Canvas

1-5 | 10+ | 30

Un juego de Jeffrey Chin y Andrew Nerger

Ilustrado por Luan Huynh

Diseños de Jeffrey Chin

©2022 Road To Infamy Games. Todos los derechos reservados.

Resumen de juego

Los jugadores son artistas que compiten en un prestigioso festival. Durante el transcurso del juego, obtendrán cartas conceptuales transparentes y las apilarán en capas para pintar cuadros. Depende de cuales cartas elijan y el orden en que las apilen, revelarán o cubrirán diversos íconos que activan variadas condiciones para ganar puntos. Cada combinación de cartas crea una ilustración y un título únicos para sus cuadros. El juego finaliza cuando todos los jugadores hayan completado 3 cuadros y así, el jugador con la mayor cantidad de puntos se coronará como el mejor artista del festival.

Las cartas conceptuales

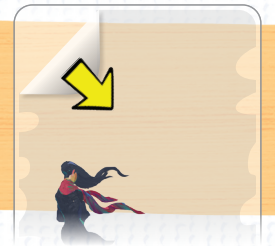
Cada cuadro se compone de exactamente 3 cartas conceptuales y una carta de ambientación.

Ilustración

Título

Iconos

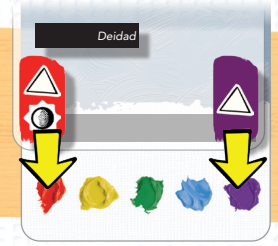
Las cartas conceptuales poseen una película de plástico transparente para protegerlas durante la fabricación. Puedes quitarla de inmediato o dejarla por unas cuantas partidas. La película se soltará con el uso y así será más fácil despegarla.



Estos 4 **íconos de elementos** representan los elementos del diseño. Obtendrán puntos gracias a las diversas combinaciones de estos.

Los **íconos de bonificación** permiten obtener una **cinta bonificadora** "" por cada elemento correspondiente en sus cuadros. Estos íconos no se consideran elementos.

Las **muestras de color** "" son ayudas visuales para ayudar a identificar la posición del ícono. Por ejemplo, una muestra roja siempre se ubicará en el extremo izquierdo.



Preparación de la partida

A Coloca el **tapete de juego de Canvas** en el centro de la superficie de juego.

B Ubica las 4 **cartas de puntuación** en los espacios coloreados correspondientes del tapete o utiliza uno de los escenarios propuestos en la última página de este reglamento. Para tu primera partida, intenta jugar con Variedad, Repetición, Énfasis y Composición. Devuelve las cartas no utilizadas a la caja del juego.

C Coloca las **cintas** en 5 pilas junto a sus íconos correspondientes en el tapete de juego.

D Baraja las **cartas conceptuales**, déjalas dentro de la **caja del mazo** y colócala en el espacio destinado para el mazo " ". Roba 5 cartas y ponlas boca arriba en los espacios a la izquierda de la caja del mazo.

E Coloca cada **carta de ambientación** en una funda. Cada jugador toma 3 de estas cartas enfundadas. Regresa el resto junto a las fundas que sobren a la caja del juego.

F Cada jugador toma 4 **fichas de inspiración**. Regresa las fichas restantes a la caja del juego.

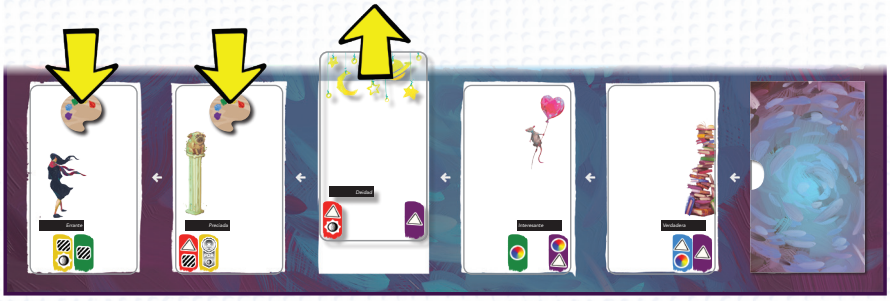
Configuración para cada jugador:

