Marco Ruskowski és Marcel Süßelbeck játéka 2-4 játékos részére 10 éves kortól
Wolfgang Panninggal együttműködve.

FRESCO

KIEGÉSZÍTŐ FÜZET

Ebben a kiegészítő füzetben a kiegészítő modul szabályait és a plusz játék elemek leírását találjátok. Csak a plusz szabályokat és az alapjáték szabálymódosításait írjuk le itt. Általában véve az alapjáték szabályai nem változnak.

A két játékos verzió szabályait a 4. oldalon találjátok meg.

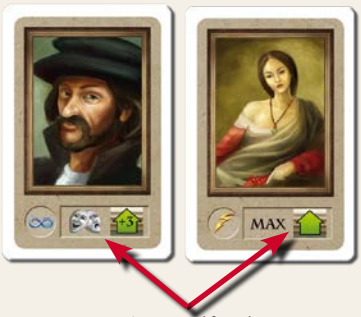
1 A portrék

Híres személyek szeretnék megfestetni portréjukat a festők műtermében. Ez előnyöket ad számukra a játék folyamán! Ki szerzi a legtöbb hasznot ezekből az előnyökből?

Ez a modul hatással lesz a
Műterem: portréfestés-re
és a "Játék vége"-re.

Plusz játék elemek

• **18 portrékártya –** a játékosok ezekkel a kártyákkal pénzt, festékeket, és egyéb előnyöket szereznek a a játék során.



A portréfestés jutalma

2 különböző típusú portrékártya van:

1) Kártya ∞ jellel:
Az a játékos, aki megszerez egy ilyen kártyát, maga elé teszi azt, és innentől kezdve folyamatosan élvezi a kártya előnyeit.

2) Kártya ⚡ jellel:
Ha a játékos egy ilyen kártyát szerez meg, akkor a jutalmát azonnal megkapja. Ezt követően a kártyát el kell távolítani a játékból.

Változás az előkészületekben

Tegyétek az összes **érmét** a játéktábla mellé.

Válogassátok szét a **18 portrékártyát** a hátlapjuk alapján (**"A", "B",** és **"C"** pakli). Keverjétek meg a paklikat külön-külön, és tegyétek őket egymásra a műterem egyik mezőjén, a jobb oldali ábrán látható módon.
A felső 2 lapot fordítsátok fel, és tegyétek a 2 megmaradt, szabad mezőre.

A "C" paklit tegyétek le először a műterem jobb oldalsó üres mezőjére, a "B" paklit a tetejére, és végül erre az "A" paklit. A felső 2 kártyát fordítsátok fel.

Változás a játékmenetben

Műterem: portréfestés

Az aktív játékos a két képpel felfele fordított portrélap egyikét elveheti az egyik, műterembe küldött segédjével. Az **összes többi**, műterembe küldött segédje a szokásos **3 tallér** fizetséget kapja.

Ha már mindkét portrét megfestették (felvették), akkor a játékos csak a szokásos 3 tallér fizetséget kaphatja.

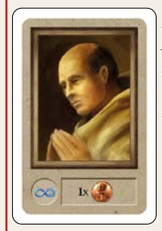
A következő forduló előkészítése:
Fordítsatok fel 2 új kártyát a pakli tetejéről. Minden, az előző fordulóból megmaradt portrékártyát távolítsatok el előtte a játékból.

Változás a Játék végén

Ez a modul egy alternatív játék vége feltételt ad: Amikor az utolsó 2 portrékártyát fordítjátok fel, az lesz az utolsó forduló *(fordítsátok meg az akció táblát!)*.

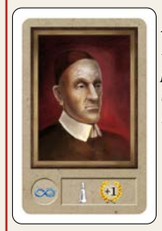
A portrékártyák leírása

Ezek a kártyák tartós támogatást adnak a tulajdonosuknak, végig előttük maradva:



Isten szolgája:
A játékos minden körben 1 tallér plusz bevételhez jut.

