

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Canvas



1-5



14+



30

Game Design by Jeffrey Chin & Andrew Nerger

Illustration by Luan Huynh

Graphic Design by Jeffrey Chin

©2021 R2i Games. All Rights Reserved.

Aperçu

Vous êtes peintre participant à un prestigieux festival d'art. Au cours du jeu, vous collecterez des cartes d'art et les superposerez pour créer des peintures. Selon les cartes que vous choisissez et l'ordre dans lequel vous les placez, vous allez révéler ou couvrir des icônes qui déclenchent diverses conditions de score. Chaque combinaison de carte crée une illustration et un titre amusant et unique pour votre peinture. Lorsque tous les joueurs ont terminé 3 tableaux, le jeu se termine. Le joueur avec le plus de points remporte le prix.

Les Cartes Artistiques



Chaque Art Card possède un film plastique amovible pour la protéger pendant la fabrication. Vous pouvez l'enlever ou le laisser en place pour quelques parties. Le film se détache à l'usage, ce qui le rend plus facile à décoller.



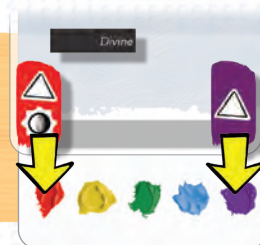
Ces 4 **icônes d'éléments** représentent les éléments du design. Diverses combinaisons d'éléments vous permettront de marquer des points.



Les **icônes bonus en argent** vous permettent de prendre un **ruban en argent** (PER) pour chaque élément correspondant sur le tableau. Les icônes bonus ne sont pas des éléments.



Les **nuances de couleur** () sont des aides visuelles qui permettent d'identifier la position d'une icône. Par exemple, un échantillon rouge est toujours dans la position la plus à gauche.



Mise en place

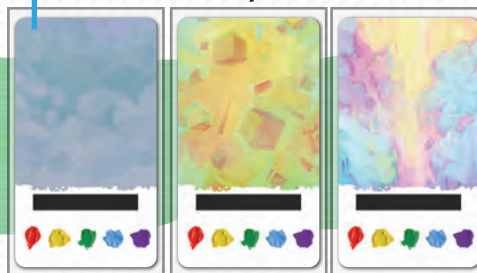
- A** Placez le **tapis de jeu** au centre de la table.
- B** Placez 4 **cartes de score** sur les espaces colorés, ou utilisez une configuration de scénario trouvée sur la dernière page du livret de règles. Pour votre première partie, essayez de jouer avec Variété, Répétition, Emphase, et composition. Rangez les cartes de scores restantes dans la boîte.
- C** Placez les **rubans** en 5 piles à côté des Icônes de ruban correspondantes sur le tapis
- D** Mélangez les **cartes Art** et placez-les dans la **deck box**, elle-même placée sur l'espace dédié. Piochez et placez 5 Cartes Art face recto sur les espaces à gauche de la Deck Box.
- E** Placez chaque **carte d'arrière-plan**, dans une pochette. Chaque joueur prend 3 cartes d'arrière-plan. Rangez les cartes et les pochettes restantes dans la boîte.
- F** Chaque joueur prend 4 **jetons d'Inspiration**. Rangez tous les jetons d'inspiration restants dans la boîte



E Carte d'arrière plan sleevee (x20)

F Jetons d'inspiration (x20)

Mise en place
pour chaque
joueur



A votre tour!

Le joueur qui a peint le plus récemment prend le premier tour, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous devez soit prendre **une carte d'art**, soit **terminer une peinture**. Vous pouvez avoir un maximum de 5 Cartes Art en main. Si vous avez déjà 5 cartes en main, vous devez terminer une peinture lors de votre prochaine action.



