

A püspök magas rangú látogatókat vár, de sajnos a nagy freskó - a festmény a katedrális mennyezetén - sürgős renoválásra szorul. A reneszánsz leghíresebb

FRESCO

freskófestőit bérlí fel, akiknek most be kell bizonyítaniuk, hogy szakmájuk mesterei. Melyik festőnek sikerül helyreállítania a freskó régi ragyogását?

Áttekintés

A Fresco egy remek családi játék, 2-4 játékos részére, 10 éves kortól. A csodálatos reneszánsz korszakba fog elröpíteni. Ugorj fejest a lovagkorba, és tapasztald meg a játék haladó módjait a dobozban található 3 kiegészítő felhasználásával. 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 püspök kérése
 2. modul: A portrék
 3. modul: Különleges keverék színek

A játék célja

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

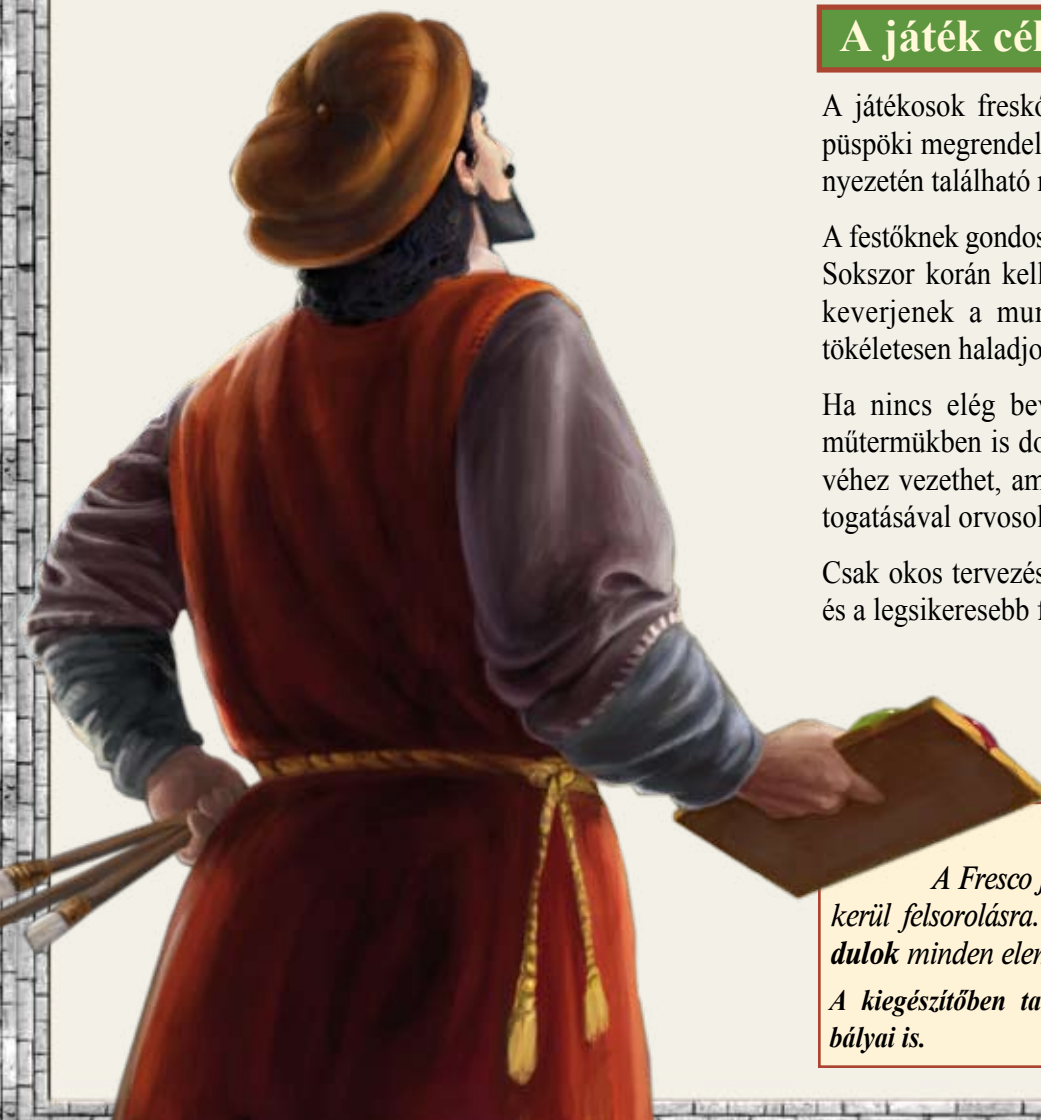
A festőknek gondosan meg kell tervezniük a munkanapjukat. Sokszor korán kell kelniük, hogy festéket vásároljanak és keverjenek a munkájukhoz, hogy a freskóhelyreállítás tökéletesen haladjon.

