

# Canvas



1-5



10+



30

Návrh hry: Jeffrey Chin a Andrew Nerger

Ilustrace: Luan Huynh

Grafický návrh: Jeffrey Chin

# Přehled

Během této hry se ocitáte v pozici malíře, který se chystá zapojit do prestižního uměleckého festivalu. V průběhu hry budete sbírat průhledné umělecké karty a jejich pokládáním na sebe vytvářet zajímavé obrazy. V závislosti na vybraných kartách a pořadí jejich umístění se vám budou odkrývat nebo zakrývat ikony, které určí další podmínky pro získávání bodů. Každá kombinace karet vám pomůže vytvořit zajímavou a jedinečnou ilustraci a název pro váš obraz. Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči dokončí 3 obrazy. Hráč s největším počtem bodů vyhrává ocenění předního umělce!

## Umělecké karty



Tyto 4 ikony představují základní **elementy** obrazu. Za různé kombinace elementů získáte odpovídající body.

Odstín



Tvar



Textura



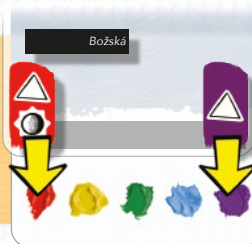
Tón



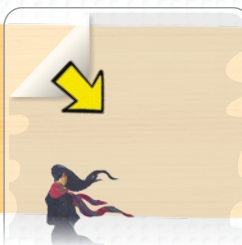
**Bonusové ikony** vám umožní vzít si **bonusovou stužku** (🏆) za každý odpovídající element vašeho obrazu. Bonusové ikony nefungují jako elementy.




**Vzorníky barev** (🎨) jsou vizuální pomůcky, které vám pomohou určit umístění ikony. Červený vzorník se například nachází vždy zcela vlevo.



Umělecké karty jsou opatřeny průhlednou plastovou vrstvou, která je při výrobě chrání. Můžete ji sejmut nebo ji prvních několik her nechat na kartách. Vrstva se používáním uvolňuje, což usnadní její pozdější odlepení.



# Příprava

- A** Na střed stolu připravte **herní plátno**.
- B** Na barevně značená pole na herním plátně připravte 4 libovolné **bodovací karty** nebo použijte pravidla pro přípravu scénáře na poslední stránce pravidel. Během první hry doporučujeme vyzkoušet scénář Různorodost, Opakování, Důraz nebo Kompozice. Zbývající bodovací karty vraťte do krabice.
- C** U příslušných barev na herním plátně připravte 5 hromádek se **stužkami**.
- D** **Umělecké karty** zamíchejte a vložte je do **pouzdra na balíček**. Pouzdro na balíček umístěte na ikonu (  ) na herním plátně. Z balíčku vytáhněte 5 uměleckých karet a připravte je lícem nahoru do vyznačených pozic vedle pouzdra na balíček.
- E** Každou z **karet pozadí** vložte do obalu. Každý hráč si vezme 3 obalené karty pozadí. Zbývající karty pozadí a obaly vraťte do krabice.
- F** Každý hráč si vezme 4 **žetony inspirace**. Zbývající žetony inspirace vraťte do krabice.



**D** Umělecké karty (x60)

**D** Pouzdro na balíček (x1)

Karty pozadí v obalech (x20)



**F** Žetony inspirace (x20)



Příprava pro každého z hráčů

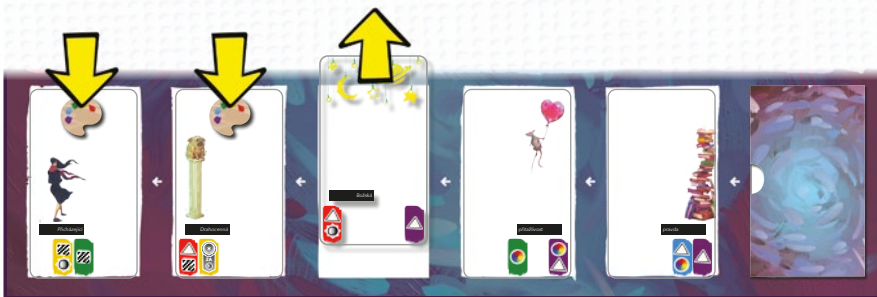
# Když jste na řadě

První kolo začíná hráč, který maloval jako poslední. Hra poté pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si musíte buď vzít **uměleckou kartu** nebo **dokončit obraz**. V ruce můžete mít v každý okamžik maximálně 5 uměleckých karet. Pokud již v ruce 5 karet máte, musíte při své další akci obraz dokončit.



