

Canvas

Reflexões



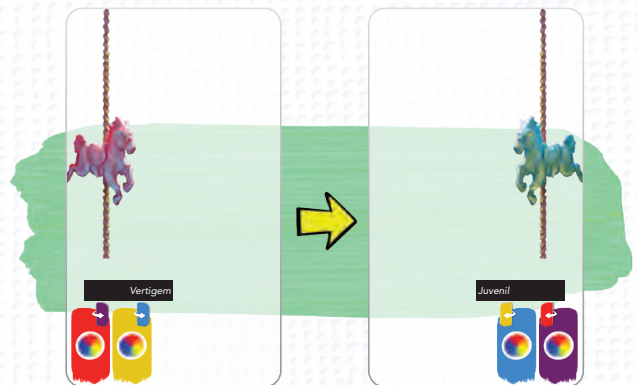
! Esta expansão requer o jogo base de Canvas. Este livro de regras contém apenas as novas regras da expansão. Leia o livro de regras do jogo base antes.

Visão Geral

Pinte usando uma nova perspectiva! Em *Canvas: Reflexões*, o quebra-cabeças artístico traz uma nova camada - as **Cartas de Espelho**. Essas cartas reversíveis adicionam uma estratégia mais profunda e também dão mais flexibilidade para juntar combinações de Elementos. Além disso, o novo tabuleiro dá aos jogadores uma maior seleção de Cartas de Arte. Isso fornece mais opções (mesmo quando você estiver ficando sem Fichas de Inspiração) e permite que você planeje com mais antecedência.

Novos Ícones

Ícones de Espelho (↔) indicam que a carta pode ser virada. No outro lado da carta, os mesmos ícones aparecerão nas Amostras invertidas. Você pode virar cartas livremente no tabuleiro ou na sua mão a qualquer momento.



Ícones de Bônus Dourados permitem que você pegue uma Fita Dourada (🏆) para cada Elemento correspondente **adjacente** a ele. Cada Fita Dourada vale 3 pontos. Ícones de Bônus Dourados não são Elementos.



Algumas cartas de *Canvas: Reflexões* são identificadas por um pequeno **Símbolo "R"** (®) de modo que você possa separar facilmente a expansão do jogo base.

