

# Живонис



1-5



10+



30

Автори гри: Jeffrey Chin & Andrew Nerger

Ілюстратор: Luau Nuuh

Графічний дизайнер: Jeffrey Chin

©2021 Road To Infamy Games. Усі права захищені.

# Огляд гри

Ви - художник, що змагається в престижному арт-фестивалі. В процесі гри ви збиратимете прозорі карти малюнків і викладатимете їх, створюючи картини. Залежно від того, які карти ви оберете і в якому порядку їх викладете, ви відкриватимете чи закриватимете іконки, що активують різноманітні умови підрахунку балів. Кожна комбінація створює цікаву та унікальну ілюстрацію і назву вашої картини. Коли всі гравці завершили по 3 картини, гра закінчується. Гравець з найбільшою кількістю балів виграє і стає найкращим художником!

## Карти малюнків



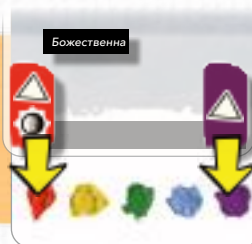
Ці 4 іконки елементів представляють елементи дизайну. Різноманітні комбінації елементів принеситимуть переможні бали.



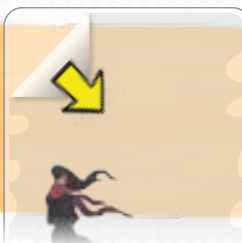
Бонусні іконки дозволяють отримати бонусну стрічку (🏆) за кожен відповідний елемент на картині. Бонусні іконки не є елементами.



Кольорові мазки (🖌️) призначені допомогти ідентифікувати позицію іконки. Наприклад, червоний мазок завжди знаходиться в найлівішій позиції.



Карти малюнків мають прозору пластикову плівку для захисту під час виробництва. Можете прибрати її або залишити на кілька ігор. З плином часу плівка послаблюється і її буде легше зняти.



# Підготовка

- 1 Розмістіть **ігрове поле** в центрі ігрової зони.
- 2 Розмістіть будь-які 4 **карти умов** на кольорові місця ігрового поля або використайте для підготовки один зі сценаріїв з останньої сторінки правил. Якщо ви граєте вперше, спробуйте карти «Різноманіття», «Повторення», «Акцент» і «Композиція». Поверніть невикористані карти умов у коробку.
- 3 Розмістіть **стрічки** у п'ять купок поруч з відповідними іконками стрічок на ігровому полі.
- 4 Перетасуйте **карти малюнків** і покладіть їх всередину **коробки для карт**. Розмістіть коробку з картами на місце для колоди (1). Візьміть і розмістіть 5 карт малюнків горілиць на місцях зліва від коробки для карт.
- 5 Покладіть кожну карту фону в протектор. Кожен гравець бере 3 карти фону в протекторах. Поверніть невикористані карти фону та протектори в коробку.
- 6 Кожен гравець бере 4 **токени натхнення**. Поверніть невикористані токени натхнення в коробку.

1 **Ігрове поле** (x1)



2 **Карти умов** (x12)



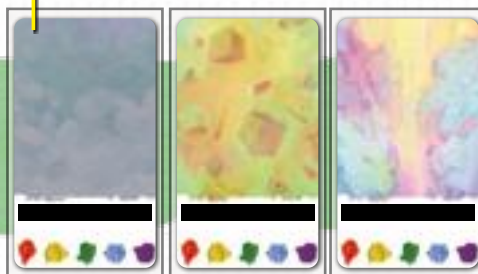
3 **Стрічки** (x20 кожного кольору)



4 **Карти малюнків** (x60)

4 **Коробка для карт** (x1)

5 **Карти фону в протекторах** (x20)



6 **Токени натхнення** (x20)



Підготовка для кожного гравця:

