

Canvas



Autorzy: Jeffrey Chin & Andrew Nerger

Ilustracje: Luan Huynh

Projekt graficzny: Jeffrey Chin

Tłumaczenie: Małgorzata Wajda-Kulińska

Skład i kompozycja: Maria Pinkowska-Porzycka

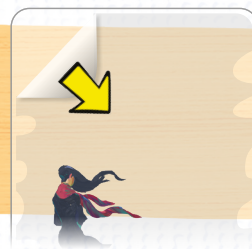
Wprowadzenie

Jesteś malarzem biorącym udział w prestiżowym festiwalu sztuki. W trakcie gry będziesz zbierać przezroczyste Karty Sztuki i układać je warstwami, tak aby tworzyły obrazy. W zależności od tego, które karty wybierzesz i w jakiej kolejności je ułożysz - odkryjesz lub zakryjesz symbole, a w efekcie otrzymasz różną liczbę punktów. Każda kombinacja kart tworzy zabawną, niepowtarzalną ilustrację oraz tytuł twojego obrazu. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze ukończą po 3 obrazy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa Grand Prix!

Karty Sztuki



Karty Sztuki są **powleczone przezroczystą folią**, która chroni je podczas procesu produkcji. Można ją usunąć od razu lub dopiero po kilku rozgrywkach. Folia zacznie odstawać po kilku użyciach, co ułatwi jej ściągnięcie.



Te 4 **Symbole Elementów Sztuki** reprezentują elementy projektu. Kombinacje Elementów dają różną punktację.

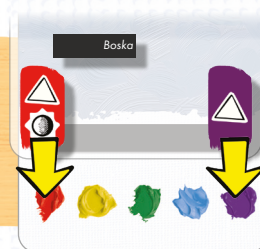
Barwa Kształt Deseń Odcień



Bonusowe Symbole pozwalają wziąć **Bonusową Wstążkę** () dla każdego pasującego Elementu Sztuki na obrazie. Bonusowe Symbole nie są Elementami.



Próbki Kolorów () są pomocami wizualnymi pomagającymi określić położenie symbolu. Na przykład, czerwona Próbka znajduje się zawsze na skrajnie lewej pozycji.



Przygotowanie

- A** Umieść **Matę** na środku stołu.
- B** Umieść 4 **Karty Punktacji** na kolorowych polach Maty lub użyj Scenariuszy, które znajdują się na ostatniej stronie instrukcji. Jeżeli grasz po raz pierwszy, użyj Różnorodności, Powtórzenia, Akcentu oraz Kompozycji.
- C** Umieść **Wstążki** w 5 stosach na Macie obok odpowiadających im symboli
- D** Potasuj **Karty Sztuki** i umieść je w **Pudełku Talii**. Połóż Pudełko Talii w miejscu na talię. Wyciągnij 5 Kart Sztuki i połóż je ilustracjami do góry na miejscach na lewo od Pudełka Talii.
- E** Umieść wszystkie **Karty Tła** w przezroczystych foliowych koszulkach. Każdy z graczy bierze 3 zakoszułkowane Karty Tła. Pozostałe Karty Tła w koszulkach odłóż do pudełka.
- F** Każdy z graczy bierze po 4 **Żetony Inspiracji**. Pozostałe odłóż do pudełka.



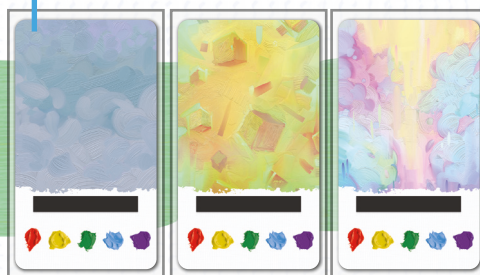
D Karty Sztuki (x60)

D Pudełko Talii (x1)

E Karty Tła w koszulkach (x20)

F Żetony Inspiracji (x20)

Przygotowanie dla każdego gracza:



