

Canvas

キャンバス



ゲームデザイン: Jeffrey Chin & Andrew Nerger
イラストレーション: Luan Huynh
グラフィックデザイン: Jeffrey Chin

©2020 Road To Infamy Games. All Rights Reserved.

Overview 概要

あなたは有名な芸術祭に出展している画家です。このゲームでは透明な芸術カードを集め、それらを重ねて絵画を描いていきます。カードの選択とそれらを重ねる順番により、得点条件となるアイコンの表示/非表示をコントロールします。カードの組み合わせが、絵画のデザインとそのタイトルを、楽しく独特なものにしましょう。全てのプレイヤーが3枚の絵画を完成させるとゲームは終了します。最も多くのポイントを得たプレイヤーが、芸術祭で最も榮譽ある賞を受賞し、ゲームの勝者となります。

芸術カード



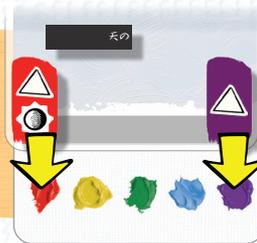
これらの要素アイコン（4種類）は、デザインの要素を表しています。様々な要素の組み合わせによって得点を得ます。



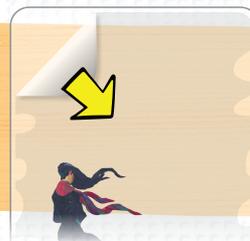
ボーナスアイコン（4種類）により、絵画上の対応する要素の数に等しいボーナスリボン（) を得ます。ボーナスアイコン自身は要素として数えません。



カラータグ（) は、位置を示すための視覚的な補助です。例えば、赤のカラータグは常に一番左に位置します。

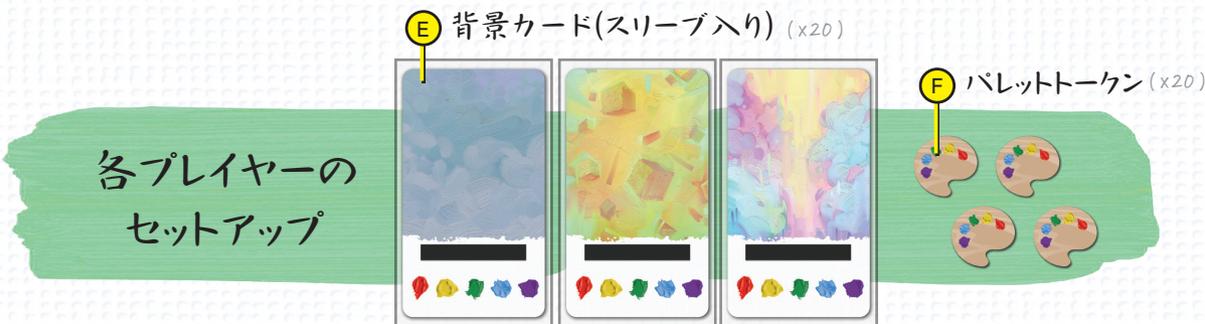


芸術カードには透明な保護フィルムが貼り付けられています。すぐに剥がしてもかまいませんし、しばらくそのままの状態プレイし、剥がれやすい状態になってから剥がしても良いでしょう。



Setup ゲームの準備

- A** キャンバスマットをプレイエリア（テーブル等）の中央に置きます。
- B** 得点カード4枚を（タイトル面を表に向けて）キャンバスマット上のスペースに置きます。（全12枚からランダムに抽出、もしくはルールブック最終ページにあるシナリオに合わせて抽出します。）初めてゲームを遊ぶ場合、「バラエティ」、「リピート」、「強調」、「構成」の4枚の組み合わせがお勧めです。残りの得点カードは箱に戻します。
- C** リボンを色別に5つの山に分け、キャンバスマットの近くに置きます。
- D** 芸術カードをよく混ぜ、デッキボックスに入れます。デッキボックスをキャンバスマット上のデッキスペース（)に置きます。デッキボックスから芸術カード5枚を引き、デッキボックスの左側のスペース5か所にそれぞれ表向きで置きます。
- E** 背景カード（全20枚）を1枚ずつスリーブに入れます。スリーブに入れられた背景カードを各プレイヤーに3枚ずつ配ります。残りの背景カードは箱に戻します。
- F** 各プレイヤーにパレットトークンを4個ずつ配ります。残りのパレットトークンは箱に戻します。



