

# Canvas

## Lustrzane Odbicia



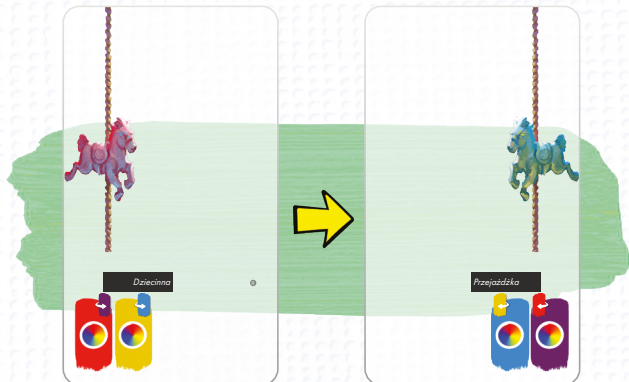
**!** Ta gra to rozszerzenie do gry Canvas, do rozgrywki potrzebna jest wersja podstawowa. Instrukcja zawiera tylko nowe zasady dotyczące rozszerzenia. Zanim zaczniesz grę, przeczytaj instrukcję do gry podstawowej.

## Wprowadzenie

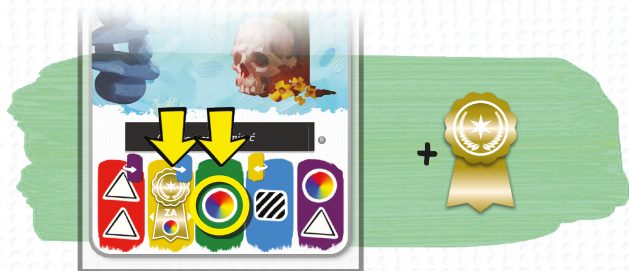
Spójrz na malarstwo z nowej perspektywy! W *Canvas: Lustrzane Odbicia* artystyczna łamigłówka ma nową warstwę – **Lustrzane Karty**. Te dwustronne karty dodadzą głębi twojej strategii, a także zwiększą liczbę kombinacji Elementów. Ponadto nowa plansza zapewni graczom szerszy wybór Kart Sztuki. Daje to więcej możliwości wyboru (nawet gdy kończą ci się Żetony Inspiracji) i pozwala na planowanie z wyprzedzeniem.

## Nowe Symbole

**Symbole Lustra** (↔) oznaczają, że karta może zostać odwrócona. Po drugiej stronie karty te same symbole pojawiają się na odwrocie Próbek. Możesz odwracać karty na stole lub w ręce w dowolnym momencie gry.



**Złote Bonusowe Symbole** (🏆) pozwalają zdobyć Złotą Wstążkę (🏆) za każdy identyczny Element Sztuki sąsiadujący z nią. Każda Złota Wstążka jest warta 3 punkty. Złote Bonusowe Symbole nie są Elementami.



Wszystkie karty w *Canvas: Lustrzane Odbicia* są oznaczone małym **symbolem „R”** (Ⓜ), dzięki czemu można łatwo oddzielić dodatek od gry podstawowej.



# Przygotowanie

- A** Umieść **Planszę** pośrodku obszaru gry.
- B** Umieść dowolną kombinację 4 **Kart Punkcji** z gry podstawowej i rozszerzenia na kolorowych polach Planszy lub użyj gotowego scenariusza znajdującego się na ostatniej stronie instrukcji.
- C** Umieść **Wstążki** w stosach na odpowiadających im symbolach Wstążek na Planszy.
- D** Wymieszaj i potasuj **Karty Sztuki** z gry podstawowej i rozszerzenia, a następnie wypełnij **Pudełko Talii** tyłoma kartami, ile się zmieści. (Pudełko Talii mieści około

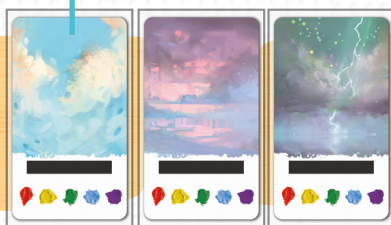
70 Kart Sztuki, co w zupełności wystarczy, aby zagrać w grę bez ich wyczerpania.) Pozostałe Karty Sztuki należy odłożyć do pudełka. Połóż Pudełko Talii w miejscu na talii. Wyciągnij i umieść 8 odkrytych Kart Sztuki na polach po lewej stronie od Pudełka Talii.

- E** Umieść wszystkie **Karty Tła** w przezroczystych koszulkach. Każdy gracz bierze 3 zakosulkowane Karty Tła. Pozostałe Karty Tła w koszulkach odłóż do pudełka.
- F** Każdy gracz bierze po 6 **Żetonów Inspiracji**. Pozostałe żetony inspiracji odłóż do pudełka.



**E** Karty Tła w koszulkach      **F** Żetony Inspiracji

Przygotowanie dla każdego gracza:



## Zmiana zasad

Przestrzegaj zasad gry podstawowej z następującymi wyjątkami. Kiedy bierzesz Kartę Sztuki, możesz wziąć za darmo dowolną kartę z kolumny najdalej od talii lub kartę z innej kolumny, umieszczając po Żetonie Inspiracji (🎨) na wszystkich kartach w kolumnach po jej lewej stronie. Następnie przesun wszystkie pozostałe karty w rzędzie (i wszystkie znajdujące się na nich żetony) w lewo, aby wypełnić puste miejsca po zabranej karcie. Dobierz nową Kartę Sztuki z Pudełka Talii i umieść ją na pustym miejscu obok talii.



