

Canvas



1-5



10+



30 Min.

Autoren: Jeffrey Chin & Andrew Neger

Illustrationen: Luan Huynh

Grafikdesign: Jeffrey Chin

©2021 Road To Infamy Games. Alle Rechte vorbehalten.

Spielübersicht

Ihr seid Künstler, die an einem prestigeträchtigen Kunstfestival teilnehmen. Im Verlauf des Spiels sammelt ihr transparente Kunstkarten und legt diese so übereinander, dass ein kunstvolles Gemälde entsteht. Je nachdem, welche Karten ihr wählt und wie ihr diese anordnet, werdet ihr Symbole auf- oder abdecken, die verschiedene Wertungsbedingungen auslösen. Jede Kartenkombination erschafft ein einzigartiges Gemälde mit unterschiedlichen Illustrationen und einem passenden Titel. Das Spiel endet, wenn jeder von euch drei Gemälde erschaffen hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt und darf sich Meistermaler nennen!

Die Kunstkarten



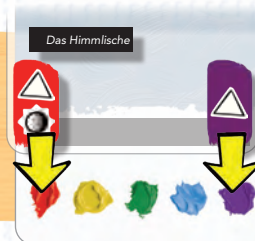
Diese 4 **Elementsymbole** repräsentieren die Gestaltungselemente eines Gemäldes. Ihr erhaltet Punkte durch verschiedene Elementkombinationen.



Mit **Bonussymbolen** könnt ihr **Bonusabzeichen** (🏆) für jedes passende Element auf eurem Gemälde erhalten. Bonusabzeichen selbst sind keine Elemente.



Die **Farbleckse** (🔴) sind visuelle Hilfen auf den Hintergrundkarten, um die Position eines Symbols zu bestimmen. Eine rote Farbleckse ist zum Beispiel immer ganz links auf der Hintergrundkarte.



Die Kunstkarten sind mit einer Plastikfolie versehen, um sie während der Herstellung zu schützen. Ihr könnt sie direkt entfernen oder für ein paar Partien auf der Karte lassen. Die Folie löst sich nach gewisser Zeit von selbst, sodass ihr sie leichter abziehen könnt.



Spielaufbau

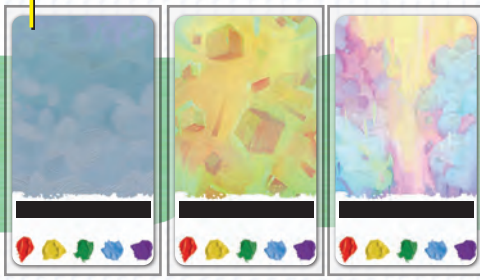
- A** Legt die Spielmatte in die Tischmitte.
- B** Legt 4 beliebige Wertungskarten auf die farbigen Felder der Wertungsmatte oder wählt eines der Szenarien, die ihr auf der letzten Seite dieser Anleitung findet. Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch die Wertungskarten „Vielfalt“, „Wiederholung“, „Betonung“ und „Gestaltung“. Legt die übrigen Wertungskarten zurück in die Schachtel.
- C** Legt die Abzeichen als 5 Stapel neben die entsprechenden Abzeichensymbole auf der Spielmatte.
- D** Mischt die **Kunstkarten** und legt sie in die **Kartenbox**. Legt die Kartenbox auf das Kartenfeld (☐). Zieht 5 Kunstkarten und legt diese aufgedeckt auf die Felder links von der Kartenbox.
- E** Schiebt jede **Hintergrundkarte** in eine Hülle. Jeder von euch nimmt sich zufällig 3 dieser Hintergrundkarten. Legt die übrigen Hintergrundkarten und Hüllen zurück in die Schachtel.
- F** Jeder von euch nimmt sich 4 Inspirationsmarker. Legt die übrigen Inspirationsmarker zurück in die Schachtel.



E Hintergrundkarten in Hüllen (20x)

F Inspirationsmarker (20x)

Spielmaterial für einen Spieler:



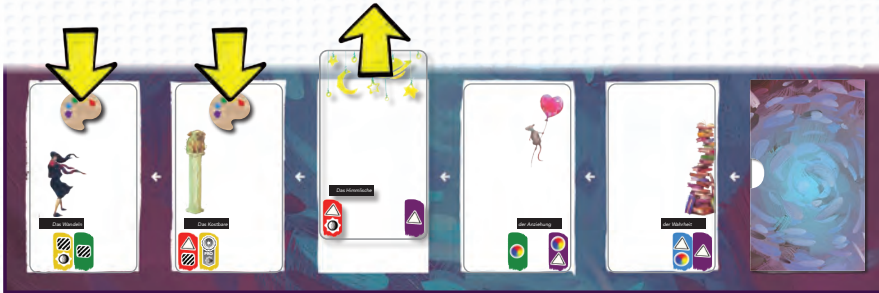
Dein Spielzug

Wer zuletzt ein Bild gemalt hat, beginnt die Partie. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug musst du zwischen den beiden Aktionen **Eine Kunstkarte nehmen** und **Ein Gemälde vervollständigen** wählen. Du darfst maximal 5 Kunstkarten auf der Hand haben. Falls du schon 5 Karten auf der Hand hast, musst du immer **Ein Gemälde vervollständigen** als deine Aktion wählen.



