

**АКАДЕМІЯ
МІСТЕЦТВА**

В Академії мистецтв панує жорстка конкуренція.

Ви з однокурсниками змагатиметеся за найкращі оцінки від професорів і шукатимете власний стиль для кожного завдання. У чому ж підступ? В академії скрута з ремагентом, тож ви матимете одне полотно на всіх. Не чекали? Беріть пензлі в руки й гайда!

ВМІСТ ГРИ



1 карта улюбленця



54 карти полотна



8 карт професора



12 карт натхнення



5 карт синіх завдань



5 карт червоних завдань



5 карт жовтих завдань



4 карти-пам'ятки



1 книжка правил

МЕТА ГРИ

Грайте карти полотна та створюйте колірні візерунки, щоб набрати найбільшу кількість переможних очок (ПО) протягом 3 раундів.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Посортуйте карти за їхніми зворотами. Перетасуйте кожну утворену колоду окремо й покладіть їх у межах досяжності всіх гравців. У вас має бути 6 колод.
2. Кожен гравець бере на руку 3 карти полотна.
3. Гравець, який останнім малював картину, отримує карту улюбленця й стає першим гравцем.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 3 раунди.

На початку кожного раунду гравці беруть на руку по 1 карті натхнення. Тепер перший гравець викладає горілиць у ряд відповідні карти, формуючи з них **ряд екзамену** для поточного раунду.

Раунд 1 «Теорія кольору»: 3 карти завдань (по 1 карті кожного кольору). Викладіть їх у довільному порядку.

Раунд 2 «Композиція»: 2 карти професора.

Раунд 3 «Фінальний проект»: 1 карта професора та 2 карти завдань будь-якого кольору. Викладіть їх у довільному порядку.

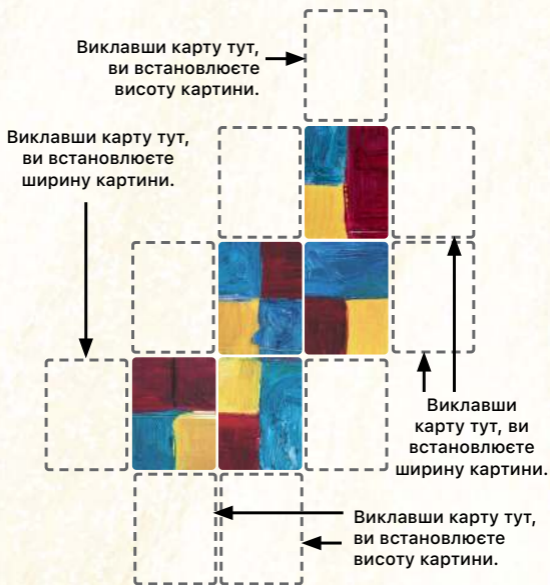
Сформувавши ряд екзамену, гравці по черзі виконують ходи, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

У свій хід ви повинні:

1. Покласти карту полотна з руки на спільне полотно.
2. Взяти карту з колоди полотна. Якщо колода полотна вичерпалася, перетасуйте скид і утворіть нову колоду.




Усі карти полотна (крім першої) треба викладати так, щоб вони прилягали одна до одної щонайменше однією стороною. Крім того, короткі сторони карт повинні завжди прилягати до коротких, а довгі — до довгих.

Гравці викладають карти, формуючи картину 4 x 4 (висота — 4 карти, ширина — 4 карти; усього 16 карт). На початку кожного раунду межі картини не встановлені. Виклавши в будь-який стовпець четверту карту, ви встановлюєте **висоту картини**, а виклавши в будь-який ряд четверту карту — **ширину картини**. Встановивши висоту й ширину картини, ви не можете викладати карти полотна за ці межі.



Приклади викладання карт полотна

КОЛІРНІ ДІЛЯНКИ

Кожна карта полотна поділена на 4 секції, а кожна секція пофарбована в один із 3 кольорів: блакитний , червоний  або жовтий .

Секції одного кольору, що прилягають одна до одної горизонтально чи вертикально утворюють колірну ділянку.

Розмір колірної ділянки дорівнює кількості її секцій. Колірна ділянка може мати будь-який розмір: від 1 до 10 і більше секцій.

