

# Canvas

Regolamento Master

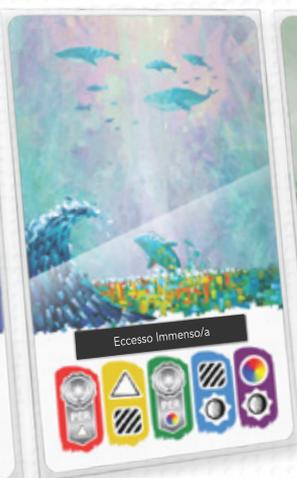
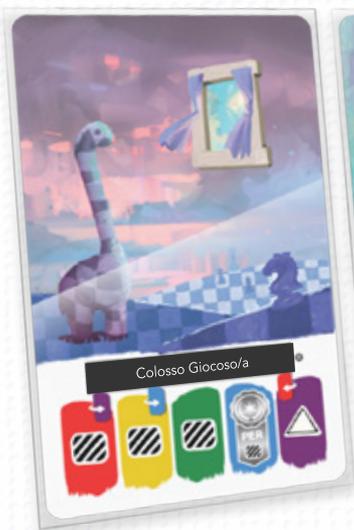
Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



# Benvenuti in Canvas!

In Canvas interpretate dei pittori in una prestigiosa competizione artistica.

Questo regolamento è pensato per giocare con il gioco base insieme a tutte le espansioni: Reflections e Finishing Touches.



## Creare capolavori

Nel corso della partita, dovrete creare 3 Dipinti.

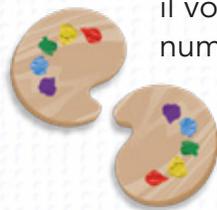
## Curare la Vostra Opera

Ogni Dipinto è composto esattamente da 3 carte Arte e ogni combinazione di carte crea una bellissima illustrazione unica e un titolo divertente.



### **Combinare Elementi Artistici**

A seconda delle carte che scegliete e dell'ordine in cui le sovrapponetate, rivelerete o coprirete gli Elementi che aiuteranno i vostri Dipinti a ottenere delle Coccoarde.



### **Collezionare Riconoscimenti**

Dovrete prestare attenzione alle icone Bonus e gestire i segnalini Ispirazione, che possono essere spesi per aiutarvi a scegliere la carta perfetta per completare il vostro Dipinto e guadagnare il maggior numero possibile di Coccoarde.

### **Portare a Casa il Premio**

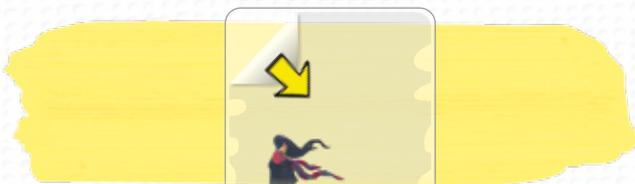
Dopo che tutti i giocatori avranno completato 3 Dipinti, la partita termina. Il giocatore con il maggior numero di Punti vincerà il Best in Show!



# Carte Arte



Le carte Arte hanno una **pellicola di plastica trasparente** per proteggerle durante la loro produzione. Potete toglierla o lasciarla per alcune partite. La pellicola si staccherà gradualmente con l'uso, rendendovi più facile la rimozione.

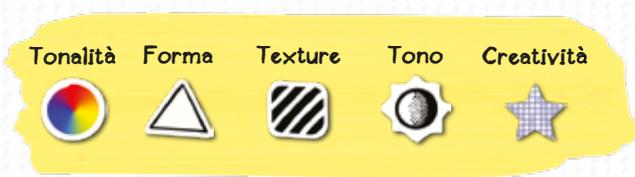


I **Campioni Colore**  vi aiutano a identificare rapidamente la posizione delle icone. Per esempio, il Campione rosso si trova sempre nella posizione più a sinistra della carta.



Queste **icone Elemento** rappresentano gli elementi del design. Le varie combinazioni di Elementi vi permetteranno di ottenere Punti.

Le **icone Creatività**  sono Elementi jolly che contano come qualsiasi Elemento a scelta. Verranno spiegate meglio alle pagine 12-13.



Ci sono anche diverse **icone Speciali** che si possono incontrare nel corso della partita. Verranno spiegate alle pagine 12-13.



# Carte Punteggio

Ogni partita di Canvas fornisce una combinazione unica di obiettivi dati dalle carte Punteggio.