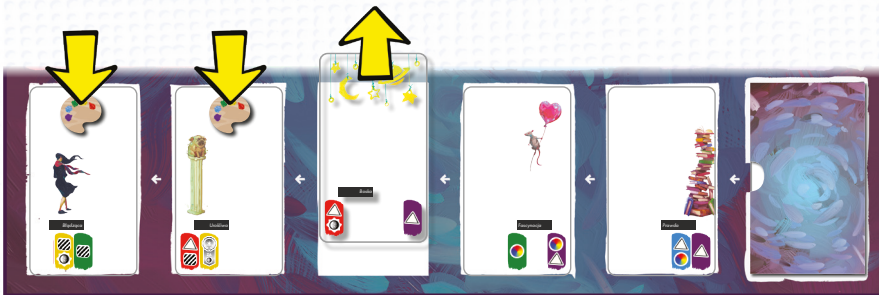
W swojej turze

Pierwszą turę rozpoczyna gracz, który ostatnio coś zmalował, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze musisz **Wziąć Kartę Sztuki** lub **Ukończyć Obraz**. W ręce możesz mieć maksymalnie 5 Kart Sztuki. Jeżeli masz już 5 kart w ręce, to następną akcją musi być Ukończenie Obrazu.

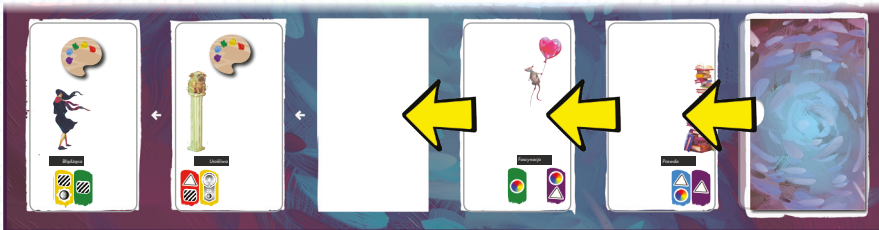


Weź Kartę Sztuki

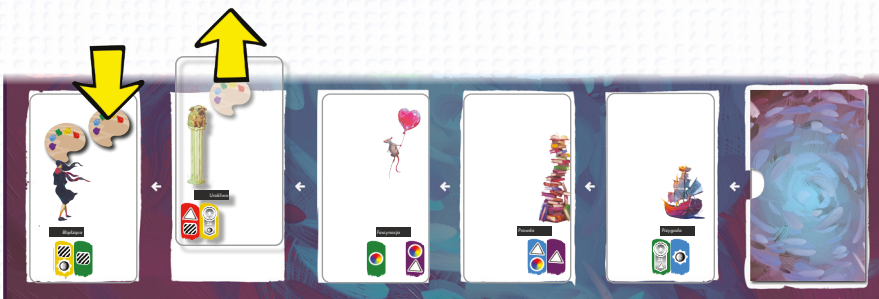
Jeżeli masz w ręce mniej niż 5 Kart Sztuki, możesz dobrać 1 Kartę Sztuki z Maty. Możesz wziąć za darmo kartę znajdującą się najdalej od talii lub możesz pominąć dowolną liczbę kart, kładąc na każdej z nich Żeton Inspiracji (🎨) i wybrać kartę znajdującą się bliżej talii. Jeżeli na karcie, którą chcesz zabrać leżą Żetony Inspiracji, to zabierz je razem z kartą. Następnie przesun wszystkie pozostałe karty (oraz znajdujące się na nich żetony) w lewo, aby uzupełnić puste miejsce po zabranej karcie. Wyciągnij z Pudełka Talii nową kartę i umieść ją na pustym miejscu, obok Pudełka.



W swojej turze Zosia chce wziąć trzecią kartę. Kładzie 1 Żeton Inspiracji na pierwszej karcie, żeby ją ominąć, a następnie kolejny żeton na drugiej karcie (żeby ją ominąć) i na końcu bierze trzecią kartę.



Przesuwa karty w lewo, aby wypełnić puste miejsce. Wyciąga jedną kartę z talii i kładzie ją w pustym miejscu obok Pudełka.