Кожна карта полотна поділена на 4 секції.



Прилеглі секції одного кольору утворюють колірні ділянки.

Колірні ділянки можуть займати ряди та стовпці з кількох карт.



Приклад. Розмір жовтої колірної ділянки = 5 секцій.

Секції та колірні ділянки

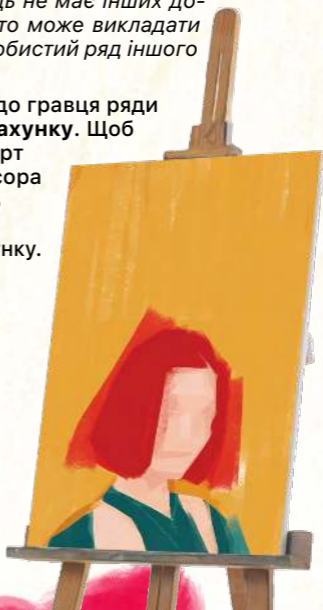
ОСОБИСТІ РЯДИ ТА ЗОНИ ПІДРАХУНКУ

Виклавши четверту карту в будь-який стовпець, ви встановлюєте висоту картини. Після цього починають діяти особливі правила щодо рядів:

● Найближчий ряд до гравця стає його **особистим рядом**. Тільки цей гравець може викладати в цей ряд карти полотна.

Увага! Якщо гравець не має інших доступних варіантів, то може викладати карти полотна в особистий ряд іншого гравця.

● ДВА найближчі до гравця ряди є його **зоною підрахунку**. Щоб виконати умови карт натхнення, професора й завдань, гравець рахує секції тільки у своїй зоні підрахунку.



Гравець А

Зона підрахунку гравця А
2 x 4 карти



Зона підрахунку гравця Б
2 x 4 карти

Гравець Б

Приклад завершеної картини наприкінці раунду

КІНЕЦЬ РАУНДУ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Раунд завершується після того, як гравці викладуть картину з 16 карт (4 x 4). Наприкінці кожного раунду гравці набирають ПО зі своєї зони підрахунку за виконані умови карт натхнення, професора й завдань. Підрахунок очок відбувається в такій послідовності:

- 1. Карта натхнення.** Ви можете викласти на стіл 1 карту натхнення з руки. Якщо у вашій зоні підрахунку є група з секцій (одного кольору) тієї самої форми, що й фігура на карті натхнення, то ви набираєте **2 ПО**. Сам колір не має значення. Карту натхнення можна обертати як завгодно, однак група секцій у вашій зоні підрахунку повинна **повністю** збігатися з фігурою на карті.
- 2. Карти завдань.** Перевірку виконання умов карт завдань проводять, починаючи з крайньої лівої карти в ряді екзамену. Гравець, що виконав умову карти, набирає **3 ПО**.
- 3. Карта професора.** Перевірку виконання умов карт професора проводять, починаючи з крайньої лівої карти в ряді екзамену. Гравець, що виконав умову карти професора, набирає **5 ПО**.

Карти, за які ви набрали ПО, покладіть до лілиць біля себе.

Якщо на ту саму карту завдання чи професора претендує кілька гравців і один з них має карту улюбленця, він **повинен** віддати її суперникові, а собі взяти карту завдання чи карту професора. Карту улюбленця можна передавати кілька разів за раунд.

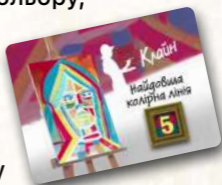
Після підрахунку ПО скиньте всі карти полотна з картини.

Гра закінчується після 3 раундів. Підрахуйте ПО, набрані завдяки картам натхнення, завдань і професора. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість ПО. Він стає зірковим учнем!

У разі нічиєї перемагає гравець, який має найбільше карт професора. Якщо й далі нічия, перемагає гравець із картою улюбленця.

ПОЯСНЕННЯ КАРТ ПРОФЕСОРА

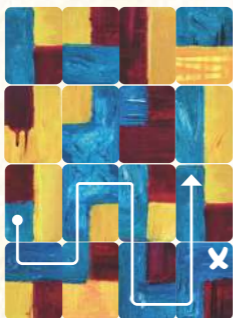
Найдовша колірна лінія. Підрахуйте кількість секцій одного кольору, які утворюють найдовшу лінію у вашій зоні підрахунку. Прилеглі секції вибраного кольору не враховують. Кожну секцію вибраного кольору рахують один раз.