On Your Turn ゲームプレイ

いちばん最近絵を描いたプレイヤーがスタートプレイヤーになります。手番は時計回りに進行します。手番プレイヤーは「アクションA: 芸術カード1枚を取る」、もしくは「アクションB: 絵画1枚を完成させてリボンを得る」のどちらかを実行しなければいけません。各プレイヤーが手札として持つ芸術カードの上限枚数は5枚です。手番開始時、手札に芸術カードが5枚ある場合、必ず「アクションB: 絵画1枚を完成させてリボンを得る」を実行しなければいけません。



アクションA:
芸術カード1枚を
取る

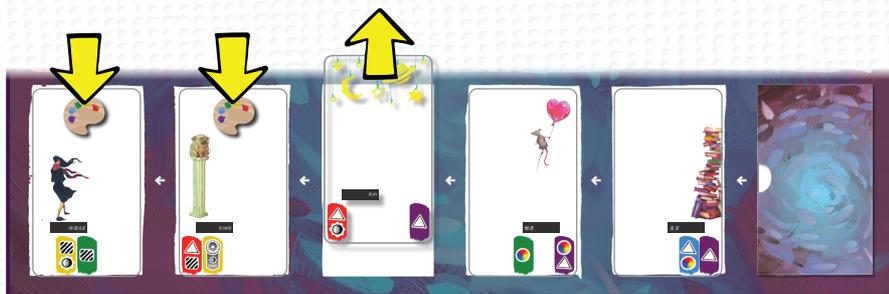
もしくは



アクションB:
絵画1枚を完成
させてリボンを得る

アクションA: 芸術カード1枚を取る

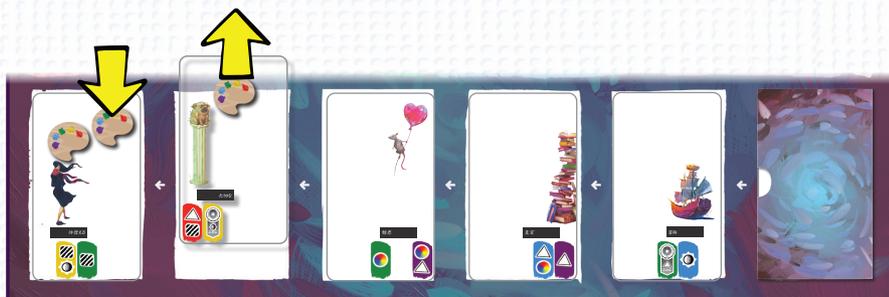
手番開始時に手札の芸術カードが5枚未満の場合、手番プレイヤーはキャンバスマットから芸術カード1枚を取ることができます。一番左のスペースに置いてある芸術カードは無料で取ることができます。それ以外のスペースから芸術カードを取る場合、カードを取る前に、その左側にあるすべての芸術カードの上にパレットトークン(🎨)を1個ずつ置かなければいけません。取った芸術カードにパレットトークンが乗っている場合、乗っているパレットトークンもすべて一緒に得ることができます。芸術カードを取ったら、いま空いたスペースより右側に置かれているすべての芸術カードに乗っているパレットトークンごと1スペース左にスライドさせます。その後、デッキボックスから新たに芸術カードを1枚引き、一番右の空いたスペースに置きます。



アビーの手番です。彼女が欲しいのは左から3番目のカードです。彼女は左から1番目と2番目の芸術カードの上にパレットトークンを1個ずつ置き、左から3番目の芸術カードを取ります。