Titolo  
Condizione di Punteggio  
Punti



Questo Dipinto ottiene 1 Coccarda per la carta Punteggio Composizione e 2 Coccarde per la carta Punteggio Ombreggiatura.

Cercate di soddisfare diverse **Condizioni sulle carte Punteggio** con il vostro Dipinto. Alcune condizioni sulle carte Punteggio possono essere soddisfatte più volte da un singolo Dipinto.



In questo caso, i 3 adiacenti danno solo 1 Coccarda per la carta Punteggio Ombreggiatura. Non contano come 2 coppie adiacenti.

Come regola generale, ogni **Elemento** di un Dipinto può essere considerato una sola volta per ogni condizione.



Si può soddisfare la carta Punteggio Ombreggiatura per un massimo di 4 volte (anche se si soddisfa la condizione una quinta volta).

Non potete ottenere più **Coccarde** di un determinato colore rispetto a quelle massime indicate sulla corrispondente carta Punteggio (all'estrema destra).

# Svolgimento del gioco

Il giocatore che più recentemente ha dipinto effettua il primo turno di gioco, dopodiché i giocatori continuano a giocare proseguendo in senso orario. Durante il proprio turno, un giocatore può **Ottenere una carta Arte** oppure **Completare un Dipinto**. Potete avere in mano al massimo 5 carte Arte. Se già avete 5 carte in mano, l'unica azione che potete effettuare durante il vostro turno è Completare un Dipinto.



## Ottenere una carta Arte

Se hai meno di 5 carte Arte in mano, puoi ottenere 1 carta Arte dal tappetino Canvas. Puoi ottenere gratuitamente la prima carta (quella più lontana dal Porta Mazzo) oppure puoi prendere una carta da un'altra colonna posizionando 1 segnalino Ispirazione 🎨 su **tutte le carte nelle colonne alla sua sinistra**. Se sulla carta che ottieni sono presenti segnalini Ispirazione, ottieni anche quelli assieme alla carta. Fai scorrere le carte rimanenti (ed eventuali segnalini su di esse) verso sinistra, in modo da riempire lo spazio creato dalla carta appena presa. Pesca una nuova carta Arte e posizionala nello spazio vuoto a fianco del Porta Mazzo.



Al suo turno Liz vuole prendere la carta delineata in giallo. Posiziona i segnalini Ispirazione sulle 4 carte alla sua sinistra e poi prende la carta.

Successivamente, Liz aggiorna le carte Arte disponibili facendole scorrere verso sinistra per riempire lo spazio vuoto. Pesca una nuova carta e la posiziona nello spazio accanto al mazzo.

## Completare un Dipinto

Se hai almeno 3 carte Arte, puoi completare 1 Dipinto. Scegli **esattamente 3 delle tue carte Arte** e imbustale insieme a una delle tue carte Sfondo. Sovrapponi le carte Arte nell'ordine che desideri, tuttavia, solo le icone visibili vengono contate per il punteggio. Le icone rimaste coperte sono ignorate. Tieni in mano qualsiasi carta non utilizzata per il Dipinto.



Durante il proprio turno, Liz desidera completare un Dipinto. Sceglie 3 delle sue carte per il Dipinto e tiene le altre 2 in mano per i turni futuri.



Dopodiché Liz decide come sovrapporre le 3 carte e le posiziona in una delle sue bustine con la carta Sfondo.

Mostra agli altri giocatori il tuo Dipinto e leggine il titolo a voce alta. Confronta le icone presenti nel Dipinto con ogni carta Punteggio. Ogni volta che il tuo Dipinto soddisfa la condizione di una carta Punteggio, ottieni 1 Coccarda del colore corrispondente dalla riserva. Ottieni inoltre una Coccarda Argento oppure una Coccarda Oro dalla riserva per ogni Elemento del Dipinto corrispondente a eventuali icone Bonus (vedere a pagina 12 per ulteriori dettagli). Nel rarissimo caso in cui esauriate le Coccarde in dotazione, utilizzate qualsiasi segnalino ragionevolmente chiaro come sostituto.



Le icone sul Dipinto di Liz



Liz prende 1 Coccarda Argento perché il Dipinto ha 1 corrispondente alla sua icona Bonus Argento.



Il Dipinto soddisfa la condizione della carta Movimento perché ha 3 adiacenti. Quindi ottiene una Coccarda blu.



Il Dipinto soddisfa la condizione della carta Composizione perché nel suo Dipinto tutti e 5 i Campioni Colore hanno icone. Ottiene dunque 1 Coccarda viola.