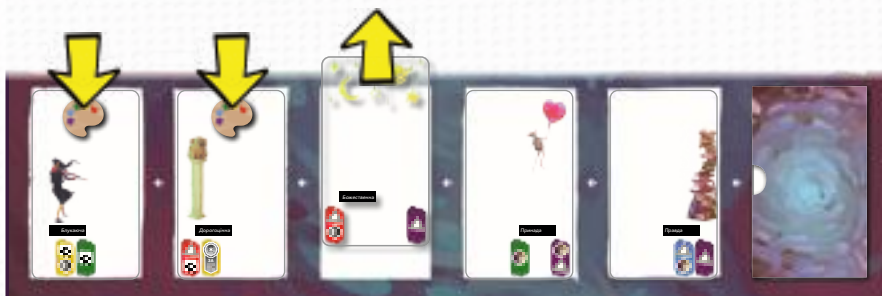
# Хід гри

Гравець, який малював останнім, ходить першим, після чого гра йде за годинниковою стрілкою. У свій хід ви повинні або **взяти карту малюнку**, або **завершити картину**. Ви можете мати не більше ніж 5 карт малюнків у руці. Якщо у вашій руці вже є 5 карт, ви повинні своєю наступною дією завершити картину.



## Взяти карту малюнку

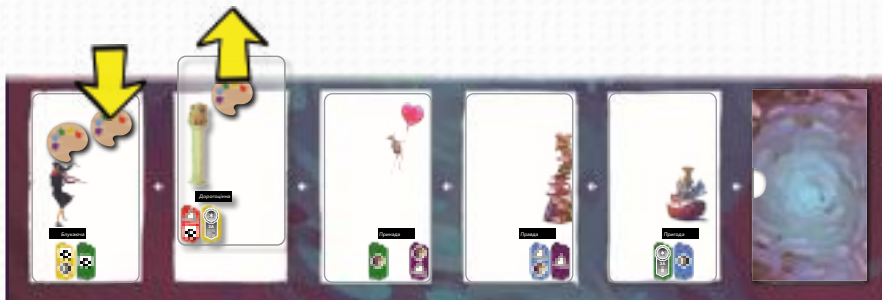
Якщо у вашій руці менше 5 карт малюнків, можете взяти 1 карту малюнку з ігрового поля. Ви можете взяти найбільш віддалену від колоди карту безкоштовно або можете пропустити карти, щоб отримати доступ до ближчої карти і покласти на кожну пропущену карту токен натхнення (🧠). Якщо на карті, яку ви взяли, є токени натхнення, візьміть їх разом з картою. Після цього посуňte всі інші карти (і всі токени на них) далі від колоди, заповнивши порожнє місце. Візьміть нову карту з колоди і покладіть поруч з нею.



У свій хід Ірина хоче взяти третю карту. Вона розміщує 1 токен натхнення на першу карту, щоб її пропустити, іще один токен на другу карту з цією ж метою і бере третю карту.



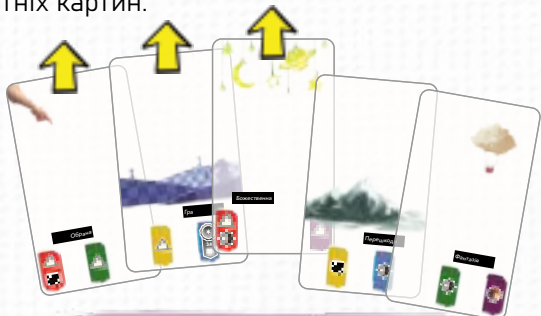
Кarti зсуваються вліво, щоб заповнити порожнє місце. Нова карта викладається на місце поруч з колодою.



У свій хід Оксана хоче взяти другу карту. Вона пропускає першу карту, поклавши на неї 1 зі своїх токенів. Тепер вона бере другу карту з токеном, який туди поклала Ірина.

## Завершити картину

Якщо у вас є принаймні 3 карти малюнків, ви можете завершити картину. Виберіть рівно 3 свої карти малюнків і покладіть їх в протектор до однієї з ваших карт фону. Ви можете розмістити їх у будь-якому порядку, однак лише видимі іконки принесуть бали. Накриті іконки ігноруються. Залиште решту карт для майбутніх картин.



Ірина вибирає 3 карти малюнків зі своєї руки, щоб завершити картину. Вона залишає решту своїх карт на потім.

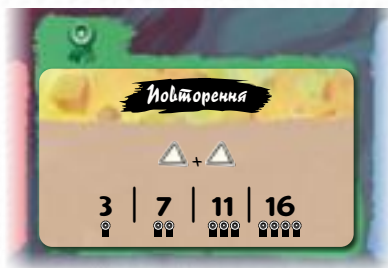


Далі Ірина розташовує 3 вибрані карти в зручному порядку і кладе їх в 1 зі своїх протекторів.

