilha;
- Cada *peça de reconhecimento de qualidade* no *tabuleiro de oficina do artesão* do jogador vale os pontos indicados nela (5, 8 ou 11);
- Em cada uma das trilhas de animais do *tabuleiro de felicidade*, o jogador ganha pontos de acordo com a posição de seu disco. O valor de cada espaço na trilha está indicado na parte superior do tabuleiro;
- Para cada trilha de animal na qual o jogador terminou com seu disco à frente dos demais, ele ganhará 3 pontos adicionais. Se dois ou mais discos ocuparem um mesmo espaço, eles devem ser empilhados de acordo com a ordem de chegada. O disco mais abaixo é aquele que chegou primeiro e que ganhará esses pontos;
- O jogador **perde 3 pontos** para cada **par de peças da mesma cor ortogonalmente adjacentes entre si** em seu tabuleiro de oficina (isso inclui as peças pré-impresas).

Some com os pontos marcados durante a partida. O jogador que fizer a maior quantidade de pontos será o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais pontos nos níveis das trilhas de animais vence. Permanecendo o empate, vence o jogador com a maior soma dos níveis das kokeshi no *tabuleiro de oficina do artesão*. Se o empate ainda persistir, vence o último jogador na ordem dos turnos.

Exemplo de Pontuação.



Neste exemplo, a pontuação do jogador vermelho é:

**Trilhas de Animais**  
39 pontos

**Vitórias nas Trilhas de Animais**  
6 pontos

**Trilhas de Kokeshi**  
15 pontos

**Peças de Reconhecimento de Qualidade**  
16 pontos

**Pares de Peças Adjacentes da Mesma Cor**  
-9 pontos

**Pontos durante a partida**  
2 pontos

**TOTAL = 39+6+15+16-9+2**  
69 pontos

## MODO SOLO

Para jogar Kokeshi no modo solo, utilize um *tabuleiro de oficina do artesão* para simular um adversário fictício e faça a preparação normal, colocando as peças iniciais do jogador fictício na trilha da mesma cor da peça correspondente.

Sempre que você comprar uma nova peça, compre também uma peça aleatória da *bolsa* e coloque-a no tabuleiro do jogador fictício, na mesma trilha que você ativou. Porém, se o nível da trilha do jogador fictício permitir uma *peça de reconhecimento de qualidade*, e esta peça ainda estiver disponível, em vez de comprar da *bolsa*, coloque uma *peça de reconhecimento de qualidade* na trilha do jogador fictício.

As peças do jogador fictício nunca são ativadas. Sempre que você **ou** o jogador fictício comprar uma peça que tenha um animal específico, avance o disco do jogador fictício na trilha desse animal.

Ao contrário do jogador fictício, você só pode adquirir *peças de reconhecimento de qualidade* a partir do segundo nível de reconhecimento de qualidade em cada trilha.

No final da partida, apenas para o jogador fictício, não serão descontados os pontos de felicidade para adjacências entre peças da mesma cor.

As demais regras seguem como na partida normal.