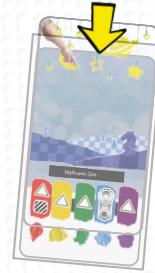
W swojej turze Szymon chce wziąć drugą kartę z kolei. Omija pierwszą kartę, dodając do niej jeden ze swoich Żetonów. Następnie zabiera drugą kartę wraz z Żetonem, który Zosia umieściła w poprzedniej turze.

Ukończenie Obrazu

Jeżeli posiadasz co najmniej 3 Karty Sztuki, możesz Ukończyć Obraz. Wybierz **dokładnie 3 ze swoich Kart Sztuki** i umieść je w koszulce wraz z 1 Kartą Tła. Ułóż Karty Sztuki w dowolnej kolejności, pamiętając, że tylko widoczne symbole liczą się do punktacji. Zakryte symbole są ignorowane. Zachowaj pozostałe karty do wykorzystania w kolejnych obrazach.



Zosia wybiera z ręki 3 Karty Sztuki i układa je w obraz. Pozostałe karty zachowuje na później.

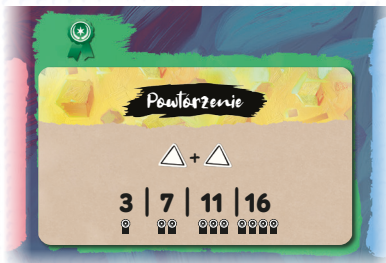


Następnie, Zosia decyduje o kolejności kart i umieszcza je w jednej ze swoich koszulek.

Pokaż swój obraz innym graczom i przeczytaj jego tytuł. Porównaj symbole na swoim obrazie z warunkami punktacji na Kartach Punktacji. Za każdym razem, gdy twój obraz spełnia warunek, weź odpowiednią Wstążkę z zasobów. Weź Bonusową Wstążkę (🏆) z zasobów za każdy Element pasujący do Bonusowego Symbolu.



Symbole na obrazie Zosi.



Obraz Zosi dwukrotnie spełnił warunek punktacji na Karcie Powtórzenia, ponieważ ma dwie pary (△), więc bierze 2 zielone Wstążki.



Obraz Zosi spełnił również warunek punktacji na Karcie Kompozycji, ponieważ na wszystkich 5 Próbkach jest widoczny symbol, więc bierze 1 fioletową Wstążkę.

Tytuł

Warunki Punktacji

Punkty



Po sprawdzeniu wszystkich Kart Punktacji Zosia bierze 1 Bonusową Wstążkę, ponieważ na jej obrazie symbol (🏆) pasuje do Bonusowego Symbolu.

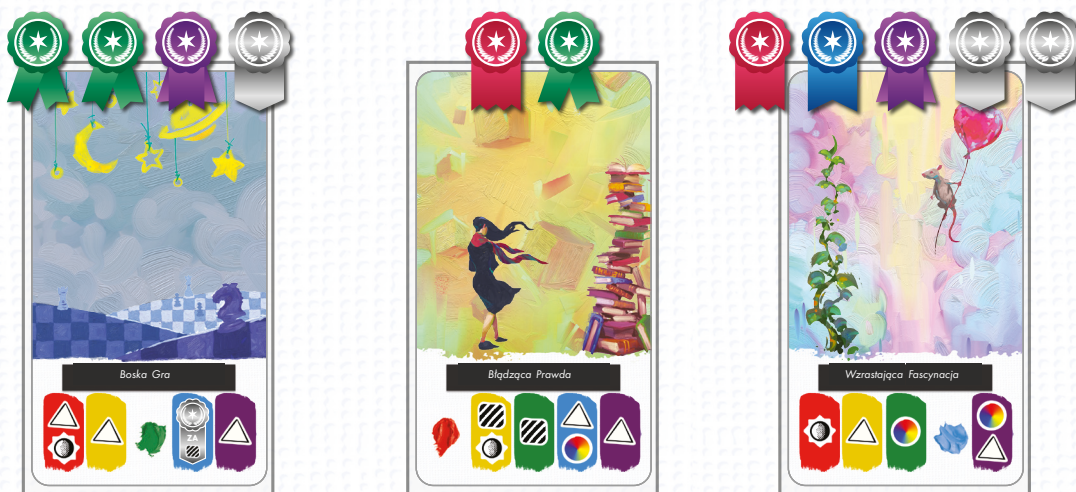
Niektóre warunki punktacji mogą być spełnione wielokrotnie na jednym obrazie. Za ogólną zasadę przyjmuje się, że każdy Element może być policzony tylko jeden raz na warunek punktacji. Każda Karta Punktacji posiada wyjaśnienie na odwrocie. Nie możesz wziąć więcej Wstążek, niż podano na Karcie Punktacji. W rzadkich przypadkach, gdy skończą się Wstążki, użyj dowolnych znaczników zastępczych.