Покажіть свою картину іншим гравцям і прочитайте її назву. Порівняйте іконки на своїй картині з кожною умовою отримання переможних балів. Щоразу, коли ваша картина виконує умову, візьміть відповідну стрічку. Візьміть бонусну стрічку (🎁) із запасу за кожен елемент, вказаний на бонусній іконці.



Іконки картини Ірини



Назва  
Умови отримання переможних балів  
Бали



Картина Ірини відповідає умові отримання балів «Повторення» двічі, бо вона має 2 пари (▲), тож вона отримує 2 зелені стрічки.



Картина Ірини також відповідає умові отримання балів «Композиція», бо всі 5 мазків містять іконки, тож вона отримує фіолетову стрічку.



Після перевірки всіх карт умов Ірина бере 1 бонусну стрічку, тому що картина має 1 (🎁), який відповідає її бонусній іконці.

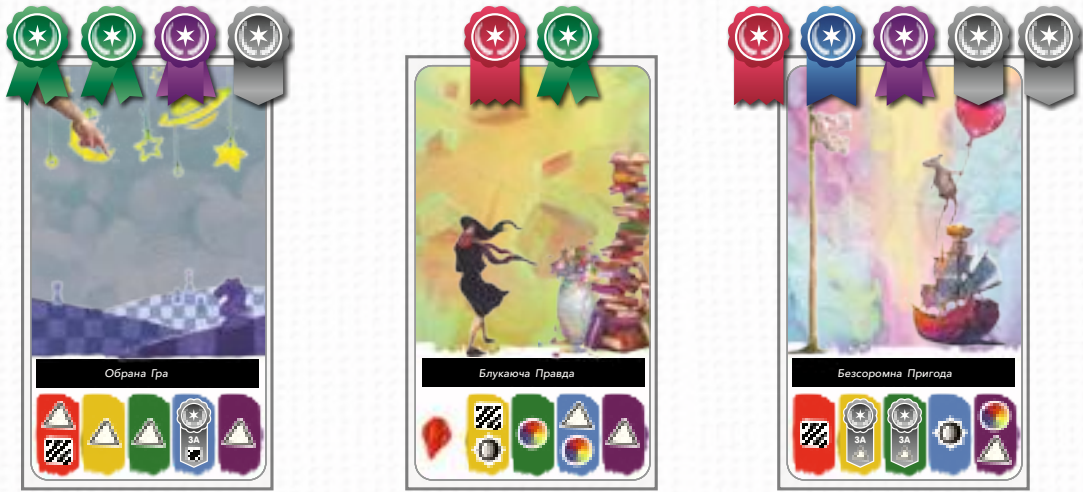
Деяким умовам отримання переможних балів одна картина може відповідати декілька разів. Загалом, кожен елемент в кожній умові рахується один раз. На звороті кожної карти умов містяться уточнення. Ви не можете взяти більше стрічок, ніж зображено на карті умови. Якщо у вас закінчатся стрічки (що буває досить рідко), використовуйте будь-який токен-замінник.

# Кінець гри

Коли всі гравці завершили 3 картини, гра закінчується. Після того, як ви завершили третю картину, ваші ходи пропускаються.

Підрахуйте ваші бали, додаючи їх із кожного набору відповідних стрічок. Щоб зрозуміти, скільки балів принесе кожен набір стрічок, порівняйте кількість стрічок у наборі з відповідною картою умови. Кожна бонусна стрічка (🌟) приносить 2 бали. Гравець, що набрав найбільше балів, перемагає. У разі нічиєї перемагає гравець із більшою кількістю токенів натхнення. Якщо зберігається нічия, нехай третя особа оцінить картини та оголосить переможця.

## Приклад підрахунку балів



8 балів

11 балів

1 бал

3 бали

6 балів

Загальний рахунок = 29 балів

# Соло-варіанти

У соло-грі ви порівнюватимете свій рахунок із таблицею нижче, щоб визначити свою успішність. Якщо не сказано інше, грайте за звичайними правилами гри.

