

# Canvas Reflections



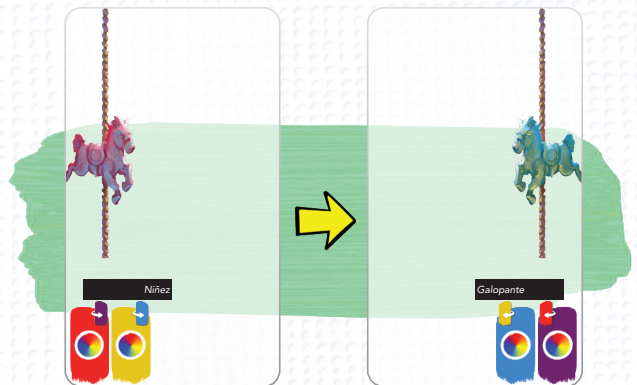
! Esta expansión requiere el juego base **Canvas**. Este libro de instrucciones solo contiene las reglas nuevas para la expansión. Debes leer primero el libro de instrucciones del juego base.

## Resumen del juego

¡Pinta desde una nueva perspectiva! *Canvas: Reflections*, agrega una nueva capa al rompecabezas artístico, las **cartas espejo**. Estas cartas reversibles agregan una estrategia más compleja y una mayor flexibilidad para crear combinaciones de elementos. Además, el nuevo tablero amplía la variedad de cartas conceptuales a disposición. Lo que ofrece más opciones (incluso cuando te encuentres con pocas fichas de inspiración) y te permite planificar tu turno con mayor antelación.

## Nuevos íconos

Los **íconos de espejo** (↔) indican que la carta puede darse vuelta. Al reverso de la carta, aparecerán los mismos íconos sobre las muestras. En cualquier momento, podrás voltear libremente las cartas que se encuentren en el tablero o en tu mano.



Los **íconos de bonificación dorados** te permiten tomar una cinta dorada (🏆) por cada elemento **adyacente** que coincida con dicho ícono. Cada cinta dorada equivale a 3 puntos. Los íconos de bonificación dorados no se consideran elementos.



Algunas cartas en *Canvas: Reflections* están marcadas con una pequeña **"R"** (®), para que puedas separar la expansión del juego base fácilmente.





# Preparación de la partida

- A** Ubica el **tablero** en el centro de la superficie de juego.
- B** Coloca cualquier combinación de 4 **cartas de puntuación** del juego base y de la expansión en los espacios coloreados correspondientes del tablero, o utiliza unos de los escenarios propuestos en la última página del reglamento.
- C** Coloca las **cintas** en pilas sobre sus íconos correspondientes en el tablero.
- D** Baraja las **cartas conceptuales** del juego base con las de la expansión y rellena la **caja del mazo** con tantas cartas como pueda contener. (La caja

del mazo puede contener alrededor de 70 cartas conceptuales, lo que es suficiente para jugar sin que se te acaben). Devuelve todas las cartas conceptuales sobrantes a la caja del juego. Coloca la caja del mazo en su lugar correspondiente. Roba 8 cartas conceptuales y ponlas boca arriba en los espacios a la izquierda de la caja del mazo.

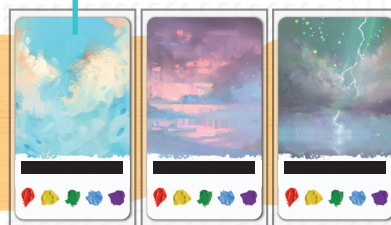
- E** Coloca cada **carta de ambientación** en una funda. Cada jugador toma 3 cartas de ambientación enfundadas. Devuelve a la caja del juego las cartas de ambientación y las fundas sobrantes.
- F** Cada jugador toma 6 **fichas de inspiración**. Regresa las fichas restantes a la caja del juego.



Cartas de ambientación enfundadas

Fichas de inspiración

Configuración para cada jugador:





## Cambios en las reglas

Sigue las reglas del juego base con las siguientes excepciones. Al tomar una carta conceptual, podrás tomar gratis cualquier carta de la columna más lejana del mazo, o bien toma de una columna distinta y coloca una ficha de inspiración (🎨) en **todas aquellas cartas que se encuentren en columnas ubicadas a la izquierda de la carta escogida**. A continuación, desliza cada carta restante de la fila, con las fichas que tengan encima, un espacio lejos del mazo para rellenar el espacio que quedó. Roba una nueva carta conceptual del mazo y colócala en el espacio vacío junto a él.