Koniec Gry

Kiedy wszyscy gracze ukończą po 3 obrazy, gra się kończy. Kiedy ukończysz trzeci obraz, twoje tury są pomijane.

Oblicz swój wynik dodając punkty za każdy zestaw jednokolorowych Wstążek. Aby określić wartość danego zestawu, porównaj liczbę Wstążek w zestawie z odpowiednią Kartą Punktacji. Każda Bonusowa Wstążka (🏆) jest warta 2 punkty. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą Żetonów Inspiracji. Jeżeli nadal jest remis, poproś neutralną osobę o ocenę obrazów remisujących graczy i o wyłonienie zwycięzcy.

Przykładowa Punktacja



8 Punktów

11 Punktów

1 Punkt

3 Punkty

6 Punktów

Suma Punktów = 29



Warianty

Dla wariantów poniżej postępuj zgodnie z normalnymi zasadami dodając opisane wyjątki.

Wariant 1: Maluj z Vincentem

W tym wariantcie grasz z Vincentem, który zaczyna z 4 Żetonami Inspiracji. Vincent nigdy nie Ukończy Obrazu ani nie zdobędzie punktów. Możesz użyć tego wariantu jako gry solo lub przy rozgrywce dwuosobowej, aby zwiększyć rotację kart. Vincent rozgrywa swoją turę ostatni. W turze Vincenta potrząśnij i rzuć jego Żetonami Inspiracji. Żetonów, które wylądowały obrazkiem do góry, użyj do pomijania kart. Vincent może użyć maksymalnie 4 żetony. Jeżeli żaden z żetonów nie wylądował odkryty, Vincent wybiera kartę znajdującą się najdalej od talii. Vincent odrzuca z gry tę Kartę Sztuki i bierze wszystkie Żetony Inspiracji, które się na niej znajdowały. Pamiętaj, że Vincent **rozegra swoją turę również wtedy**, gdy ty Ukończysz Obraz w ramach swojej akcji.



W turze Vincenta jego Żetony Inspiracji są rzucające i 1 ląduje odkryty. Ten żeton należy umieścić na pierwszej Karcie Sztuki. Druga karta jest odrzucana, a Vincent otrzymuje Żeton Inspiracji, który się na niej znajdował.

Wariant 2: Jednoosobowa łamigłówka

W tym wariantcie masz pełną kontrolę nad dostępnymi Kartami Sztuki. Oprócz początkowych 4 Żetonów Inspiracji utwórz **oddzielną pulę zasobów składającą się z 4 Żetonów Inspiracji** i umieść ją na lewo od pierwszej Karty Sztuki. **Gdy używasz Żetonów Inspiracji, oddaj je do puli zasobów zamiast umieszczać na kartach.** Wszystkie pominięte Karty Sztuki odrzuć z gry. Po wzięciu Karty Sztuki przesun pozostałe karty do lewej strony. Dobierz karty, aby uzupełnić puste miejsca. Za każdym razem, gdy będziesz wybierał skrajnie lewą Kartę Sztuki, weź z zasobu jeden Żeton Inspiracji. Za każdym razem, gdy Ukończysz Obraz, weź z zasobu jeden Żeton Inspiracji. Jeżeli w puli zasobów zabrakło Żetonów Inspiracji, nie otrzymujesz niczego.



