

Холст



1-5



12+



30

*Игра Джеффри Чина и Эндрю Нергера
Иллюстрации Люана Хвина
Графический дизайн Джеффри Чина*

Об игре

Вы — художники, соревнующиеся на престижном фестивале искусств. В ходе игры вы будете собирать прозрачные карты живописи и накладывать их друг на друга, чтобы создавать картины. На картах вы закрываете или открываете различные символы, с помощью которых набираете победные очки (ПО). Каждая карта имеет уникальные иллюстрацию и название, что делает «рисование» занимательным, а каждую картину — неповторимой. Игра заканчивается, когда все игроки создали по 3 картины. Игрок, набравший больше всех ПО, становится победителем выставки!

Карты живописи



В игре есть 4 **элемента** дизайна, представленные символами на картах. За определённые сочетания этих элементов вы будете получать ПО.

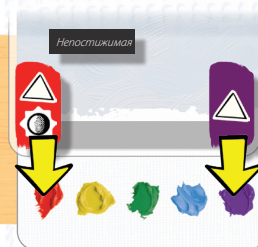
Краска **Форма** **Текстура** **Тон**



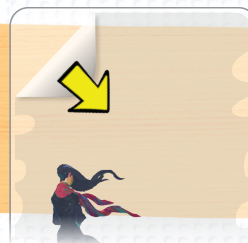
Символы бонусов позволяют вам получать **бонусные ленты** за каждый соответствующий элемент картины. Символы бонусов не являются элементами.



Мазки — это наглядные подсказки, которые помогают определить, где будет расположен определённый символ. Например, красный мазок всегда окажется крайним слева.



На карты живописи нанесена прозрачная защитная плёнка. Вы можете снять её сразу или через несколько партий, когда она начнёт отслаиваться.



Подготовка к игре

- А** Поместите **планшет творчества** в центре стола.
- Б** Выложите 4 **карты ПО** в цветные ячейки планшета творчества. Вы можете выложить любое сочетание карт ПО или разыграть один из сценариев, которые вы найдёте на последней странице правил. Наш совет для первой партии — сыграйте с картами «Разнообразие», «Повторение», «Акцент» и «Композиция». Уберите в коробку оставшиеся карты ПО.
- В** Разложите **ленты** по 5 цветам рядом с соответствующими символами на планшете творчества.
- Г** Перемешайте **карты живописи** и положите колоду лицевой стороной вверх в коробочку для колоды карт живописи. Коробочку разместите в **ячейке для колоды** (правый нижний угол). Выложите 5 карт живописи из колоды лицевой стороной вверх в ячейки слева от неё.
- Д** Поместите каждую **карту фона** в протектор. Каждый игрок берёт 3 любые карты фонов (их функции не отличаются). Уберите в коробку оставшиеся карты фонов.
- Е** Каждый игрок берёт по 4 **жетона вдохновения**. Уберите в коробку оставшиеся жетоны.



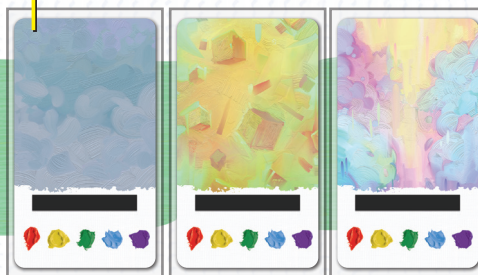
Г Карты живописи (x60)

Ячейка для колоды (x1)

Д Карты фонов в протекторах (x20)

Е Жетоны вдохновения (x20)

Подготовка игрока:



Ход игрока

Участник, который последним что-то рисовал, становится первым игроком. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы обязаны либо **взять карту живописи**, либо **завершить картину**. У вас на руке не может быть больше 5 карт живописи. Если у вас на руке уже 5 карт живописи, вы обязаны завершить картину.