W swojej turze Zosia chce wziąć kartę obramowaną na żółto. Kładzie po 1 Żetonie Inspiracji na 4 ominiętych kartach i dopiero wtedy zabiera wybraną kartę.

Następnie Zosia przesuwa prawą dolną Kartę Sztuki w lewo, aby wypełnić puste miejsce. Wyciąga jedną kartę z talii i kładzie ją na pustym miejscu obok Pudełka Talii.

## Maluj z Vincentem – zmiana zasad

Postępuj zgodnie z podstawowymi zasadami Maluj z Vincentem z następującymi wyjątkami. Możesz wykorzystać ten wariant jako tryb solo lub w grze 2-osobowej, aby zwiększyć rotację dostępnych kart. Gracze i Vincent rozpoczynają grę z 6 Żetonami Inspiracji. Vincent rozgrywa swoją turę ostatni. W turze Vincenta, jeśli wynikiem rzutu jest parzysta liczba odkrytych żetonów, bierze on kartę z górnego rzędu. Jeśli liczba odkrytych żetonów jest nieparzysta, bierze kartę z dolnego rzędu i zachowuje 1 odkryty żeton. Vincent może wydać maksymalnie 6 żetonów.

### Wynik rzutu



W turze Vincenta jego Żetony Inspiracji są rzucone i 5 ląduje odkrytych. Te żetony należy umieścić na 4 Kartach Sztuki w dwóch pierwszych kolumnach (jeden żeton na kartę). Vincent odrzuca trzecią kartę w dolnym rzędzie ponieważ ma 1 nieużyty odkryty żeton (Zobacz na przykładowej grafice powyżej).

## Jednoosobowa łamigłówka – zmiana zasad

Postępuj zgodnie z podstawowymi zasadami jednoosobowej łamigłówki z następującymi wyjątkami. Rozpoczynasz z 6 Żetonami Inspiracji. Stwórz oddzielną pulę zasobów składającą się z 6 Żetonów Inspiracji i umieść ją na lewo od pierwszej Karty Sztuki. Wszystkie pominięte Karty Sztuki (z obu rzędów) są odrzucane z gry. Po wzięciu Karty Sztuki przesun oba rzędy pozostałych Kart Sztuki maksymalnie w lewo. Rozpoczynając od górnego rzędu dobierz karty, aby uzupełnić wszystkie puste miejsca. Za każdym razem, gdy bierzesz jedną ze skrajnie lewych Kart Sztuki, weź 1 Żeton Inspiracji z puli.



# Wariant: Arcydzieło

Wstążka Grand Prix jest przyznawana graczowi z największą liczbą punktów. Następnie każdy gracz prezentuje jeden ze swoich obrazów i wyjaśnia jego znaczenie. Wszyscy gracze omawiają prezentowane dzieła sztuki i przyznają jednemu graczowi Wstążkę Arcydzieła za najlepszy obraz. Malarz Arcydzieła i zdobywca Grand Prix dzielą się zwycięstwem.

## Scenariusze

Wybierz jeden z poniższych układów, który zawiera interesujące zestawienie kart. Jeśli wynik któregokolwiek z graczy osiągnie lub przekroczy cel (🎯), Scenariusz jest zakończony! Pokoloruj płamę farby (🔥) obok Scenariusza.

### Łatwe

20

#### Gra Rodzinna 2

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

Kompozycja

Jedność

brak

brak

### Średnio trudne

32

#### Pierwsza Rozgrywka

Ten zestaw kart zawiera kilka nowości i stanowi świetne wprowadzenie dla nowych graczy.

Linia

Faktura

Kompozycja

Odcień

### Trudne

35

#### Bezmiar 2

Ten zaawansowany układ jeszcze bardziej kładzie nacisk na rozmieszczenie Elementów Sztuki.

Bliskość

Linia

Sąsiedztwo

Odstęp

27

#### Pary

Kluczem do wygranej są zestawy po 2!

Bliskość

Powtórzenie

Rytm

brak

33

#### Co nowego?

Wypróbuj nowe rodzaje łamigłówek w Canvas: Lustrzane Odbicia.

Bliskość

Linia

Balans

Ostrość

37

#### Precyzja

Upewnij się, że masz tylko wymaganą liczbę Elementów.

Balans

Konsekwencja

Akcent

Ostrość

30

#### Przepis

Spróbuj połączyć wszystkie kombinacje Elementów!

Powtórzenie

Odcień

Różnorodność

brak

35

#### Balans 2

Ten zbalansowany układ zawiera stare i nowe Elementy oraz nie-Elementy, przestrzenne i nieprzestrzenne.

Balans

Faktura

Proporcje

Symetria

40

#### Względność

Liczba potrzebnych Elementów zależy od tego, które z warunków na pozostałych Kartach Punktacji chcesz spełnić.

Balans

Faktura

Konsekwencja

Hierarchia

Autorzy: Jeffrey Chin & Andrew Nерger

Ilustracje: Luan Huynh

Projekt graficzny: Jeffrey Chin

Tłumaczenie: Małgorzata Wajda-Kulińska

Skład i kompozycja: Maria Pinkowska-Porzycka