

Холст

Финальные штрихи



1-5



12+



30

! Для этого дополнения требуется базовая игра «Холст». Вы можете играть с дополнением «Холст. Отражения» или без него. Если вы играете впервые, сначала ознакомьтесь с правилами базовой игры, а затем — с правилами дополнения.

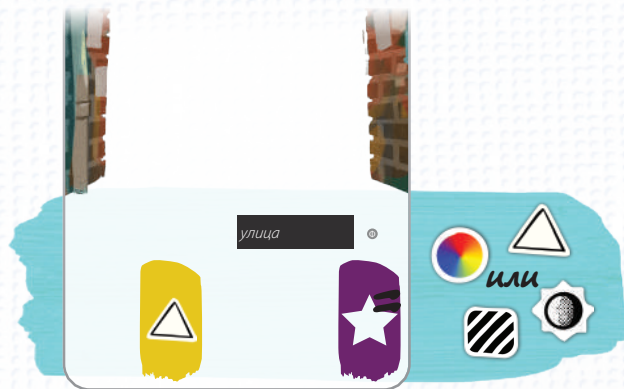
Об игре

Новая городская галерея ищет картины, лучше всего подчёркивающие элементы дизайна, для своей выставки работ. Примите участие в состязании художников, чтобы ваше полотно оказалось в одной из **рамочек** на стенах галереи.

Новые символы

Символ творчества ★ считается любимым из элементов. Когда вы завершаете картину, выберите 1 из 4 элементов (●, △, ▨, ⊙), значение которого будет принимать символ творчества. Он может приниматься только за один из элементов (вы не можете считать ★ разными элементами для разных карт ПО).

Символ смешения цветов ↗ копирует символ, расположенный на прилегающем мазке. Его можно использовать для копирования любого символа, включая элементы, символы бонусов или творчества. Когда символ смешения цветов прилегает к мазку с символом творчества, вы можете принимать скопированный и оригинальный символы творчества за разные элементы дизайна.



Символ смешения цветов на жёлтом мазке считается элементом ●, а символ смешения цветов на голубом мазке — символом ★.

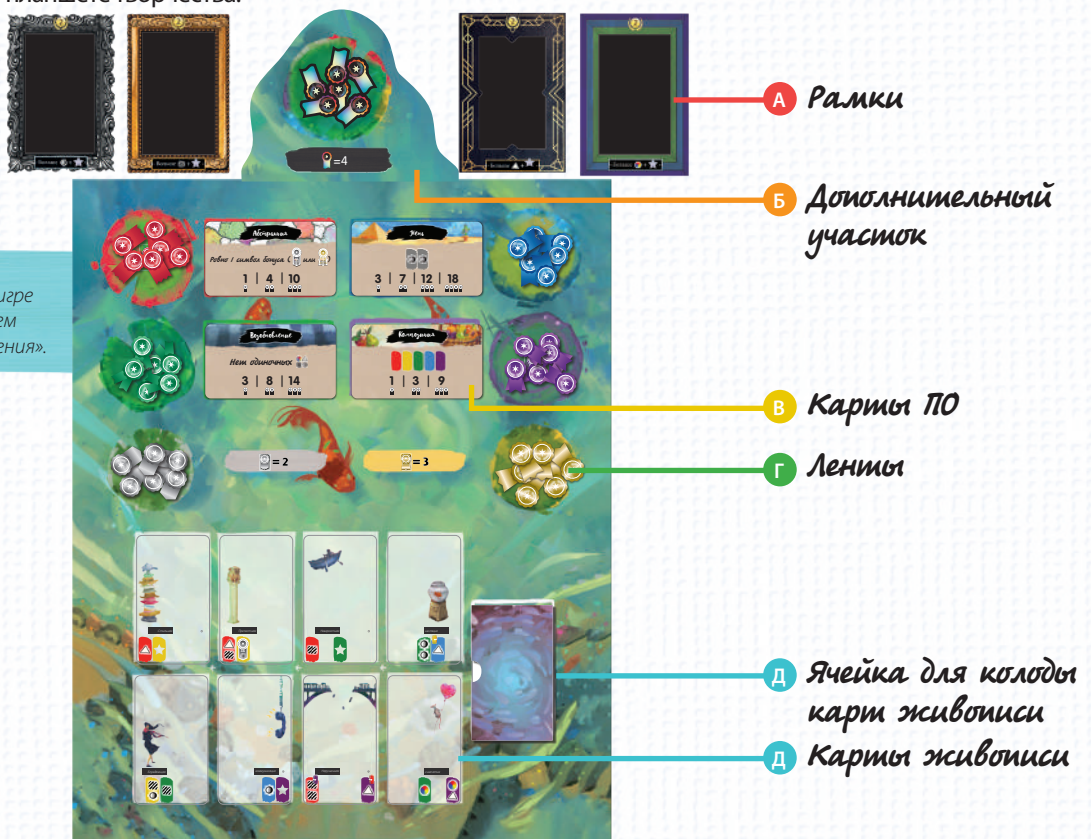


Все карты из дополнения «Холст. Финальные штрихи» помечены буквой «Ф» (Ⓢ), по которой вы можете отличить их от карт базовой игры.