Prendre une
carte d'art

OU



Compléter une
peinture

Prendre une Carte Art

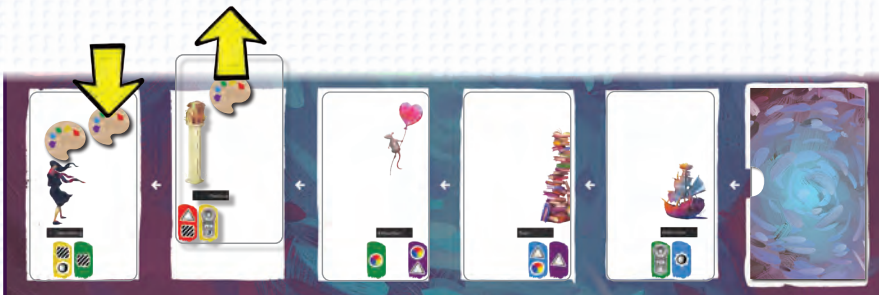
Si vous avez moins de 5 Cartes Art en main, vous pouvez prendre une des Cartes Art du tapis. Vous pouvez prendre la carte la plus éloignée du jeu gratuitement, ou vous pouvez sauter des cartes pour accéder à celles plus loin dans la rangée en plaçant un Jeton d'inspiration (🎨) sur chaque carte ignorée. Si la carte que vous prenez contient des jetons d'inspiration, prenez-les avec la carte. Ensuite, faites glisser chaque carte restante (et tous les jetons dessus) loin du paquet pour remplir le vide espacer. Piochez une nouvelle carte d'art du paquet et placez-la dans l'espace maintenant vide à côté du paquet.



Au tour d'Abby, elle veut prendre la troisième carte. Elle place un de ses jetons d'inspiration sur la première carte pour la sauter, un autre jeton sur la deuxième carte pour la sauter, puis elle prend la troisième carte.



Les cartes glissent vers la gauche pour remplir l'espace vide. Une nouvelle carte est tirée et placée dans l'espace à côté de la pioche.



Au tour de Charlotte, elle veut prendre la deuxième carte. Elle saute la première carte en y ajoutant 1 de ses jetons. Puis elle prend la deuxième carte avec le jeton qu'Abby a placé au dernier tour.

Compléter une peinture

Si vous avez au moins 3 Cartes Art, vous pouvez terminer une peinture. Sélectionnez exactement **3 de vos cartes artistiques** et de votre pochette avec une carte d'arrière-plan. Superposez vos cartes artistiques dans l'ordre de votre choix, mais seuls les icônes visibles comptent pour la notation. Les icônes couvertes sont ignorées. Conservez les cartes restantes à utiliser dans les futures peintures.



Abby choisit 3 cartes d'art de sa main pour en faire un tableau. Elle garde les cartes restantes pour plus tard.



Ensuite, Abby arrange les 3 cartes d'art choisies à sa guise et les place dans une de ses pochettes.

Montrez votre peinture aux autres joueurs et lisez son titre. Comparez les icônes de votre peinture à chaque condition de score. Chaque fois que votre peinture remplit une condition, prenez un ruban de la réserve. Prenez un ruban bonus de la réserve pour chaque élément correspondant à une icône bonus (🏆)

Certaines conditions de score peuvent être remplies plusieurs fois avec un seul tableau. En règle générale, chaque élément ne peut être compté qu'une fois par condition de score. Vous trouverez des précisions à ce sujet au dos de chaque carte de score. Vous ne pouvez pas prendre plus de rubans que ce qui est indiqué sur la carte de score. Dans le cas rare où vous seriez à court de rubans, utilisez tout jeton de substitution raisonnable.



Les icônes de la peinture d'Abby.




Titre

Condition de score

Points



Le tableau d'Abby a rempli la condition de Répétition deux fois parce qu'il a deux paires de  donc il prend 2 Rubans verts




Le tableau d'Abby a également rempli la condition de score de Composition car les 5 Nuances ont des icônes, elle prend donc un Ruban Violet.



