

Canvas Reflexionen



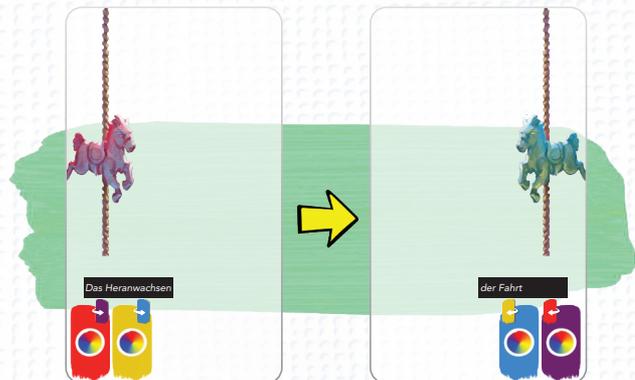
! Zum Spielen dieser Erweiterung wird das Grundspiel von „Canvas“ benötigt. Diese Anleitung enthält nur die neuen Regeln der Erweiterung.

Spielübersicht

Malt aus einer neuen Perspektive! Mit *Canvas: Reflexionen* erweitert ihr euer künstlerisches Spielerlebnis um eine neue Ebene: **Spiegelkarten**. Diese doppelseitigen Karten erlauben mehr strategische Möglichkeiten, sodass ihr jetzt noch vielfältigere Kombinationen aus Elementensymbolen kreieren könnt. Durch den neuen Spielplan habt ihr außerdem eine größere Auswahl an Kunstkarten (selbst wenn euch die Inspirationsmarker ausgehen sollten) und könnt so besser vorausplanen.

Neue Symbole

Spiegelsymbole (↔) zeigen an, dass ihr die Kunstkarte umdrehen könnt und welche Farbe die Farbleckse auf der anderen Seite haben. Ihr dürft euch jederzeit beide Seiten dieser Karten ansehen, egal ob auf dem Spielplan oder eurer Hand.



Mit **goldenen Bonussymbolen** könnt ihr Goldabzeichen (🏆) für jedes passende Element auf eurem Gemälde erhalten, das sich **angrenzend** zu dem Bonussymbol befindet. Jedes Goldabzeichen ist 3 Punkte wert. Bonussymbole sind keine Elemente.



Die neuen Wertungs- und Hintergrundkarten in *Canvas: Reflexionen* sind mit einem kleinen **„R“-Symbol** (®) in der unteren rechten Ecke markiert, damit ihr sie leichter von den Karten aus dem Grundspiel unterscheiden könnt.



Spielaufbau

- A** Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- B** Legt eine beliebige Kombination aus 4 **Wertungskarten** des Grundspiels und der Erweiterung auf die farblich umrandeten Felder des Spielplans oder wählt eines der Szenarien, die ihr auf der letzten Seite dieser Anleitung findet.
- C** Legt die **Abzeichen** als Stapel auf die farblich passenden Felder des Spielplans.
- D** Mischt die **Kunstkarten** aus dem Grundspiel und der Erweiterung zusammen und legt so viele wie möglich in die **Kartenbox**. (In die Kartenbox passen ca. 70 Kunstkarten, was für eine gesamte Partie ausreicht, ohne dass die Karten ausgehen.)

Legt alle nicht genutzten Kunstkarten zurück in die Schachtel. Legt die Kartenbox auf das Kartenfeld. Zieht 8 Kunstkarten und legt diese aufgedeckt auf die Felder links von der Kartenbox.

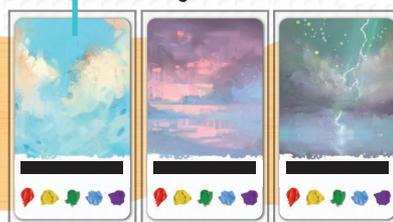
- E** Schiebt jede **Hintergrundkarte** in eine **Hülle**. Jeder von euch nimmt sich zufällig 3 dieser Hintergrundkarten. Legt die übrigen Hintergrundkarten zurück in die Schachtel.
- F** Jeder von euch nimmt sich 6 **Inspirationsmarker**. Legt die übrigen Inspirationsmarker zurück in die Schachtel.



E Hintergrundkarten in Hüllen

F Inspirationsmarker

Spielmaterial für einen Spieler:



Regeländerungen

Spielt wie üblich nach den Regeln des Grundspiels, mit der folgenden Änderung: Wenn du die Aktion **Eine Kunstkarte nehmen** wählst, darfst du dir kostenlos eine der beiden Karten aus der Spalte nehmen, die sich am weitesten entfernt von der Kartenbox befindet. Möchtest du stattdessen eine Karte aus einer anderen Spalte nehmen, **musst du auf alle Karten der Spalten**, die du dabei überspringst, 1 Inspirationsmarker (🎨) legen. Schiebe anschließend alle übrigen Karten der Reihe (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 gelb umrandete Karten nehmen. Sie legt jeweils 1 Inspirationsmarker auf die vier Karten links davon und nimmt die Karte auf die Hand.

