

Canvas

Tükörképek



1-5



10+



30

! Ez egy kiegészítő, amely a Canvas alapjátékkal együtt játszható. A szabálykönyv csak a kiegészítőre vonatkozó, új szabályokat tartalmazza. Először az alapjáték szabálykönyvét olvasd el!

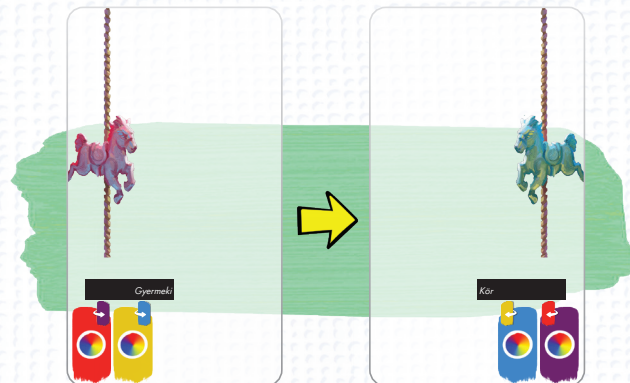
Áttekintés

Fessetek új szemszögből! A Canvas - Tükörképekben a művészi játék új réteggel egészül ki, a **tükörkártyákkal**. Ezek a kétoldalú kártyák még összetettebb stratégiákat tesznek lehetővé, és még rugalmasabban állíthatjátok össze a megfelelő elemkombinációkat. Az új táblának köszönhetően több festménykártya közül válogathattok. Így több opciótok lesz (még akkor is, ha már fogytán vannak az inspirációjelzőitek), és jobban tudtok előre tervezni.

Új ikonok

A **tükörikon** (↔) azt jelzi, hogy a kártyát megfordíthatjátok. A kártya másik oldalán ugyanazok az elemek fognak szerepelni az ellentétes színmintákon.

A kártyákat bármikor szabadon megfordíthatjátok a táblán és a kezetekben is.



Az **arany bónuszikonokkal** arany szalagokat (🏆) szerezhetek minden megegyező **szomszédos** elemért. Minden arany szalag 3 pontot ér. Az arany bónuszikonok nem elemek.



A Canvas - Tükörképekben minden kártyán egy apró „R” jelet (®) találtok, hogy könnyen meg tudjátok különböztetni a kiegészítőt az alapjátéktól.



Előkészítés

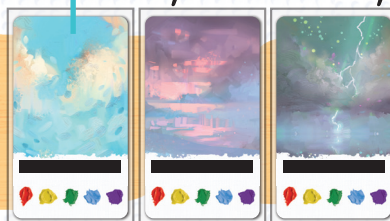
- A** Helyezzétek a **táblát** a játéktér közepére.
- B** Helyezzétek bármelyik 4 **pontozókártyát** az alapjátékból és a kiegészítőből a tábla színezett helyeire, vagy válasszátok a szabálykönyv utolsó oldalán található kalandok egyikét.
- C** Helyezzétek a **szalagokat** kupacokban a megfelelő ikonnal jelzett helyekre.
- D** Keverjétek meg az alapjáték és a kiegészítő **festménykártyáit**, és tegyetek a **kártyatartóba** annyit, amennyi belefér. (A kártyatartóba nagyjából 70 festménykártya fér el, ami bőven elég egy játékra úgy, hogy ne fogyjatok ki az kártyákból.) A megmaradt festménykártyákat tegyétek vissza a dobozba. Tegyétek a kártyatartót a kijelölt helyre. Húzzatok 8 festménykártyát, és helyezzétek őket képpel felfelé a kártyatartótól balra található helyekre.
- E** Tegyetek minden **háttérkártyát** kártyavédőbe. Minden játékos vegyen magához 3 kártyavédővel ellátott háttérkártyát. A megmaradt háttérkártyákat és kártyavédőket tegyétek vissza a dobozba.
- F** Minden játékos vegyen magához 6 **inspirációjelzőt**. A megmaradt inspirációjelzőket tegyétek vissza a dobozba.



E Kártyavédős kártyák

F Inspirációjelzők

A játékosok előkészületei:





Szabályváltozások

Az alábbi kivételektől eltekintve kövessétek az alapjáték szabályait. Amikor festménykártyát veszel magadhoz, a húzópaklitól legtávolabbi oszlopból bármelyik kártyát ingyen elveheted, vagy választhatsz egy másik oszlopból is, ilyenkor azonban tenned kell egy inspirációjelzőt (🎨) **minden kártyára a választott kártya oszlopától balra**. Ezután csúsztasd a sorban megmaradt összes kártyát (és a rajtuk lévő jelzőket) távolabb a húzópaklitól, hogy feltöltsd az üres helyet. Húzz egy új festménykártyát, és helyezd a pakli melletti üres helyre.