En su turno, Abby quiere tomar la carta destacada en amarillo. Ella coloca fichas de inspiración en las 4 cartas que están a la izquierda de la que eligió y luego la toma.

Luego, Abby desliza las cartas conceptuales a la izquierda para rellenar el espacio vacío. Después roba una nueva carta y la coloca en el espacio junto al mazo.

## Cambios en Pintando con Vincent

Sigue las reglas base de Pintando con Vincent con las siguientes excepciones. Puedes usar esta variante en modo solitario, o bien en una partida de 2 jugadores para aumentar la rotación de cartas. Los jugadores y Vincent comienzan con 6 fichas de inspiración. Vincent juega de último. Durante el turno de Vincent, si el resultado del lanzamiento es un número par de fichas boca arriba, él toma una de las cartas de la fila de arriba. Si hay un número impar, hace lo correspondiente con una de las cartas de la fila de abajo y luego guarda una de las fichas boca arriba. Vincent puede gastar un máximo de 6 fichas.

### Resultado del lanzamiento



En el turno de Vincent, se lanzan sus fichas de inspiración y caen 5 boca arriba. Se coloca una ficha boca arriba en cada una de las 4 cartas conceptuales de las primeras 2 columnas. Vincent toma y descarta la tercera carta en la fila de abajo ya que tiene una ficha boca arriba sin gastar. (Utiliza la misma imagen de arriba como ejemplo).

## Cambios en Rompecabezas en Solitario

Sigue las reglas base de Rompecabezas en Solitario con las siguientes excepciones. Empieza con 6 fichas de inspiración. Crea una reserva de otras 6 fichas de inspiración junto a las cartas conceptuales del extremo izquierdo. Cualquier carta conceptual saltada (de ambas filas) se descarta del juego. Después de tomar una carta conceptual, desliza a la izquierda ambas filas de cartas conceptuales sobrantes. Roba cartas para rellenar todos los espacios vacíos, empezando por la fila de arriba. Cada vez que tomes cualquier carta conceptual del extremo izquierdo, ganas 1 ficha de inspiración de la reserva.



# Variante Obra Maestra



La cinta mejor artista se le entrega al jugador con más puntos. Luego, cada jugador presenta uno de sus cuadros y explica su significado. En grupo, discutan sobre las distintas obras de arte presentadas y premien con la cinta de obra maestra al jugador que haya creado el mejor cuadro. El pintor de la obra maestra y el ganador del mejor artista comparten la victoria.

## Escenarios

Escoge una de las siguientes configuraciones para una partida con interacciones más interesantes entre las cartas. Si el puntaje de cualquier jugador llega o excede la meta (🎯), ¡el escenario se completa! Colorea la mancha en blanco (☁️) al lado del escenario.

### Simplificado

20

#### Partida Familiar 2

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

Composición

Armonía

ninguna

ninguna

### Estándar

32

#### Primera Partida

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

Alineamiento

Pincelada

Composición

Tinte

### Complejo

35

#### Espacial 2

Esta configuración avanzada se enfoca aún más en el rompecabezas espacial de colocación de elementos.

Adyacencia

Alineamiento

Proximidad

Espacio

27

#### Pares

¡Los pares son la clave para la victoria!

Adyacencia

Repetición

Ritmo

ninguna

33

#### Lo Nuevo

Prueba todos los nuevos tipos de rompecabezas en *Canvas: Reflections*.

Adyacencia

Alineamiento

Balance

Enfoque

37

#### Precisión

Asegúrate de obtener el número exacto de elementos.

Balance

Consistencia

Énfasis

Enfoque

30

#### Recetas

¡Intenta encadenar tantas combinaciones de elementos como puedas!

Repetición

Tinte

Variedad

ninguna

35

#### Equilibrado 2

Esta configuración equilibrada combina lo antiguo y lo nuevo, cartas con elementos y sin elementos, el énfasis o la indiferencia en su colocación.

Balance

Pincelada

Proporción

Simetría

40

#### Relatividad

La cantidad requerida de cada elemento depende de qué otras cartas de puntuación completes.

Balance

Pincelada

Consistencia

Jerarquía

Un juego de Jeffrey Chin y Andrew Nerger  
Ilustrado por Luan Huynh  
Diseños de Jeffrey Chin  
Traducido por Priscilla Flores