空いたスペースを埋めるべく右側に残されたカードを左側へスライドします。芸術カード1枚をデッキボックスから引き、一番右のスペースに置きます。



シャルロtteの手番です。彼女が欲しいのは左から2番目のカードです。彼女は左から1番目の芸術カードの上にパレットトークン1個を置き、左から2番目の芸術カード(前の手番でアビーが置いたパレットトークン1個が置かれている)を取ります。

アクションB: 絵画1枚を完成させてリボンを得る

手番開始時に手札に芸術カードが3枚以上ある場合、手番プレイヤーは絵画1枚を完成させてリボンを得ることができます。手番プレイヤーは、手札から芸術カードをちょうど3枚と、背景カード1枚を選びます。芸術カード3枚を好きな順番で背景カードの上に重ねてスリーブに入れます。重ねられた状態で表から見えているアイコンだけが得点計算の対象となる（隠れたアイコンは無視される）ことに注意してください。手札に余った芸術カードはそのまま残り、次手番以降の絵画の完成に使用します。



アビーは絵画1枚を完成させるために、手札から芸術カード3枚を選びます。彼女は手札に余った芸術カードをそのまま残します。



次に、アビーは選んだ芸術カード3枚を好きな順番で背景カードの上に重ねてスリーブに入れます。

完成した絵画を他プレイヤーに見せ、そのタイトルを読み上げます。そして、完成した絵画に表示されているアイコンと各得点カードを比較します。各得点カードの得点条件を1回満たす毎に、対応する色のリボン1個を得ます。さらに、ボーナスアイコンにより、対応する要素が含まれている数に等しいボーナスリボン（）を得ます。ボーナスアイコン自身は要素として数えられません。



アビーの絵画に
表示されているアイコン



タイトル
得点条件
点数



アビーの絵画は、△のパアが2セット（合計4個）表示されているため、「得点条件：リピート」を2回満たしています。彼女は緑のリボン2個を得ます。



アビーの絵画は全てのカラータグ上にアイコンを持つため、「得点条件：構成」を（1回）満たしています。彼女は紫のリボン1個を得ます。



アビーの絵画はボーナスアイコンが対応する要素1個を含むため、ボーナスリボン1個を得ます。

得点条件には、絵画1枚で条件を複数回満たすものもあります。一般的なルールとして、各要素は、1つの得点条件に対して1回しか数えられません。詳細なルールについては各得点カードの裏面を参照してください。

各プレイヤーは得点カードに示されている数より多いリボンを得ることはできません。稀なケースですが、得るべきリボンが枯渇している場合、何か代用できるものを使用してください。

Game End ゲーム終了

全てのプレイヤーが3枚の絵画を完成させるとゲームは終了します。3枚目の絵画を完成させたプレイヤーは、以降の手番をスキップされます。

各得点カード毎に集めたリボンの数に応じて点数を計算します。各色のリボンが何個で何点になるかは、対応する得点カードに描かれています。ボーナスリボン  は1個毎に2点の価値を持ちます。最も多くのポイントを得たプレイヤーがゲームの勝者となります。もし同点のプレイヤーが複数いた場合、ポレットトークンを多く残しているプレイヤーがゲームの勝者となります。それも同数の場合、最多得点になれなかったプレイヤーが同点プレイヤー達の絵画を審査し、勝者を1人決めます。

得点計算例




8点


11点


1点


3点


6点

合計得点=29点



Solo Variants ソロヴァリアント

このゲームを1人でプレイする場合、あなたの得点を下の表と比較して、あなたのレベルを判定します。特に記載がない限り、標準のルールに従ってください。

ソロヴァリアント1:ヴィンセントの憂鬱

このヴァリアントでは、あなたは仮想敵プレイヤーのヴィンセントとプレイします。彼はパレットトークン4個を最初から持っています。彼は芸術カードをランダムに取るだけで、絵画を完成させたり、得点を得ることはありません。スタートプレイヤーはあなたです。ヴィンセントの手番では、彼の持っている全マのパレットトークンをあなたが軽く混ぜて振り、表向きになったパレットトークンを、芸術カードの上に左から順番に1個ずつ置き、そのすぐ右にある芸術カード1枚を取ります。ヴィンセントはパレットトークンを最大4個消費します。(5個以上のトークンが表になった場合、左から順番に4個置き、一番右の芸術カードを取ります。)パレットトークンが全て裏向きになった場合、一番左の芸術カードを取ります。

