

Canvas Festői vásznak



1-5



10+



30

Tervezők: Jeffrey Chin és Andrew Neger

Illusztráció: Luan Huynh

Grafikai tervezés: Jeffrey Chin

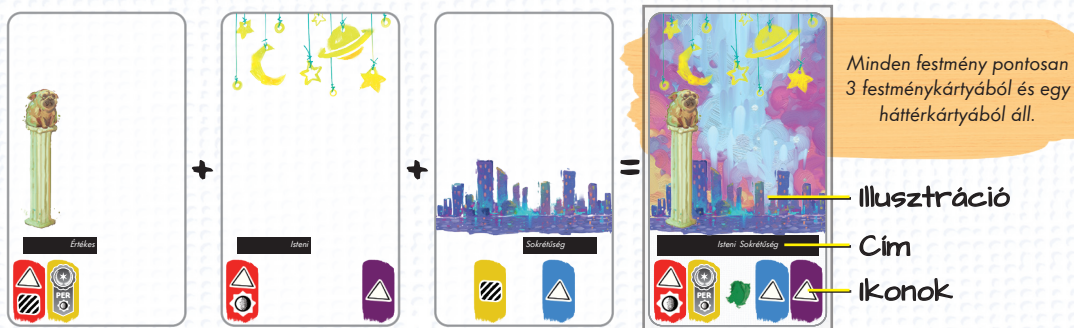
©2022 Road To Infamy Games. Minden jog fenntartva.



Áttekintés

Egymással versengő festők vagytok egy tekintélyes művészeti fesztiválon. A játék során áttetsző festménykártyákat fogtok gyűjteni, és ezeket egymásra helyezve festményeket alkotni. A kártyáktól és azok lehelyezési sorrendjétől függően más-más ikonok lesznek előtérben, illetve takarásban, és ezek különböző pontozásokat fognak aktiválni. Minden egyes kártya egyedi illusztrációval és címrészlettel járul hozzá a végső műhöz. Amint minden játékos befejezte a 3. festményét, a játék véget ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a fesztivál győztese.

A festménykártyák



Ez a 4 **elem ikon** jelképezi a dizájn elemeit. Az elemek különböző kombinációi fognak pontot érni a játék során.

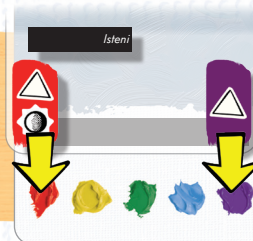
Szín Forma Textúra Tónus



A **bónuszikonokkal bónuszszalagokat** (PER) szerezhettek a nekik megfelelő elemekért a festményen. A bónuszikonok nem elemek.

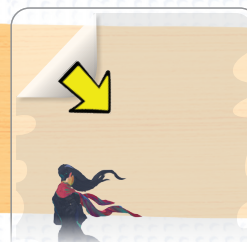


A **színminták** () vizuálisan segítenek megkülönböztetni az ikonok helyét. Például, a piros színminta mindig a bal szélső helyen van.



