

Живопис Відображення



1-5



14+



30

! Для гри з цим доповненням потрібна базова гра «Живопис». Цей буклет містить лише правила доповнення. Спершу прочитайте правила базової гри.

Огляд доповнення

Пишіть картини з нової перспективи! У доповненні «Живопис. Відображення» мистецький пазл має новий шар – **дзеркальні карти**. Ці двобічні карти додають глибини стратегії та привносять нові варіанти комбінацій елементів. До того ж нове поле пропонує гравцям більший вибір карт малюнків. Це надає ширші можливості (навіть коли у вас мало токенів натхнення) та дозволяє вам краще планувати наперед.

Нові іконки

Дзеркальні іконки (↔) означають, що карта може бути перевернута. Ті самі іконки на іншому боці карти знаходяться на протилежних мазках. Карти на полі або в руці можна вільно перевертати будь-коли.



Золоті бонусні іконки дозволяють отримати **золоту стрічку** (🏆) за кожен відповідний елемент, сусідній із ними. Кожна золота стрічка приносить 3 бали. **Золоті бонусні іконки** не є елементами.



Усі карти доповнення «Живопис. Відображення» позначені маленьким **символом «В»** (Ⓟ), щоб ви могли легко відділити доповнення від базової гри.



Підготовка

- А** Розмістіть **ігрове поле** в центрі ігрової зони.
- Б** Розмістіть будь-які **4 карти умов** із базової гри та доповнення на кольорові місця ігрового поля або використайте для підготовки один зі сценаріїв з останньої сторінки правил.
- В** Розмістіть **стрічки** купками поруч із відповідними іконками стрічок на ігровому полі.
- Г** Перетасуйте **карти малюнків** із базової гри та доповнення і покладіть всередину **коробки для карт** стільки карт, скільки поміститься. (Коробка для карт може вмістити близько 70 карт, що більш ніж достатньо для однієї

гри.) Відкладіть решту карт малюнків, у цій грі вони вам не знадобляться. Розмістіть коробку з картами на відведене для неї місце ігрового поля. Візьміть і розмістіть 8 карт малюнків горілиць на позначені місця зліва від коробки з картами.

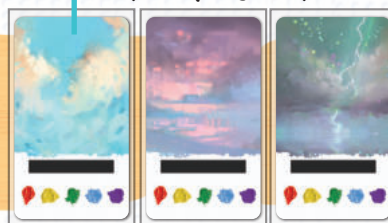
- Г** Покладіть кожну **карту фону** в протектор. Кожен гравець бере по 3 карти фону в протекторах. Поверніть невикористані карти фону та протектори в коробку.
- Д** Кожен гравець бере по **6 токенив натхнення**. Поверніть невикористані токени натхнення в коробку.



Г Карти фону в протекторах

Д Токени натхнення

Підготовка для кожного гравця:



Зміни в правилах

Грайте за правилами базової гри з деякими змінами. Коли ви берете карту малюнка, ви можете або безкоштовно взяти карту з найбільш віддаленого від колоди стовпчика, або взяти карту з іншої колонки, поклавши по токени натхнення (🎨) на **всі карти в колонках зліва від неї**. Після цього посуньте всі інші карти в ряду (разом із токенами на них) далі від колоди, заповнивши порожнє місце. Візьміть нову карту з колоди і покладіть поруч із нею на тепер порожнє місце.



У свій хід Аліса хоче взяти карту, обведену жовтим. Вона кладе токени натхнення на 4 карти зліва від неї та забирає цю карту.

Карта зсувається вліво, щоб заповнити порожнє місце. Нова карта викладається на місце поруч із колодою.

Зміни в малюванні з Вінсентом

Слідуйте базовим правилам малювання з Вінсентом із такими змінами. Ви можете використовувати цей варіант в якості соло-режиму або для швидшої зміни карт при грі удвох. І гравці, і Вінсент починають гру із 6 токенами натхнення. Вінсент ходить останнім. Якщо в хід Вінсента горілиць випадає парна кількість токенів, він бере карту з верхнього ряду. Якщо горілиць випадає непарна кількість токенів, він бере карту з нижнього ряду і зберігає 1 з токенів, що випали горілиць. Вінсент може витратити максимум 6 токенів.

Результат кидка



У хід Вінсента 5 його токенів натхнення випали горілиць. По одному з цих токенів розміщується на кожну з чотирьох карт у перших 2-х колонках. Вінсент скидає третю карту в нижньому ряду і зберігає 1 невтрачений токен, що випав горілиць. (Див. той самий приклад вгорі.)

Зміни в соло-пазлі

Слідуйте базовим правилам соло-пазлу з такими змінами. Ви починаєте з 6 токенами натхнення. Створіть окремий запас із 6 таких токенів поруч із найлівішими картами малюнків. Усі пропущені карти малюнків (з обох рядів) вибувають із гри. Після взяття карти малюнка посуньте обидва ряди карт, що залишились, максимально вліво. Починаючи з верхнього ряду, заповніть порожні місця. Коли ви берете одну з найлівіших карт малюнків, отримайте 1 токен натхнення із запасу.

Варіанти "Шедевр"



Гравець із найбільшою кількістю балів нагороджується стрічкою «Найкраща картина». Після цього всі гравці показують одну зі своїх картин і пояснюють її значення. Усі гравці разом обговорюють представлені картини і нагороджують гравця з найкращою картиною стрічкою «Шедевр». Власники обох стрічок стають переможцями.

Сценарії

Виберіть один із наведених нижче сценаріїв із цікавою взаємодією карт. Якщо хтось із гравців набрав необхідну кількість балів (🎯), сценарій завершено. Зафарбуйте бульбашку (🗨️) поруч із ним.

Спрощені

20 **Сімейна гра 2**

Цей дуже простий сценарій розкриває всі основи гри, тому ідеально підходить для сімей та новачків.

Композиція	Єдність
Немає	Немає

Стандартні

32 **Перша гра**

Цей набір карт містить новий контент і підходить для новачків.

Розташування	Манера письма
Композиція	Відтінок

Складні

35 **Просторовий 2**

У цьому сценарії особливий акцент зроблено на просторове поєднання елементів.

Сусідність	Розташування
Близькість	Простір

27 **Пари**

Набори з 2-х – ключ до перемоги!

Сусідність	Повторення
Ритм	Немає

33 **Що нового**

Спробуйте всі нові головоломки в «Живопис. Відображення».

Сусідність	Розташування
Баланс	Фокусування

37 **Точність**

Переконайтеся, що маєте рівно стільки елементів, скільки потрібно.

Баланс	Сталість
Акцент	Фокусування

30 **Рецепти**

Спробуйте поєднати всі комбінації елементів!

Повторення	Відтінок
Різноманіття	Немає

35 **Збалансований 2**

Цей набір поєднує старе й нове, елементи та не-елементи, просторове та непросторове.

Баланс	Манера письма
Пропорція	Симетрія

40 **Відносність**

Кількість кожного необхідного елемента залежить від того, які ще умови ви намагаєтесь виконати.

Баланс	Манера письма
Сталість	Ієрархія



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Петро Квасняк
Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт
Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Автори гри: Jeffrey Chin & Andrew Nerger
Ілюстратор: Luau Huynh
Графічний Дизайнер: Jeffrey Chin

©2021 R2i Games. Усі права застережено.