Il dipinto non soddisfa la condizione della carta Varietà perché non ha tutti e 4 gli Elementi. Pertanto, non ottiene la Coccarda rossa.



Il dipinto soddisfa la condizione della carta Ripetizione due volte perché ha 2 coppie di . Quindi, ottiene 2 Coccarde verdi.



# Incorniciare il Proprio Dipinto

Seguite le regole del gioco base con le seguenti eccezioni. Dopo aver completato un Dipinto e aver ottenuto le Coccoarde, controllate se il vostro Dipinto ha i requisiti per essere inserito in una Cornice:

- **Puoi inserire il tuo Dipinto in una Cornice vuota** se il tuo Dipinto ha almeno 1 degli Elementi indicati nella Cornice e/o un'icona Creatività ☆. Posiziona la Cornice di fronte a te, rivolta verso l'esterno, in modo che gli altri giocatori possano vederla.
- **Oppure, puoi sostituire un Dipinto in una Cornice** se il tuo Dipinto ha un totale complessivo di Elementi e/o icone Creatività superiore a quello del Dipinto attualmente presente nella Cornice. Rimuovi il Dipinto dalla Cornice e restituiscilo al suo proprietario. Prendi la Cornice e inserisci il tuo Dipinto al suo interno.
  - **In caso di parità** (entrambi i Dipinti hanno lo stesso totale complessivo), sostituisci il Dipinto solo se il tuo Dipinto ha un numero superiore di icone dell'Elemento indicato (ignorando le icone Creatività).



## Punteggio:

- Prendi una Coccarda Platino ogni volta che inserisci un Dipinto in una Cornice. Ogni Coccarda Platino vale 4 Punti.
- A fine partita, ottieni 2 Punti per ogni Cornice che contiene ancora uno dei tuoi Dipinti.

## Importante:

- Quando si controlla se il proprio Dipinto può essere inserito in una Cornice, **contare sempre le icone Creatività ☆ indipendentemente dall'Elemento che hanno rappresentato nella fase Completare un Dipinto.**
- Se il tuo Dipinto si qualifica per più Cornici, scegli una delle Cornici.
- È possibile sostituire il proprio Dipinto in una Cornice e ottenere comunque una Coccarda Platino.
- Conserva sempre le tue Coccoarde Platino, anche se un altro giocatore ti sottrae una Cornice.



Il Dipinto di Luna

Più



Il Dipinto di Samson

Il Dipinto di Luna

Luna completa un Dipinto che ha 2 [Elemento] più 1 ☆ (=3 in totale). Sceglie di inserirlo nella Cornice vuota indicata. Luna ottiene una Coccarda Platino.

Più tardi, Samson completa un Dipinto con 1 [Elemento] più 3 ☆ (=4 in totale) che è superiore al Dipinto di Luna con 2 [Elemento] più 1 ☆ (=3 in totale), quindi prende la Cornice. Samson ottiene una Coccarda Platino.

# Fine della partita

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro terzo Dipinto, la partita termina. Dopo che un giocatore ha completato il terzo Dipinto, salta il proprio turno fino al termine della partita.

Calcolate il vostro Punteggio sommando i Punti ottenuti da ciascun set di Coccoarde dello stesso colore. Per determinare il valore dei set di Coccoarde, confrontate il numero di Coccoarde ottenute per ciascun colore con la carta Punteggio corrispondente. Le Coccoarde Argento, Oro e Platino valgono rispettivamente 2/3/4 Punti ciascuna. I Dipinti che occupano una Cornice a fine partita valgono 2 Punti ciascuno.

Il giocatore con il maggior numero di Punti vince. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di segnalini Ispirazione vince. Se il pareggio persiste, trovate una persona che possa giudicare in modo imparziale le opere d'arte dei giocatori in spareggio e che dichiarare infine un vincitore.