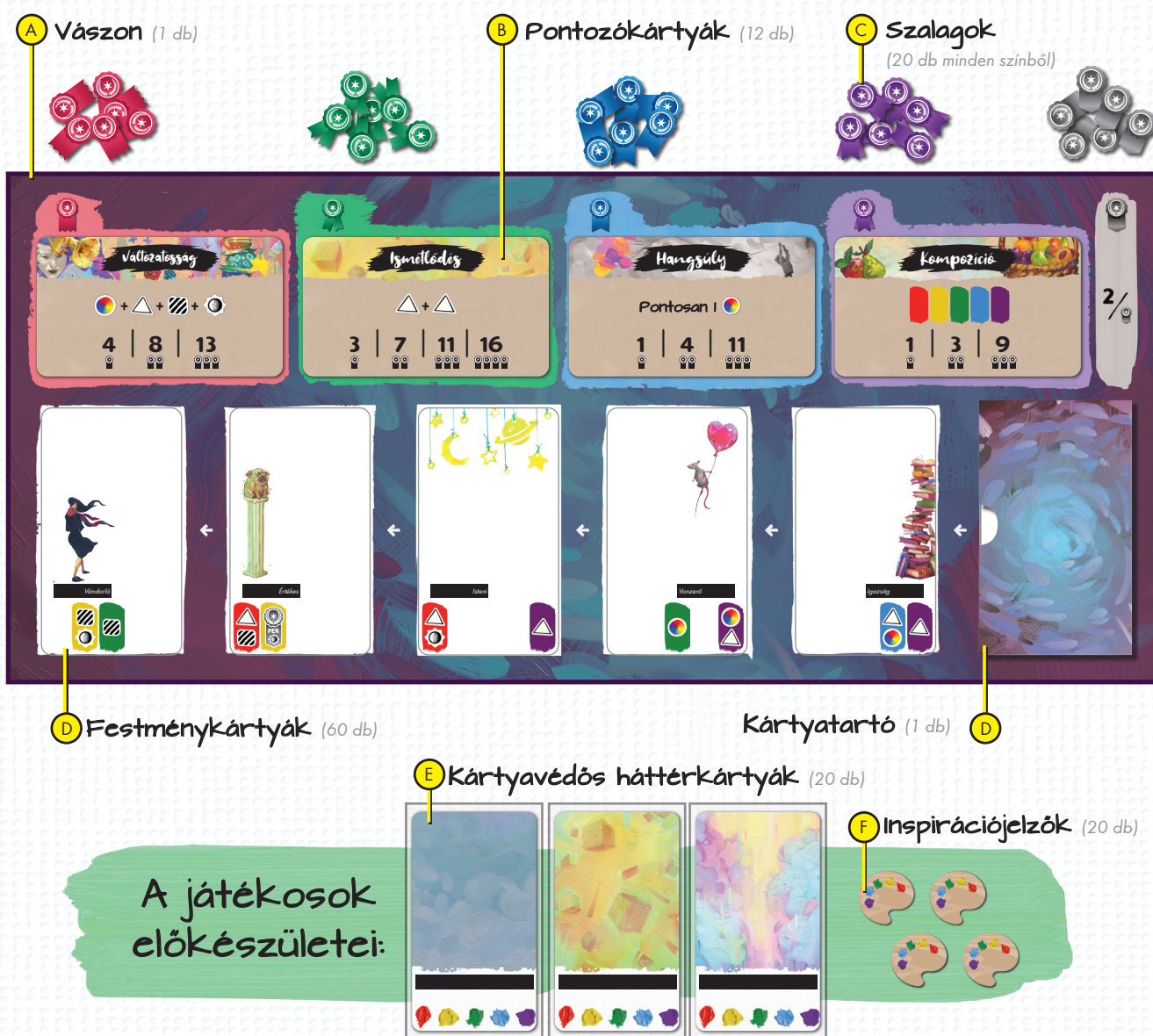
A festménykártyákat egy vékony műanyagfólia borítja, amely megvédi őket a gyártás során. Eltávolíthatjátok vagy rajta is hagyhatjátok néhány játék erejéig.

A fólia a használat során elválík a felülettől, így könnyebb lehúzni a kártyáról.



Előkészítés

- A** Helyezzétek a **vásznat** a játéktér közepére.
- B** Helyezzétek bármelyik 4 **pontozókártyát** a vászon színezett helyeire vagy használjátok a szabálykönyv utolsó oldalán található kalandok egyikét. Az első játékhoz próbáljátok ki a Változatosság, Ismétlődés, Hangsúly és Kompozíció összeállítást. A megmaradt pontozókártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- C** Tegyétek a **szalagokat** 5 kupacban a vászon megfelelő színű szalagjelzése mellé.
- D** Keverjétek meg a **festménykártyákat** és tegyétek őket a **kártyatartóba**. Tegyétek a kártyatartót a neki kijelölt helyre (D). Húzzatok 5 festménykártyát és tegyétek őket képpel felfelé a kártyatartótól balra lévő helyekre.
- E** Tegyetek minden **háttérkártyát** egy-egy kártyavédőbe. Minden játékos vegyen el 3 kártyavédőben lévő háttérkártyát. A megmaradt háttérkártyákat és kártyavédőket tegyétek vissza a dobozba.
- F** Minden játékos vegyen el 4 **inspirációjelzőt**. A megmaradt inspirációjelzőket tegyétek vissza a dobozba.