Взять карту живописи

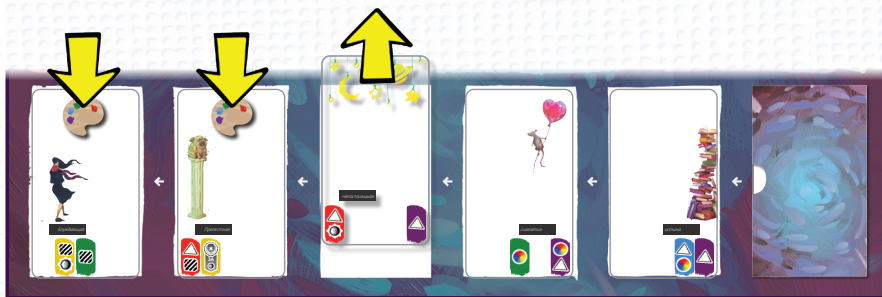
или

Завершить картину

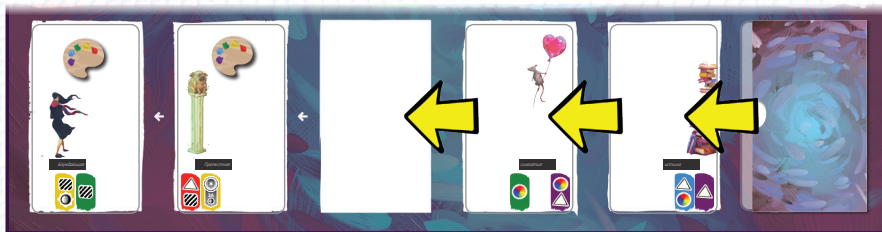


Взять карту живописи

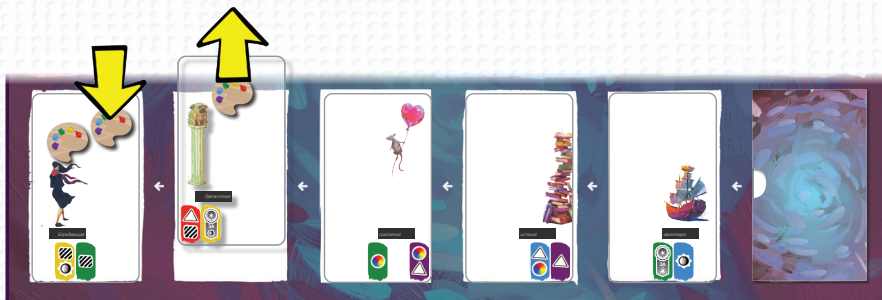
Если у вас на руке меньше 5 карт живописи, вы можете взять одну из карт, выложенных в открытую на планшете творчества. Крайнюю левую карту (самую дальнюю от колоды) можно взять бесплатно. Чтобы взять карту правее, кладите по одному жетону вдохновения из своего запаса на каждую карту, которую вы пропускаете. Взяв карту с жетонами вдохновения на ней, вы забираете их в свой запас. Затем сдвиньте оставшиеся карты (вместе с жетонами, лежащими на них) влево и выложите в пустую ячейку карту живописи из колоды.



В свой ход Алёна хочет взять третью карту слева. Она кладёт жетон вдохновения на первую карту, затем ещё один на вторую карту и, наконец, забирает третью карту.



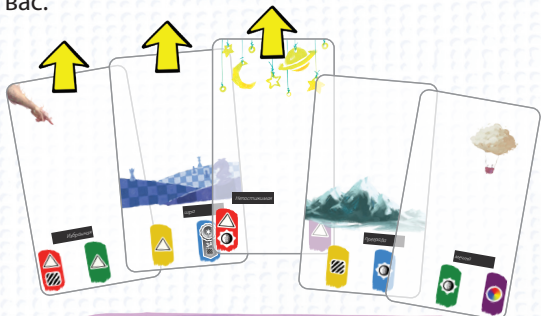
Затем она сдвигает четвёртую и пятую карты влево и выкладывает новую карту живописи в пустую ячейку.



Следующей ходит Полина, и она хочет взять вторую карту слева. Она пропускает первую и кладёт на неё жетон вдохновения. Затем она забирает вторую карту живописи вместе с жетоном вдохновения, который Алёна оставила в предыдущий ход.

Завершить картину

Если у вас на руке не менее 3 карт, вы можете завершить картину. Выберите **ровно 3 карты живописи** и положите их в протектор вместе с одной из своих карт фона. Вы можете располагать карты живописи в любом порядке, но только видимые символы принесут вам ПО. Закрытые символы не учитываются. Остальные карты сохраняются у вас.



Алёна выбирает 3 карты живописи с руки, с помощью которых хочет завершить картину. Остальные карты сохраняются у неё.



Затем Алёна кладёт 3 выбранные карты живописи в один из протекторов вместе со своей картой фона.

Покажите свою картину всем игрокам и озвучьте её название. Сравните символы на картине с каждым из условий на картах ПО. За каждое совпадение получите 1 ленту соответствующего цвета из запаса. Также получите 1 бонусную ленту за каждое совпадение элемента картины с символом бонуса.