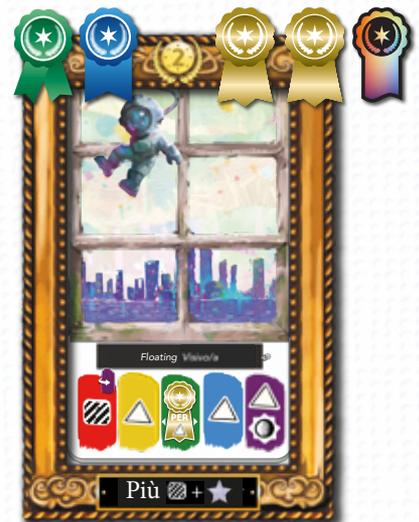
## Esempio di Calcolo del Punteggio



4 Punti



9 Punti



2 Punti



6 Punti

8 Punti

4 Punti

6 Punti

4 Punti

👤	Alex			
🏆	4			
🌿	6			
🏆	9			
🏆	8			
👤	4			
🏆	6			
👤	4			
🏆				
🏆	2			
=	43			

**Punteggio Finale= 43 Punti**

# Variante Puzzle solitario

In questa variante hai il completo controllo delle carte Arte disponibili. In aggiunta ai 6 segnalini Ispirazione ottenuti all'inizio della partita, crea una riserva separata di 6 segnalini Ispirazione a fianco della carta Arte più lontana dal Porta Mazzo. Quando utilizzi i segnalini Ispirazione per ottenere la carta Arte desiderata, non posizionarli sulle carte delle colonne alla sua sinistra. Posizionali invece nella riserva. Tutte le carte delle colonne a sinistra di quella desiderata vengono scartate dal gioco. Dopo aver ottenuto la carta Arte, fai scorrere le carte rimanenti verso sinistra e pesca le carte necessarie a riempire gli spazi rimasti vuoti iniziando dalla riga superiore.

Ogni volta che ottieni la carta Arte più a sinistra (di qualunque riga), ottieni anche 1 segnalino Ispirazione dalla riserva. Ogni volta che Completati un Dipinto, ottieni anche 1 segnalino Ispirazione dalla riserva. Se la riserva è vuota, non ottieni alcun segnalino Ispirazione.

Per l'inserimento in una Cornice, il tuo Dipinto deve avere un totale di almeno 3 delle icone Elemento e/o Creatività indicate. Una Cornice vale 2 Punti alla fine della partita. Tuttavia, è possibile ottenere una Coccarda Platino solo se il tuo Dipinto ha almeno 4 icone dell'Elemento e/o Creatività indicate. Se giocate con uno dei livelli di difficoltà o scenari scritti sul regolamento di un'espansione o del gioco base, e non usate quelle alla fine di questo regolamento, aggiungete 10 al punteggio obiettivo. Questo perchè il regolamento Master assume che stiate giocando con le componenti dell'espansione Finishing Touches che aggiunge le cornici.



*Desideri ottenere la seconda carta della riga inferiore. Utilizza 2 segnalini Ispirazione per scartare le prime 2 carte. Poi prendi la tua carta.*

## Calcolo del punteggio in solitario

Prima di giocare una partita in solitario, dichiara il tuo livello di difficoltà. Se raggiungi o superi l'obiettivo  per quel livello di difficoltà, vinci! Se giochi con uno scenario (vedi la pagina successiva), vinci se raggiungi o superi il suo obiettivo.

**35**

Facile

**40**

Normale

**45**

Difficile

**50**

Maestro

## Obiettivi speciali

Per una sfida in più, completate gli obiettivi sottostanti. Colorate le macchie di vernice a fianco a ogni obiettivo speciale che riuscirete a completare.



Ottieni 7 Coccoarde Argento



Ottieni 5 Coccoarde Oro



Ottieni 4 Coccoarde Bonus con 1 Dipinto



Ottieni 7 Coccoarde con 1 Dipinto

10



Ottieni 17 Coccoarde in totale



Ottieni il numero massimo di Coccoarde dalle 4 carte Punteggio



Realizza tutte le 4 carte Punteggio con 1 Dipinto



Possiedi 5 dello stesso Elemento su 1 Dipinto



Possiedi tutte le 3 Cornici



Batti il punteggio dell'autore (69)

# Variante Dipingere con Vincent

In questa variante giocherete con un giocatore fittizio chiamato Vincent. Potete usare questa variante come una modalità in solitario o potete aggiungerla in una partita a 2 giocatori per aumentare il ricambio delle carte disponibili. Vincent inizia la partita con 6 segnalini Ispirazione e gioca sempre per ultimo.

Durante il suo turno, per determinare la carta scelta da Vincent, prendete tutti i suoi segnalini Ispirazione in mano, agitateli e lasciateli cadere sul tavolo. Ogni segnalino che cade a faccia in su viene utilizzato per posizionarlo sulle carte Arte. Se il risultato del lancio è un numero pari di segnalini a faccia in su, Vincent prende dalla riga superiore. Se è un numero dispari, prende dalla riga inferiore e conserva 1 dei segnalini a faccia in su. Vincent può utilizzare al massimo 6 segnalini nel corso del suo turno. Se nessun segnalino cade a faccia in su, oppure se non ha segnalini Ispirazione, Vincent sceglie la carta più lontana dal Porta Mazzo della riga superiore.

