

忘憂繪卷

Canvas



1-5



10+



30

遊戲設計 Jeffrey Chin & Andrew Nerger

美術插圖 Luan Huynh

視覺設計 Jeffrey Chin

繁體中文翻譯 S. H. S.

繁體中文編輯 Eddie Liu

繁體中文校對 Xavier Hu

遊戲概要

歡迎來到這專屬藝術的慶典！身為一名畫家的你，需要收集各種插畫的透明插畫卡，並將它們堆疊以創作出獨一無二的畫作。各插畫卡能拼湊出截然不同的得分要素，這將取決於你選擇的卡片與堆疊的順序。每種組合都有獨特的情境、插圖與標題。當全部玩家皆完成3幅畫作時遊戲結束，取得最高得分的玩家，將在這專屬藝術的慶典中脫穎而出！

透明插畫卡




透明插畫卡(以下簡稱插畫卡)，皆含有一層防刮傷的保護膜。若覺得卡牌透明度不足，可自行決定是否移除。

插畫卡上可能包含這4種元素，分別代表了不同的設計風格及各種用於計分的要素。



獎勵圖示能讓你以指定的元素獲得獎章。不過獎勵圖示本身並不是元素的一種。



插畫卡上的色樣，能幫助你辨識圖示位置，例如： 紅色永遠位在插畫卡的最左側。



遊戲設置

- A 將遊戲墊放在桌面中央。
- B 隨機拿出4張計分卡放入遊戲墊上方空位。也可以根據規則書最後一頁的場景設置來選擇計分卡，各場景將有不同的遊玩體驗。未使用的計分卡放回遊戲盒不使用。
- C 將獎章分成5堆，放在遊戲墊對應圖示旁。
- D 將插畫卡洗混放入卡盒，並放在遊戲墊對應的空位。然後，抽出5張插畫卡正面朝上放在卡盒左側的每個卡槽。
- E 將背景卡放入卡套並隨機分給每位玩家3張。未使用的背景卡及卡套放回遊戲盒不使用。
- F 每位玩家拿4個靈感調色盤，未使用的靈感調色盤放回遊戲盒不使用。



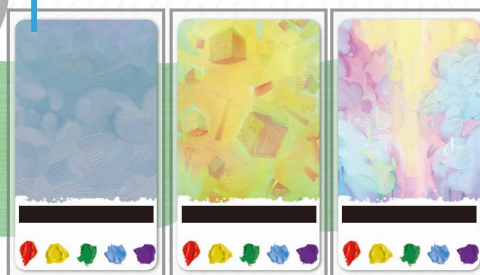
D 透明插畫卡(x60)

D 卡盒(x1)

E 背景卡(含卡套) (x20)

F 靈感調色盤(x20)

每位玩家
拿到的配件：



玩家回合

由最近畫過圖的玩家開始回合。一旦完成回合，就輪到順時針方向的下一位玩家進行回合。輪到你的回合時，必須在2項行動中，選擇其中1項執行：「**拿走1張插畫卡**」或「**完成1幅畫作**」。每名玩家最多可持有5張未使用的插畫卡，若已達持有上限，則下次行動就必須「完成1幅畫作」。

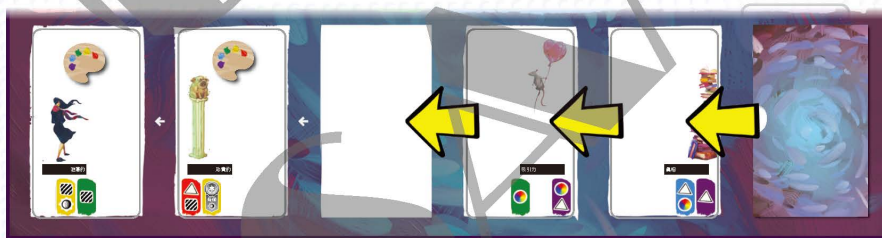


你目前持有的插畫卡必須少於5張，才可以「**拿走1張插畫卡**」。你每次最多只能拿走1張插畫卡。你可以**免費**拿走位於卡槽1（最左側）的插畫卡；若拿走卡槽1以外的插畫卡，則你需要在該卡左側的每張插畫卡各放1個靈感調色盤，若你靈感調色盤不足，你就無法拿走該卡，請選擇另1張。

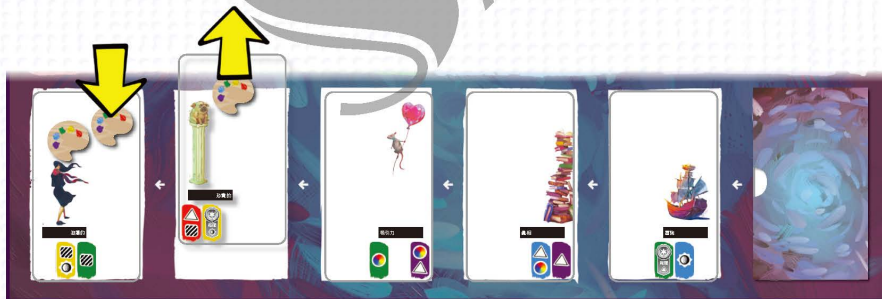
如果你拿走的插畫卡包含靈感調色盤，請將它們連同卡片一同拿走。接著，將剩餘的每張插畫卡連同其上的靈感調色盤，一同往卡槽1方向滑動補位，最後再從卡盒抽1張插畫卡放入卡槽5。



