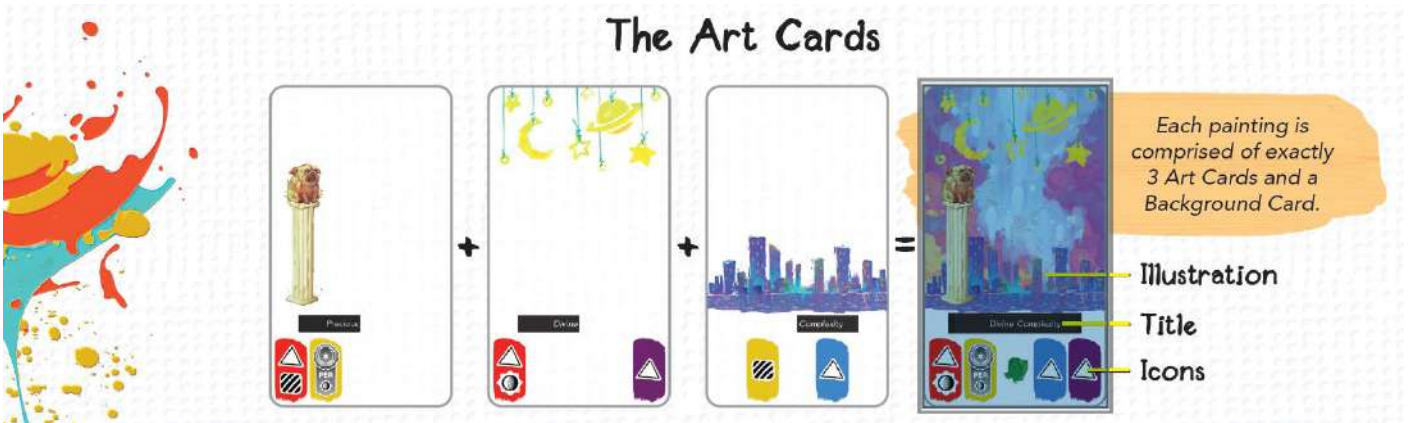
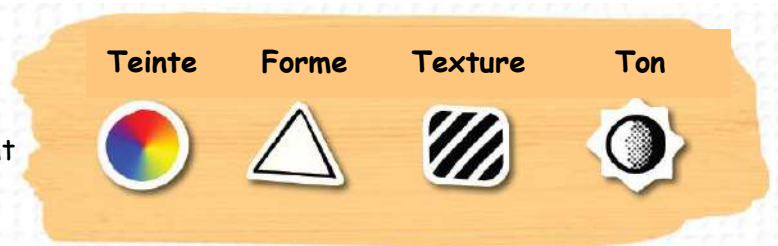


Vous êtes peintre participant à un prestigieux festival d'art. Au cours du jeu, vous collecterez des cartes d'art et les superposerez pour créer des peintures. Selon les cartes que vous choisissez et l'ordre dans lequel vous les placez, vous allez révéler ou couvrir des icônes qui déclenchent diverses 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.



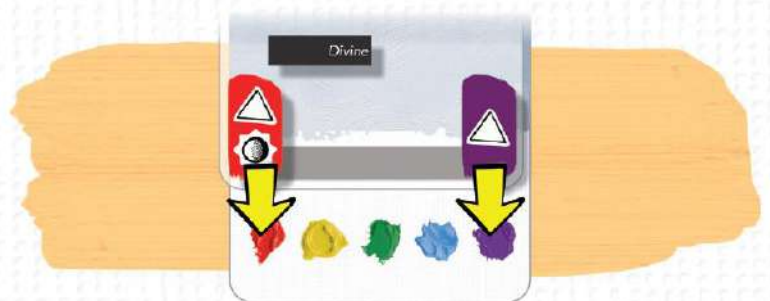
Ces 4 icônes représentent les éléments de conception. Diverses combinaisons d'éléments marqueront plus des points.