Se state giocando alla variante Dipingere con Vincent nella modalità solitaria, quando prendete le Cornici seguite le stesse condizioni descritte nelle regole della variante Puzzle solitario (vedi pagina precedente).

## Risultato del lancio



*Durante il turno di Vincent, 5 dei suoi segnalini Ispirazione lanciati sono caduti a faccia in su. Ogni segnalino a faccia in su viene posizionato su ognuna delle 4 carte Arte nelle prime 2 colonne. Vincent scarta la carta in basso nella terza colonna, perché ha un numero dispari di segnalini a faccia in su. Il segnalino a faccia in su rimasto viene quindi rimesso nella sua riserva.*



# Guida di Riferimento per le icone

Queste **icone Elemento** rappresentano gli elementi del design. Sono i mattoni di ogni carta Arte. Le varie combinazioni di Elementi vi permetteranno di ottenere Punti.

Tonalità   Forma   Texture   Tono



Le **icone Creatività** ★ sono Elementi jolly. Quando completate un Dipinto, scegliete 1 dei 4 elementi ●, △, ▨, e ● che l'icona Creatività deve rappresentare. Può rappresentare solo 1 Elemento (non un Elemento diverso per ogni carta Punteggio). Quando si controlla se il proprio Dipinto può essere inserito in una Cornice, **contare sempre le icone Creatività (★) indipendentemente dall'Elemento che hanno rappresentato nella fase Completare un Dipinto.**



Le **icone Bonus Argento** vi permettono di ottenere Coccoarde Argento (●) per ogni Elemento corrispondente sul Dipinto. Ogni Coccarda Argento vale 2 Punti. Le icone Bonus Argento non sono Elementi.



*In questo caso, si ottengono 3 Coccoarde Argento perché ci sono 3 icone ▨ che corrispondono alla condizione dell'icona Bonus Argento.*



Le **icone Bonus Oro** vi permettono di ottenere Coccoarde Oro (●) per ogni Elemento corrispondente adiacente a esse. Ogni Coccarda Oro vale 3 Punti. Le icone Bonus Oro non sono Elementi.



*In questo esempio, solo il ● nel Campione Colore verde si qualifica per il bonus di adiacenza sull'icona Bonus Oro.*

# Guida di Riferimento per le icone

I **Campioni Colore**  sono un aiuto visivo per identificare la posizione di un'icona.

Per esempio, un Campione rosso si trova sempre nella posizione più a sinistra della carta. Sulle Carte Punteggio, un Campione grigio significa che la condizione può essere soddisfatta su uno qualsiasi dei 5 Campioni del dipinto.



## Deluxe

Le **icone x2**  raddoppiano le icone del Campione Colore adiacente a cui punta la freccia. Le icone x2 non sono Elementi.



In questo caso, il  nel Campione Colore giallo viene raddoppiato, quindi il Dipinto ottiene 2 Coccarde Oro.

Le **icone Sfumatura** () permettono di duplicare l'icona presente nel Campione Colore adiacente, collegato dalla freccia. Le icone Sfumatura possono essere utilizzate per duplicare qualsiasi tipo di icona, comprese le icone Elemento, le icone Bonus e le icone Creatività.

Quando si duplica un'icona Creatività, si può scegliere che essa rappresenti un Elemento diverso dall'icona Creatività originale.

Qui, l'icona Sfumatura nel Campione Colore giallo conta come un  e l'icona Sfumatura nel Campione Colore blu conta come un .



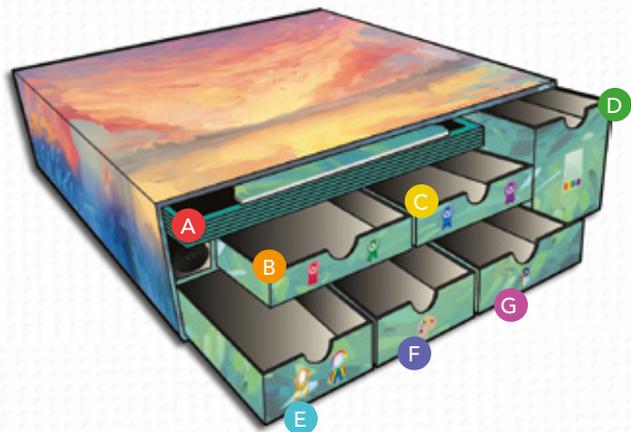
Le **icone Specchio**  indicano che la carta può essere girata. Sull'altro lato della carta, la stessa icona apparirà sui Campioni Colore invertiti. Potete liberamente girare le carte sul tabellone oppure nella vostra mano in qualsiasi momento.