Eine Kunstkarte nehmen

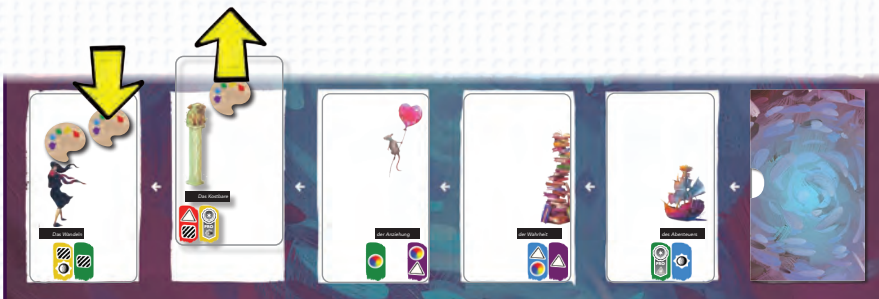
Falls du weniger als 5 Kunstkarten auf der Hand hast, kannst du dir 1 Kunstkarte von der Spielmatte nehmen. Du darfst dir kostenlos die Karte nehmen, die am weitesten entfernt von der Kartenbox liegt. Alternativ darfst du auch Karten überspringen, um dir eine Karte zu nehmen, die näher an der Kartenbox liegt. Lege auf jede Karte, die du dabei überspringst, einen Inspirationsmarker (🎨). Falls du eine Karte nimmst, auf der Inspirationsmarker liegen, dann nimm dir auch diese. Schiebe anschließend alle übrigen Karten (gemeinsam mit den Markern, die auf ihnen liegen) von der Box weg, um das freigewordene Feld aufzufüllen. Ziehe 1 neue Kunstkarte aus der Kartenbox und lege sie auf das jetzt freie Feld daneben.



Niki möchte in ihrem Zug die dritte Karte nehmen. Sie legt jeweils 1 Inspirationsmarker auf die erste und zweite Karte, um diese zu überspringen, und nimmt anschließend die dritte Karte auf die Hand.



Die Karten werden von der Box geschoben, um das freie Feld aufzufüllen. Eine neue Karte wird aufgedeckt und auf das Feld neben der Kartenbox gelegt.



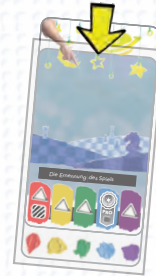
Pablo möchte in seinem Zug die zweite Karte nehmen. Er legt 1 Inspirationsmarker auf die erste Karte, um sie zu überspringen. Anschließend nimmt er die zweite Karte zusammen mit dem Inspirationsmarker, den Niki in ihrem Zug dort hingelegt hat.

Ein Gemälde vervollständigen

Wenn du mindestens 3 Kunstkarten hast, kannst du **Ein Gemälde vervollständigen**. Wähle **genau 3 deiner Kunstkarten** und schiebe sie zu einer deiner Hintergrundkarten in die Hülle. Du darfst die Kunstkarten so übereinander legen, wie du möchtest, allerdings zählen für die Punktwertung nur die Symbole, die sichtbar sind. Verdeckte Symbole werden ignoriert. Behalte deine restlichen Kunstkarten auf der Hand.



Niki wählt 3 Kunstkarten aus ihrer Hand, um ein Gemälde zu vervollständigen. Die übrigen Karten behält sie für einen späteren Zug.



Anschließend ordnet Niki die 3 gewählten Kunstkarten nach Belieben und schiebt sie in eine ihrer Hüllen.

Präsentiere das Gemälde den anderen und lies seinen Titel vor. Vergleiche die Symbole deines Gemäldes mit jeder Wertungskarte. Jedes Mal, wenn dein Gemälde eine der Bedingungen erfüllt, darfst du dir 1 Abzeichen aus dem Vorrat nehmen. Abschließend nimmst du dir für jedes Element, das mit einem Bonusymbol übereinstimmt, 1 Bonusabzeichen (🏆) aus dem Vorrat.



Symbole auf Nikis Gemälde.



Titel

Wertungsbedingung

Punkte



Niki's Gemälde hat die „Wiederholung“-Wertungsbedingung zwei Mal erfüllt, weil sie 2 \triangle -Paare hat. Sie nimmt sich 2 grüne Abzeichen.