Символы на картине Алёны.




Название

Условие получения ПО

ПО за количество лент




На картине есть 2 пары форм , поэтому Алёна получает 2 зелёные ленты за «Повторение».



На всех 5 мазках есть элементы, поэтому Алёна получает 1 фиолетовую ленту за «Композицию».



На картине есть 1 элемент (текстура ) соответствующий её символу бонуса, поэтому Алёна получает 1 бонусную ленту.

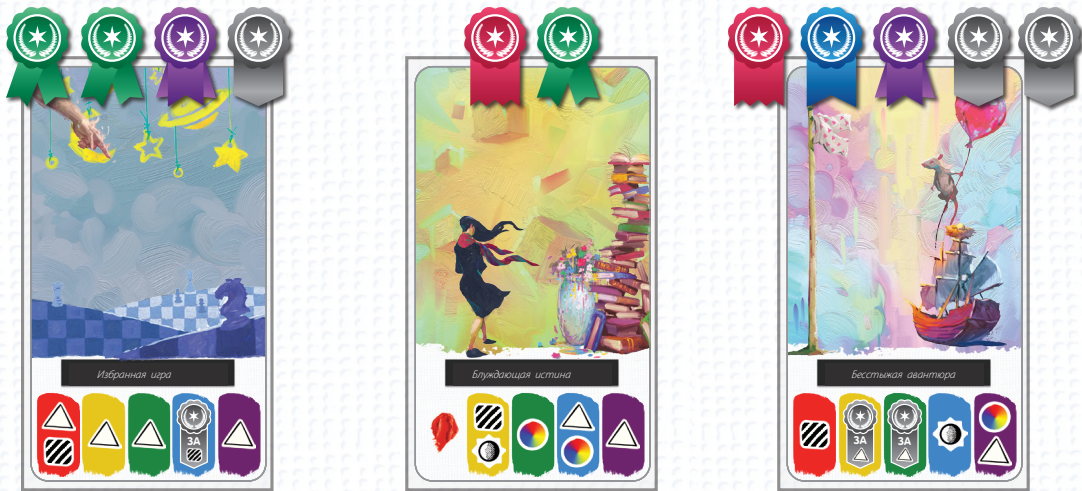
Некоторые условия получения ПО могут быть выполнены несколько раз на одной картине. Всегда помните главное правило: для каждого условия получения ПО каждый элемент учитывается только 1 раз. На обороте каждой карты ПО есть пояснение. Вы не можете взять больше лент, чем изображено на карте ПО. Если у вас закончатся ленты (что случается крайне редко), используйте любые подходящие предметы для замены.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все игроки завершили по 3 картины. Игрок, завершивший свои 3 картины, пропускает ходы до конца игры.

Подсчитайте свои ПО: сложите ПО за каждый набор лент одного цвета, а также получите по 2 ПО за каждую бонусную ленту . Чтобы определить количество ПО за каждый набор лент, сравните количество лент в наборе с соответствующей картой ПО. Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает. При ничьей побеждает претендент, у которого больше жетонов вдохновения. Если всё ещё ничья, пусть кто-нибудь оценит картины претендентов и объявит победителем одного из них.

Пример подсчёта



8 ПО

11 ПО

1 ПО

3 ПО

6 ПО

Финальный счёт: 29 ПО

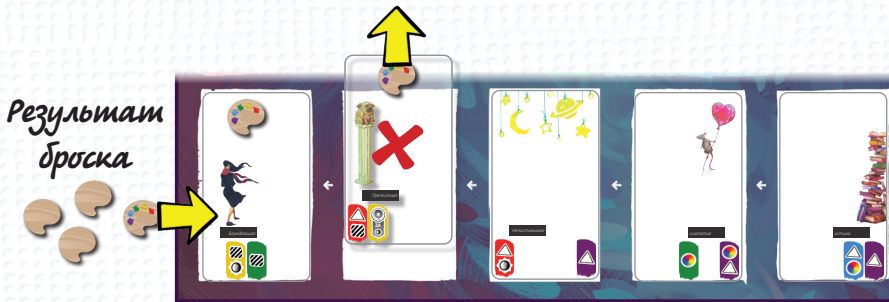


Одиночная игра

Вы можете играть в одиночку, используя один из двух вариантов игры. Игра проходит по обычным правилам, за исключением описанных ниже нюансов. В конце игры вы определяете свой успех по таблице ниже.

