

Canvas Reflections



1-5



14+



30

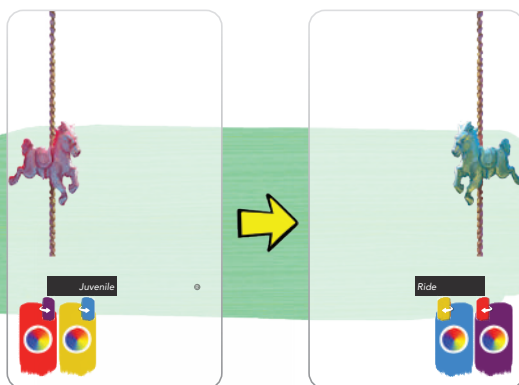
! Cette extension nécessite le jeu de base Canvas. Ce livret de règles ne contient que les nouvelles règles de l'extension. Lisez d'abord le livret de règles du jeu de base.

Aperçu

Peignez sous une nouvelle perspective ! Dans Canvas : Reflections, le puzzle artistique s'enrichit d'une nouvelle couche : les cartes miroir. Ces cartes réversibles ajoutent une stratégie plus profonde et vous offrent également une plus grande flexibilité pour enchaîner les combinaisons d'éléments. De plus, le nouveau plateau offre aux joueurs une plus grande sélection de cartes d'art. Cela offre plus de choix (même lorsque vous êtes à court de jetons d'inspiration), et vous permet de planifier plus longtemps à l'avance.

Nouvelles icônes

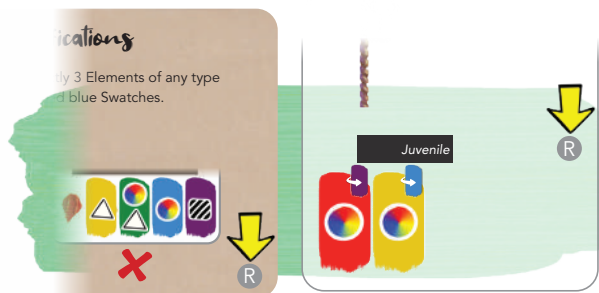
Icônes miroir (↔) indiquent que la carte peut être retournée. De l'autre côté de la carte, les mêmes icônes apparaîtront sur les nuances inversées. Vous pouvez librement retourner les cartes sur le plateau ou dans votre main à tout moment.



Icônes de bonus en or vous permet de prendre un ruban d'or () pour chaque élément correspondant qui lui est adjacent. Chaque ruban d'or vaut 3 points. Les icônes de bonus en or ne sont pas des éléments.



Toutes les cartes de Canvas : Reflections sont marquées d'un petit symbole **R** afin que vous puissiez facilement séparer l'extension du jeu de base.