艾比想拿卡槽3的插畫卡，她需在卡槽1及2的卡上各放1個靈感調色盤，才能拿走它。



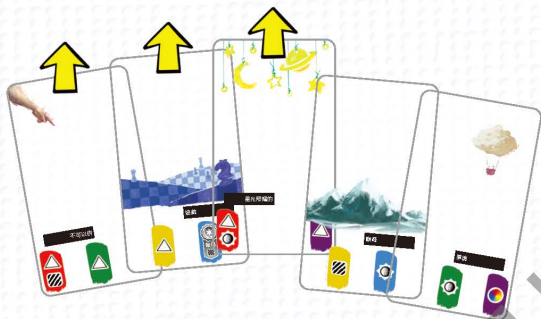
將剩下的插畫卡向左滑動補滿空的卡槽，然後再從卡盒抽1張卡放入卡槽5。



輪到阿喬，他想拿卡槽2的插畫卡，但需先在卡槽1的卡上放1個靈感調色盤後，才能拿走它。此外，他還能獲得先前艾比放的1個靈感調色盤。

完成 1 幅畫作

你目前持有的插畫卡必須至少 3 張，才可以「完成 1 幅畫作」。從你持有的插畫卡之中選擇 3 張與任意 1 張背景卡堆疊在一起並放入卡套。你能以任意順序疊放插畫卡，但唯有顯露的元素能被計分。其餘持有的插畫卡仍會繼續留在手中，以使用於之後的畫作。



艾比選擇手中的這 3 張插畫卡來完成 1 幅畫作，剩餘的 2 張插畫卡則繼續保留在手中。



接著，艾比將這 3 張插畫卡堆疊並與背景卡一同放入卡套。順利地完成 1 幅畫作。

然後，向其他玩家展示你的畫作並唸出標題，確認畫作的圖示與計分卡的計分條件是否相符，每符合 1 次條件就在該畫作放上 1 個對應的獎章。此外，也需要檢查該畫作的獎勵圖示，每符合 1 次就獲得 1 個銀色獎章。



這是艾比畫作中的圖示。



艾比的畫作符合「反覆」計分卡的條件。兩組「△」形狀元素，因此本畫作獲得 2 個綠色獎章。



艾比的畫作也符合「構圖」計分卡的條件，由於該畫作具有 5 種色樣，因此本畫作額外再獲得 1 個紫色獎章。

計分項目

計分條件

此顏色獎章的分數

由於本畫作還包含 1 個獎勵圖示，因此在確認全部計分卡後，此畫作的每個 ▨ 元素，能再使其獲得 1 個銀色獎章。

一幅畫作能符合計分卡的條件不只 1 次，但是其中的每個元素，在同張計分卡只能被計算 1 次。計分卡的背面將詳細說明該計分條件的判定方式。獎章數量是無限供應的，若不幸獎章用盡，請使用任何其他物品替代。

遊戲結束

當全部玩家都完成 3 幅畫作時，遊戲結束並進行最終計分。若你提早完成 3 幅畫作，遊戲仍會持續進行，但你的回合將被跳過。最終計分时，請加總計算每組獎章所帶來的分數：根據計分卡顯示的獎章數量，換算對應獎章可獲得的分數；另外，每個銀色獎章價值 2 分。加總後，最高分玩家獲得勝利。