Estructura del turno

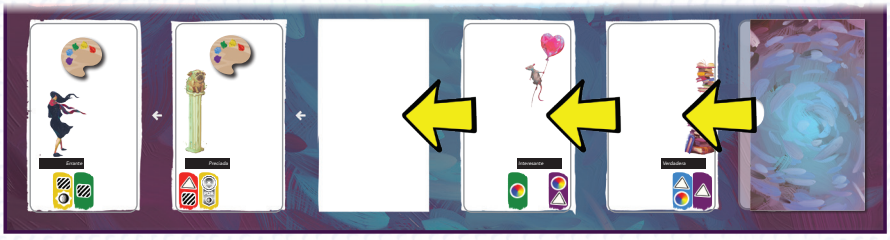
El jugador que haya pintado algo más recientemente será el jugador inicial y luego se continúa en sentido horario. En su turno, un jugador puede **tomar una carta conceptual** o **completar un cuadro**. Puedes tener un máximo de 5 cartas en la mano. Si ya tienes 5, entonces debes completar un cuadro como tu siguiente acción.

Tomar una carta conceptual

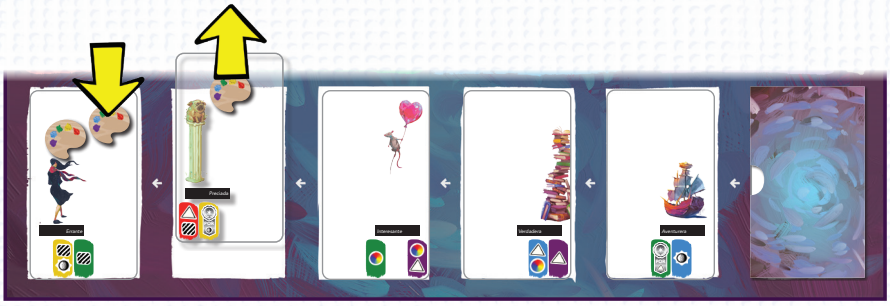
Si posees menos de 5 cartas conceptuales en mano, puedes tomar 1 de esas cartas del tapete de juego. Puedes llevarte gratis la más alejada del mazo o puedes saltar cartas para acceder a otras de la fila al colocar una ficha de inspiración "🎨" en cada carta que saltes. Si la carta que escojas tiene fichas de inspiración en ella, tómalas también. Luego, desliza cada carta restante con las fichas que tengan encima un espacio lejos del mazo para rellenar el espacio vacío. Finalmente, roba una nueva carta del mazo y colócala en el nuevo espacio vacío junto al mazo.



Es el turno de Abby y ella quiere tomar la tercera carta. Así que coloca una de sus fichas de inspiración en la primera y segunda carta para saltarlas y poder tomar la tercera carta de la fila.



Estas cartas se deslizan a la izquierda para rellenar el espacio vacío. Se roba una nueva carta y se coloca junto al mazo.

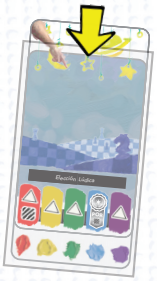


Es el turno de Charlotte y ella quiere tomar la segunda carta. Entonces, salta la primera carta al añadir una de sus fichas de inspiración a ella. Luego, toma la segunda carta junto a la ficha que Abby colocó en ella el turno pasado.

Completar un cuadro

Si tienes al menos 3 cartas conceptuales, puedes completar un cuadro. Elige **exactamente 3 de tus cartas** y enfúndalas con 1 de tus cartas de ambientación. Apila tus cartas conceptuales en el orden que prefieras, sin embargo, solamente los íconos visibles cuentan para la puntuación. Conserva el resto de las cartas de tu mano para pintar futuros cuadros.

Abby elige 3 cartas de su mano para pintar un cuadro. Conserva el resto de su mano para usarla más tarde.



Entonces, Abby apila las 3 cartas elegidas en el orden que prefiera y las enfunda junto a una carta de ambientación.

Enseña tu cuadro a los demás jugadores y lee su título. Compara los íconos de tu cuadro con cada condición de puntuación. Cada vez que tu cuadro cumpla una de esas condiciones, puedes tomar una cinta de la reserva. Toma una cinta bonificadora "" de la reserva por cada elemento que corresponda con un ícono de bonificación.

Algunas condiciones de puntuación pueden cumplirse múltiples veces con un solo cuadro. Como regla general, cada elemento se contabiliza una sola vez por condición de puntuación. Las aclaraciones se encuentran al reverso de cada carta de puntuación. No puedes obtener más cintas que las descritas en la carta de puntuación. En el extraño caso que se agoten las cintas, pueden utilizar cualquier objeto como ficha de reemplazo.