## Соло-варіант 1. Малювання з Вінсентом

У цьому варіанті ви граєте з Вінсентом, який починає з 4 токенами натхнення. Вінсент ніколи не завершить картину і не буде рахувати бали. Ви ходите першим. У хід Вінсента потрусіть та киньте всі його токени натхнення. Токени, що випали горілиць, витрачаються, щоб пропустити карти. Вінсент може витратити максимум 4 токени. Якщо всі токени випали долілиць, Вінсент візьме найдальшу від колоди карту. Вінсент скидає вибрану карту малюнку і бере всі токени натхнення на ній. Пам'ятайте, Вінсент все одно ходить, якщо ви своєю дією завершили картину.



У хід Вінсента всі його токени натхнення кидаються і 1 випадає горілиць. Цей токен розміщується на першу карту малюнку. Друга карта скидається і Вінсент отримує токен натхнення, що був на ній.

## Соло-варіант 2. Пазл

У цьому варіанті ви повністю контролюєте наявні карти малюнків. Крім ваших 4 стартових tokenів натхнення, створіть окремий запас із 4 таких tokenів поруч із найлівішою картою малюнків. Коли ви витрачаєте токени натхнення, не розміщуйте їх на карти малюнків. Натомість покладіть їх у запас. Усі пропущені карти малюнків вибувають із гри. Після взяття карти малюнку посуňte карти, що залишилися, максимально вліво. Заповніть порожні місця. Коли ви берете найлівішу карту малюнку, отримайте 1 токен натхнення із запасу. Коли ви завершуєте картину, отримайте 1 токен натхнення із запасу. Якщо в запасі не залишилося tokenів, ви їх не отримаете.



Ви хочете взяти третю карту. Ви кладете 2 токени натхнення в запас, щоб скинути перші 2 карти. Після цього ви берете третю карту.

## Соло-підрахунок

0-24 бали	25-29	30-34	35-39	40+
Нагорода за участь	Молодий художник	Почесна згадка	Друге місце	Найкращий художник

# Сценарії

Ви можете грати з будь-якою комбінацією 4 карт умов або використовувати один із наведених нижче сценаріїв, що пропонують цікаві взаємодії між картами.

## Спрощені

### Спрощений режим

Для простішої гри використовуйте будь-які 3 карти умов.

Випадкова

Випадкова

Випадкова

Немає

## Стандартні

### Перша гра

Цей набір карт є легким для вивчення правил гри і чудово підходить для новачків.

Композиція

Акцент

Повторення

Різноманіття

## Складні

### Усі елементи

Умови цих карт не перетинаються. Набрати багато стрічок буде непросто.

Акцент

Ієрархія

Повторення

Стиль

### Синергія

Умови цих карт часто перетинаються, тож набрати більше стрічок буде легше.

Близькість

Простір

Різноманіття

Немає

### Збалансований

Використовуйте 2 карти з елементами і 2 без, як у цьому сценарії, для того, щоб отримати досвід збалансованої гри.

Сталість

Акцент

Ієрархія

Пропорція

### Бонус

Якщо ви зможете поєднати ці умови з правильними бонусними стрічками, ви зможете набрати багато балів.

Ієрархія

Рух

Пропорція

Стиль

### Сімейна гра

Цей дуже простий сценарій розкриває всі основи гри, тому ідеально підходить для сімей та новачків.

Композиція

Різноманіття

Немає

Немає

### Без елементів

Ці карти не потребують конкретних елементів, що робить усі карти малюнків рівновартісними.

Композиція

Сталість

Пропорція

Симетрія

### Просторовий

У цьому сценарії слід звернути увагу на специфіку розміщення елементів.

Рух

Близькість

Простір

Симетрія

# Досягнення

Зафарбуйте кольорову бульбашку поруч із кожним завершеним досягненням.



Одна картина відповідає всім 4 картам умов



Одна картина принесла 4 бонусні стрічки



Одна картина принесла 7+ стрічок



Одна картина має 5 однакових елементів



Отримайте максимум стрічок з усіх 4 карт умов



Отримайте 7+ бонусних стрічок



Отримайте 14+ стрічок



Зіграйте кожен сценарій



Наберіть 40+ балів



Побийте рекорд автора гри (47)