Подготовка к игре

- А** Положите карты **рамки** рядом с планшетом творчества из базовой игры или дополнения «Холст. Отражения».
- Б** Разместите **дополнительный участок** вдоль края планшета творчества.
- В** Разместите в ячейках на планшете творчества любую комбинацию из четырёх **карт ПО** из базовой игры или дополнений или используйте один из сценариев, размещённых на обороте одной из книг правил. Некоторые карты ПО из этого дополнения не сочетаются с более ранними картами и не подходят для совместного использования. На обратной стороне карт ПО указано, каких комбинаций следует избегать.
- Г** Разложите **ленты** по цветам рядом с соответствующими символами на планшете творчества.
- Д** Перемешайте вместе **карты живописи** из базовой игры и дополнений и 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). Коробочку разместите в ячейке для колоды (правый нижний угол). Выложите по 1 карте живописи из колоды лицевой стороной вверх в каждую ячейку слева от неё.
- Е** Поместите **карты фонов** в протекторы. Каждый игрок берёт 3 любые карты фонов.
- Ж** Каждый игрок берёт по 6 **жетонов вдохновения** (по 4, если вы играете без дополнения «Холст. Отражения»).



Подготовка к игре с дополнением «Холст. Отражения».



Подготовка игрока:





Изменения в правилах


Играйте по правилам базовой игры с описанными далее исключениями. После того, как вы завершили картину и получили ленты, проверьте, подходит ли ваша работа для размещения в рамке:

- **Вы можете поместить картину в пустую рамку**, если на вашей картине есть хотя бы 1 элемент, указанный на этой рамке, и/или символ творчества ☆. Поместите рамку перед собой, развернув её к другим игрокам, чтобы им было хорошо видно вашу картину.
- **Или вы можете заменить картину в рамке**, если ваша картина имеет большее суммарное количество указанных на рамке элементов и символов творчества, чем та, что находится в рамке сейчас. Если общая сумма нужных элементов и символов творчества совпадает, вы можете заменить картину в том случае, если на вашей работе большее количество указанных на рамке элементов (без учёта символов творчества). Извлеките картину из рамки и верните её владельцу. Поместите внутрь рамки свою картину.

• Больше  +  •

Чтобы поместить картину в эту пустую рамку, вам нужен минимум 1  или .



Подсчёт очков:

- Всякий раз, когда вы помещаете картину в рамку, берите платиновую ленту . Платиновая лента оценивается в 4 ПО.
- В конце игры получите по 2 ПО за каждую рамку с вашей картиной.





Пояснения:

- Когда вы проверяете, подходит ли картина для размещения в рамке, **символы творчества учитываются независимо от того, какими элементами они считались на этапе завершения картины**.
- Если ваша картина подходит для размещения сразу в нескольких рамках, выберите одну из них.
- Вы можете заменить в рамке свою собственную картину и всё равно получить платиновую ленту.
- Вы сохраняете свои платиновые ленты, даже если другой игрок заменил вашу картину в рамке.



Алёна завершает картину с 2  и 1  (всего 3 символа). Она решает разместить её в рамку с элементом текстуры. Алёна получает платиновую ленту.





Позже Полина завершает картину с 1  и 3  (всего 4 символа), что больше, чем у Алёны с её 2  и 1  (всего 3), поэтому Полина забирает рамку и получает платиновую ленту.

Решаем задачу / Рисуем вместе с Винсентом. Изменения

Играйте по правилам базовой игры с описанными далее исключениями. Чтобы занять рамку, ваша картина должна содержать как минимум 3 указанных элемента и/или символа творчества. Однако платиновая лента достаётся вам лишь тогда, когда сумма указанных элементов и символов творчества на вашей картине равняется как минимум 4. Если вы играете на одном из уровней сложности или с использованием сценариев из предыдущей книги правил, прибавьте 10 к целевому количеству ПО.

Сценарии

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

Простые

Средние

Сложные

28

Семейная игра 3

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

Абстракция

Разнообразие

Не выбирается

Не выбирается

42

Первая выставка 3

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

Близость

Узор

Насыщенность

Разнообразие

45

Минимализм

Порой даже несколько элементов могут произвести огромное впечатление.

Абстракция

Равновесие

Акценти

Узор

35

Каковы шансы?

Попробуйте связать несочетаемую комбинацию карт ПО в единое целое.

Акценти

Средоточие

Неравномерность

Не выбирается

43

Нововведения

Попробуйте сочетание уникальных для этого дополнения карт ПО.

Абстракция

Возобновление

Гармония

Узор

47

Без элементов 2

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

Абстракция

Возобновление

Гармония

Неравномерность

38

«3» — счастлирое число

Берите по 3, чтобы достичь 3 этих целей.

Средоточие

Гармония

Стиль

Не выбирается

45

Совет от создателей

Используйте любые 2 карты с одиночными элементами, 1 карту, объединяющую 2 оставшихся элемента, и 1 карту без особых элементов, например:

Неравномерность

Близость

Повторение

Насыщенность

50

Расположение 3

Стремитесь достичь еще более конкретного расположения элементов.

Соседство

Фактура

Тень

Пространство

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