A játékos köre

Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb festett, majd óramutató járása szerint halad tovább a játék. A körödben vagy a **Festménykártya elvétele**, vagy a **Festmény befejezése** akciót kell végrehajtani. Legfeljebb 5 festménykártya lehet a kezdedben. Ha már 5 kártya van a kezdedben, a Festmény befejezése akciót kell választanod.



Festménykártya elvétele

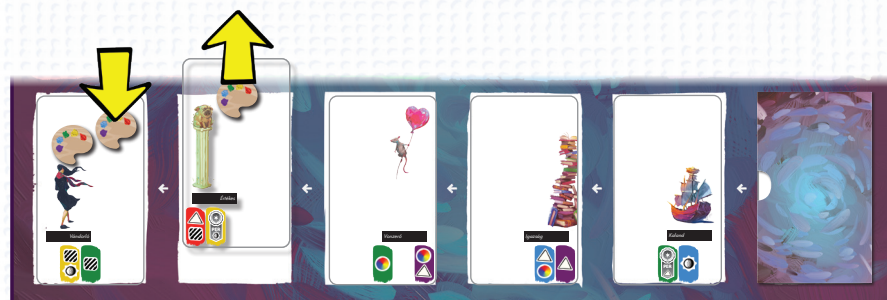
Ha kevesebb, mint 5 festménykártya van a kezdedben, elvehetsz 1 festménykártyát a vászonról. Elveheted a húzópaklitól legtávolabb lévő kártyát ingyen, vagy ki is hagyatsz kártyákat, ilyenkor minden kihagyott kártyára egy inspirációjelzőt (🎨) kell tenned. Ha az elvett kártyán van inspirációjelző, vedd el a kártyával együtt. Ezután minden megmaradt kártyát (és a rajtuk lévő jelzőket) csúsztass minél távolabb a húzópaklitól, ezzel feltöltve az üres helyet. Húzz egy új festménykártyát, és tedd a húzópakli melletti üres helyre.



Rita a körében a harmadik kártyát szeretné megszerezni. Rátesz 1 inspirációjelzőt az első kártyára, majd egyet a második kártyára, hogy kihagyja őket, és elveszi a harmadik kártyát.



A kártyák balra csúsznak, hogy betöltsék az üres maradt helyet. Az újonnan húzott kártya a húzópakli melletti helyre kerül.



Erika a körében a második kártyát szeretné megszerezni. Az első kártyát kihagyja, ezért rátesz 1 inspirációjelzőt. Ezután elveszi a második kártyát a jelzővel együtt, amit Rita tett rá az előző körben.

Festmény befejezése

Ha van legalább 3 festménykártyád, befejezhetsz egy festményt. Válassz ki **pontosan 3 festménykártyát** és tedd be őket az egyik háttérkártyád elé a kártyavédőbe. Bármilyen sorrendbe rendezheted a festménykártyákat, azonban a pontozáskor csak a látható ikonok fognak számítani. A letakart ikonok nem érnek pontot. A kezekben maradt kártyákat tartsd meg későbbi festményekhez.



Rita választ 3 festménykártyát a kezéből, hogy egy festménnyé rendezze őket. A többi kártyáját megtartja későbbre.



Ezután Rita tetszése szerinti sorrendbe rendezi a festménykártyákat, majd beteszi őket az egyik kártyavédőbe.

Mutasd meg a festményed a többi játékosnak és olvasd fel a címét. Vesd össze a rajta lévő ikonokat a pontozókártyákkal. Minden teljesített pontozási feltételért vedd el egy szalagot a neki megfelelő készletből. Vegyél el egy bónuszszalagot (🏆) minden elemért, ami megegyezik egy bónuszikonnal.