Les icônes bonus vous permettent de prendre un ruban bonus pour chaque élément correspondant sur la peinture. Les icônes bonus ne sont pas des éléments



Les nuanciers sont des aides visuelles pour aider à identifier la position d'une icône. Par exemple, une nuance rouge est toujours dans la position la plus à gauche



Les cartes d'art ont un film plastique transparent pour les protéger. Vous pouvez le supprimer ou laissez-le pendant quelques jeux. Le film se détend à l'usage, ce qui facilite le décolllement



Mise en place

A : Placez le tapis de jeu au centre de la table

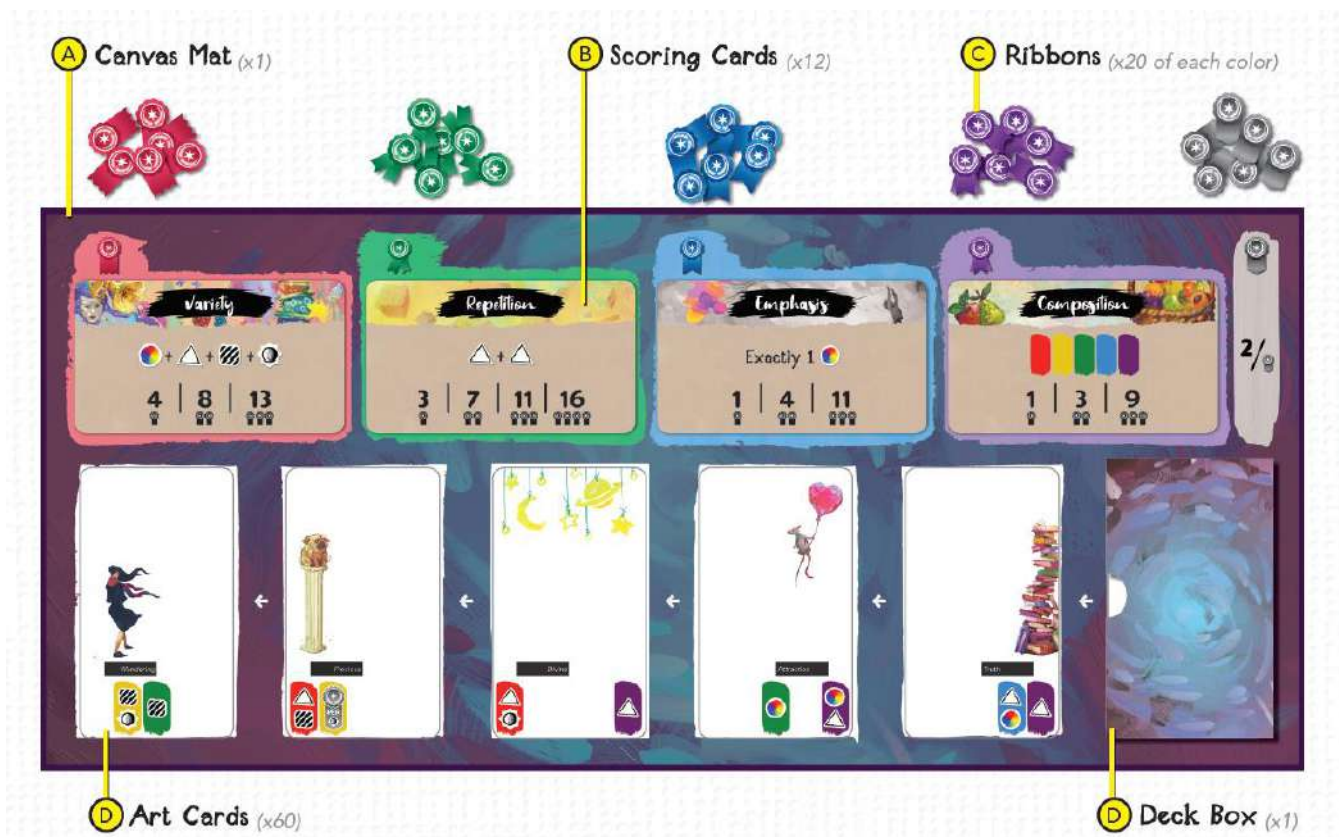
B : Placez 4 cartes de score sur les espaces colorés, ou utilisez une configuration de scénario trouvée sur la dernière page du livret de règles. Pour votre première partie, essayez de jouer avec Variété, Répétition, Emphase, et composition. Rangez les cartes de scores restantes dans la boîte.