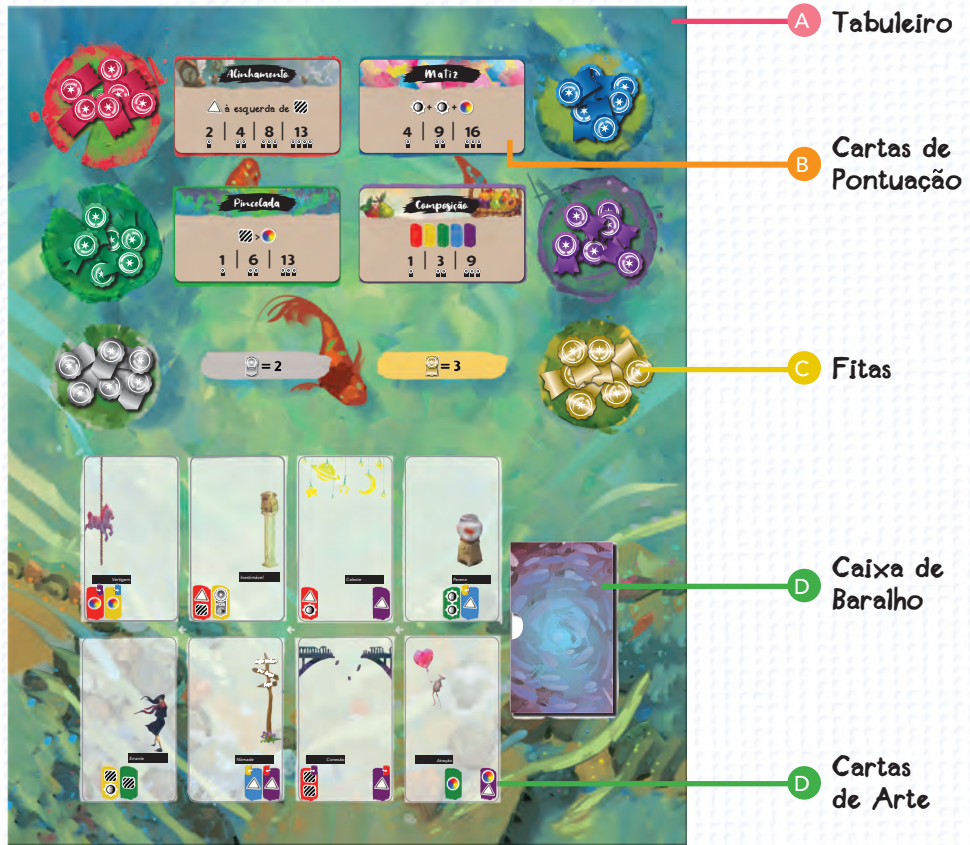


Preparação

- A** Coloque o **Tabuleiro** no centro da área de jogo.
- B** Coloque qualquer combinação de 4 **Cartas de Pontuação** do jogo base e da expansão sobre os espaços coloridos do Tabuleiro, ou use uma das preparações de Cenário da última página do livro de regras.
- C** Coloque as **Fitas** em pilhas sobre os ícones de Fitas correspondentes do Tabuleiro.
- D** Embaralhe as **Cartas de Arte** do jogo base e da expansão juntas e preencha a **Caixa de Baralho** com quantas cartas couber (a Caixa de Baralho conterà cerca de 70 Cartas de Arte, o que é

mais do que o suficiente para jogar o jogo sem que elas acabem). Devolva quaisquer Cartas de Arte restantes à caixa do jogo. Coloque a Caixa de Baralho sobre o espaço de baralho. Compre e posicione 8 Cartas de Arte voltadas para cima sobre os espaços à esquerda da Caixa de Baralho.

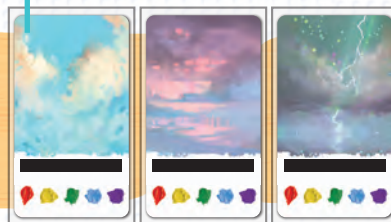
- E** Coloque cada **Carta de Fundo** em um envelope transparente. Cada jogador pega 3 Cartas de Fundo envelopadas. Devolva as Cartas de Fundo e envelopes restantes à caixa.
- F** Cada jogador pega 6 **Fichas de Inspiração**. Devolva quaisquer Fichas de Inspiração restantes à caixa.



E Cartas de Fundo Envelopadas

F Fichas de Inspiração

Preparação para cada jogador:



Mudança nas Regras

Siga as regras do jogo base com as seguintes exceções. Ao pegar uma Carta de Arte, você pode pegar tanto a carta na coluna mais longe do baralho gratuitamente, ou uma carta de outra coluna ao colocar uma Ficha de Inspiração (🎨) em **todas as cartas nas colunas à esquerda dela**. Em seguida, deslize cada carta restante na linha (e quaisquer fichas sobre ela) na direção oposta do baralho para preencher os espaços vazios. Compre uma nova Carta de Arte do baralho e posicione-a no espaço que agora está vazio ao lado do baralho.



Na vez de Abby, ela quer pegar a carta contornada de amarelo. Ela coloca Fichas de Inspiração nas 4 cartas à sua esquerda e então pega a carta.

Em seguida, Abby reinicia as Cartas de Arte disponíveis deslizando-as para a esquerda para preencher o espaço vazio. Ela compra uma nova carta e a coloca no espaço ao lado do baralho.