Als Nächstes schiebt Niki die Karte, die sich rechts vom freigewordenen Feld befindet, nach links. Dann zieht sie eine neue Karte und legt sie auf das freie Feld neben der Kartenbox.

Solovariante 1: Malen mit Vincent

Befolge die Regeln dieser Solovariante aus dem Grundspiel, mit der folgenden Änderung: Du kannst diese Variante entweder allein oder zu zweit spielen. Im Spiel zu zweit sorgt dies für einen schnelleren Durchlauf der Kunstkarten. Jeder beginnt die Partie mit 6 Inspirationsmarkern, Vincent ist immer als Letztes am Zug. Falls das Wurfresultat von Vincent eine gerade Zahl an aufgedeckten Markern ist, nimmt er eine Karte aus der oberen Reihe. Bei einer ungeraden Zahl nimmt er eine Karte aus der unteren Reihe und behält einen der aufgedeckten Marker. Vincent kann maximal 6 Marker einsetzen.

Ergebnis des Wurfs



In Vincents Zug hast du seine Inspirationsmarker geworfen, von denen 5 aufgedeckt gelandet sind. Auf jede Karte der ersten beiden Spalten wird 1 aufgedeckter Marker gelegt, den fünften Marker behält er in seinem Vorrat. Dann nimmt sich Vincent die dritte Karte aus der unteren Reihe, da du eine ungerade Zahl an aufgedeckten Markern geworfen hast. (Nimm die obere Abbildung für dieses Beispiel zu Hilfe.)

Solovariante 2: Solopuzzle

Befolge die Regeln dieser Solovariante aus dem Grundspiel, mit der folgenden Änderung: Du beginnst mit 6 Inspirationsmarkern. Zusätzlich bildest du neben den ganz links liegenden Karten einen Vorrat aus 6 Inspirationsmarkern. Karten aus allen Spalten, die du überspringst, werden aus dem Spiel entfernt. Nachdem du eine Kunstkarte genommen hast, schiebe alle übrigen Kunstkarten nach links. Beginnend bei der oberen Reihe ziehst du neue Kunstkarten und füllst alle leeren Felder auf. Immer wenn du eine der beiden Kunstkarten ganz links nimmst, erhältst du 1 Inspirationsmarker aus dem Vorrat.

Meisterwerk-Variante

Bei dieser Variante kann es zwei Sieger geben. Wer die meisten Punkte hat, erhält das goldene „Best in Show“-Abzeichen. Anschließend präsentiert jeder von euch eins seiner Gemälde und erklärt dessen Bedeutung. Diskutiert gemeinsam, welches Gemälde das beste ist und überreicht seinem Künstler das bunte „Masterpiece“-Abzeichen. Die Besitzer beider Abzeichen teilen sich den Sieg.



Szenarien

Für interessante Karteninteraktionen könnt ihr eines der folgenden Szenarien wählen. Falls einer von euch dabei mindestens die angegebene Punktzahl (🎯) erreicht, gilt das Szenario als abgeschlossen! Malt zur Erinnerung den Farbklecks (👉) neben dem Szenario aus.

Vereinfacht

20 **Familienspiel II** 

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

Gestaltung	Einklang
Keine	Keine

Standard

32 **Zum ersten Mal** 

Dieses Kartenset führt neue Inhalte ein und ist ein guter Einstieg für neue Künstler.

Ausrichtung	Pinselführung
Gestaltung	Schattierung

Komplex

35 **Räumlich II** 

Dieses fortgeschrittene Szenario stellt euch vor die Herausforderung, Elemente richtig zu platzieren.

Angrenzung	Ausrichtung
Nähe	Abstand

27 **Paare** 

Der Schlüssel zum Erfolg besteht darin, die richtigen Paare zu finden.

Angrenzung	Wiederholung
Gleichgewicht	Keine

33 **Was gibt's Neues?** 

Versucht euch an den neuen Herausforderung aus dieser Erweiterung.

Angrenzung	Ausrichtung
Gleichgewicht	Fokus

37 **Präzision** 

Achtet darauf, die korrekte Anzahl an Elementen zu sammeln.

Gleichgewicht	Einheitlichkeit
Betonung	Fokus

30 **Rezepte** 

Durch die Verbindung dieser Wertungskarten könnt ihr Elemente gut kombinieren.

Wiederholung	Schattierung
Vielfalt	Keine

35 **Ausgeglichen II** 

Dieses Szenario kombiniert alte und neue Wertungen, die alle Bereiche ausgeglichen abdecken.

Gleichgewicht	Pinselführung
Proportionen	Symmetrie

40 **Relativität** 

Die korrekte Anzahl an Elementen, die ihr braucht, hängt davon ab, auf welche Wertungskarten ihr euch fokussiert.

Gleichgewicht	Pinselführung
Einheitlichkeit	Rangfolge

Autoren: Jeffrey Chin & Andrew Nerger

Illustrationen: Luan Huynh

Grafikdesign: Jeffrey Chin

© 2022 R2i Games. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion: Steffen Trzensky,
Sophia Keßler & Franziska Wolf

Satz & Layout: Max Breidenbach