# Guida per Riporre il Contenuto

## Cassetti Lato A



- A** 1 Tabellone di gioco  
1 Estensione del tabellone  
1 Manuale delle regole + Guida alla preparazione
- B** 20 Coccoarde rosse  
20 Coccoarde verdi
- C** 20 Coccoarde blu  
20 Coccoarde viola
- D** 160 Carte Arte trasparenti
- E** 1 Coccoarda Best in Show  
1 Coccoarda Masterpiece
- F** 30 Segnalini Ispirazione
- G** 15 Coccoarde Platino

- H** 12 Carte Premio (Deluxe)  
6 Carte Stile Distintivo (Deluxe)  
16 Carte Pittore (Deluxe)  
32 Carte Punteggio  
37 Carte Sfondo  
5 Divisori

- I** 20 Coccoarde Argento

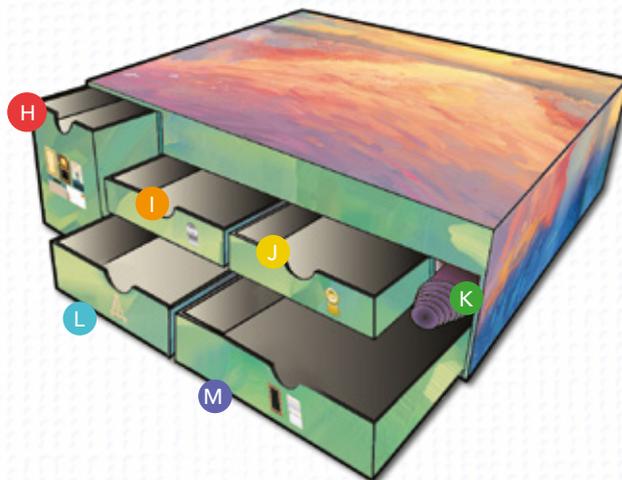
- J** 16 Coccoarde Oro

- K** 1 Tappetino Canvas

- L** 5 Cavalletti (Deluxe)

- M** 4 Cornici  
1 Blocchetto Segnapunti

## Cassetti Lato B



### Note sulla Conservazione del Contenuto:

- Questo elenco di componenti include tutti i componenti di Canvas **Deluxe**, Reflections **Deluxe**, Finishing Touches **Deluxe**, Trilogy Booster Pack e i Cavalletti **Deluxe**.
- Conservate i Regolamenti e le Carte delle Regole Deluxe nelle loro scatole di gioco originali, poiché tutte queste informazioni sono consolidate nel Regolamento Master.
- Se possedete un'edizione precedente di Finishing Touches con un blocco segnapunti più largo, conservatelo nella sua scatola di gioco originale. Utilizzate invece il nuovo segnapunti fornito nella Big Box.
- Se lo desiderate, arrotolate il vostro tappetino di tela attorno a una bacchetta (o a un oggetto simile) per ottenere un rotolo ordinato e stretto.
- Il numero delle Coccoarde può variare a seconda dell'edizione.

# Canvas

Regolamento Master

**Un gioco di** Jeffrey Chin & Andrew Nerger

**Illustrato da** Luan Huynh

**Design Grafico di** Jeffrey Chin

**Regolamento** Alex Hart

**Edizione italiana a cura di GateOnGames:**

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

**Impaginazione:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli **Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Massimo Borzi **Supervisione:** Mario Cortese