Színész:
Minden, a színházba küldött segédje 2 helyett 3 mezővel növeli a játékos hangulatát.



Apát:
Minden, a püspöktől szerzett bónusz pont 1 ponttal nő.

Sekrestyés:
Minden forduló-ban egyszer, ha a játékos a kated-rálisban dolgozik, a püspökkel 1 tallérért cserébe egy tetszőlegesen választott mezőre léphet.

Ezek a kártyák csak egyszer adnak előnyt a tulajdonosuknak, majd kikerülnek a játékból:

Kereskedő:
A játékos 2 tetszőleges festéket (kéket, sárgát, vagy pirosat) kap, valamint 1 tallért.

Nemesek:
A játékos a jelölt pénzt, és festéket kapja meg.

Patrónus:
A játékos 7 tallért szerez.

Múzsa:
A játékos hangulata a maxi-mumra áll.

Püspök / Szűz Mária képek:
A játékos annyi pontot és festéket vagy pénzt szerez amennyit a kártya ábrázol.

Csinos lány/ Önarckép:
A játékos annyi pontot vagy tallért szerez, és annyi mezővel nő a hangulata, amennyit a kártya mutat.

2 A püspök kérése

Ha a játékos hajlandó teljesíteni a püspök rendeléséhez kapcsolódó különleges kéréseit, és felteszi rá a bevétele egy részét, akkor extra pontokat szerezhet, és rendszeresen megjutalmazzák értékes festékekkel!

Ez a modul hatással lesz a
■ Műhely: Festék keverésre.

Változás az előkészületekben

Tegyétek az összes **festéket** a játéktábla mellé. Típus szerint válogassátok szét a **12 kéréslapkát**, és tegyétek őket képpel felfele a műhely mezőire. Mindegyik típusnál a legkisebb számút tegyétek le először, a többit növekvő sorrendben a tetejére.

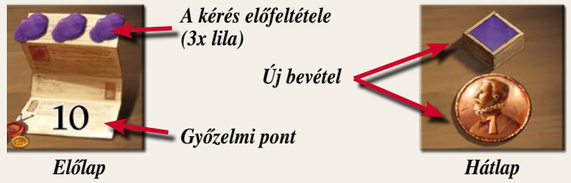
Változás a játék menetben

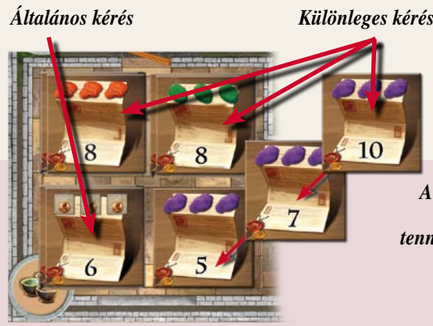
■ Műhely: Festékkeverés
Plusz akció: Kéréstelje sítés

Minden fordulóban minden játékos **egyik segédje**, aki a műhelybe kerül, festékkeverés helyett teljesíthet **1 kérést**. A többi műhelyes segédjük (ha van) marad a festékkeverésnél, mint általában.

Plusz játék elemek

• **12 kéréslapka** – 1 féle általános, és 3 féle különleges kérés (lila, narancs és zöld) a freskó lapkákhoz további győzelmi pontokat adnak.





A kéréslapkákat a táblára kell tenni, típus szerint szétválogatva.

*Fontos: Egy segéd vagy kéréslapkát vesz el, vagy festéket kever – **nem** teheti meg mindkettőt!*

Egy általános kérés teljesítése

Ha legalább 3 freskólapka van egy játékos előtt letéve, akkor joga van elvenni 1 "általános kérés" kéréslapkát, és a pontozósávon álló festőmesterével a megfelelő pontnyit előrelépni. Ezt követően ezt a 3 freskó lapkát egymásra kell tenni, egy pakliként, meg kell fordítani a kéréslapkát, hogy a hátlapja legyen felül, és ezen pakli tetejére kell tenni. Az "általános kérés" lehetővé teszi a játékosnak, hogy válasszon az alapszínekből egyet minden fordulóban.