Niki's Gemälde hat auch die „Gestaltung“-Wertungsbedingung erfüllt, weil alle 5 Farbkleckse mit Symbolen abgedeckt sind. Sie nimmt sich 1 lila Abzeichen.



Nachdem sie alle Wertungskarten überprüft hat, nimmt sich Niki 1 Bonusabzeichen, weil ihr Gemälde ein /// hat, das mit ihrem Bonusymbol übereinstimmt.

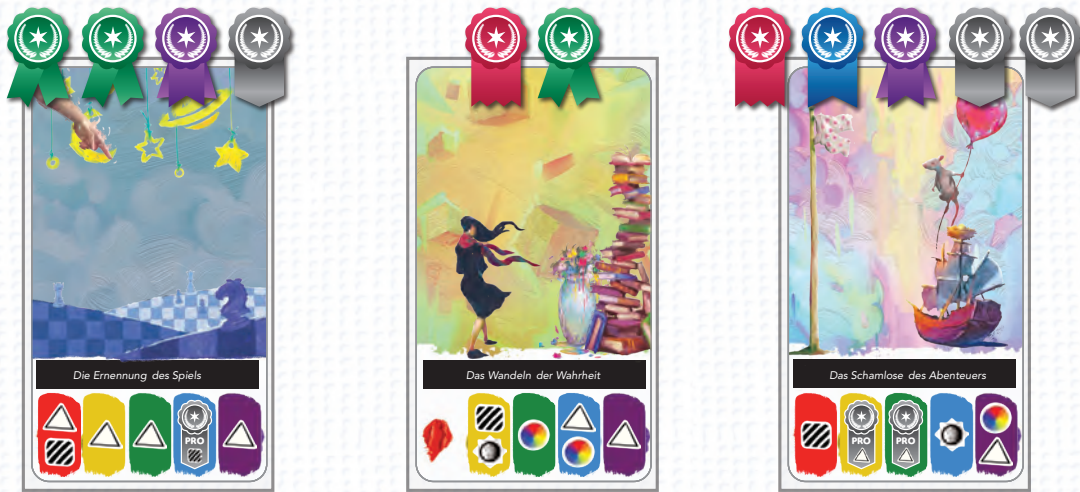
Einige der Wertungsbedingungen könnt ihr mit einem Gemälde auch mehrfach werten. Generell gilt, dass jedes Element nur 1 Mal pro Wertungsbedingung gezählt werden darf. Eine genaue Erklärung findet ihr auf der Rückseite jeder Wertungskarte. Ihr könnt nie mehr Abzeichen einer Farbe haben, als auf einer Wertungskarte dargestellt sind. Sollte der seltene Fall eintreten, dass euch die Abzeichen ausgehen, dann verwendet einen passenden Ersatz.

Spielende

Die Partie endet, wenn jeder von euch 3 Gemälde vervollständigt hat. Wer bereits 3 Gemälde vervollständigt hat, wird bis zum Ende der Partie übersprungen.

Jeder von euch berechnet seine Punktzahl, indem er die Punkte für jedes Set gleichfarbiger Abzeichen addiert. Schaut euch dabei die Wertungskarten an und wie viele Punkte jedes Set wert ist. Bonusabzeichen (🌟) sind jeweils 2 Punkte wert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran Beteiligten, der mehr Inspirationsmarker hat. Herrscht immer noch Gleichstand, dann bewertet eine neutrale Person die Gemälde der am Gleichstand Beteiligten, um den Meistermaler zu bestimmen.

Beispiel einer Punktwertung



8 Punkte

11 Punkte

1 Punkt

3 Punkte

6 Punkte

Gesamtpunktzahl = 29 Punkte



Solovarianten

In den Solovarianten vergleichst du deine Punktzahl mit der Tabelle unten, um deine Bewertung festzustellen. Befolge die Regeln des Standardspiels, falls nicht anders angegeben.

Solovariante 1: Malen mit Vincent

In dieser Variante spielst du mit Vincent, der die Partie mit 4 Inspirationsmarkern beginnt. Vincent vervollständigt niemals ein Gemälde und erzielt keine Punkte. Du beginnst mit dem ersten Zug. Wenn Vincent am Zug ist, schüttelst du seine Inspirationsmarker und wirfst sie auf den Tisch. Jeder Marker, der aufgedeckt gelandet ist, wird eingesetzt, um Karten zu überspringen. Vincent kann maximal 4 Marker einsetzen. Falls kein Marker aufgedeckt gelandet ist, wählt Vincent die Karte, die am weitesten von der Kartenbox entfernt liegt. Er nimmt sich alle Inspirationsmarker, die auf der Karte liegen, und entfernt die Karte aus dem Spiel. Vergiss nicht, dass Vincent auch dann einen Zug durchführt, wenn du keine Karte genommen hast, sondern ein Gemälde vervollständigt hast.