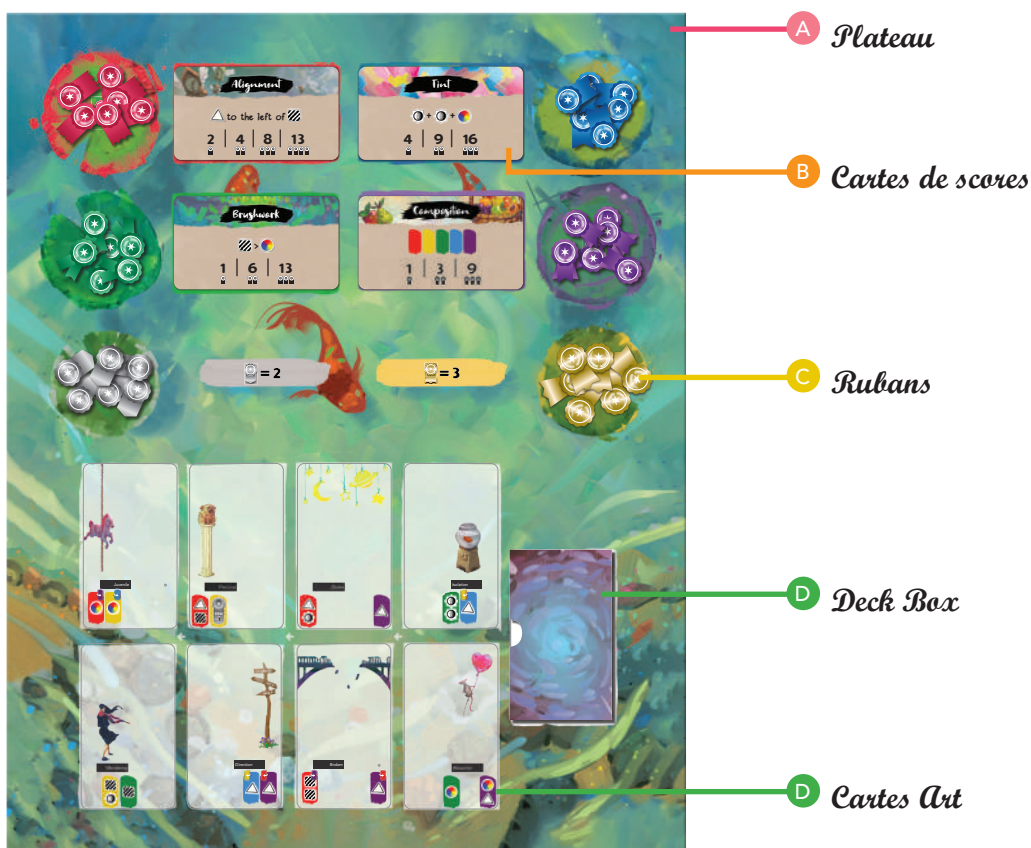


Configuration

- A** Placez **le plateau** au centre de l'aire de jeu.
- B** Placez n'importe quelle combinaison de 4 **cartes de score** du jeu de base et de l'extension sur les espaces colorés du plateau, ou utilisez une configuration de scénario trouvée à la dernière page du livre de règles.
- C** Placez **les rubans** en tas sur les icônes de rubans correspondants sur le plateau.
- D** Mélangez les cartes du jeu de base et de l'extension et remplissez la **Deck Box** avec autant de cartes que nécessaire. (La boîte de jeu contiendra environ

70 cartes Art, ce qui est plus que suffisant pour jouer au jeu sans manquer de cartes). Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte. Placez la boîte de jeu sur l'espace de jeu. Piochez et placez 8 Art Cards face visible sur les espaces à gauche de la Deck Box.

- E** Placez chaque **carte d'arrière-plan**, dans une pochette. Chaque joueur prend 3 cartes de fond en pochette. Remettez les cartes de fond et les pochettes restantes dans la boîte.
- F** Chaque joueur prend 6 **jetons d'Inspiration**. Rangez tous les jetons d'inspiration restants dans la boîte.



Mise en place
pour chaque
joueur



Modifications des règles

Suivez les règles du jeu de base avec les exceptions suivantes. Lorsque vous prenez une carte d'art, vous pouvez prendre gratuitement une carte de la colonne la plus éloignée de la pioche, ou vous pouvez prendre une carte d'une autre colonne en plaçant un jeton d'inspiration. () **sur toutes les cartes des colonnes situées à sa gauche.** Ensuite, faites glisser chaque carte restante de la rangée (et tous les jetons qui s'y trouvent) loin de la pioche pour remplir l'espace vide. Tirez une nouvelle carte d'art de la pioche et placez-la dans l'espace maintenant vide à côté de la pioche.



Au tour d'Abby, elle veut prendre la carte soulignée en jaune. Elle place des jetons Inspiration sur les 4 cartes à sa gauche puis prend la carte.

Ensuite, Abby rafraîchit les cartes d'art disponibles en les faisant glisser vers la gauche pour remplir l'espace vide. Elle tire une nouvelle carte et la place dans l'espace à côté de la pioche.

Peindre avec Vincent Changements

Suivez les règles du jeu de base Painting with Vincent avec les exceptions suivantes. Vous pouvez utiliser cette variante en mode solo ou dans une partie à 2 joueurs pour augmenter le roulement des cartes disponibles. Les joueurs et Vincent commencent chacun avec 6 jetons d'inspiration. Vincent est le dernier dans l'ordre du tour. Au tour de Vincent, si le résultat du tirage au sort est un nombre pair de jetons face visible, il prend dans la rangée du haut. S'il y a un nombre impair de jetons face visible, il prend dans la rangée du bas et garde 1 jeton face visible. Au maximum, Vincent peut dépenser 6 jetons.

Résultat du lancer



Au tour de Vincent, ses jetons d'inspiration sont jetés et 5 atterrissent face visible. Un jeton face visible est placé sur chacune des 4 cartes d'art des 2 premières colonnes. Vincent prend et défait la troisième carte de la rangée du bas car il a 1 jeton face visible non dépensé. (Reportez-vous à la même image d'exemple ci-dessus).

Modifications du puzzle en solo

Suivez les règles de base du casse-tête Solo avec les exceptions suivantes. Vous commencez avec 6 jetons d'inspiration. Créez une pile de réserve séparée de 6 jetons d'inspiration à côté des cartes artistiques les plus à gauche. Toutes les cartes d'art sautées (des deux rangées) sont rejetées du jeu. Après avoir pris une carte d'art, faites glisser les deux rangées de cartes d'art restantes vers la gauche. En commençant par la rangée supérieure, tirez des cartes pour remplir tous les espaces vides. Chaque fois que vous prenez l'une des cartes Art les plus à gauche, gagnez 1 jeton Inspiration de la réserve.

Variante du chef-d'oeuvre



Le ruban "Best in Show" est attribué au joueur qui a obtenu le plus de points. Ensuite, chaque joueur expose une de ses peintures et en explique la signification. En groupe, discutez des œuvres présentées et attribuez le ruban du chef-d'œuvre au joueur ayant la meilleure peinture. Le peintre du chef-d'œuvre et le gagnant du Best in Show partagent la victoire.

Scénarios

Choisissez l'une des configurations suivantes qui présente des interactions de cartes intéressantes. Si le score d'un joueur atteint ou dépasse l'objectif (🎯), le scénario est terminé ! Coloriez la tache de peinture (👉) à côté du scénario.

Simplifié	Standard	Complexe												
20 Jeu familial 2 Idéale pour les familles et les nouveaux joueurs, cette configuration très simple couvre tous les éléments de base. <table border="1"><tr><td>Composition</td><td>Unity</td></tr><tr><td>none</td><td>none</td></tr></table>	Composition	Unity	none	none	32 Première partie Ce jeu de cartes introduit du nouveau contenu et convient aux nouveaux joueurs. <table border="1"><tr><td>Alignment</td><td>Brushwork</td></tr><tr><td>Composition</td><td>Tint</td></tr></table>	Alignment	Brushwork	Composition	Tint	35 Espace 2 Cette configuration avancée pousse encore plus loin le puzzle spatial du placement des éléments. <table border="1"><tr><td>Adjacency</td><td>Alignment</td></tr><tr><td>Proximity</td><td>Space</td></tr></table>	Adjacency	Alignment	Proximity	Space
Composition	Unity													
none	none													
Alignment	Brushwork													
Composition	Tint													
Adjacency	Alignment													
Proximity	Space													
27 Paires Les lots de 2 sont la clé de la victoire ! <table border="1"><tr><td>Adjacency</td><td>Repetition</td></tr><tr><td>Rhythm</td><td>none</td></tr></table>	Adjacency	Repetition	Rhythm	none	33 Quoi de neuf Essayez tous les nouveaux types d'énigmes dans Canvas : Reflections. <table border="1"><tr><td>Adjacency</td><td>Alignment</td></tr><tr><td>Balance</td><td>Focus</td></tr></table>	Adjacency	Alignment	Balance	Focus	37 Précision Veillez à obtenir le nombre exact d'éléments. <table border="1"><tr><td>Balance</td><td>Consistency</td></tr><tr><td>Emphasis</td><td>Focus</td></tr></table>	Balance	Consistency	Emphasis	Focus
Adjacency	Repetition													
Rhythm	none													
Adjacency	Alignment													
Balance	Focus													
Balance	Consistency													
Emphasis	Focus													
30 Recettes Essayez d'enchaîner toutes les combinaisons d'éléments ! <table border="1"><tr><td>Repetition</td><td>Tint</td></tr><tr><td>Variety</td><td>none</td></tr></table>	Repetition	Tint	Variety	none	35 Équilibré 2 Cette configuration équilibrée mélange l'ancien et le nouveau, les éléments et les non-éléments, le spatial et le non-spatial. <table border="1"><tr><td>Balance</td><td>Brushwork</td></tr><tr><td>Proportion</td><td>Symmetry</td></tr></table>	Balance	Brushwork	Proportion	Symmetry	40 Relativité La quantité de chaque élément nécessaire dépend des autres cartes de score que vous remplissez. <table border="1"><tr><td>Balance</td><td>Brushwork</td></tr><tr><td>Consistency</td><td>Hierarchy</td></tr></table>	Balance	Brushwork	Consistency	Hierarchy
Repetition	Tint													
Variety	none													
Balance	Brushwork													
Proportion	Symmetry													
Balance	Brushwork													
Consistency	Hierarchy													

Game Design by Jeffrey Chin & Andrew Nerger

Illustration by Luan Huynh

Graphic Design by Jeffrey Chin

©2021 R2i Games. All Rights Reserved.