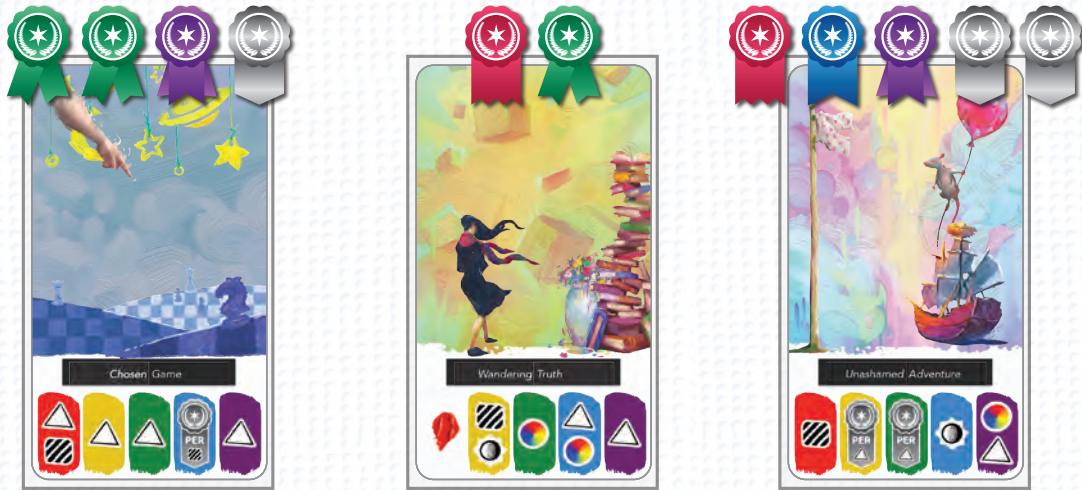
Après avoir vérifié toutes les cartes de score, Abby prend 1 ruban d'argent car le tableau a 1 icône  correspondant à son bonus d'argent.

Fin de partie

Lorsque tous les joueurs ont terminé 3 peintures, le jeu se termine. Une fois que vous avez terminé votre troisième peinture, votre tour est passé.

Calculez votre score en additionnant les points de chaque ensemble de rubans correspondants. Pour déterminer la valeur de chaque ensemble de rubans, comparez le nombre de rubans de l'ensemble à la carte de pointage correspondante. Les rubans argentés () valent 2 points chacun. Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons d'inspiration gagne. Si l'égalité persiste, demandez à une personne neutre de juger les œuvres des joueurs à égalité et de désigner un gagnant.

Exemple de score




8 Points


11 Points


1 Point


3 Points


6 Points

Score Total = 29 Points



Variantes

Pour ces variantes de mode de jeu, suivez les règles de jeu standard avec les exceptions suivantes.

Peindre avec Vincent (pour 1-2 joueurs)

Dans cette variante, vous jouez avec un joueur simulé, qui ne marque pas de points, appelé Vincent. Vous pouvez utiliser cette variante en mode solo, ou dans une partie à 2 joueurs pour augmenter le roulement des cartes disponibles. Vincent commence avec 4 jetons d'inspiration. Vincent est le dernier dans l'ordre du tour. Au tour de Vincent, secouez et lancez tous ses jetons d'inspiration. Tous les jetons qui atterrissent face visible sont dépensés pour sauter des cartes. Au maximum, Vincent peut dépenser 4 jetons. Si aucun jeton ne tombe face visible ou s'il n'a aucun jeton d'inspiration, Vincent choisit la carte la plus éloignée de la pioche. Vincent défausse la carte d'art sélectionnée du jeu et gagne tous les jetons d'inspiration qui se trouvaient dessus. Vincent ne terminera jamais un tableau. Rappelez-vous, Vincent a toujours droit à un tour même si vous complétez un tableau comme action.



Au tour de Vincent, ses jetons d'inspiration sont jetés et 1 atterrit face visible. Le jeton face visible est placé sur la première carte d'art. La deuxième carte est défaussée, et Vincent gagne le jeton d'inspiration qui était sur elle.