Rita festményének ikonjai.



Rita festménye kétszer is teljesíti az Ismétlődés pontozási feltételt, mivel 2 pár -e van, 2 zöld szalagot szerez.



Rita festménye a Kompozíció pontozási feltételét is teljesíti, mivel mind az 5 színmintán vannak ikonjai, egy lila szalagot is szerez.

Cím

Pontozási feltétel

Pontok



Miután ellenőrizte az összes pontozókártyát, Rita elvesz egy bónuszszalagot, mivel a festményén van 1 , ami megegyezik a bónuszikonnal.

Néhány pontozási feltétel többször is teljesülhet egyetlen festményen. Általános szabály, hogy minden elem csak egyszer vehető figyelembe egy pontozási feltételben belül. Részletesebb leírás a pontozókártyák hátoldalán található. Nem vehetsz el több szalagot, mint amennyi a pontozókártyán látható. Abban a ritka esetben, ha kifogynátok a szalagokból, használjátok bármilyen más jelzőt a helyettesítésükre.

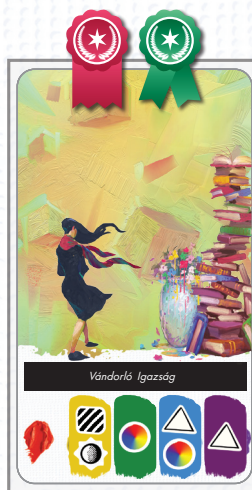
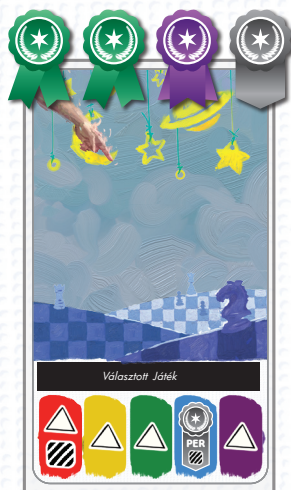


A játék vége

Amint minden játékos befejezi a 3. festményét, a játék véget ér. Ha te már befejezted a 3. festményed, a te köröd kimarad.

Számoljátok ki a pontszámotokat színenként a megszerzett szalagok alapján. Hogy meghatározzátok a szalagjaitok értékét egy színben, vessétek össze az azonos színű szalagjaitok számát a nekik megfelelő pontozókártyával. A bónuszszalagok (🏆) mindegyike 2 pontot ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a több inspirációjelzővel rendelkező játékos győz. Ha még mindig döntetlen áll fenn, válasszatok egy pártatlan személyt, aki elbírálja a műveket és kihirdeti a győztest.

Példa a pontozásra



8 pont

11 pont

1 pont

3 pont

6 pont

Végző pontszám = 29 pont





Az egysejtes játékban az oldal alján található táblázattal hasonlíthatod össze a pontszámod, hogy meghatározd az elért eredményedet. Ha nem utasít semmi másképp, kövesd az általános szabályokat.

I. változat: festés Vincenttel

Ebben a változatban Vincenttel fogsz festeni, aki 4 inspirációjelzővel kezd. Vincent sohasem fejez be festményt, és nem is fog pontozni. Te kezdted a játékot. Vincent körében fogd meg az inspirációjelzőit, rázd össze, majd dobd el őket. Vincent minden jelzőt, ami képpel felfelé esett az asztalra, elkölt egy kártya kihagyására. Így legfeljebb 4 jelzőt tud elkölteni. Ha egy jelző sincs képpel felfelé, Vincent a húzópaklitól legtávolabbi kártyát választja. Vincent eldobja a választott kártyát és magához veszi a rajta található inspirációjelzőket. Ne felejtse el, hogy Vincent akkor is vesz el kártyát, ha te festményt fejezel be a körödben.



Vincent körében a dobás után
1 inspirációjelző esett a képes
oldalára. Ezt a jelzőt Vincent az első
festménykártyára teszi, a második
kártyát pedig eldobja, és megszerzi
a rajta lévő jelzőt.