Los íconos del cuadro de Abby.

Título

Condición de puntuación

Puntos

El cuadro de Abby cumple la condición de Repetición dos veces, ya que ella posee dos pares de "", así que obtiene 2 cintas verdes.

El cuadro de Abby también cumple la condición de Composición porque tiene íconos de las 5 muestras, así que obtiene una cinta violeta.

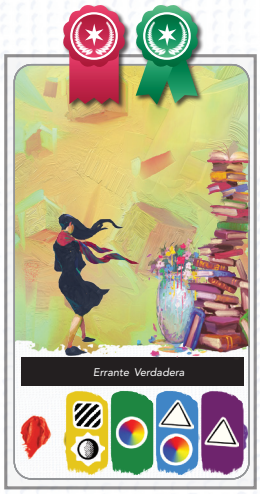
Después de comprobar todas las cartas de puntuación, Abby obtiene 1 cinta bonificadora debido a que el cuadro posee 1 "" que corresponde a su ícono de bonificación.

Final de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores hayan completado 3 cuadros. Una vez que completas tu tercer cuadro ya no tomas nuevos turnos.

Calcula tu puntuación al sumar cada conjunto de cintas que hayas obtenido durante la partida. Se compara la cantidad de cintas en el conjunto con la carta de puntuación correspondiente para determinar el valor de cada grupo. Las cintas bonificadoras "" valen 2 puntos cada una. El jugador con más puntos obtiene la victoria. En caso de empate, el jugador con más fichas de inspiración gana. Si persiste el empate, pídanle a una persona neutral que evalúe las obras de arte empatadas y declare un ganador.

Ejemplo de puntuación



8 Puntos | 11 Puntos | 1 Punto | 3 Puntos | 6 Puntos

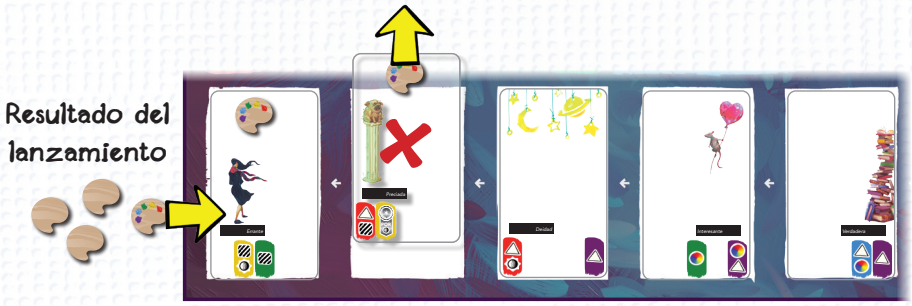
Puntaje total = 29 Puntos

Variantes en solitario

En una partida de 1 solo jugador, comparas tu puntuación con la tabla del final de esta página para determinar tu nivel de éxito. Sigue las reglas normales de juego, a menos que se especifique algún cambio.

1ra Variante en solitario: Pintando con Vincent

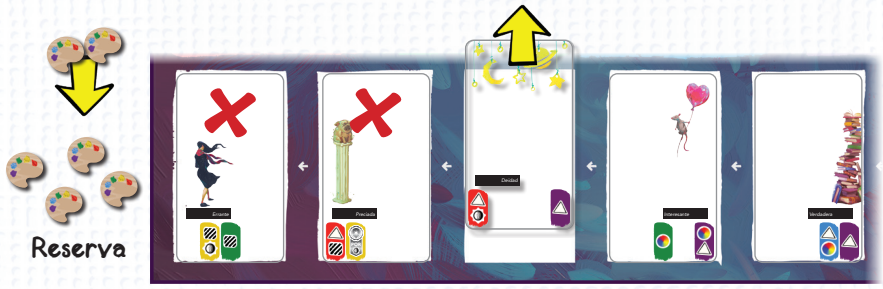
En esta variante, juegas contra Vincent, quien comienza la partida con 4 fichas de inspiración. Tomas el primer turno de la partida. Vincent no completa cuadros ni puntúa. En su turno, agita entre tus dedos y lanza al aire todas sus fichas de inspiración. Cualquiera de estas que caiga boca arriba se utiliza para saltar cartas. De esta forma, Vincent puede gastar un máximo de 4 fichas. Si ninguna ficha cae boca arriba, se elige y descarta la carta más alejada del mazo. Vincent obtiene todas las fichas de inspiración de las cartas que se descarten. Recuerda que él realiza siempre su turno, incluso si tu acción es completar un cuadro.