**Distribuzione a cura di Dungeondice.it:** [www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



**Campione del Mondo di Canvas 2024**

Matt Schneider



**Premio Masterpiece 2024**

Shannon Johnson

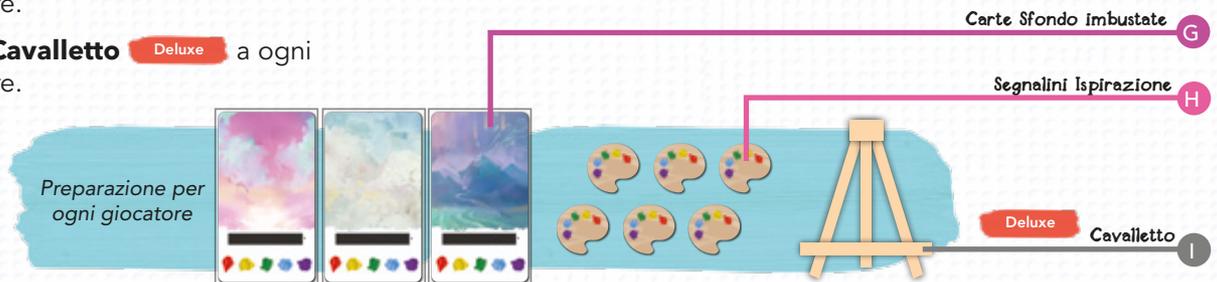
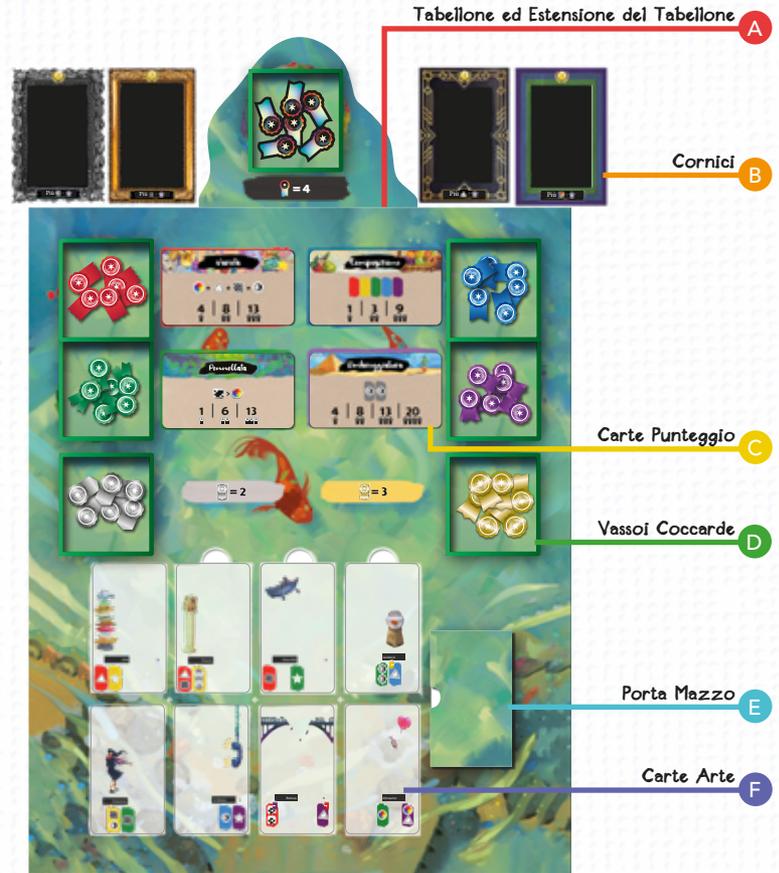
*(Il dipinto vincitore di Shannon, "Innocent View", è raffigurato sulla copertina del Regolamento Master).*

# Guida alla Preparazione

**!** Mentre l'insegnante designato legge il regolamento, passate questo inserto a un altro giocatore e fategli preparare la partita in modo da essere pronti a giocare il più rapidamente possibile!

## Preparazione

- A** Posizionare il **tabellone**  al centro dell'area di gioco. Posizionare l'**estensione del tabellone**  lungo il bordo superiore del tabellone.
- B** Posizionare le 4 **Cornici**  accanto al tabellone.
- C** Posizionare 4 **carte Punteggio**  a scelta sugli spazi per le carte Punteggio, oppure utilizzare la configurazione dello scenario sul retro di questa pagina. Alcune carte Punteggio dell'espansione non si combinano con le carte precedenti. Il retro delle carte indica quali combinazioni sono sconsigliate.
- D** Posizionare i 5 **vassoi Coccarde**  nelle aree designate. Posizionare le Coccarde negli appositi spazi del tabellone (o sui vassoi per chi ha la versione deluxe).
- E** Mescolare le **carte Arte**  e rimetterle nel cassetto **Porta Mazzo** . Posizionare il cassetto Porta Mazzo nello spazio designato per il mazzo.
- F** Pescare e posizionare una carta Arte a faccia in su sopra ogni spazio carta vuoto.
- G** Dare 3 **carte Sfondo**  imbustate a ogni giocatore.
- H** Dare 6 **segnalini Ispirazione**  a ogni giocatore.
- I** Dare 1 **Cavalletto**  Deluxe a ogni giocatore.