2. változat: egyszemélyes feladvány

Ebben a változatban teljes uralmat kapsz az elérhető festménykártyák fölött. A 4 kezdő inspirációjelző mellett készíts egy különálló készletet 4 másik inspirációjelzővel a bal szélső festménykártya mellett. Amikor inspirációjelzőt költesz el, ahelyett, hogy a festménykártyára tennéd, rakd ebbe a készletbe. Minden kihagyott festménykártyát dobj ki a játékból. Miután megszerezteél egy festménykártyát, az összes megmaradt kártyát csúsztasd el balra. Húzz új kártyákat az összes üres helyre. Ha bármikor a bal szélső festménykártyát veszed el, kapsz 1 inspirációjelzőt a készletből. Amikor befejezel egy festményt, szintén kapsz 1 inspirációjelzőt a készletből. Ha már nincs több inspirációjelző a készletben, nem kapsz jelzőt.



A harmadik kártyát szeretnéd megszerezni. Fizetsz 2 inspirációjelzőt a készletbe, hogy eldobjd az első két kártyát. Ezután elveszed a harmadik kártyát.

Egyszemélyes pontozás

0-24 pont	25-29	30-34	35-39	40+
Résztvételi kitüntetés	Feltétrekvő művész	Tehetséges festő	Elismert művész	A szakma legjobbjai



Kalandok

Játszhattok bármelyik 4 pontozókártyával, vagy használhatjátok az alábbi izgalmas kombinációk egyikét.

Egyszerű

Pihenés

Az egyszerűbb játékhoz játsszatok bármelyik 3 pontozókártyával.

Bármelyik

Bármelyik

Bármelyik

nincs

Normál

Első játék

Ez az összeállítás könnyebbé teszi a tanítást és nagyszerű kezdő játékosok számára.

Kompozíció

Hangsúly

Ismétlődés

Változatosság

Nehéz

Minden elem

Ezen kártyák feltételei között nincs átfedés. Igazi kihívásra számíthattok, ha több szalagot szeretnétek szerezni.

Hangsúly

Hierarchia

Ismétlődés

Stílus

Szinergia

Ezekben a pontozási feltételekben sok az átfedés, így több szalagot tudtok velük szerezni.

Közelség

Térköz

Változatosság

nincs

Egyensúly

Használjatok 2 kártyát elemekkel és 2 kártyát elemek nélkül egy jól kiegyensúlyozott játékműhelyhez.

Követ-
kezetesség

Hangsúly

Hierarchia

Arányosság

Bónusz

Rengeteg pontot szerezhettek, ha ügyesen tudjátok kombinálni ezeket a feltételeket a megfelelő bónuszikonokkal.

Hierarchia

Mozgalmasság

Arányosság

Stílus

Családi játék

Ez a nagyon egyszerű összeállítás lefedi a pontozások alapjait, tökéletes családoknak és új játékosoknak.

Kompozíció

Változatosság

nincs

nincs

Elemek nélkül

Ezek a kártyák nem követelnek meg bizonyos elemeket, ezáltal a festménykártyák értéke kiegyensúlyozottabb lesz.

Kompozíció

Követ-
kezetesség

Arányosság

Szimmetria

Térbeli

Ez az összeállítás arra készítet titeket, hogy az elemek pozíciójára helyezzeitek a hangsúlyt.

Mozgalmasság

Közelség

Térköz

Szimmetria

Kihívások

Színezd be a festékpacát minden kihívás mellett, amit teljesítettél.



Teljesítsd mind a 4 pontozási feltételt 1 festménnyel.



Szerezz 4 bónuszzsalagot 1 festménnyel.



Szerezz 7+ szalagot 1 festménnyel.



Legyen 5 azonos elem 1 festményen.



Szerezd meg a maximális szalagot mind a 4 pontozókártyán.



Szerezz 7+ bónuszzsalagot.



Szerezz 14+ szalagot.



Játssz le minden kalandot.



Szerezz 40+ pontot.



Döntsd meg a tervező rekordját (47 pont).