## Braní umělecké karty

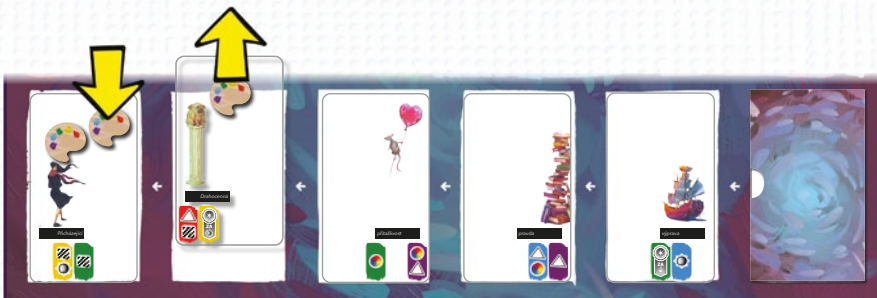
Pokud máte v ruce méně než 5 uměleckých karet, můžete si z herního plátna jednu uměleckou kartu vzít. Kartu položenou nejdále od balíčku si můžete vzít rovnou. Pokud si chcete vzít jinou kartu, můžete použít žetony inspirace (🎨) a za každý použitý žeton jednu kartu přeskočit a získat tak přístup ke kartám blíže k balíčku. Pokud se na kartě, kterou si vezmete, nachází žetony inspirace, vezměte si je společně s kartou. Poté všechny zbývající karty (spolu s případnými žetony) přesuňte směrem od balíčku a na nové vzniklé prázdné místo položte z balíčku novou kartu.



*Alenka je na tahu a chce si vzít třetí kartu. Na první kartu položí 1 ze svých žetonů inspirace, aby ji tak přeskočila. Další žeton položí na druhou kartu, aby ji také přeskočila, a nakonec si vezme třetí kartu.*



*Karty se posunou směrem doleva a vyplní tak prázdné místo. Poté se z balíčku vezme nová karta, která se položí na pozici vedle balíčku.*



*Na tahu je Štěpán a chce si vzít druhou kartu. První kartu přeskočí přidáním 1 ze svých žetonů inspirace. Poté si vezme druhou kartu s žetonem, který na ni položila Alenka v předchozím kole.*

## Dokončení obrazu

Pokud máte alespoň 3 umělecké karty, můžete svůj obraz dokončit. Vyberte **přesně 3 ze svých uměleckých karet** a vložte je do obalu s jednou ze svých karet pozadí. Umělecké karty můžete vložit v libovolném pořadí, ale při určování bodů se zohledňují pouze ty ikony, které jsou viditelné. Zakryté ikony budou ignorovány. Všechny zbylé karty si nechte v ruce pro použití na další obrazy.



Alenka si vybere 3 umělecké karty ze své ruky, ze kterých vytvoří svůj obraz. Zbývající karty si nechá na později.



Poté Alenka tyto 3 vybrané umělecké karty sestaví podle svých představ a nakonec je vloží do jednoho ze svých obalů.

Svůj obraz ukažte ostatním hráčům a společně si přečtěte jeho název. Ikony na obraze srovnajte s jednotlivými podmínkami pro získání stužek. Kdykoli obraz splní jednu z podmínek, vezměte si z balíčku stužku příslušné barvy. Za každý element odpovídající bonusové ikoně si z balíčku vezměte bonusovou stužku (🏆).



Ikony na Alenčině obraze.



Název

Podmínka pro získání stužek

Body



Alenčin obraz splnil podmínku opakování dvakrát, protože má 2 dvojice  $\triangle$ . Vezme si proto 2 zelené stužky.



Alenčin obraz také splnil podmínku Kompozice, protože na všech 5 vzornících se nachází ikony, takže si vezme i fialovou stužku.



Po ověření všech bodovacích karet si Alenka vezme ještě 1 bonusovou stužku, protože její obraz má 1  $\square$  odpovídající její bonusové ikoně.

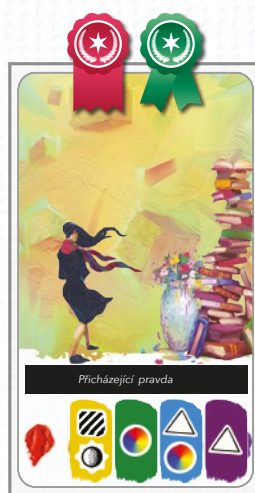
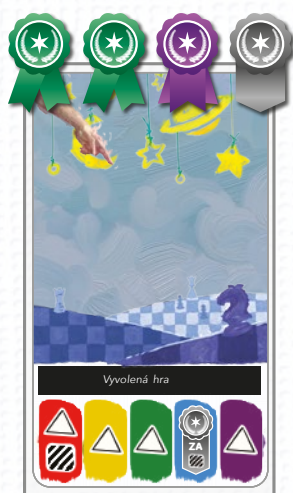
Některé podmínky pro získávání stužek lze na jednom obraze splnit vícekrát. Obecně platí, že každý element lze za každou podmínku pro získání stužek započítat pouze jednou. Konkrétní vysvětlení najdete na zadní straně každé bodovací karty. Není možné si vzít víc stužek, než kolik jich je uvedeno na bodovací kartě. Ve vzácných případech, kdy by vám stužky došly, můžete použít jakýkoli vhodný náhradní žeton.

# Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči dokončí 3 obrazy. Jakmile dokončíte třetí obraz, všechny další tahy budete přeskakovat.

Celkové skóre vypočítejte sečtením bodů z každé sady stužek příslušné barvy. Při rozhodování o hodnotě každé ze sad stužek porovnejte počet stužek příslušné barvy s informacemi na bodovací kartě. Každá bonusová stužka ( ) má hodnotu 2 bodů. Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů. Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč s více žetony inspirace. Pokud je hra i nadále nerozhodná, nechte nezaujatou osobu posoudit uměleckou tvorbu remizujících hráčů a vyhlásit tak vítěze.

## Příklad bodování



8 bodů

11 bodů

1 bod

3 body

6 bodů

**Celkové skóre = 29 bodů**

# Hra pro jednoho hráče

Ve hře pro jednoho hráče budete své body srovnávat s tabulkou níže, která určí míru vašeho úspěchu. Pokud není uvedeno jinak, dodržují se standardní pravidla hry.

## 1. varianta pro jednoho hráče: Malování s Vincentem

Při této variantě hrajete proti Vincentovi, který začíná se 4 žetony inspirace. Vincent nikdy svůj obraz nedokončí a nepočítají se mu body. Začínáte jako první. Během Vincentova tahu zatřeste se všemi jeho žetony inspirace v dlaních a upustíte je před sebe. Všechny žetony, které zůstanou ležet lícem nahoru, se použijí k přeskočení karet. Vincent může použít maximálně 4 žetony. Pokud lícem nahoru neleží žádné žetony, Vincent si vezme kartu, která je od balíčku nejdál. Vincent vybranou uměleckou kartu odstraní ze hry a vezme si všechny žetony inspirace, které se na této kartě nacházely. Vincent má ještě jeden poslední tah poté, co v rámci své akce dokončíte obraz.



*Jakmile je Vincent na řadě, vezmete jeho žetony inspirace a po upuštění zůstanou lícem nahoru ležet 1 z nich. Žeton ležící lícem nahoru položíte na první uměleckou kartu. Druhá karta opouští hru a Vincent získá žeton inspirace, který se na ní nacházel.*

## 2. varianta pro jednoho hráče: Hlavolam pro jednoho

V rámci této varianty máte naprostou kontrolu nad dostupnými uměleckými kartami. Kromě svých 4 počátečních žetonů inspirace vytvoříte novou hromádku se 4 žetony inspirace připravenou vedle umělecké karty zcela nalevo. Kdykoli použijete žetony inspirace, nepokládejte je na umělecké karty. Místo toho je přidejte na hromádku. Všechny přeskočené umělecké karty jsou ze hry odebrány. Po odebrání umělecké karty přesuňte zbývající umělecké karty zcela doleva. Z balíčku si vezměte další karty, které umístíte na prázdná místa. Kdykoli si vezmete uměleckou kartu nacházející se úplně vlevo, vezměte si 1 žeton inspirace z hromádky vedle ní. Stejně tak si z této hromádky vezměte 1 žeton inspirace kdykoli dokončíte obraz. Pokud se na hromádce nenachází žádné další žetony inspirace, žádné žetony nezískáváte.



*Chcete si vzít třetí kartu. Na hromádku přidáte 2 žetony inspirace a odhodíte první 2 karty. Nakonec si vezmete třetí kartu.*

## Hodnocení při hře jednoho hráče

0-24 bodů	25-29	30-34	35-39	40+
Cena za účast	Začínající umělec	Čestné uznání	Aspirant	Nejlepší z nejlepších

# Scénáře

Hrát můžete buď s libovolnou kombinací 4 bodovacích karet, nebo můžete použít jeden z následujících scénářů, které nabízí zajímavé možnosti interakcí karet.

## Zjednodušená hra

### Odpočinek

Snadnější hra s libovolnými 3 bodovacími kartami.

Náhodná

Náhodná

Náhodná

níc

## Standardní hra

### První hra

Tato kombinace karet je skvělá pro pochopení hry u nových hráčů.

Kompozice

Důraz

Opakování

Různorodost

## Obtížná hra

### Všechny elementy

U těchto karet se nepřekrývají podmínky bodování. Získání více stužek bude skutečná výzva.

Důraz

Hierarchie

Opakování

Styl

### Synergie

U těchto bodovacích podmínek dochází k velké míře překrývání, které usnadňuje získání dalších stužek.

Blízkost

Mezera

Různorodost

níc

### Vyvážená

Použití 2 karet s elementy a 2 karet bez nich (jako v případě tohoto scénáře) vám přinese vyvážený herní zážitek.

Konzistence

Důraz

Hierarchie

Proporce

### Bonus

Pokuste se zkombinovat tyto bodovací podmínky se správnými bonusovými ikonami a získajte spoustu bodů.

Hierarchie

Pohyb

Proporce

Styl

### Pro celou rodinu

Velmi jednoduchý scénář, který pokrývá základní pravidla a je ideální pro celou rodinu a nové hráče.

Kompozice

Různorodost

níc

níc

### Bez elementů

Scénář nevyžaduje použití konkrétních elementů a všechny umělecké karty jsou tak vyváženější.

Kompozice

Konzistence

Proporce

Symetrie

### Prostorový hlavolam

Tento scénář vyžaduje, abyste se zaměřili na správné umístění elementů.

Pohyb

Blízkost

Mezera

Symetrie

# Úspěchy

Po získání příslušného úspěchu vybarvěte kaňku vedle něj.



Splňte u jednoho obrazu všechny 4 podmínky pro získávání bodů



Získejte u jednoho obrazu 4 bonusové stužky



Získejte u jednoho obrazu alespoň 7 stužek



Sestavte u jednoho obrazu 5 stejných elementů



Získejte maximum stužek ze všech 4 bodovacích karet



Získejte alespoň 7 bonusových stužek



Získejte alespoň 14 stužek



Zahrajte si všechny scénáře



Získejte více než 40 bodů



Získejte více bodů, než autoři této hry (47)