Egy különleges kérés teljesítése

Sok freskólapkán narancs, zöld vagy lila színű folt látható. A játékosnak 3 olyan freskólapkára van szüksége, aminek a hátulján ugyanolyan színű festékfolt van, mint a teljesíteni kívánt "különleges kérésen". Ha ez megvan, akkor a fentebb leírtak szerint kell eljárni. Minden kéréslapkán 1 tallér bevétel, és egy festékkocka látható.

Példa: A játékosnak ez a 3 freskólapkája kerül egymásra, és elveszi a legfelső általános kérés lapkát. A pontozósávon a festőmesterével 6 mezőt lép előre, megfordítja a kéréslapkát, és a frissen összeállított pakli tetejére teszi. Innentől kezdve 1 tallért, és 1 valamilyen alapfestéket kap minden fordulóban, amikor a bevételt fizetik ki.

Példa: A játékosnak 3 lila festékfoltú freskólapkája van, így joga van elvenni a 10-es értékű, lila különleges kérés lapkát. A pontozósávon a festőmesterével 10 mezőt lép előre, majd megfordítja a kérés lapkát, és a frissen összeállított pakli tetejére teszi. Innentől kezdve 1 tallért, és 1 lila festéket kap minden forduló bevétel fizetésekor.

3 Különleges keverék színek

A freskó még színesebbé válik. Az új festékekhez még több szín keverésére van szükség. Ezen keverékek ügyes használatával a játékosok rengeteg pontot szerezhetnek!

Ez a modul hatással lesz a
■ Katedrális: Freskó vagy oltár helyreállítás-ra és a
■ Műhely: Festékkeverés-re.

Plusz játékelemek

- **7 freskólapka** – értékük 13 és 24 között van
- **12 festékkocka** – 6 rózsaszín és 6 barna
- **4 bővített festékkeverési táblázat** (nézzétek az alap keverési tábla hátán)
- **1 oltárlapka**

Változás az előkészületekben

A **12 új festékkockát** tegyétek a játéktáblára, a többi festékhez. Az oltárlapka az oltár szabad mezőjére kerüljön. Minden játékos kapjon egy **színkeverési táblát**. Vegyétek ki a **24-es értékű** lapkát a **7 új freskólapka** közül, és tegyétek a freskó közepére.

Véletlenszerűen vegyetek ki 7 darabot az alap freskólapkákból, amik kikerülnek a játékból, a megmaradt lapkákat keverjétek össze a 6 megmaradt új freskólapkával, és az alapjáték szabályának megfelelően terítsétek rá a freskóra őket.

Változás a játék menetben

■ Katedrális: Freskó vagy oltár helyreállítás

Ha a játékos a kevert színek segítségével szeretné az oltárt restaurálni, akkor a zöld, narancs és lila színeket tetszőleges módon kicserélheti a rózsaszín és barna színekkel. A rózsaszín jokerek plusz 3 pontot érnek, a barnák pedig plusz 5 pontot!

Példa: 9 pont jár az oltár restaurálásért: 6 pont (alapérték) + 3 pont a rózsaszínért.

■ Műhely: festékkeverés

Az alapjátékból megismert keverékeket bővítik a játékosok, most már tudnak lilát + pirosat összekeverni rózsaszínné és narancsot + zöldet barnává. Ugyanaz a segéd, aki épp kikevert egy bizonyos festéket, e festéket már rögtön felhasználhatja a második keverésénél.

21 pont = 6 pont (alapérték) + 3 x 5 pont a barna festékekért

Szabályok 2 személyre (alapjáték)

Ugyanazt a felét használjátok a játéktáblának, mint a 3 személyes játék esetén, és a 3 személyes játék előkészületi szabályait tartsátok be. Egy képzeletbeli harmadik játékos kerül bevezetésre - a neve: Leonardo. Leonardo nem kap festékeket, és nem jut bevételhez, de ő is gyűjti a pontokat.