ヴィンセントは取った芸術カードをゲームから除外しますが、芸術カードの上に置かれていたパレットトークンは彼のものとなります。ヴィンセントは、あなたが「アクションB:絵画1枚を完成させたりポイントを得る」を行ったあとも上記内容の手番を行うことを忘れないでください。



ヴィンセントの手番です。彼のパレットトークンを軽く混ぜて振った結果、1個が表向きになりました。それを左から1番目の芸術カードの上に置き、左から2番目の芸術カードがゲームから除外されます。そしてヴィンセントはその芸術カードの上に置かれていたパレットトークン1個を得ます。

ソロヴァリアント2:ソロパズル

このヴァリアントでは、あなたは入手可能な芸術カードを完全にコントロールすることができます。あなたはパレットトークン4個を最初から持っています。左端の芸術カードの横に、さらに4個のパレットトークンを置き、サブライとします。左端以外の芸術カードを取るときに消費するパレットトークンは、芸術カードの上ではなく、サブライに置いてください。スキップした芸術カードはゲームから除外されます。芸術カード1枚を取ったら、残りの芸術カード全てを左にスライドさせ、デッキボックスから芸術カード1枚を引いて、空のスペースに置きます。あなたが一番左の芸術カードを取るたびに、サブライからパレットトークン1個を得ます。あなたが絵画1枚を完成させるたびに、サブライからパレットトークン1個を得ます。サブライにパレットトークンがない場合、パレットトークンは得られません。



あなたは左から3番目のカードを取ろうとしています。あなたはパレットトークン2個をサブライに支払い、左から1番目と2番目のカードをゲームから除外し、3番目のカードを取ります。

ソロヴァリアントの得点評価

0-24点	25-29点	30-34点	35-39点	40点~
参加賞	新人賞	審査員特別賞	優秀賞	最優秀賞

Scenarios シナリオ

あなたは得点カード4枚を任意の組み合わせでプレイすることもできますし、カード同士の相互作用が際立つように組まれた、以下のセットアップのいずれかを使用することもできます。

簡単

のんびりいこうぜ

得点カード3枚をランダムに用いた
シンプルなおパズル

ランダム ランダム
ランダム

普通

はじめてのキャンバス

初めてのプレイヤーに教えやすく、
入門用として相応しい

構成 強調
反復 バラエティ

難しい

デザインのすべて

得点条件が重複しない状況下の
リボン獲得チャレンジ

強調 階層
反復 スタイル

相乗☆効果

得点条件の重複が多く、
リボンを手に入れやすい

隣接 余白
バラエティ

ナイスバランス

要素絡みの有り無しミックス、
幸せなおパズル体験を、君に

一貫性 強調
階層 フルハウス

ボーナス!ボーナス!

ボーナスアイコンと組み合わせることで
大量得点がとれちゃう

階層 躍動
フルハウス スタイル

家族でやろうよ

おとなも子どももみんなが楽しむ、
シンプル&ベーシック

構成 バラエティ

要素からの解放

特定の要素を必要とせず、
芸術カードの価値を均等に

構成 一貫性
フルハウス シンメトリー

空間公団

要素の配置の迷宮に
あなたも旅をしませんか

躍動 隣接
余白 シンメトリー

Achievements 達成目標

達成したら、各達成目標の横にあるペイントエリアに色を塗りましょう。

-  ・絵画1枚で得点カード4枚の得点条件を満たした
-  ・絵画1枚でボーナスリボン4個を得た
-  ・絵画1枚で7個以上のリボンを得た
-  ・絵画1枚で同一デザイン要素を5個集めた
-  ・得点カード4枚すべてで最高ランクのリボン個数を得た

-  ・7個以上のボーナスリボンを得た
-  ・14個以上のリボンを得た
-  ・全てのシナリオをプレイした
-  ・40点以上を得た
-  ・作者の最高得点(47点)を超えた