Durante el turno de Vincent, se lanzaron sus fichas de inspiración y una de ellas cayó boca arriba. Esta ficha se coloca en la primera carta conceptual. La siguiente carta se descarta y Vincent obtiene la ficha de inspiración que había en ella.

2da Variante en solitario: Rompecabezas en solitario

En esta variante, posees control completo sobre las cartas conceptuales disponibles en el tablero. Además de tus 4 fichas de inspiración iniciales, debes crear una reserva de 4 fichas más junto a la carta ubicada en el extremo izquierdo. Cuando gastes fichas de inspiración no las coloques en las cartas, sino que las regresas a la reserva. Cualquier carta saltada se descarta del juego. Después de tomar una carta, desliza las demás cartas hacia la izquierda y roba cartas para rellenar los espacios vacíos. Cuando tomes la carta del extremo izquierdo o completes un cuadro ganas una ficha de inspiración de la reserva. Si ya no quedan fichas de inspiración en la reserva, entonces ya no obtienes más fichas.



Deseas tomar la tercera carta de la fila. Para realizarlo, pagas 2 fichas de inspiración a la reserva y así descartas las dos primeras cartas. Entonces, tomas la tercera carta.

Puntuación en solitario

Antes de jugar una partida en solitario, elige tu nivel de dificultad. Si alcanzas o superas el objetivo (◎) para ese nivel de dificultad, ¡ganas! O si juegas con un escenario (ver la página siguiente), ganas si alcanzas o superas su objetivo.

25 Fácil	30 Normal	35 Difícil	40 Maestro

Escenarios

Si la puntuación de cualquier jugador alcanza o supera el objetivo (◎), ¡el Escenario se completa! Colorea la mancha de pintura (⬡) junto al Escenario".

Simplificado

18 Modo relajado

Para un desafío sencillo, juega con solo 3 cartas de puntuación.

Aleatoria	Aleatoria
Aleatoria	ninguna

25 Sinergia

Hay bastantes condiciones de puntuación repetidas, así que será más sencillo obtener más cintas.

Proximidad	Espacio
Variedad	ninguna

28 Partida familiar

Ideal para familias y jugadores nuevos, esta sencilla configuración cubre todos los aspectos básicos del juego.

Composición	Variedad
ninguna	ninguna

Estándar

32 Primera partida

Este conjunto de cartas es fácil de enseñar y es una gran opción introductoria para jugadores nuevos.

Composición	Énfasis
Repetición	Variedad

33 Equilibrado

Utiliza dos cartas con elementos y dos cartas sin ellos, como en esta configuración, para una experiencia de juego completa.

Consistencia	Énfasis
Jerarquía	Proporción

35 Sin elementos

Estas condiciones no requieren elementos específicos y así todas las cartas tendrán un valor más equilibrado.

Composición	Consistencia
Proporción	Simetría

Complejo

36 Todos los elementos

En estas cartas no se repiten condiciones, así que será todo un desafío puntuar múltiples cintas.

Énfasis	Jerarquía
Repetición	Estilo

37 Bonificación

Gana muchos puntos si puedes combinar estas condiciones de puntuación con los íconos de bonificación indicados.

Jerarquía	Movimiento
Proporción	Estilo

40 Espacial

Esta configuración requiere enfocarse en la colocación específica de los elementos.

Movimiento	Proximidad
Espacio	Simetría

Logros

Colorea la mancha en blanco junto a cada logro cuando lo completes.

- ⬡ Cumple las 4 condiciones de puntuación con 1 cuadro
- ⬡ Puntúa 4 cintas bonificadoras con 1 cuadro
- ⬡ Puntúa 7 o más cintas con 1 cuadro
- ⬡ Pinta un cuadro que posea el mismo elemento 5 veces
- ⬡ Obtén la mayor cantidad de cintas posible de las 4 cartas de puntuación
- ⬡ Puntúa 7 o más cintas bonificadoras
- ⬡ Puntúa 14 o más cintas
- ⬡ Juega cada escenario
- ⬡ Obtén 40 o más puntos
- ⬡ Supera el mejor puntaje de los diseñadores (47)