Preparazione per ogni giocatore

Deluxe

Cavalletto

Scegliete una delle seguenti combinazioni di carte Punteggio, pensate per proporre delle interazioni interessanti tra le carte. Se il punteggio di un qualsiasi giocatore raggiunge o supera l'obiettivo , lo Scenario è completato! Colorate la macchia di vernice  a fianco dello Scenario.

## Semplificati

- 28**  **Familiare**  
Composizione  
Varietà
- 30**  **Familiare 2**  
Composizione  
Coesione **R**
- 32**  **Familiare 3**  
Astrazione **F**  
Proporzione
- 35**  **Rilassato**  
Casuale  
Casuale  
Casuale
- 35**  **Quante Probabilità?**  
Enfasi  
Concentrazione **R**  
Irregolarità **F**
- 37**  **Coppie**  
Adiacenza **R**  
Ripetizione  
Ritmo **R**
- 38**  **Sinergico**  
Prossimità  
Spazio  
Varietà
- 38**  **3, Numero Fortunato**  
Armonia **F**  
Movimento  
Stile
- 40**  **Ricette**  
Ripetizione  
Sfumatura **R**  
Varietà

## Standard

- 42**  **Iniziale**  
Composizione  
Enfasi  
Ripetizione  
Varietà
- 42**  **Prima volta**  
Allineamento **R**  
Pennellata **R**  
Composizione  
Sfumatura **R**
- 42**  **Nuovo inizio**  
Composizione  
Proporzione  
Saturazione **F**  
Ombreggiatura **F**
- 43**  **Che C'è di Nuovo**  
Adiacenza **R**  
Allineamento **R**  
Equilibrio **R**  
Concentrazione **R**
- 43**  **Che C'è di Nuovo 2**  
Astrazione **F**  
Continuazione **F**  
Armonia **F**  
Motivo **F**
- 43**  **Bilanciato**  
Consistenza  
Enfasi  
Gerarchia  
Proporzione
- 45**  **Bilanciato 2**  
Equilibrio **R**  
Pennellata **R**  
Proporzione  
Simmetria
- 45**  **Minimalismo**  
Astrazione **F**  
Equilibrio **R**  
Enfasi  
Motivo **F**

## Complessi

- 45**  **Spaziale**  
Movimento  
Prossimità  
Spazio  
Simmetria
- 45**  **Spaziale 2**  
Adiacenza **R**  
Allineamento **R**  
Prossimità  
Spazio
- 45**  **Spaziale 3**  
Adiacenza **R**  
Impasto **F**  
Ombreggiatura **F**  
Spazio
- 46**  **Ogni Elemento**  
Enfasi  
Gerarchia  
Ripetizione  
Stile
- 46**  **Senza Elementi**  
Composizione  
Consistenza  
Proporzione  
Simmetria
- 46**  **Senza Elementi 2**  
Astrazione **F**  
Continuazione **F**  
Armonia **F**  
Irregolarità **F**
- 47**  **Esattamente**  
Consistenza  
Enfasi  
Concentrazione **R**  
Armonia **F**
- 50**  **Bonus**  
Gerarchia  
Movimento  
Proporzione  
Stile
- 50**  **Relatività**  
Equilibrio **R**  
Pennellata **R**  
Coerenza  
Gerarchia

## L'Autore Consiglia

- 1 Qualsiasi Elemento**  
**54**  Astrazione **F**  
Composizione  
Movimento  
Unità **R**
- 3 Coppie**  
**48**  Pennellata **R**  
Ripetizione  
Ritmo **R**  
Ombreggiatura **F**
- Concentrarsi sulla Tonalità**  
**42**  Dettaglio **T**  
Concentrazione **R**  
Motivo **F**  
Saturazione **F**
- Cambiare Equilibrio**  
**56**  Equilibrio **R**  
Complessità **T**  
Enfasi  
Stile
- Spazio Negativo**  
**45**  Gerarchia  
Impasto **F**  
Spazio  
Simmetria
- Fantasia**  
**46**  Allineamento **R**  
Continuazione **F**  
Fantasia **T**  
Sfumatura **R**
- Scegli 3**  
**43**  Armonia **F**  
Irregolarità **F**  
Precisione **T**  
Prossimità



Le lettere accanto alle carte indicano a quale espansione appartengono: R per l'espansione Reflections, F per l'espansione Finishing Touches. Mentre T indica le carte del Trilogy Booster Pack.