

# Холст Отражения



1-5



12+



30

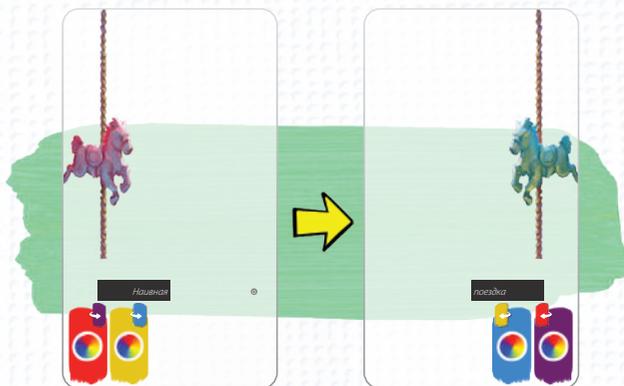
**!** Для этого дополнения требуется базовая игра «Холст». Если вы играете впервые, сначала ознакомьтесь с правилами базовой игры, а затем — с правилами дополнения.

## Об игре

Дополнение «Холст. Отражения» позволяет по-новому взглянуть на творческий процесс благодаря особым картам живописи — **зеркальным картам**. Иллюстрации, названия и символы на этих картах есть с обеих сторон, что позволяет более гибко выстраивать комбинации из элементов дизайна. Кроме того, на новом планшете творчества будет больше карт живописи. Это расширяет выбор, даже когда у вас мало жетонов вдохновения, и позволяет планировать действия наперёд.

## Новые символы

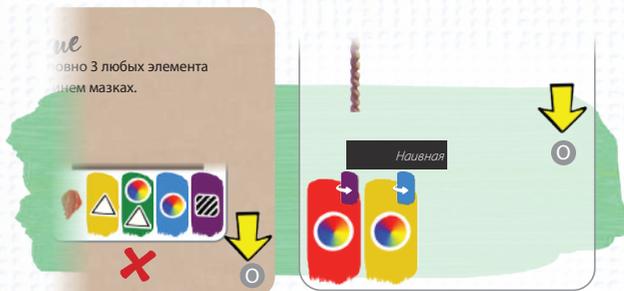
**Зеркальные символы**  встречаются на мазках зеркальных карт и означают, что карту можно перевернуть. На обратной стороне карты — мазки с такими же символами. Вы можете в любой момент переворачивать зеркальные карты, находящиеся на планшете или у вас на руке.



**Золотые символы бонусов** позволяют вам получать золотую ленту  за каждый **соседний** соответствующий элемент дизайна. Золотая лента приносит 3 ПО. Золотые символы бонусов не являются элементами.



Все карты дополнения «Холст. Отражения» отмечены **буквой «О»** , по которой вы можете отличить их от карт базовой игры.

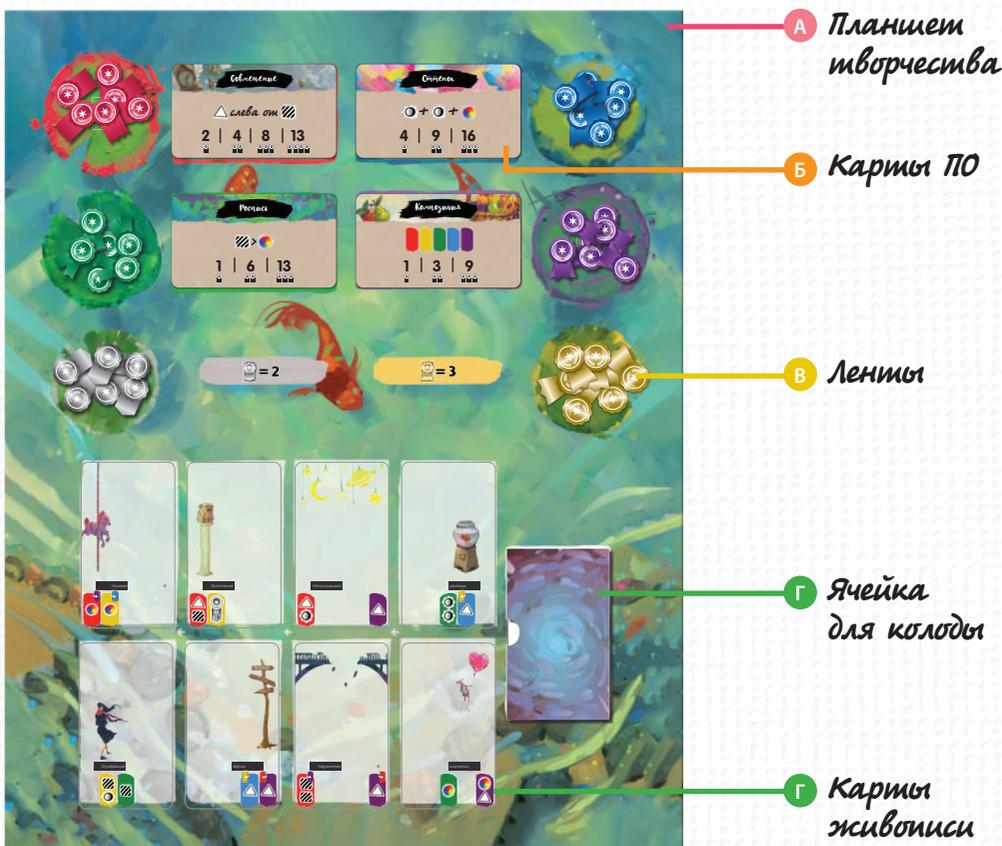


# Подготовка к игре

- А** Поместите **планшет творчества** в центре стола.
- Б** Перемешав **карты ПО** из базовой игры и дополнения, выложите 4 случайным образом в цветные ячейки планшета творчества или используйте один из сценариев на последней странице базовых правил или правил дополнения.
- В** Разложите **ленты** по цветам рядом с соответствующими символами на планшете творчества.
- Г** Перемешайте **карты живописи** из базовой игры и дополнения. Затем положите часть получившейся колоды лицевой стороной вверх в **коробочку**

**для колоды** карт живописи (в неё помещается около 70 карт, которых более чем достаточно для партии с любым количеством участников). Уберите в коробку оставшиеся карты живописи. Коробочку разместите в ячейке для колоды (правый нижний угол). Выложите 8 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 6 **жетонов вдохновения**. Уберите в коробку оставшиеся жетоны.