Найзбалансованіша композиція. Підрахуйте кількість секцій кожного кольору у своїй зоні підрахунку (загальну кількість блакитних, червоних і жовтих). Від найбільшого з отриманих чисел відніміть найменше. Гравець з **найнижчим** результатом має найзбалансованішу композицію.



Гравець А



Гравець Б

Гравець А має **найзбалансованішу композицію** з результатом 4 (12 жовтих секцій мінус 8 червоних). Результат гравця Б = 10 (17 синіх секцій мінус 7 червоних).

Гравець Б має **найдовшу колірну лінію** (16 блакитних секцій). Прилеглу блакитну секцію в нижній правій карті малюнку не враховують.

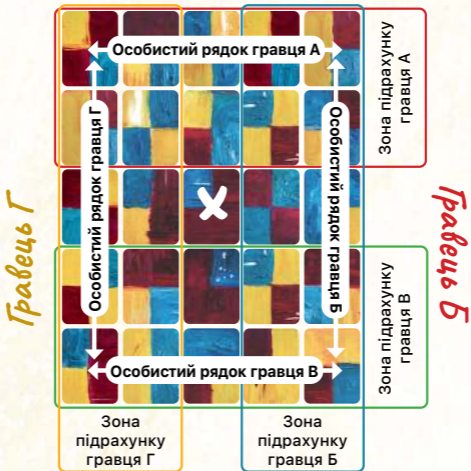
Пояснення карт професора

ПРАВИЛА ГРИ ВЧОТИРЬОХ

У цьому варіанті гравці ділять між собою зони підрахунку, й це створює хаос! Правила залишаються ті самі, але...

- Розміри картини збільшуються до 5 x 5. Тепер у кожному ряді та стовпці може бути по 5 карт.
- На початку кожного раунду треба взяти верхню карту з колоди полотна й викласти її на центр стола. Гравець з картою улюбленця повинен буде викласти свою карту полотна так, щоб обидві карти прилягали одна до одної короткою або довгою стороною.
- Два найближчі до вас ряди залишаються вашою зоною підрахунку, але 4 карти в лівому куті картини стають спільними для вас і гравця ліворуч, а 4 карти у правому — для вас і гравця праворуч.
- Якщо на ту саму карту завдання чи професора претендує кілька гравців і один з них має карту улюбленця, він повинен віддати її одному з суперників, а собі взяти карту завдання чи карту професора.
- Якщо на ту саму карту завдання чи професора претендує кілька гравців, але жоден з них не має карти улюбленця, то карту завдання чи професора скидають і гравці не набирають за неї ПО.

Гравець А



Гравець В

Карта з позначкою «X» не належить до жодної зони підрахунку.

Приклад завершеного раунду вчотирьох

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Моллі Джонсон,
Роберт Мелвін, Шон Станкевич

Розроблення: Алекс Флег', Патрік Капера

Виробництво й редагування: Патрік Капера

Артдиректори, графічні дизайнери й ілюстратори:
Ден Мей і Тревор Мей (*Quillsilver Studio*)

Початковий графічний дизайн: Джастін Ладія

Особлива подяка від студії Flatout Games:
The Seattle Area Tabletop Game Designers, Playtest
Northwest, Blue Highway Games та всім тестуваль-
никам, які допомогли зробити цю гру такою, якою
вона є сьогодні!

Особлива подяка від студії Crafty Games Тревору
Мею за його неймовірний внесок у цей проект,
а також Денні Мею за пропозицію його батька
допомогти нам у створенні цієї гри.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Переклад: Данило Рега

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редагування: Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Коректор: Анатолій Хлівний

Особлива подяка: Андрій Журба



Abstract Academy ©, Crafty Games ® та всі відповідні логотипи — торгові марки Crafty Games, LLC. Усі права застережено. Передруковувати й публікувати правила, компоненти та ілюстрації гри без дозволу правовласника заборонено.