

忘憂繪卷

Canvas Reflections



- ❗ 本擴充無法獨立遊玩，請搭配《忘憂繪卷》基本遊戲使用。
- 本規則書僅說明《忘憂繪卷:Reflections》新增的規則，基本規則敬請參考《忘憂繪卷》規則書。

遊戲概要

快來嘗試從不同的面向來創作！本擴充帶來全新的概念：可鏡像使用的透明插畫卡，為遊戲新增不同層次的藝術。這些可翻轉的透明插畫卡，為玩家提供更進一步的策略規劃，也讓玩家可以更靈活地將各種元素組合。此外，新的遊戲圖板也提供更多的插畫卡讓玩家選擇，即使玩家靈感調色盤不足，仍能找出適合自己的策略。

全新符號

鏡像圖示(↔)代表著這張插畫卡可被翻轉，其顯示的圖示會出現在卡片另一面的對稱位置。玩家可以隨時翻轉遊戲圖板上或手中的插畫卡。



金色獎勵圖示(🏆)可以讓相鄰且符合條件的元素，為你帶來 1 個金色獎章，每個金色獎章價值 3 分。但金色獎勵圖示本身不屬於元素的一種。



擴充中的全部卡片皆標示著小小的 R 符號，方便玩家輕易地區分擴充配件與基本遊戲配件。



遊戲設置

- A** 不使用遊戲墊，改用遊戲圖板。
- B** 將基本遊戲及本擴充的計分卡全數洗混，然後隨機抽4張放入圖板上的各空位。玩家也可以使用規則書最後一頁來進行場景設置。
- C** 將各色獎章放在遊戲圖板的對應位置。
- D** 將基本遊戲及本擴充的插畫卡全數洗混，然後盡可能地裝入卡盒（約可容納70張插畫卡，足夠遊玩整場遊戲）。未使用的插畫卡放回遊戲盒不使用。
- 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6個靈感調色盤（基本遊戲拿4個），未使用的指示物放回遊戲盒不使用。



A 遊戲圖板

B 計分卡

C 獎章

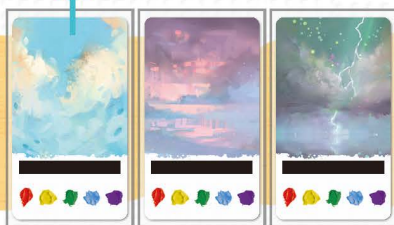
D 卡盒

D 插畫卡

E 背景卡(含卡套)

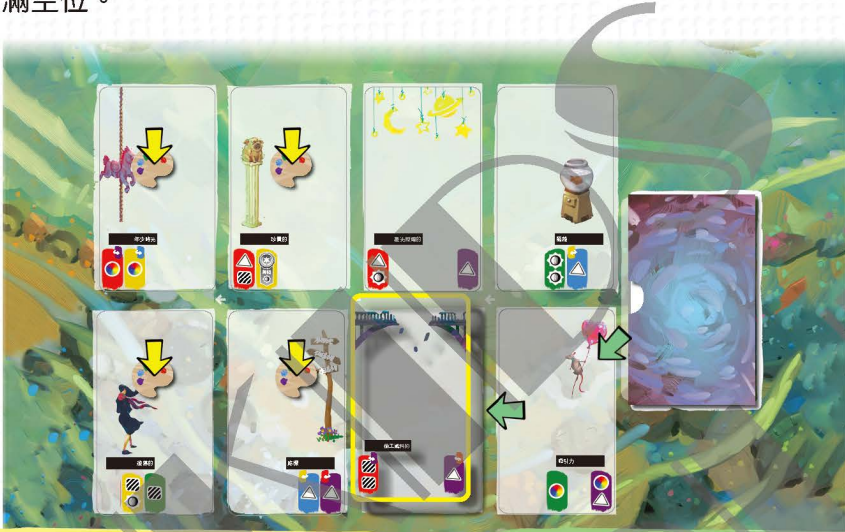
F 靈感調色盤

每位玩家
拿到的配件：



規則變更

遵循基本遊戲的規則，但有以下例外：當玩家「**拿走 1 張插畫卡**」時，可以從距離卡盒最遠的兩張插畫卡，擇一免費拿取；否則，玩家必須在拿走卡片的左側，每張插畫卡都各放 1 個靈感調色盤。然後，將剩餘的插畫卡（連同上方的靈感調色盤，若有的話）全數向左側滑動補位，最後再從卡盒抽 1 張新的插畫卡，補滿空位。



艾比想拿走黃框的插畫卡。她需在這張卡片的左側每張插畫卡上，各放 1 個靈感調色盤，然後才能拿走它。

接下來，艾比將剩下的插畫卡向左滑動補位，並從卡盒中抽 1 張新的插畫卡，補位空出的位置。

與文森特一起作畫的規則變更

同基本規則但有以下變更：玩家與文森特起始持有 6 個靈感調色盤。由玩家開始回合，文森特回合順序排最後。輪到文森特時，若丟擲的靈感調色盤，正面朝上數量為偶數，他棄掉上列的插畫卡；若是奇數，則保留 1 個正面朝上的指示物後，再從下列棄掉插畫卡。文森特一次最多可用掉 6 個指示物。

丟擲的結果



輪到文森特，丟擲靈感調色盤的結果為 5 個正面朝上，是奇數！因此他將其中 1 個保留，剩下 4 個則依序放在前兩行的每張卡片上作為費用，最後再棄掉位於第 3 行下列的插畫卡，（同上方的圖例示範）。

單人解題模式的規則變更

同基本規則但有以下變更：玩家起始持有 6 個靈感調色盤，在最左側的插畫卡旁設置一個由 6 個靈感調色盤組成的獨立供應堆。任何被跳過的插畫卡（無論哪列）都將直接從遊戲移除。拿走 1 張插畫卡後，就將剩餘的插畫卡向左滑動補位，之後從上列開始，使用補充剩下的空位。每當玩家拿走最左側的插畫卡時（無論哪列），就從獨立供應堆拿 1 個靈感調色盤。

變體規則：傑作



在遊戲結束時，頒發「最佳展出」獎章給本次遊戲獲得最高分的玩家。接著，每位玩家展示自己最得意一幅畫作，並解釋其中的涵義。全部玩家扮演評審，一同討論這些畫作，並選出其中一幅頒發「傑作」獎章。獲得這些獎章的玩家一同分享勝利。

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

20 家庭遊戲 2

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	統一
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。

對齊	筆觸
構圖	明調

35 空間感 2

這個進階設置更加深了元素空間的放置難度。

鄰近	對齊
相近	留空

27 配對

湊成 2 對就是勝利的關鍵！

鄰近	反覆
韻律	不使用

33 嘗鮮

來玩玩本擴充的新東西吧！

鄰近	對齊
均衡	聚焦

37 精準考量

請務必確保你所收集的元素數量正確。

均衡	一致
強調	聚焦

30 配方

嘗試串接出元素連擊吧！

反覆	明調
變化	不使用

35 均衡的設計 2

混合了新舊、元素與無元素、空間與非空間的平衡設置。

均衡	筆觸
比例	對稱

40 相對關係

你所需要的元素數量，需要顧及每張計分卡。

均衡	筆觸
一致	層次

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