C : Placez les rubans en 5 piles à côté des Icônes de ruban correspondantes sur le tapis

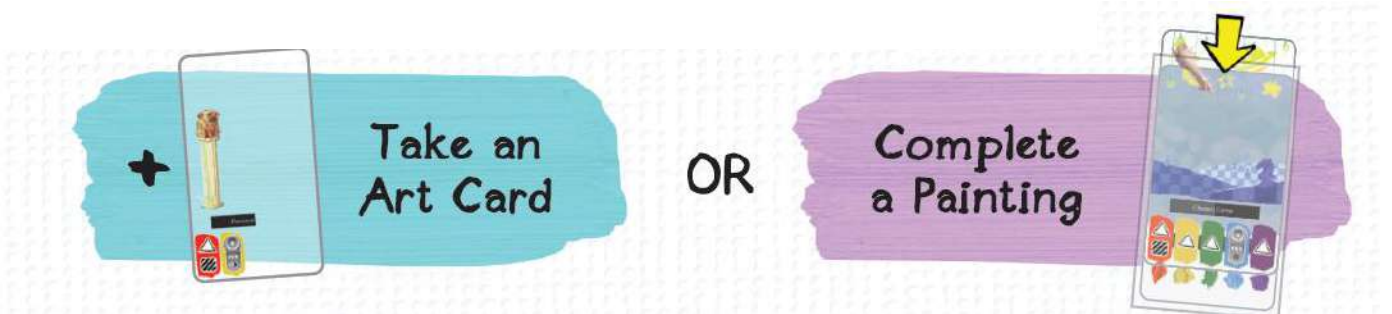
D : Mélangez les cartes Art et placez-les dans la deck box, elle-même placée sur l'espace dédié. Piochez et placez 5 Cartes Art face recto sur les espaces à gauche de la Deck Box.

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 Inspiration. Rangez tous les jetons d'inspiration restants dans la boîte.

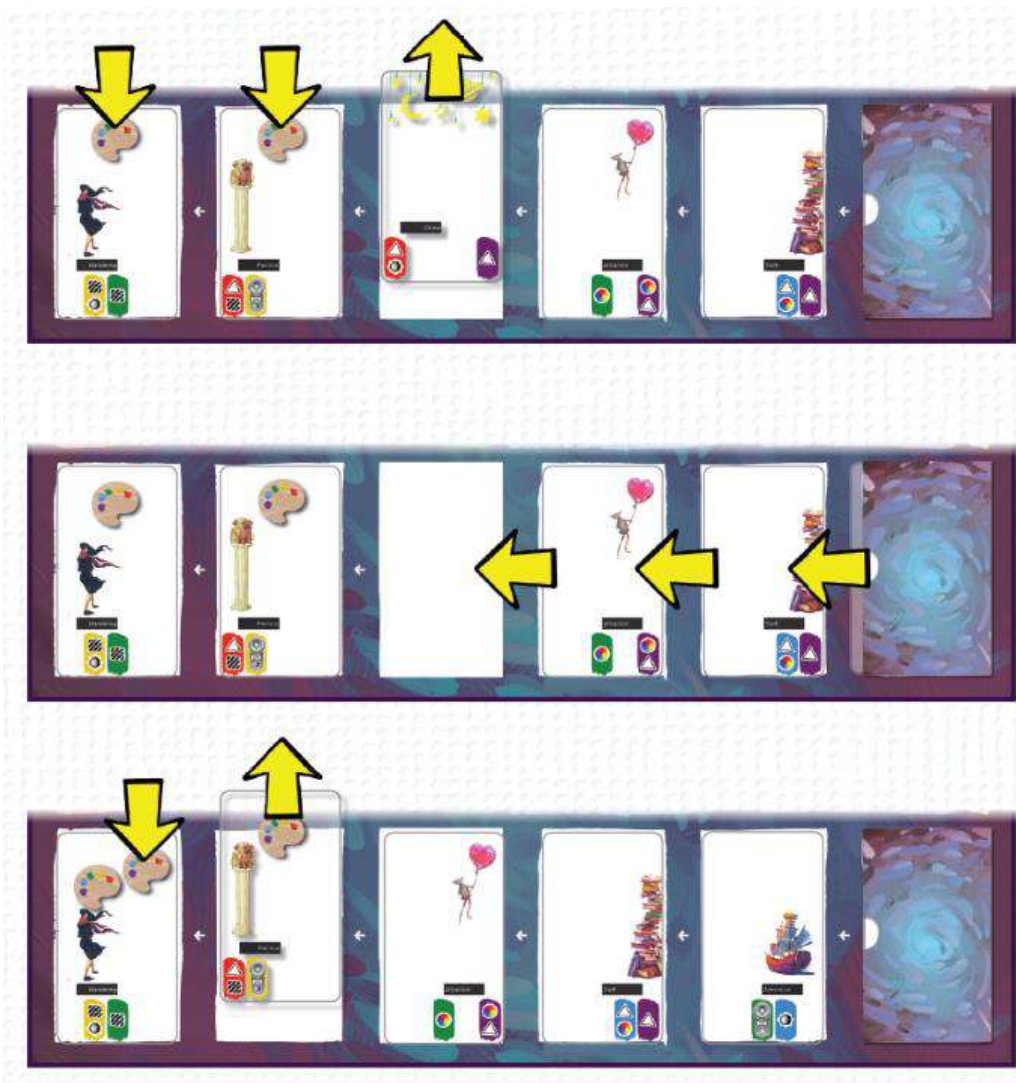


Le joueur qui a peint le plus récemment prend le premier tour, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous devez soit prendre une carte d'art, soit terminer une peinture. Vous pouvez avoir un maximum de 5 Cartes Art en main. Si vous avez déjà 5 cartes en main,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



Prendre une Carte 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, emportez-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.