Вариант 1: рисуем вместе с Винсентом

В этом варианте вы играете с воображаемым игроком — Винсентом. Он начинает игру с 4 жетонами вдохновения. Винсент не завершает картины и не получает ПО. Вы ходите первым. В ход Винсента возьмите все его жетоны вдохновения, потрясите в ладонях и бросьте. Каждый жетон, упавший лицевой стороной вверх, кладите на карты живописи слева направо, чтобы пропускать их (Винсент не может положить больше 4 жетонов за ход); затем Винсент забирает следующую карту со всеми жетонами на ней. Если ни один жетон не упал лицевой стороной вверх, Винсент забирает крайнюю левую карту. Взятая Винсентом карта убирается из игры. Если вы своим действием завершаете картину, Винсент всё равно выполняет свой ход.



В ход Винсента игрок бросил его жетоны вдохновения, и 1 из них упал лицевой стороной вверх. Игрок кладёт этот жетон на первую карту живописи, а вторую карту сбрасывает; Винсент получает лежавший на ней жетон.

Вариант 2: решаем задачу

В этом варианте вы свободно выбираете карты живописи на планшете творчества. В дополнение к вашим 4 стартовым жетонам вдохновения положите ещё 4 жетона рядом с крайней левой картой живописи: это будет запас. Когда вам нужно потратить свои жетоны вдохновения, не кладите их на карты живописи, а возвращайте в запас и сбрасывайте эти карты. Взяв карту живописи, сдвиньте оставшиеся карты влево до конца и выложите новые карты из колоды в пустые ячейки. Каждый раз, когда вы берёте крайнюю левую карту живописи, берите 1 жетон вдохновения из запаса. Каждый раз, когда вы завершаете картину, также берите 1 жетон вдохновения из запаса. Если жетоны в запасе закончились, вы не получаете их за эти действия.



Вы хотите взять третью карту живописи. Вы возвращаете 2 жетона вдохновения в запас, сбрасываете первые 2 карты и берёте нужную.

Таблица ПО

0–24 ПО	25–29	30–34	35–39	40+
Поощрительный приз	Начинающий творец	Почётное упоминание	Достойный претендент	Главное открытие

Сценарии

Вы можете выложить любое сочетание 4 карт ПО либо использовать один из следующих сценариев, предлагающих интересную взаимосвязь между картами.

Простые

Расслабленная игра

Играйте с 3 любимыми картами ПО, чтобы облегчить себе задачу.

Случайный выбор

Случайный выбор

Случайный выбор

Не выбирается

Средние

Первая выставка

Рекомендуется для вашей первой партии, а также обучения новичков.

Композиция

Акцент

Повторение

Разнообразие

Сложные

Все элементы

Условия на этих картах ПО никак не взаимосвязаны, поэтому вам будет непросто набирать ленты.

Акцент

Иерархия

Повторение

Стиль

Синергия

Условия на этих картах ПО тесно взаимосвязаны, что позволяет получать по много лент за каждую картину.

Близость

Пространство

Разнообразие

Не выбирается

Баланс

Используйте 2 карты с элементами и 2 карты без них, как в этом сценарии, чтобы получить сбалансированную головоломку.

Постоянство

Акцент

Иерархия

Пропорция

Бonusные очки

Условия на этих картах ПО принесут много очков, если скомбинировать их с нужными символами бонусов.

Иерархия

Движение

Пропорция

Стиль

Семейная игра

Вариант для семейных вечеров и новых участников, обучающий основам игры.

Композиция

Разнообразие

Не выбирается

Не выбирается

Без элементов

Эти карты ПО не требуют особых элементов, что делает все карты живописи более сбалансированными по их ценности.

Композиция

Постоянство

Пропорция

Симметрия

Расположение

Стремитесь достичь конкретного расположения элементов.

Движение

Близость

Пространство

Симметрия

Достижения

Закрашивайте каплю краски возле достижения после его выполнения.



Выполнить все 4 условия на картах ПО, завершив 1 картину



Получить 7 или больше лент, завершив 1 картину



Получить 4 бонусные ленты, завершив 1 картину



Собрать 5 одинаковых элементов на 1 картине



Получить максимальное количество лент со всех 4 карт ПО



Получить 7 или больше бонусных лент



Получить 14 или больше лент



Сыграть в каждый сценарий



Получить 40 или больше ПО



Побить рекорд авторов игры (47 ПО)