Puzzle Solo (pour 1 joueur)

Dans cette variante, vous avez un contrôle total sur les cartes d'art disponibles. En plus de vos 4 jetons d'inspiration de départ, créez une pile de réserve séparée de 4 jetons d'inspiration à côté de la carte d'art la plus à gauche. Lorsque vous dépensez des jetons d'inspiration, ne les placez pas sur les cartes d'art. Placez-les plutôt dans la réserve. Toute carte d'art oubliée est rejetée du jeu. Après avoir pris une carte d'art, faites glisser les cartes d'art restantes vers la gauche. Tirez des cartes pour remplir tous les espaces vides. Chaque fois que vous prenez la carte Art la plus à gauche, gagnez 1 jeton Inspiration de la réserve. Chaque fois que vous terminez un tableau, gagnez 1 jeton d'inspiration de la réserve. S'il n'y a pas de jeton d'inspiration dans la réserve, vous ne gagnez pas de jeton d'inspiration.



Vous voulez prendre la troisième carte. Vous payez 2 jetons d'inspiration à la réserve pour défausser les 2 premières cartes. Puis vous prenez la troisième carte.

Scorer en Solo

Avant de jouer une partie en solo, déclarez votre niveau de difficulté. Si vous atteignez ou dépassez l'objectif (🎯) de ce niveau de difficulté, vous gagnez ! Ou si vous jouez avec un scénario (voir page suivante), vous gagnez si vous atteignez ou dépassez son objectif.

25

Easy

30

Normal

35

Hard

40

Master

Scénarios

Choisissez l'une des configurations suivantes qui présente des interactions de cartes intéressantes. Si le score d'un joueur atteint ou dépasse l'objectif (🎯), le scénario est terminé ! Coloriez la tache de peinture (🎨) à côté du scénario.

18 **GladY**

>Y : Ua]JU
 ;VéS'Wagcl'W'S /'W'W'W' aghlSg
 ag'Ych'U'W'W'a' X'g'dS'f'a' fd'ee' b'W
 l'agh'W'age' W'e'e' W'fe'W'W'Se'W'

Composition	Variety
none	none

32 **GUBLEX**

Première partie
 Ce jeu de cartes est facile à enseigner et constitue une excellente introduction pour les nouveaux joueurs.

Composition	Emphasis
Repetition	Variety

36 **7cadYY**

Tous les éléments
 Les conditions de ces cartes ne se cumulent pas. Attendez-vous à relever le défi de marquer plusieurs rubans.

Emphasis	Hierarchy
Repetition	Style

25 **Mode Frisson**

Bagdg' bgl'W'geel' b'W'ag'W
 Sh'W' y' bac'W'g'W'W'W'LS'c'W'W'W'ad'W
 j'z'

Random	Random
Random	none

33 **Équilibré**

Utilisez 2 cartes avec des éléments et 2 cartes sans éléments, comme cette configuration, pour une expérience de réflexion bien équilibrée.

Consistency	Emphasis
Hierarchy	Proportion

37 **Espace**

Cette configuration vous oblige à vous concentrer sur le placement spécifique des éléments.

Movement	Proximity
Space	Symmetry

28 **Synergie**

Il y a beaucoup de similitudes dans ces conditions de notation, ce qui facilite l'obtention de plus de rubans.

Proximity	Space
Variety	none

35 **Sans éléments**

Ces cartes ne nécessitent pas d'éléments spécifiques, ce qui rend toutes les cartes d'art plus équilibrées en termes de valeur.

Composition	Consistency
Proportion	Symmetry











40 **Bonus**

Marquez des points importants si vous pouvez combiner ces conditions de score avec les bonnes icônes de bonus.

Hierarchy	Movement
Proportion	Style

Réalisations

Coloriez la tache de peinture à côté de chaque réalisation une fois celle-ci accomplie.

- | | |
|---|---|
|  Remplir les 4 conditions de notation avec 1 tableau |  Avoir plus de 7 Rubans d'argent |
|  Marquez 4 rubans d'argent avec 1 peinture |  avoir plus de 14 Rubans |
|  Obtenir plus de 7 rubans avec 1 peinture |  Compléter tous les scénarios |
|  Avoir 5 du même élément sur 1 tableau Obtenir le max |  Marquer plus de 40 points |
|  Rubans des 4 cartes de score |  Battre le meilleur score des concepteurs (47) |