Marco Ruskowski és Marcel Süßelbeck játéka 2-4 játékos részére, 10 éves kortól.

FRESCO

A püspök magas rangú látogatókat vár, de sajnos a nagy freskófestmény a katedrális mennyezetén sürgős renoválásra szorul. A reneszánsz leghíresebb freskófestőit bérli fel, akiknek most be kell bizonyítaniuk, hogy szakmájuk mesterei. Melyik festőnek sikerül helyreállítani a freskó régi ragyogását?

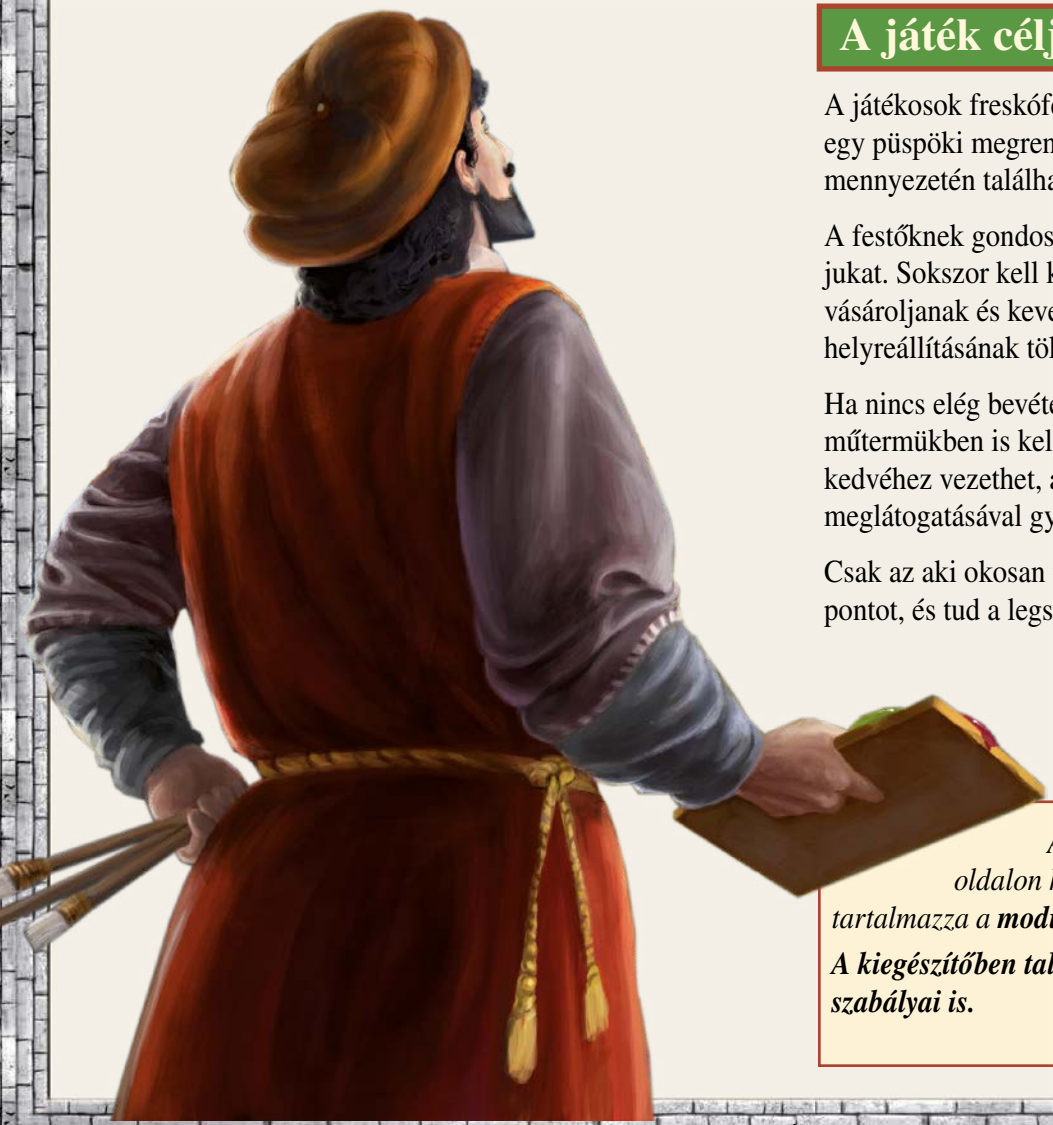
Áttekintés

"Fresco" egy hangulatos családi játék, 2-4 játékos részére, 10 éves kortól, ami a csodálatos reneszánsz korba csábít. Merülj el egy nagyszerű korszakban és tapasztald meg a további játéklehetőségekeket a dobozban található 3 kiegészítő modullal. Az alapjátékot ezekkel a modulokkal tetszőlegesen kombinálhatod. A modulok fokozatosan növelik a kihívást, és ezzel a játékidőt is.

A "Fresco" olyan játék, ami sokadjára is biztos szórakoztatást nyújt.

- Az alapjáték: Fresco
- A kiegészítő modulok, amik fokozatosan növelik a kihívást:

1. modul: A portrék
2. modul: A püspök kérése
3. modul: Különleges keverék színek



A játék célja

A játékosok freskófestők szerepében találják magukat, egy püspöki megrendeléssel a kezükben, aki a katedrális mennyezetén található nagy festmény helyreállítását kéri.

A festőknek gondosan meg kell tervezniük a munkanapjukat. Sokszor kell korán kelniük azért, hogy festéket vásároljanak és keverjenek a munkájukhoz. A freskó helyreállításának tökéletesen kell haladnia.

Ha nincs elég bevételük, akkor a játékosoknak a saját műtermükben is kell dolgozniuk. Ez a segédeik rossz kedvéhez vezethet, ami csak egy esti színházi előadás meglátogatásával gyógyítható.

Csak az aki okosan tervez, lesz képes elérni a legtöbb pontot, és tud a legsikeresebb freskófestővé válni.

A"Fresco" minden eleme a következő oldalon kerül felsorolásra. A kiegészítő füzet tartalmazza a ***modulok*** *minden elemét, és szabályait is.*

A kiegészítőben találhatóak meg a két játékos verzió szabályai is.

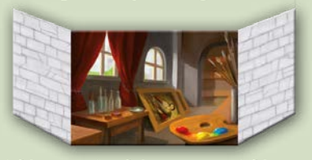
Játék elemek

- **1 kétoldalú játéktábla**
- **14 piaclapka**
- **25 freskólapka** 3-11 közti értékekkel
- **60 érme (tallér)** a következő értékekben: 1 (36 db), 5 (16 db), és 10 (8 db)
- **78 festékdarab,** 17 db a sárgából, pirosból, kékből; 9 db a zöldből, lilából, és a narancsból
- **4 natúr színű segéd**
- **20 segéd,** 5 mind a 4 színből
- **12 festőmester,** 3 mind a 4 színből
- **1 püspök**
- **4 kis paraván**
- **4 nagy paraván**
- **4 akciótáblázat**
- **4 kártya, amin a festékek keverési táblázata van**
- **1 vászonzsák**
- **1 szabályfüzet**

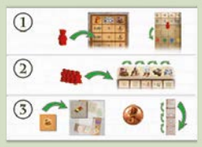
Játékosonkénti játék elemek

Minden játékos kap a választott színben:

- **1 kis paravánt** és **1 akciótáblázatot,** amit betesznek a kis paravánjuk mögé, "1"-es oldallal felfele.



A kis paraván eleje



A kis paraván belső fele, ami az 1. fázisról, a 2. fázisról, és a következő fordulóra történő előkészítésről ad összefoglalót.

Az akciótáblázat 1-es és 2-es oldala, 2-es oldalra csak az utolsó fordulóban van szükség.

- **1 nagy paravánt,** ami mögé tesznek **1 sárga, 1 piros és 1 kék festéket és 12 tallért.**

A nagy paraván eleje

A nagy paraván belső oldalán az alapfestékek keverési táblázata látható

- **1 kártyát az alapfestékek keverési táblázatával**
- **3 festőmestert**
- **5 segédet**

Az esetleges többlet elemek tartalékok, ezek nem kerülnek az alapjátékban felhasználásra.

Előkészületek 3 vagy 4 játékos esetén. *A 3 játékos esetén eltérő dolgokat kék háttérrel kiemeltük*

1. A kétoldalú játéktábla ...

... az asztal közepére kerül, úgy, hogy minden játékos elérje, a 4 játékos oldallal felfele (kezdő mezők: S1 - S4).

3 játékos esetén fordítsátok meg a táblát, és kezdő mezőknek az S1 - S3-t használjátok.

2. A kezdő mezők (S1-S4)

Tegyétek mindegyik játékos egyik festőmesterét a vászonzsákba. Majd húzzátok ki őket egymás után, és a húzás sorrendjében tegyétek őket az S1 - S4 mezőkre.

3. A szállás

Minden játékos egy festőmesterét a szállás feletti egyik mezőre teszi.

A szállás mutatja:
- Bal oszlop - reggeli felkelés ideje
- Középső oszlop - a hangulat változása
- Jobb oszlop - piaci ár

4. Piac, négy elárusítóhellyel I – IV

Tegyétek mind a 14 piaclapkát a vászonzsákba, és jól keverjétek össze. A lapkákon festékek láthatók, amik megvásárolhatók a piacról. Minden elárusítóhelyre húzzatok megfelelő számú lapkát, és tegyétek oda képpel felfele. 1 lapka marad a zsákban.

Három játékos esetén csak 3 elárusító hely van. Az alább látható lapkákat vegyétek ki játékból:

Így összes 11 lapka van, és ebből 2 fog a zsákban maradni.

5. A katedrális a freskóval és az oltárral

Vegyétek ki a 25 freskólapka közül az egyik 11-es értékűt és tegyétek képpel felfele a freskó középső mezőjére.

Keverjétek meg a megmaradt lapkákat, és véletlenszerűen osszátok el őket a freskó egyes részleteire, képpel felfele.

6. A műterem

Tegyétek az összes érmét a műterem három szabad mezőjére, névérték szerint szétválogatva. Ez a központi talon.

7. A műhely

Minden festékdarabot tegyetek a műhely 6 mezőjére, színek szerint kiválogatva. Ez a központi talon.

8. A színház

Minden játékos tegye egyik festőmesterét a hangulatjelző megfelelő mezőjére.

Egy-egy natúr színű segéd kerüljön minden oszlop fölötti mezőre.

9. A püspök

A püspököt tegyétek a helyére, a freskó közepére.

A játék menete

A Fresco több fordulóból áll; minden forduló 2 fázisra van osztva:

1. A felkelés idejének kiválasztása és a hangulat beállítása

2. Akciók megtervezése és végrehajtása

Most mindkét fázist részletesen elmagyarázzuk:

1. A felkelés idejének kiválasztása és a hangulat beállítása

Az a játékos jön először, aki a győzelmi pontsáv **utolsó** helyén áll.

Tegye a festőmesterét a szállás fölötti mezőjéről az egyik, szabadon választott **felkelés** mezőre (bal oszlop). A többi játékos, az **utolsó előttitől az első felé haladva,** sorban tegye a festőmesterét egy, még szabad felkelés mezőre. Csak egy festőmester állhat egy felkelés mezőn.

A felkelés ideje minden játékosra a következőképpen hat:

- Megváltoztathatja a játékos **hangulatát**
- Hatással van az ő piaci **árára**
- Meghatározza a **játékos sorrendet** a 2. akciófázisban

Hangulat változás

A hangulat bármilyen változását a szállás középső oszlopa mutatja. Miután a játékos kiválasztotta a felkelése idejét, azonnal beállítja a hangulatát is, a hangulatjelzőn álló festője fel vagy le mozgatásával. A bábuja soha nem mehet túl az oszlop alsó vagy felső mezőjén.

Az érzelmi állapot hatása a következő:

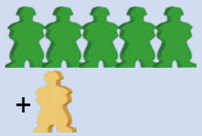
- **"+1" mezők**
  Ha a játékos festőmestere a **két "+1" mező** valamelyikén áll, akkor elveszi a **natúr színű segédet az oszlopa fölötti mezőről.** Ezt a segédet **1 plusz akcióra** használhatja fel (így összesen 6 akciója van) az akciótábláján. Addig marad a játékosnál a plusz segéd, míg a **"+1" mezőkön** tartózkodik. Ha elhagyja ezeket a mezőket, akkor vissza kell tennie a segédet az oszlopa fölötti mezőre.

- **"-1" mezők**
  Ha a játékos festőmestere a két **"-1" mező** valamelyikén áll, akkor **le kell adnia 1 segédjét**, és a paravánja elé kell tennie (így összesen 4 akciója van a 2. fázisban). Ha elhagyja ezeket a mezőket, akkor visszakapja a segédjét, és újra használhatja őt.

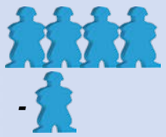
Megjegyzés: A játék elején a festőmesterek az S1 - S4 kezdő mezőkön állnak, az S1 számít az utolsó pozíciónak.

Példa:
1.) A piros játékos áll a győzelmi pontsávon a leghátsó pozícióban. Ő választja meg először a felkelése idejét, és a festőmesterét a 7 órás mezőre teszi. Ez azt jelenti, hogy hangulata ebben a körben változik, 1-el rosszabb lesz, és 2 tallért kell fizetnie minden piaclapkáért, amit meg akar venni. A többi játékos már nem teheti a festőmesterét erre a kelési időpont mezőre.

2.) Majd a piros játékos beállítja a hangulatát, a színházban álló bábuja 1 mezővel lejjebb mozgatásával.



A játékos 1 plusz segédet használhat



A játékosnak 1 segéddel kevesebb áll rendelkezésére

Piaci árak

Attól függően, hogy a játékos milyen felkelési időt választott, a jobb oldali oszlop megmutatja azt az árat, amit a piacon fizetnie kell 1 piaclapka megvételekor.

Játékos sorrend

Miután minden játékos kiválasztotta, hogy mikor kel fel, erre a fordulóra ki is alakult a játékos sorrend.
Az a játékos lesz a kezdő a 2. fázis alatt, aki a legkorábbi kelési időpontot választotta, a többi játékos a kelési időpontok növekvő sorrendjében követi őt.

Példa:
A piros játékosnak 2 tallért kell fizetnie minden piaclapkáért, amit meg akar venni.

Fontos:

Két különböző játékos sorrend van a játék folyamán:

1. A felkelési időpont kiválasztásának sorrendje (a játékosok győzelmi pontsávon betöltött helyétől függ).

2. Az akciók végrehajtási sorrendje (a játékosok kelési idejétől függ).

2. Az akciók megtervezése és végrehajtása

Akciók tervezése

Minden játékos elkezdi tervezni a rendelkezésre álló akcióit, **mindenki egyszerre, a kis paravánja mögött.** A játéktábla 5 különböző helyén hajthatnak végre akciókat. A játékosok a rendelkezésre álló segédeiket az akciótáblájuk 15 mezőjén osztják el. Csak 1 segéd kerülhet egy akciómezőre, ezzel aktiválva azt az akciót.

Akciók végrehajtása

Miután minden játékos kiválasztotta, hogy hova küldi a segédeit, mindenki eltávolítja a kis paravánját, és elindulnak az 5 hely egymás utáni meglátogatására. Minden helyszínen az ott résztvevő játékosok az előzőleg kiválasztott felkelési idő szerinti sorrendben végrehajtják az akcióikat. Az aktív játékos az adott helyen végrehajtja az összes akcióját, mielőtt a következő játékosra sor kerülne e helyen.

Ha valamely játékos nem küldött legalább egy segédet az adott helyszínre, akkor nem hajthat ott végre akciót.
Őt egyszerűen át kell ugrani a játékos sorrendben.

A játékosok nem kötelesek végrehajtani a választott akcióikat. A játékos lemondhat bármelyik akciója végrehajtásáról.

Abban az esetben viszont, ha a játékos nem rendelkezik az akció végrehajtásához szükséges elegendő pénzzel vagy festékkel, akkor le **kell** mondjon a végrehajtásáról.

Példa:
Ebben a fordulóban a piros játékos azt tervezi, hogy meglátogatja:
1 x a piacot,
2 x a katedrálist,
0 x a műtermet,
1 x a műhelyt és
1 x a színházat.

Helyszínek és akciók:

Piac: Festék vásárlása vagy elárusítóhely bezárása

Először az aktív játékos kiválaszt egy rendelkezésre álló piaci standot, azután eldönti, hogy a következő két akció melyikét hajtja végre:

- **Festéket vásárol** vagy • **Bezárja az elárusítóhelyet**

Az egyes helyszínek és a hozzájuk tartozó akciók:

Piac: Festékvásárlás vagy elárusítóhely bezárás

Katedrális: Freskó helyreállítás vagy oltár helyreállítás

Műterem: portréfestés

Műhely: festékkeverés

Színház: hangulatjavítás

Festékvásárlás

A játékos mindegyik, a "piac" oszlopra tett segédje vehet **1 piaclapkát** a kiválasztott elárusítóhelyről. Minden lapkát csak egyszer lehet megvenni. Az áruk attól függ, hogy előzőleg milyen felkelési időpontot választott a játékos.

A játékos elveszi a megvásárolt lapkán látható festékdarabokat a központi talonból, és a nagy paraványa mögé rejti őket.

Miután végzett a kiválasztott elárusítóhelyen a vásárlással, a játékos ezen stand minden lapkáját visszateszi a vászonzsákba.

Elárusítóhely bezárás

Ha az aktív játékos legalább 1 segédjét a "piac" oszlopra tette, akkor elállhat a vásárlástól, és helyette bezárhatja a választott elárusítóhelyet. Ezen stand minden lapkáját vissza kell tenni a vászonzsákba. Ez ingyenes akció.

Példa:
1.) Piros játékos egy segédjét küldte a piacra, hogy végrehajtson ott 1 akciót. 7 órakor kelt fel, így minden piaclapka 2 tallérjába kerül.

2.) A 3 sárga festéket tartalmazó lapkát szeretné megvenni a IV. standról. Kifizeti a 2 tallért, és elvesz 3 sárga festéket a központi talonból. Ezután visszateszi a vászonzsákba a IV. elárusítóhely összes lapkáját.

Katedrális: Freskó vagy oltár helyreállítása

A játékos mindegyik, a "katedrális" oszlopra tett segédje:

- **helyreállíthat egy freskórészletet,** vagy
- **az oltárt restaurálhatja**

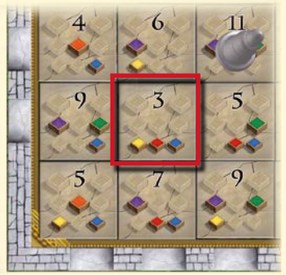
Egy freskórészlet helyreállítás

A freskó 25 részletre van osztva; minden részlet 1 lapkával van letakarva. Ahhoz, hogy helyreállítson egy részletet a játékos, rendelkeznie kell a részletet letakaró lapkán látható festékekkel.

Amikor a játékos helyreállít egy részletet, a szükséges festékeket vissza kell tennie a központi talonba, és annyi győzelmi pontot szerez, amennyit a lapka ábrázol, plusz még a püspök miatt is kaphat bónusz pontokat. *(lásd püspök)*

A játékos a szerzett győzelmi pontoknak megfelelő számú mezőt lép a győzelmi pontsávon álló festőmesterével *(az S1-S4 kezdő mezők nem számítanak bele a győzelmi pontsávba, a tényleges pontsáv az 1-es mezővel kezdődik)*. Ha a lépése egy olyan pontsáv mezőn fejeződne be, ahol már van egy másik játékosnak festője, akkor eldöntheti, hogy a foglalt mező előtti, vagy utáni első üres mezőre teszi a bábuját. A pontozósáv bármely mezőjén mindig csak **legfeljebb** 1 bábu állhat.

Miután a játékos helyreállított egy részletet, az adott lapkát leveszi a tábláról, és képpel lefele maga elé teszi. Végül a püspökkel a helyreállított részletre lép.



Példa: 1.) A piros játékos 2 segédet küldött a katedrálisba, így 2 akciót hajthat végre ezen a helyszínen. Először a 3-as értékű lapkát választja.

2.) A lapka által megkövetelt festékeket visszateszi a központi talonba, és a festőmesterét a pontozósávon 3 mezőt lépteti.

3.) A püspök az egyik átlósan szomszédos mezőn áll, így a piros szerez még 2 pontot (és a pontozósávon álló festőmesterével lelépi ezt). A játékos összesen 5 pontot szerzett a freskó ezen részletének helyreállításával.

Elveszi a freskólapkát a tábláról, képpel lefele maga elé teszi, és a püspökkel a frissen helyreállított freskórészletre lép.

4.) Ezután a piros játékos végrehajtja a 2. katedrális akcióját.

A püspök mozgatása:

Mielőtt a játékos nekiállna a freskó restaurálásának, **egyszer** léphet a püspökkel 1 mezőt tetszőleges irányba (vízszintesen, függőlegesen, átlósan), ha fizet 1 tallért a központi talonba. Ez a lépés bármelyik részletre történhet, mindegy, hogy már volt restaurálva, vagy még lapka fedi.

A püspök bónusz pontok:

Ha a püspök az épp helyreállított részleten állt, akkor a játékos 3 bónusz pontot szerez. Ha a püspök valamely szomszédos (vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan) mezőn áll, akkor a játékos 2 bónusz pontot szerez.

Az oltár helyreállítása

Egy freskórészlet restaurálása helyett a játékos lépésében segédenként egyszer az oltár helyreállítását is választhatja.

Ezt két módon teheti meg:

- **Alapfestékek** felhasználásával restaurál: A játékos visszatesz 1-1 sárga, piros, és kék festéket a paravánja mögül a központi talonba. Ezzel a helyreállítással 2 pontot szerez.
  A játékos helyettesítheti bármelyik, vagy akár az összes alapfestéket zöld, narancs, vagy lila festékkel, ezek a helyettesítő, joker festékek mindegyike plusz 1 pontot ér.
- **3 különböző kevert festék** felhasználásával restaurálja az oltárt: A játékos visszatesz 1-1 narancs, zöld és lila festéket a paravánja mögül a központi talonba. Ezzel a helyreállítással 6 pontot szerez.

Megjegyzés: Ez az akció a játék vége felé válik vonzóvá, amikor a restaurálatlan freskórészletek fogytán vannak.

=2+1 (3 győzelmi pont)

Példa: A játékos összesen 3 pontot szerez. 2 pont (piros/kék/sárga) + 1 pont (a sárgát helyettesítő zöldért).

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 győzelmi pont)

Példa: A játékos összesen 5 pontot szerez. 2 pont az alapfestékekért (piros/kék/sárga) + 3 pont (a piros/kék/sárga festéket helyettesítő 2 narancs, és 1 zöld jokerért).

Példa: A játékos visszatesz 1 zöld, 1 narancs, és 1 lila festéket a központi talonba. A játékos 6 győzelmi pontot szerez.

Műterem: portréfestés

A játékos mindegyik, a "műterem" oszlopra tett segédje után 3 tallért kap a központi talonból.

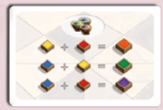
Példa: A piros játékos nem küldött egy segédet sem a műterembe, így egyetlen tallért sem kap a központi talonból.

Ezen a helyszínen nem hajt végre akciót, ezt a kört kihagyja.

Műhely: festékkeverés

A játékos mindegyik, a "műhely" oszlopra tett segédje **legfeljebb 2x festéket keverhet.**

Az aktív játékos dönti el, hogy milyen festéket akar összekeverni. Egyszerűen visszateszi a központi talonba a bekevert festékelemeket, és elveszi helyette a keverés eredményeként kapott festéket.



Példa: A piros játékos egy segédet küldött a műhelybe.Ez lehetővé teszi a számára, hogy legfeljebb 2 festéket kikeverjen a keverési táblázat alapján.

Megjegyzés: A színek korlátlan mennyiségben állnak rendelkezésre. Ha az a ritka eset fordulna elő, hogy nem marad a készletben egy adott szín, minden játékos feljegyzi magának, hogy milyen színeket váltott be.

Színház: hangulatjavítás

A játékos mindegyik, a "színház" oszlopra tett segédje után léphet a hangulatjelzőn álló festőmesterével **2 mezőt felfele.**

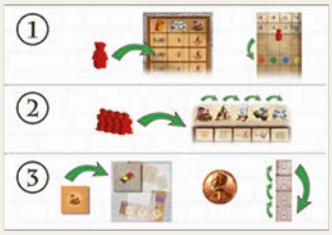
Megjegyzés: A színház látogatás bármilyen hangulatmódosító hatása csak a következő fordulóban, a felkelési idő kiválasztása után érvényesül. Csak ekkor kerülnek vissza vagy szerezhetők meg a segédek.

Példa:
Piros játékos egy segédet küldött a színházba.
A hangulata 2 mezőnyit nő.

Miután az összes játékos végzett minden akciójával, a következő fordulót kell előkészíteni:

- Húzzatok a piac minden elárusítóhelyére megfelelő számú lapkát, és tegyétek le képpel felfele ezeket.
- Minden játékosnak kifizetik a neki járó bevételt, a restaurált, képpel lefele a játékos előtt fekvő freskólapkák után – 1 tallér jár minden lapkáért (csak miután legalább 1 freskórészlet restaurálása megtörtént).
- Minden játékos a szállás tetején levő alvó helyére teszi vissza a festőmesterét.

A pontsávon leghátrább álló játékos kezdi a következő fordulót, a felkelési időpont választással.



A kis paravánok belső felén a fázisok egyszerűsített bemutatója látható.

Abban az esetben, ha 2 vagy több festőmester még mindig a kezdő mezőkön áll, akkor megváltozik a helyük. Az első a sor végére lép, és a többiek egy mezővel elé lépnek.

A játék vége és a végső értékelés

Ha 6 vagy kevesebb freskólapka marad a táblán egy forduló kezdetére, akkor ez a forduló lesz a játék utolsó fordulója.

Minden játékos megfordítja az akciótábláját, így a 2-es oldal lesz látható.

A játék ezen forduló végén befejeződik, még akkor is, ha nem teljesen lett helyreállítva a freskó. Az utolsó forduló végén nincs bevétel fizetés.

Az utolsó fordulóban a színház nem látogatható, helyette másodszor is meg lehet látogatni a katedrálist.

Megjegyzés: Abban az esetben, ha az utolsó forduló bekövetkezte előtt a freskót sikerül teljesen helyreállítani egy forduló során, akkor ez a forduló volt az utolsó, és ezt azonnal követi a végső értékelés. Mivel így ez lesz az utolsó forduló, nem jár bevétel.

Megjegyzés: Ha a festőmester a pontozósáv egy foglalt mezőjére érkezne az utolsó értékelésnél, akkor a bábuval az első szabad mezőre kell előre lépni.

A végső értékelés

Minden játékos pontot kap a pénzéért cserébe. Minden 2 tallér 1 győzelmi pontot ér. Ezeket a győzelmi pontokat az utolsó forduló játékos sorrendjében *(felkelési idő)* kapják meg a játékosok.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, az a legjobb freskófestő, és ő nyeri a játékot.

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