Abigél a körében a sárgával körberajzolt kártyát szeretné megszerezni. Rátész 1-1 inspirációjelzőt mind a 4 kártyára, ami a választott laptól balra van, és elveszi a kártyát.

Ezután Abigél frissíti az elérhető festménykártyákat: balra csúsztatja őket, hogy feltöltsd az üres helyet, majd húz egy új kártyát, és a húzópakli mellé helyezi.

Festés Vincenttel: változások

Az alábbi kivételektől eltekintve kövesd az eredeti festés Vincenttel szabályokat. Ezt a változatot egyedül vagy kétfős játékban is használhatjátok, hogy változatosak maradjanak az elérhető kártyák. Vincent és minden játékos 6 inspirációjelzővel kezd. Vincent kerül utoljára sorra. A körében, ha a dobás után páros számú jelző van képpel felfelé, Vincent a felső sorból vesz el kártyát. Ha páratlan számú jelző van képpel felfelé, akkor az alsó sorból vesz el, és megtart egy jelzőt. Vincent maximum 6 jelzőt tud elkölteni.

A dobás eredménye



Vincent körében dobtunk a jelzőivel, és 5 esett képpel felfelé. Az első 2 oszlopban lévő 4 festménykártyára teszünk 1-1 jelzőt. Vincent eldobja az alsó sor harmadik kártyáját, mert egy felfelé néző jelzője maradt. (A fenti kép ezt a példát is illusztrálja.)

Egyszemélyes feladvány: változások

Az alábbi kivételektől eltekintve kövesd az eredeti egyszemélyes feladvány szabályokat. 6 inspirációjelzővel kezdesz. Készíts egy külön készletet 6 másik inspirációjelzővel a bal szélső festménykártyák mellett. Minden kihagyott festménykártyát (mindkét sorból) dobj el a játékból. Miután megszerezted egy festménykártyát, mindkét sorban csúsztasd a megmaradt kártyákat teljesen balra. A felső sorral kezdve húzz új kártyákat az összes üres helyre. Ha bármikor az egyik bal szélső festménykártyát veszed el, kapsz 1 inspirációjelzőt a készletből.



Mestermű változat



A kiállítás győztese szalagot a legtöbb ponttal rendelkező játékos kapja. Ezután mindegyik játékos bemutatja az egyik festményét és elmagyarázza a jelentését. Csapatként vitassátok meg a bemutatott műveket, és a legjobb festmény készítőjének ítéljétek oda a mestermű szalagot. A mestermű alkotója és A kiállítás győztese egyaránt győznek a játékban.

Kalandok

Válasszátok az alábbi izgalmas kombinációk egyikét. Ha bármelyik játékos pontszáma eléri vagy meghaladja a megadott célt (🎯), teljesítettétek a kalandot. Színezzétek ki a kaland melletti festékpacát (🎨).

Egyszerű

20 **Családi játék 2.**
Ez az egyszerű összeállítás lefedi az alapokat, így ideális családoknak és új játékosoknak.

Kompozíció	Egység
nincs	nincs

Normál

32 **Első játék**
Ez az összeállítás bevezet néhány új tartalmat, és remek kezdő játékosok számára.

Elhelyezkedés	Ecsetkezelés
Kompozíció	Árnyalat

Nehéz

35 **Térbeli 2.**
Ez a nehéz összeállítás tovább bonyolítja az elemek elhelyezését.

Szomszédosság	Elhelyezkedés
Közelség	Térköz

Párok

27 **Párok**
A győzelem kulcsa a párokban rejlik!

Szomszédosság	Ismétlődés
Ritmus	nincs

Újdonságok

33 **Újdonságok**
Próbáljátok ki a Canvas: Tükröképek új feladványait.

Szomszédosság	Elhelyezkedés
Egyensúly	Fókusz

Precizitás

37 **Precizitás**
Tegyetek meg mindent, hogy megfelelő számú elemek legyen.

Egyensúly	Következetesség
Hangsúly	Fókusz

Receptek

30 **Receptek**
Próbáljátok összefűzni az összes elemkombinációt!

Ismétlődés	Árnyalat
Változatosság	nincs

Egyensúly 2.

35 **Egyensúly 2.**
Ebben a kiegyensúlyozott kombinációban vannak régi és új kártyák is, elemekkel, térbeliséggel, és azok nélkül is.

Egyensúly	Ecsetkezelés
Arányosság	Szimmetria

Relativitás

40 **Relativitás**
A szükséges elemek száma attól függ, hogy melyik pontozókártyát akarod még teljesíteni.

Egyensúly	Ecsetkezelés
Következetesség	Hierarchia

Tervezők: Jeffrey Chin és Andrew Nerger
Illusztráció: Luan Huynh
Grafikai tervezés: Jeffrey Chin

©2022 R2i Games. Minden jog fenntartva.