若平手，則剩較多靈感調色盤的玩家勝利；若依舊平手，請一位最中立的朋友，從中評選出最棒、最好的 1 幅畫作。

計分範例



8分

11分

1分

3分

6分

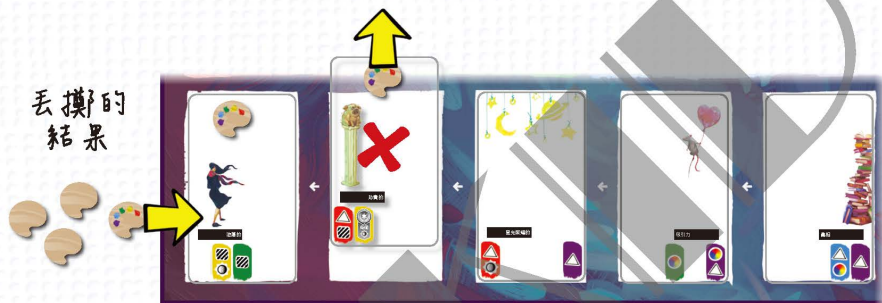
總得分 = 29分

遊戲變體規則

對於這些變體模式，除了以下說明例外，其餘請遵照標準規則進行遊戲。

與文森特一起作畫（1~2位玩家適用）

你能在1~2位玩家遊戲時，加入此規則並與**虛擬畫家：文森特**一同作畫。文森特在設置時獲得4個靈感調色盤，但他永遠無法完成任何畫作。遊戲由玩家開始回合，文森特回合順序排最後，每次輪到文森特時，將他全部靈感調色盤丟擲，然後將每個正面朝上的靈感調色盤由左而右逐一放在每張插畫卡上，再將下1張插畫卡棄掉。若未丟出正面朝上的調色盤，則文森特棄掉卡槽1的插畫卡。若棄掉的插畫卡包含靈感調色盤，則由文森特獲得。就算你「完成1幅畫作」，文森特仍會繼續他的回合。

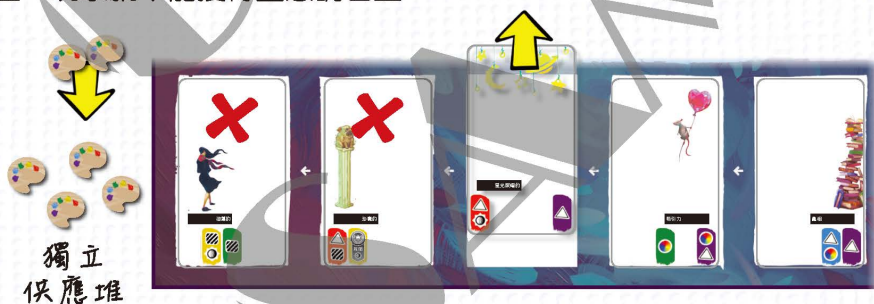


文森特丟擲靈感調色盤：
1個調色盤正面朝上。將此調色盤放在卡槽1的卡上，然後將卡槽2的卡棄掉，文森特獲得該卡上的調色盤。

單人解題模式（1位玩家適用）

在此規則中，你能完全掌控可用的插畫卡。除了獲得起始的4個靈感調色盤外，還需要在卡槽1的左側設置4個靈感調色盤作為獨立供應堆。當你要拿取非卡槽1的插畫卡而需支付靈感調色盤時，請改為放入獨立供應堆，而任何被你跳過的插畫卡則直接移除。

每次拿走插畫卡後，將剩餘的插畫卡向左滑動補位，然後再如往常從卡盒抽卡補位。每當玩家拿走最左側的插畫卡及完成1幅畫作時，就從獨立供應堆獲得1個靈感調色盤。若獨立供應堆沒有靈感調色盤，玩家就不能獲得靈感調色盤。



艾比想拿走卡槽3的插畫卡，她支付2個靈感調色盤至獨立供應堆後，才能拿走這張卡。

單人計分

遊玩單人解題模式前，需要先設定本次的難度，一旦取得該難度的指定分數（◎）時（請見下方），你贏得勝利！若你選擇場景（請見下一頁），則你達到指定分數時贏得勝利。

25

簡單

30

普通



35

困難

40

大師

場景挑戰

在設置遊戲的時候，選擇以下其中一種場景來決定使用的計分卡。若遊戲結束的時候，任意玩家的得分達到指定分數時（）該場景就算挑戰成功了！請在該場景的  區域塗上任意顏色。

簡單

普通

困難

18 家庭遊戲
適合新手玩家，這個簡單的設置包含遊戲所有的基礎概念。

構圖	變化
不使用	不使用

32 首次遊玩
這個組合易於教學，是新玩家的絕佳入門設置。

構圖	強調
反覆	變化

36 所有元素
計分卡的條件沒有重疊，挑戰拿到更多的獎章吧。

強調	層次
反覆	風格

25 休閒模式
更簡單的新手題目，使用任意3張計分卡。

隨機	隨機
隨機	不使用

33 均衡的設計
使用元素和無元素各2張，帶來全面的解謎體驗。

一致	強調
層次	比例

37 空間感
這個場景要求玩家注重元素的特定位置。

動感	相近
留空	對稱

28 協力至上
這些計分卡有許多重疊，因此更容易獲得獎章。

相近	留空
變化	不使用

35 無特定元素
不需特定的元素，這能讓插畫卡的價值更平衡。






構圖	一致
比例	對稱






40 更多獎勵
計分條件與獎勵圖示相輔相成，獲得更多的分數。

層次	動感
比例	風格

成就

一旦以下成就挑戰成功，就在該成就的  區域塗上任意顏色。

-  一幅畫作就符合4張計分卡的條件。
-  一幅畫作就獲得4個銀色獎章。
-  一幅畫作獲得7個以上的獎章。
-  一幅畫作上擁有5個相同的元素。
-  獲得全部4張計分卡所標示的最大數量獎章。

-  獲得7個以上的銀色獎章。
-  獲得14個以上的獎章。
-  完成每個場景挑戰。
-  單場遊戲獲得40分以上。
-  擊敗設計師的最高紀錄47分。