Mudanças em Pintando com Vincent

Siga as regras básicas de Pintando com Vincent com as seguintes exceções. Você pode usar esta variante como um modo solo ou em uma partida com 2 jogadores para aumentar a rotatividade das cartas disponíveis. Vincent e os jogadores começam a partida com 6 Fichas de Inspiração cada. Vincent joga o último turno. No turno de Vincent, se o resultado do lance for um número par de fichas voltadas para cima, ele pega da linha de cima. Se for um número ímpar de fichas voltadas para cima, ele pega da linha de baixo e guarda 1 dessas fichas voltadas para cima. Vincent pode gastar no máximo 6 fichas.

Resultado do lançamento



No turno de Vincent, as Fichas de Inspiração dele são lançadas e 5 delas caem voltadas para cima. Uma ficha voltada para cima é colocada em cada uma das 4 Cartas de Arte nas 2 primeiras colunas. Vincent pega e descarta a terceira carta na linha de baixo, pois ele tem 1 ficha voltada para cima não gasta. (Verifique o mesmo exemplo na imagem acima.)

Mudanças do Quebra-Cabeças Solo

Siga as regras do Quebra-Cabeças Solo do jogo base com as seguintes exceções. Você começa com 6 Fichas de Inspiração. Crie uma pilha de suprimento separada com 6 Fichas de Inspiração ao lado das Cartas de Arte mais à esquerda. Quaisquer Cartas de Arte puladas (de ambas as linhas) são descartadas da partida. Após pegar uma Carta de Arte, deslize as Cartas de Arte remanescentes para a esquerda, até o fim da fila. Começando pela linha de cima, compre cartas para preencher todos os espaços vazios. Sempre que você pegar a Carta de Arte mais à esquerda, receba 1 Ficha de Inspiração do estoque.



Variente Obra-Prima

A Fita de Artista Consagrado (Best in Show) é premiada ao jogador com a maior quantidade de pontos. Em seguida, cada jogador exhibe uma de suas pinturas e explica seu significado. Como grupo, debatam sobre a arte apresentada e premiem o jogador com a melhor pintura com a Fita Obra-Prima (Masterpiece). O pintor da Obra-Prima e o Artista Consagrado compartilham a vitória.

Cenários

Escolha uma das seguintes preparações que tenha interações de cartas interessantes. Se a pontuação de qualquer jogador atingir ou exceder o objetivo (🎯), o Cenário é concluído! Pinte a mancha (☁️) ao lado do Cenário.

Simplificado

20

Partida em Família 2

Ideal para famílias e novos jogadores, este cenário simples aborda todos os conceitos básicos.

Composição

Unidade

nenhum

nenhum

Padrão

32

Jogando Pela Primeira Vez

Este conjunto de cartas apresenta conteúdo novo e é indicado para novos jogadores.

Alinhamento

Pincelada

Composição

Matiz

Complexo

35

Espacial 2

Esta preparação avançada pressiona mais ainda o quebra-cabeças espacial de posicionamento de Elemento.

Adjacência

Alinhamento

Proximidade

Espaço

27

Pares

Conjuntos de 2 são a chave da vitória!

Adjacência

Repetição

Ritmo

nenhum

33

Novidades

Experimente todos os novos tipos de quebra-cabeças de Canvas: Reflexões.

Adjacência

Alinhamento

Equilíbrio

Foco

37

Precisão

Certifique-se de ter o número exato de Elementos.

Equilíbrio

Consistência

Ênfase

Foco

30

Receitas

Tente conectar todos os combos de Elementos!

Repetição

Matiz

Variedade

nenhum

35

Balanceado 2

Essa preparação equilibrada mistura o velho e o novo, Elementos e não-Elementos, espaciais e não-espaciais.

Equilíbrio

Pincelada

Proporção

Simetria

40

Relatividade

A quantidade de cada Elemento necessário depende de quais outras Cartas de Pontuação você está completando.

Equilíbrio

Pincelada

Consistência

Hierarquia

Um Jogo de Jeffrey Chin & Andrew Nerger
Ilustrado por Luan Huynh
Design Grafico de Jeffrey Chin

Galápagos
Tradução: Fabiano Guolo
Revisão: Camila Berka
Diagramação BR: Felipe Godinho
www.mundogalapagos.com.br