Chcesz wziąć trzecią kartę. Oddajesz do zasobu 2 Żetony Inspiracji i odrzucasz dwie pierwsze karty. Następnie bierzesz trzecią kartę.

Punktacja Solo

Przed rozgrywką w Wariant Solo, ustal poziom trudności. Jeśli uda Ci się przekroczyć lub osiągnąć liczbę punktów dla określonego celu 🎯, wygrasz! Korzystając ze scenariusza (patrz: następna strona), wygrasz jeśli osiągniesz liczbę punktów równą lub wyższą niż oznaczona na scenariuszu.



Scenariusze

Możesz grać kombinacją dowolnych 4 Kart Punktacji lub użyć jednego z proponowanych układów. Gdy któryś z graczy osiągnie lub przekroczy podany cel (🎯), Scenariusz jest ukończony! Pokoloruj płamę farby (🔥) obok Scenariusza.

Łatwe

18 **Gra Rodzinna**

Bardzo prosta konfiguracja obejmująca wszystkie podstawy gry. Idealna dla rodzin oraz nowych graczy.

Kompozycja	Różnorodność
brak	brak

25 **Wyluzuj**

Aby było naprawdę łatwo, graj z 3 dowolnymi Kartami Punktacji.

Dowolna	Dowolna
Dowolna	brak

28 **Synergia**

Warunki punktacji w dużym stopniu pokrywają się, co sprawia, że łatwiej jest zdobyć Wstążki.

Sąsiedztwo	Odstęp
Różnorodność	brak

Średnio trudne

32 **Pierwsza Rozgrywka**

Ten zestaw kart jest łatwy do nauki i stanowi świetne wprowadzenie dla nowych graczy.

Kompozycja	Akcent
Powtórzenie	Różnorodność

33 **Balans**

Użyj dowolnych 2 kart z Elementami Sztuki i 2 kart bez Elementów, aby uzyskać interesującą rozgrywkę (przykładowe karty poniżej).

Konsekwencja	Akcent
Hierarchia	Proporcje

35 **Bez Elementów Sztuki**

Poniższe karty nie wymagają użycia określonych Elementów Sztuki, dzięki czemu wszystkie Karty Sztuki są zrównoważone pod względem wartości.

Kompozycja	Konsekwencja
Proporcje	Symetria

Trudne

36 **Wszystkie Elementy Sztuki**

W tych kartach warunki nie pokrywają się. Zdobyć wielu Wstążek staje się nie lada wyzwaniem.

Akcent	Hierarchia
Powtórzenie	Styl

37 **Bezmiar**

Ta konfiguracja wymaga skupienia się na określonym rozmieszczeniu Elementów Sztuki.

Grupa	Sąsiedztwo
Odstęp	Symetria

40 **Bonus**

Zdobędziesz dużo punktów, gdy uda ci się połączyć poniższe warunki punktacji z odpowiednimi Bonusowymi Symbolami.

Hierarchia	Grupa
Proporcje	Styl

Osiągnięcia

Pokoloruj płamę farby po ukończeniu danego osiągnięcia.

- | | | | |
|---|--|---|--|
| 🔥 | Spełnij wszystkie 4 warunki punktacji na jednym obrazie | 🔥 | Zdobądź co najmniej 7 Bonusowych Wstążek |
| 🔥 | Zdobądź 4 Bonusowe Wstążki na 1 obrazie | 🔥 | Zdobądź co najmniej 14 Wstążek |
| 🔥 | Zdobądź co najmniej 7 Wstążek na 1 obrazie | 🔥 | Zagraj w każdy Scenariusz |
| 🔥 | Umieść 5 identycznych Elementów Sztuki na 1 obrazie | 🔥 | Zdobądź co najmniej 40 punktów |
| 🔥 | Zdobądź maksymalną liczbę Wstążek ze wszystkich 4 Kart Punktacji | 🔥 | Pobij rekord autorów (47) |