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 icones visibles comptent pour la notation. Les icônes couvertes sont ignorées. Conservez les cartes restantes à utiliser dans les futures peintures.



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 sa réserve. Prenez un ruban bonus de la réserve pour chaque élément correspondant à une icône bonus.

The icons of Abby's painting.

Repetition
 $\triangle + \triangle$
 3 | 7 | 11 | 16
 1 | 2 | 3 | 4

Composition
 Title
 Scoring Condition
 Points
 1 | 3 | 9
 1 | 2 | 3

+

Abby's painting has met the Repetition scoring condition twice because she has 2 pairs of \triangle , so she takes 2 green Ribbons.

+

Abby's painting has also met the Composition scoring condition because all 5 Swatches have icons, so she takes a violet Ribbon.

+

After checking all the Scoring Cards, Abby takes 1 Bonus Ribbon because the painting has 1 matching her Bonus Icon.

Certaines conditions de notation peuvent être remplies plusieurs fois avec une seule peinture. En règle générale, chaque élément peut ne compter qu'une seule fois par condition de notation. Des clarifications se trouvent au dos de chaque carte de pointage. Vous ne pouvez pas prendre plus de rubans que ce qui est indiqué sur la carte de score. Dans le cas rare où vous manquez de rubans, utilisez un jeton de remplacement.

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 sauté.

Calculez votre score en ajoutant les points de chaque ensemble de rubans correspondants. Pour déterminer la valeur de chaque ensemble, comparez le nombre de rubans de l'ensemble à la carte de score correspondante. Les rubans bonus valent 2 points chacun. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec plus de jetons inspiration gagne. En cas de nouvelle égalité, demandez à une personne neutre de juger les illustrations des joueurs à égalité et de déclarer un gagnant.

Exemple de score



8 Points

11 Points

1 Point

3 Points

6 Points

Total Score = 29 Points



Scénarios

Simplified	Standard	Complex
<p>Chill Mode For a simpler puzzle, play with any 3 Scoring Cards.</p> <p>Random Random</p> <p>Random none</p>	<p>First Time Playing This set of cards is easy to teach and is a great introductory setup for new players.</p> <p>Composition Emphasis</p> <p>Repetition Variety</p>	<p>All Elements These cards do not overlap their conditions. Expect a challenge to score multiple Ribbons.</p> <p>Emphasis Hierarchy</p> <p>Repetition Style</p>
<p>Synergy There is a lot of overlap in these scoring conditions, making it easier to get more Ribbons.</p> <p>Proximity Space</p> <p>Variety none</p>	<p>Balanced Use 2 cards with Elements and 2 cards without Elements, like this setup, for a well-rounded puzzle experience.</p> <p>Consistency Emphasis</p> <p>Hierarchy Proportion</p>	<p>Bonus Score big points if you can combine these scoring conditions with the right Bonus Icons.</p> <p>Hierarchy Movement</p> <p>Proportion Style</p>
<p>Family Game Ideal for families and new gamers, this very simple setup covers all the basics.</p> <p>Composition Variety</p> <p>none none</p>	<p>No Elements These cards do not require specific Elements, making all Art Cards more balanced in value.</p> <p>Composition Consistency</p> <p>Proportion Symmetry</p>	<p>Spatial This setup requires you to focus on the specific placement of Elements.</p> <p>Movement Proximity</p> <p>Space Symmetry</p>

Achievements

Color in the paint blob beside each achievement when completed.

- | | |
|---|--|
|  Meet all 4 scoring conditions with 1 painting |  Score 7+ Bonus Ribbons |
|  Score 4 Bonus Ribbons with 1 painting |  Score 14+ Ribbons |
|  Score 7+ Ribbons with 1 painting |  Play every Scenario |
|  Have 5 of the same Element on 1 painting |  Score 40+ points |
|  Get max Ribbons from all 4 Scoring Cards |  Beat the designers' top score (47) |