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

Csak okos tervezéssel leszel képes elérni a legtöbb pontot és a legsikeresebb freskófestővé válni.

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

A kiegészítőben találhatóak meg a kétjátékos verzió szabályai is.



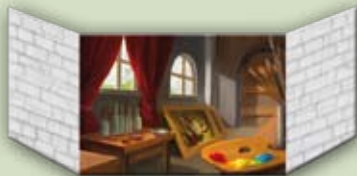
Játékelemek

- 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 festékelem, 17 db sárgából, pirosból, kékből; 9 db a zöldből, lilából, 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 játékelemek

Minden játékos kap a választott színben:

- 1 kis paravánt és 1 akciótáblázatot, amit betesznek a paravánjuk mögé, 1-es oldallal felfelé.



A kis paraván eleje



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



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

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



A nagy paraván eleje



A nagy paraván belső oldalán az alapfestékek keverési táblázata látható.



- 1 kártya a festékek keverési táblázatával
- 3 festőmester



• 5 segéd



Előkészületek 3 vagy 4 játékos esetén

1. A kétoldalú játéktábla ...

... az asztal közepére kerül úgy, hogy minden játékos elérje. A 4-játékos oldallal felfelé tegyék le (kezdőmezők: S1 - S4).

3 játékos esetén fordítsátok meg a táblát, és kezdőmezőknek az S1 - S3-at használjátok.

2. A k...

Tegyétek a festőmestert húzzátok a húzás s... S4 me...

9. A püspök

A püspököt tegyék a helyére, a freskó közepére.



8. A színház

Minden játékos tegye egyik festőmesterét a hangulatjelző megfelelő mezőjére.



Egy natúr színű segéd kerüljön minden oszlop fölötti mezőre.

7. A műhely

Minden festékelemet tegyék a műhely 6 mezőjére, színek szerint kiválogatva. Ez a központi talon.

6. A műterem

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

Kezdő mezők (S1-S4)

Étek mindegyik játékos egyik mestere a vászonzsákba. Majd tek ki őket egymás után, és a sorrendjében tegyék őket az S1 mezőkre.

3. A szállás

Minden játékos tegye egy festőmesterét a szállás feletti egyik mezőre.

A szállás megmutatja:



Bal oszlop - a reggeli felkelés idejét



Középső oszlop - a hangulat változását



Jobb oszlop - a piaci árát



A freskó egy szelete, lapkával.

Oltár



4. Piac, négy elárusítóhellyel 1-4

Tegyék mind a 14 piaclapkát a vászonzsákba, és jól keverjék össze. A lapkákön festékek láthatók, amiket megvehettek a piacon. Minden elárusítóhelyre húzzatok megfelelő számú lapkát, és képpel felfelé tegyék oda. 1 lapka a zsákban marad.

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



Összesen 11 lapka van, ebből 2 fog a zsákban maradni.



5. A katedrális a freskóval és az oltárral

Vegyék ki a 25 freskólapka közül a 11-es értékűt, és tegyék képpel felfelé a freskó középső mezőjére.

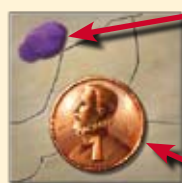


Előlap



Győzelmi pont
Ezeket a festékeket kell a helyreállításra fordítani.

Hátlap



Csak "A püspök kérése" kiegészítő modul esetén van szerepe.

Bevétel

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 győzelmipont-sáv **utolsó** helyén áll.

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

A felkelés ideje minden játékosra a következőképpen hat:

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

Hangulatváltozás

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 lemozgatásával. 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.

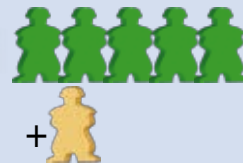
Megjegyzés: A játék elején a festőmesterek az S1 - S4 kezdőmezőkön állnak. Az S1 számít az utolsó pozíciónak.



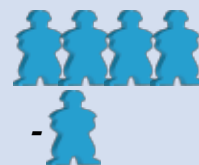
Példa:

1.) A piros játékos áll a pontsávon a legutolsó 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 piactálcáért, amit meg akar venni. A többi játékos már nem teheti a festőmesterét erre az időpontra felkeléssávon.

2.) Ezután a piros játékos beállítja a hangulatát a színházban álló bábuja 1 mezővel lejjebb mozgásával.



A játékos 1 plusz segédet használhat.



A játékos segédeinek a száma 1-gyel csökken.

Piaci árak

A jobb oldali oszlop a felkelési időpont függvényében megmutatja azt az árat, amit a játékosnak a piacon kell fizetnie 1 piaclapka megvételekor.

6:00	-2	3
7:00	-1	2
8:00	0	2

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

Játékosrend

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

Fontos:

Két különböző játékosrend van a játék folyamán:

1. A felkelési időpont kiválasztásának sorrendje (a játékosok pontsávon betöltött helyétől függ).
2. Az akciók végrehajtási sorrendje (a játékosok kelési idejétől függ).

2. Az akciók megtervezése és végrehajtása

Akciók megtervezése

Minden játékos **egyszerre, a kis paravánja mögött** elkezd tervezni a rendelkezésre álló akcióit. 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 részt vevő 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.

Amelyik játékos nem küldött legalább egy segédet az adott helyszínre, az nem hajthat ott végre akciót. Őt egyszerűen át kell ugrani a játékosrendben.

A játékosok nem kötelesek végrehajtani a választott akciójukat. A játékos lemondhat bármelyik akciója végrehajtásáról. Abban az esetben, ha a játékos nem rendelkezik az akció végrehajtásához szükséges elegendő pénzzel vagy festékkal, akkor elveszíti azt az akciót.

Helyszínek és akciók:



Piac: Festékvásárlás vagy elárúsítóhely bezárása

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

- Festéket vásárol vagy
- Bezárja az elárúsítóhelyet



Példa:

Ebben a fordulóban a piros játékos azt tervezi, hogy meglátogatja:

- 1 x a piacot,
- 2 x a katedrális,
- 0 x a műtermet,
- 1 x a műhelyt és
- 1 x a színházat.

Az egyes helyszínek és a hozzájuk tartozó akciók:



Piac: festékvásárlás vagy elárúsítóhely bezárása



Katedrális: freskó vagy oltár helyreállítása



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 elveszi a megvásárolt lapkán látható festékkoc-kákat a központi talonból, és a nagy paravánja mögé rejti őket.

Miután végzett a kiválasztott elárusítóhelyen a vásárlással, a játékos ezen stand minden lapkáját visszateszi a vászon-zsákba.

Elárusítóhely bezárása

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.) A piros játékos egy segédjét küldte a piaca-ra, hogy végrehajtsa 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 megmaradó lapkáját.



Katedrális: freskó vagy oltár helyreállítása

A játékos mindegyik, a katedrális oszlopra tett segédje:

- helyreállíthat egy freskórészletet vagy
- az oltárt restaurálja.

Egy freskórészlet helyreállítása

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

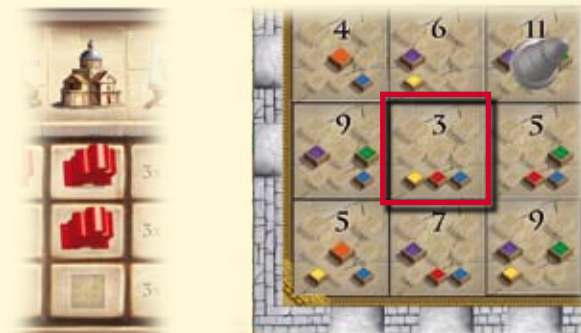
Amikor a játékos helyreállít egy részletet, a szükséges festékeket vissza kell tennie a központi talonba, és annyi győzelmi pontot szerez, amennyit a lapka mutat, plusz még a püspök miatt is kaphat bónuszpontokat (lásd püspök).

A játékos a szerzett győzelmi pontoknak megfelelő számú mezőt lép a pontozósávon álló festőmesterével (az S1-S4 kezdőmezők nem számítanak bele a pontozósávba, a tényleges pontozósáv az 1-es mezővel kezdődik).

Ha a lépése egy olyan pontozósáv-mezőn fejeződik 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 csak legfeljebb 1 bábu állhat.

Miután a játékos helyreállított egy részletet, az adott lapkát leveszi a tábláról, és képpel lefelé maga elé teszi.

Végül a püspökkel a helyreállított részletre lép.



Példa: 1.) A piros játékos 2 segédet küld 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 előrelépteti.

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

Elveszi a freskólapkát a tábláról, képpel lefelé maga elé teszi, és a püspökkel a frissiben helyreállított freskórészletre lép.

4.) Ezután a piros játékos végrehajta a 2. akcióját katedrálisban.

A püspök mozgása:

Mielőtt a játékos nekiállna bármelyik freskórészlet helyreállításának, 1 mezőt léphet a püspökkel tetszőleges irányba (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), ha befizet 1 tallért a központi talonba. Ez a lépés bármelyik szeletre történhet, mindegy, hogy már volt restaurálva vagy még lapka fedi.



A püspök bónuszpontok

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

Az oltár helyreállítása

Egy freskórészlet restaurálása helyett a játékos 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 festéket zöld, narancs vagy lila festékekkel, ezek a helyettesítő, dzsóker 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 freskószeletek 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 alap festékekért (piros/kék/sárga)
+ 3 pont (a piros/kék/sárga festékeket helyettesítő
2 narancs és 1 zöld dzsókerért).*



 *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 kétszer 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 miatt léphet a hangulatjelzőn álló festőmesterével **2 mezőt felfelé**.

Megjegyzés: A színházlátogatás bármilyen hangulatmódosító hatása csak a következő fordulóban, a felkelési idő kiválasztása után érvényesül. Csak ekkor kerülnek vissza vagy szerzhetőek a segédjek.

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

- Húzzatok a piac minden elárusítóhelyére megfelelő számú lapkát, és tegyétek le ezeket képpel felfelé.
- Minden játékosnak kifizetik a neki járó bevételt: 1 tallér jár mindegyik restaurált, képpel lefelé a játékos előtt fekvő freskólapka után (csak miután legalább 1 freskószelet restaurálása megtörtént).
- Minden játékos a szállás tetején levő alvóhelyére teszi vissza a festőmesterét.

A pontozósávon leghátrább álló játékos kezdi a következő fordulót a felkelési időpont kiválasztással.



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



A kis paravánok belső felén a fűziskok egyszerűsített bemutatója látható.

Abban az esetben, ha 2 vagy több festőmester még mindig a kezdőmezőkön áll, akkor megváltozik a helyük. Az első a sor végére lép, és a többiek egy mezővel előre 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 a freskó nem lett teljesen helyreállítva. Az utolsó forduló végén nincs bevételfizetés.

A végső értékelés

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

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



Az utolsó fordulóban a színház nem látogatható, helyette a katedrálisba lehet kétszer is menni.

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 pontozósávon egy foglalt mezőjére érkezne az utolsó értékelésnél, akkor a bábuval az első szabad mezőre kell előrelépni.