In Vincents Zug hast du seine Inspirationsmarker geworfen, von denen einer aufgedeckt gelandet ist. Der aufgedeckte Marker wird auf die erste Kunstkarte gelegt. Die zweite Karte wird aus dem Spiel entfernt und Vincent erhält den auf ihr liegenden Inspirationsmarker.

Solovariante 2: Solopuzzle

In dieser Variante hast du die volle Kontrolle über die verfügbaren Kunstkarten. Zusätzlich zu deinen 4 Inspirationsmarkern bildest du neben der ganz links liegenden Karte einen separaten Vorrat aus 4 Inspirationsmarkern. Wenn du Inspirationsmarker ausgibst, dann legst du diese nicht auf die Kunstkarten. Lege sie stattdessen in den Vorrat. Jede Karte, die du übersprungen hast, wird aus dem Spiel entfernt. Nachdem du eine Kunstkarte genommen hast, schiebe die übrigen Kunstkarten nach links. Ziehe so viele Karten wie nötig nach, um alle freien Felder aufzufüllen. Immer, wenn du die Kunstkarte ganz links nimmst oder ein Gemälde vervollständigst, erhältst du einen Inspirationsmarker aus dem Vorrat. Falls sich im Vorrat keine Inspirationsmarker befinden, dann erhältst du auch keine.



Du möchtest die dritte Karte haben. Dafür legst du zwei Inspirationsmarker in den Vorrat und entfernst die ersten beiden Karten aus dem Spiel. Dann nimmst du die dritte Karte auf deine Hand.

Solo-Punktewertung

0-24 Punkte	25-29	30-34	35-39	40+
Teilnahmeschein	Nachwuchskünstler	Ehrenurkunde	Zweitplatzierter	Meistermaler

Szenarien

Ihr könnt mit einer beliebigen Kombination aus 4 Wertungskarten spielen oder eines der folgenden Szenarien wählen, um für interessante Karteninteraktionen zu sorgen.

Vereinfacht

Entspannter Modus

Spielt für ein einfaches Spiel mit drei zufälligen Wertungskarten.

Zufällig

Zufällig

Zufällig

Keine

Synergie

Diese Wertungsbedingungen harmonisieren sehr gut miteinander, sodass ihr einfacher an Abzeichen kommt.

Nähe

Abstand

Vielfalt

Keine

Familienspiel

Dieser Aufbau eignet sich perfekt für Familien und neue Künstler, da er die Grundlagen des Spiels abdeckt.

Gestaltung

Vielfalt

Keine

Keine

Standard

Für Einsteiger

Dieses Kartenset ist einfach zu erlernen und ein guter Einstieg für neue Künstler.

Gestaltung

Betonung

Wiederholung

Vielfalt

Ausgeglichen

Nutzt wie bei diesem Aufbau zwei Karten mit Elementsymbolen und zwei Karten ohne Elementsymbole für ein strategisches Spielgefühl.

Einheitlichkeit

Betonung

Rangfolge

Proportionen

Keine Elemente

Diese Karten benötigen keine bestimmten Elementsymbole, was den Wert der Kunstkarten ausgeglichen macht.

Gestaltung

Einheitlichkeit

Proportionen

Symmetrie

Komplex

Alle Elemente

Die Wertungsbedingungen dieser Karten überschneiden sich nicht. Stellt euch auf eine Herausforderung ein, um Punkte zu erzielen.

Betonung

Rangfolge

Wiederholung

Stil

Bonus

Erzielt viele Punkte, indem ihr die Wertungsbedingungen mit den richtigen Bonusymbolen kombiniert.

Rangfolge

Bewegung

Proportionen

Stil

Räumlich

Dieser Aufbau erfordert eine Fokussierung auf die spezifische Platzierung von Elementen.

Bewegung

Nähe

Abstand

Symmetrie

Erfolge

Male den Farblecks aus, wenn du den entsprechenden Erfolg abgeschlossen hast.

- | | |
|--|--|
|  Erfülle mit 1 Gemälde alle 4 Wertungsbedingungen |  Erhalte bis zum Spielende 7 oder mehr Bonusabzeichen |
|  Erhalte 4 Bonusabzeichen durch 1 Gemälde |  Erhalte bis zum Spielende 14 oder mehr Abzeichen |
|  Erhalte 7 oder mehr Abzeichen durch 1 Gemälde |  Spiele jedes Szenario mindestens ein Mal |
|  Vervollständige 1 Gemälde, das 5 Mal das gleiche Element hat |  Erziele 40 oder mehr Punkte in einer Partie |
|  Erhalte bis zum Spielende die maximale Anzahl an Abzeichen von allen Wertungskarten |  Schlage den Rekord des Autors (47 Punkte) |