Az előkészületek során Leonardo kap:

- **3 festőmestert** és **2 segédet** valamelyik olyan színből, amit nem használnak a játékosok
- **akció táblát** – a többi játék elemre nem lesz szüksége, mint pl. a paravánok, stb.

Leonardo egyik festőmesterét tegyétek az **S3-as kezdőmezőre, 1 festőmesterét** a szállás fölé, és **1 festőmestert a freskó közepére**, ahova a püspök is került. Az **akciótábláját** tegyétek az asztalra, az 1-es oldallal felfele. A két **segédjét** tegyétek a **piac** és a **katedrális** oszlop tetejére. Ez az elrendezés nem változik a játék során.

A **Leonardo lapkát** a **kezdőjátékos** kapja meg. Ebben a fordulóban Leonardoként is játszik és cselekszik. A következő fordulóban a másik játékos lesz Leonardo, és így váltogatják a szerepet egymás közt fordulóról fordulóra. A játékos sorrend ugyanúgy alkalmazandó Leonardora is, de van egy kis különbség Leonardo akcióinak végrehajtásában:

1. A felkelés idejének kiválasztása

Amikor Leonardo köre jön, az aktuális játékosa a festőmesterét az óhajtott mezőre teszi *(Ne felejtsétek: Leonardonak nincs festőmestere a hangulat jelzőn!)*.

2. Akció végrehajtása

Piac: Elárusítóhely bezárása

Leonardo **soha** nem vesz festéket; ehelyett bezár egy játékosa által valasztott elárusítóhelyet.

Katedrális: Freskó helyreállítás

Leonardo minden fordulóban csak 1 freskólapkát restaurál. A festőmestere egy mezőt lép fel vagy le, balra vagy jobbra (átlósan nem léphet). A festőmesterrel kötelező lépni, ha ez nem lehetséges, akkor a legkisebb értékű lapkára kell ugrani vele. Ha több legkisebb értékű lapka is van, akkor Leonardo játékosa dönti el, hogy melyikre ugrik.

Leonardo ugyanúgy szerez győzelmi pontokat, mint a többiek, beleértve a püspöktől járó bónusz pontokat is. A pontozósávon Lonardo festőmesterét ennek megfelelően kell előreléptetni. A restaurált freskó lapkáit tegyétek az akciótáblája elé, hátlapjával felfele. A püspök és Leonardo festőmestere is a frissen restaurált freskómezőre lép

Utolsó forduló: Amikor a játékosok a másik oldalára fordítják az akciótáblájukat, akkor Leonardo akciótábláját nem kell megfordítani, de a katedrális oszlopon álló segédjét le kell venni, a továbbiakban nem hajthatja végre ezt akciót. Végső értékelés – ne felejtsétek, hogy Leonardo is elfoglal egy mezőt a pontozósávon!

2 játékos verzió és a modulok

1. modul: A portrék

Az előkészületek során tegyetek egy plusz segédet Leonardo akció táblájára, a műterem oszlop tetejére. Amikor Leonardo körére kerül a sor a műteremben, akkor **kötelező** neki megfesteni egy portrét, ha ez lehetséges.

A kártya kikerül a játékból. Leonardo pedig annyi győzelmi pontot szerez, amennyit a kártya ad.

2. modul: A püspök kérése

Az előkészületek során tegyetek egy plusz segédet Leonardo akciótáblájára, a műhely oszlop tetejére. Amikor Leonardo körére kerül a sor a műhelyben, akkor **teljesíthet** egy püspöki kérést, ha a szükséges feltételekkel rendelkezik.

Leonardo annyi győzelmi pontot szerez, amennyi a kéréslapkán van, de a megfelelő freskólapkák, és a kéréslapka kikerül a játékból.

3. modul: Különleges keverék színek

Ebben a modulban nincs semmilyen speciális, csak Leonardora vonatkozó szabály!

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany