

FRESCO

Kiegészítő füzet

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

A kétjátékos verzió szabályait a 4. oldalon találjátok meg.

1 A portrék

Híres személyek szeretnék megfestetni a portréjukat a festők műtermeiben. Ez előnyöket ad számukra a játék folyamán!

Ki szerzi a legtöbb hasznot ezekből az előnyökből?

Ez a modul hatással lesz a

■ **Műterem: portréfestésre és a Játék végére.**

Plusz játékelemek

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

2 különböző típusú portrékártya van:

1) **Kártya** ∞ **jellel:**

Az a játékos, aki megszerez egy ilyen kártyát, maga elé teszi azt, és innentől kezdve folyamatosan élvezzi 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.



A portréfestés jutalma

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 tegyék le először a műterem jobb oldali 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 felfelé fordított portrélap **egyikét** elveheti az **egyik**, a műterembe küldött segédjével. Az összes többi, a 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:

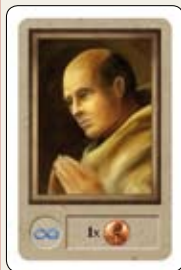
Fordítsatok fel 2 új kártyát a pakli tetejéről. Mindegyik, az előző fordulóból megmaradt portrékártyát távolítsatok el előtte a játékból.

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 akciótáblát!).

A portrékártyák leírása

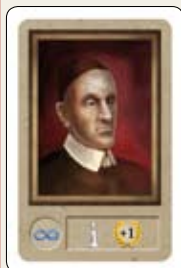
Ezek a kártyák állandó támogatást adnak a tulajdonosuknak, végig előttük maradva:



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 bónuszpont 1 ponttal nő.

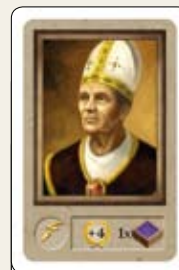


Sekrestyés
Minden fordulóban egyszer, ha a játékos a katedrálisban dolgozik, a püspökkel egy tetszőlegesen választott mezőre léphet 1 tallérért cserébe.

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



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



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



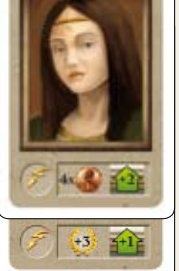
Nemesek
A játékos megkapja a jelölt pénzt és festéket.



Patrónus
A játékos 7 tallért szerez.



Múzsza
A játékos hangulata a maximumra áll.



Csinos lány/ Őnarckép
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 különleges kéréseit, és felhasználja hozzá a bevétele egy részét, akkor extra pontokat szerezhet, és rendszeresen megjutalmaznak értékes festékekkel!

Ez a modul hatással lesz a:

■ Műhely: festékkeverésre.

Változás az előkészületekben

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

Változás a játékmenetben

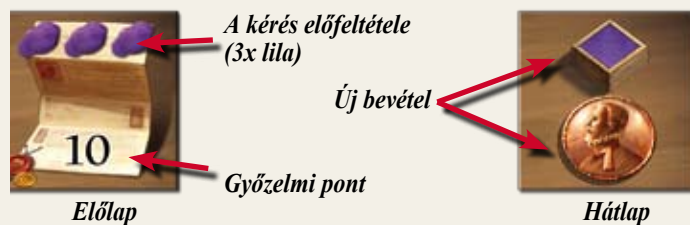


■ Műhely: festékkeverés
Plusz akció: kérés teljesítése

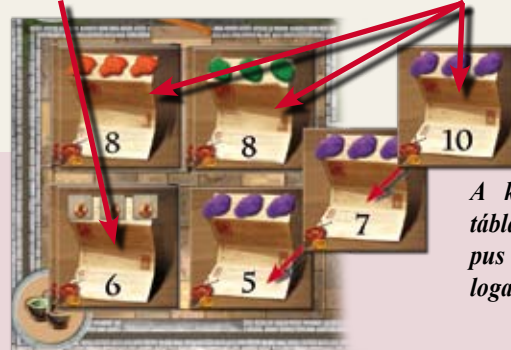
Minden fordulóban minden játékos egyik segédje, aki a műhelybe kerül, festékkeverés helyett teljesíthet 1 kérést. A többi, műhelybe küldött segédjük marad a festékkeverésnél, mint általában.

Plusz játékelemek

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



Általános kérés Különleges kérések



A kéréslapkát 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 a játékos előtt, akkor joga van elvenni 1 általános kéréslapkát, és a pontozósávon álló festőmesterével a megfelelő számú pontot előrelépni. Ezt követően ezt a 3 freskólapkát egymásra kell tenni, egy pakliként, meg kell fordítani a kéréslapkát, hogy a hátlapja legyen felül, és ezen pakli tetejére kell tenni.

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 festékkocka van, mint a teljesíteni kívánt különleges kéréslapkán. Ha ez megvan, akkor a fentebb leírtak szerint kell eljárni.

Minden kéréslapkán 1 tallér bevétel és egy festékkocka látható. Az általános kéréslapka lehetővé teszi a játékosnak, hogy válasszon az alapszínekből egyet minden fordulóban.



Példa: A játékosnak ez a 3 freskólapkája kerül egymásra, és elveszi a legfelső általános kéréslapkát. 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 festékkocka van, így joga van elvenni a 10-es értékű lila különleges kéréslapkát. A pontozósávon a festőmesterével 10 mezőt lép előre, majd megfordítja a kéréslapkát, és a frissen összeállított pakli tetejére teszi. Innentől kezdve 1 tallért és 1 lila festéket kap minden fordulóban, amikor a bevételt fizetik ki.

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 helyreállítására és a**
- Műhely: festékkeverésre**

Plusz játékelemek

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



Változás az előkészületekben

A **12 új festékkockát** tegyék a játéktáblára, a többi festékhez. Az oltárlapka kerüljön az oltár szabad mezőjére. Minden játékos kapjon egy **színkeverési táblát**.

Vegyék ki a **24-es értékű** lapkát a **7 új freskólapka**

közül, és tegyék a freskó közepére. Véletlenszerűen vegyék 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 rakjátok rá a freskóra őket.

Változás a játékmenetben

Katedrális: freskó vagy oltár helyreállítása

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 dzsókerek plusz 3 pontot érnek, a barnák pedig plusz 5 pontot!

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.



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



21 pont = 6 pont (alap érték) + 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 hajtsátok végre. 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.
- **akciótáblát** – A többi játékelemre nem lesz szüksége, mint pl. a paravánok stb.

Leonardo egyik festőmesterét tegyék az **S3-as kezdőmezőre**, **1 festőmesterét** a szállás fölé, és **1 festőmestert** a **freskó közepére**, ahova a püspök is került.

Az **akciótábláját** tegyék az asztalra, az 1-es oldallal felfelé. A két **segédjét** tegyék a **piac** és a **katedrális** oszlop tetejére. Ez az elrendezés nem változik a játék során.

A **Leonardo-lapkát** a **kezdőjátékos** kapja. 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 játékosrend ugyanúgy alkalmazandó Leonardora is, de van egy kis különbség a Leonardo-akciók végrehajtásában:



1. A felkelés idejének kiválasztása

Amikor Leonardo köre jön, az aktuális játékos a festőmesterét az óhajtott mezőre teszi. *(Ne felejtsetek: Leonardonak nincs festőmestere a hangulatjelzőn!)*

2. Akciók végrehajtása



Piac: Elárusítóhely bezárása

Leonardo **soha** nem vesz festéket. Ehelyett bezár egy, a játékos által választott elárusítóhelyet.



Katedrális: freskó helyreállítása

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 játékos a dönti el, hogy melyikre ugrik.

Leonardo ugyanúgy szerez győzelmi pontokat, mint a többiek, beleértve a püspöktől járó bónuszpontokat is.

A pontozósávon Leonardo festőmesterét megfelelően előre kell léptetni. A restaurált freskó lapkáját tegyék az akciótáblája elé, hátlapjával felfele. A püspök és Leonardo festőmestere is a frissiben 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 az akciót.

Végső értékelés – ne felejtsetek el, hogy Leonardo is elfoglal egy mezőt a pontozósávon!

2-játékos verzió és a modulok

1

1. modul: A portrék

Az előkészületek során tegyék egy plusz segédet Leonardo akciótáblájára, a műterem oszlop tetejére.

Amikor Leonardora 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

2. modul: A püspök kérése

Az előkészületek során tegyék egy plusz segédet Leonardo akciótáblájára, a műhely oszlop tetejére.

Amikor Leonardora kerül a sor a műhelyben, akkor teljesíthet egy püspöki kérést, ha rendelkezik a szükséges feltételekkel. Leonardo annyi győzelmi pontot szerez, amennyi a kéréslapkán van, de a megfelelő freskólapkák és a kéréslapka kikerülnek a játékból.

3

3. modul: Különleges keverék színek

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