**А** Планшет творчества

**Б** Карты ПО

**В** Ленты

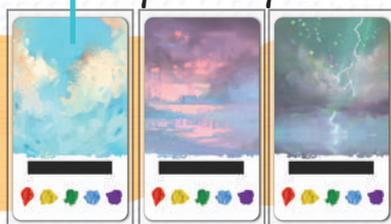
**Г** Ячейка для колоды

**Г** Карты живописи

**Д** Карты фонов в протекторах

**Е** Жетоны вдохновения

**Подготовка игрока:**



## Изменения в правилах

Играйте по правилам базовой игры с описанными далее исключениями. Карту живописи из крайней левой колонки (самой дальней от колоды) можно брать бесплатно. Если вы хотите взять карту живописи из другой колонки, положите по одному жетону вдохновения 🎨 из своего запаса на **каждую карту во всех колонках слева от выбранной**. Затем сдвиньте оставшиеся в этом ряду карты живописи (вместе с жетонами, лежащими на них) влево и выложите в пустую ячейку новую карту живописи из колоды.



В свой ход Алёна хочет взять карту (обведена жёлтой рамкой). Она кладёт жетоны вдохновения на все 4 карты слева и берёт нужную ей карту.

Затем она сдвигает четвёртую карту влево и выкладывает новую карту живописи из колоды в пустую ячейку.

## Рисуем вместе с Винсентом. Изменения

Играйте по правилам базовой игры с описанными далее исключениями. Вы можете использовать этот режим в одиночной игре или в партии на двоих (чтобы ускорить ротацию карт на планшете творчества). Все участники и Винсент начинают игру с 6 жетонами вдохновения. Винсент всегда ходит последним. Если в результате броска лицевой стороной вверх упало чётное количество жетонов, то после их размещения Винсент берёт карту живописи из верхнего ряда. Если это количество нечётное, то Винсент сохраняет 1 из жетонов, выпавших лицевой стороной вверх, размещает остальные и берёт карту живописи из нижнего ряда. Винсент не может положить больше 6 жетонов за ход.

### Результат броска



В ход Винсента 5 жетонов вдохновения упали лицевой стороной вверх. Четыре из этих жетонов кладутся на карты в первых двух колонках. Затем Винсент сбрасывает третью карту в нижнем ряду, так как выпало нечётное количество жетонов вдохновения (см. пример выше).

## Решаем загаду. Изменения

Играйте по правилам базовой игры с описанными далее исключениями. Вы начинаете игру с 6 жетонами вдохновения. Положите ещё 6 жетонов рядом с крайней левой колонкой карт живописи: это будет запас. Пропуская карты живописи, сбрасывайте их из обоих рядов. Взяв карту живописи, сдвиньте оставшиеся карты в обоих рядах влево до конца и выложите новые карты из колоды в пустые ячейки, начиная с верхнего ряда. Каждый раз, когда вы берёте одну из крайних левых карт живописи, берите 1 жетон вдохновения из запаса.

# Шедевр. Второй победитель



Лента «Победитель» достаётся игроку с наибольшим количеством ПО. Затем каждый игрок выбирает одну из своих картин и объясняет её значение. Игрок, картина которого понравилась большинству участников, получает ленту «Шедевр». Этот игрок также объявляется победителем! Один игрок может стать и победителем выставки, и автором шедевра.

## Сценарии

Вы можете использовать один из следующих сценариев, предлагающих интересную взаимосвязь между картами. Если кто-либо из игроков наберёт целевое количество ПО (указано в ) , сценарий считается пройденным! Закрасьте каплю краски  рядом с пройденным сценарием.

### Простые

### Средние

### Сложные

20

#### Семейная игра 2

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

Композиция

Единство

Не выбирается

Не выбирается

32

#### Первая выставка 2

Рекомендуется для вашей первой партии с дополнением, а также обучения новичков.

Совмещение

Роспись

Композиция

Оттенки

35

#### Расположение 2

Стремитесь достичь конкретного расположения элементов.

Соседство

Совмещение

Близость

Пространство

27

#### Пары

Собирайте пары одинаковых элементов, чтобы победить!

Соседство

Повторение

Ритм

Не выбирается

33

#### Нововведения

Попробуйте сочетание уникальных для этого дополнения карт ПО.

Соседство

Совмещение

Равновесие

Средоточие

37

#### Точность

Собирайте определённое количество тех или иных элементов.

Равновесие

Постоянство

Акценты

Средоточие

30

#### Рецепты

Собирайте по несколько комбинаций элементов одновременно!

Повторение

Оттенки

Разнообразие

Не выбирается

35

#### Баланс 2

Это сочетание новых и старых карт и карт с разнообразными условиями получения ПО.

Равновесие

Роспись

Пропорция

Симметрия

40

#### Относительность

Количество нужных вам элементов зависит от карт ПО, условия которых вы выполняете.

Равновесие

Роспись

Постоянство

Иерархия

Игра Джеффри Чина и Эндрю Негера  
Иллюстрации Люана Хвина  
Графический дизайн Джеффри Чина