

Autorzy gry: Marco Ruskowski i Marcel Süßelbeck Gra dla 2-4 graczy od 10 lat wwyż

Biskup spodziewa się nobliwych gości. Niestety, ogromny fresk zdobiący sklepienie katedry wymaga natychmiastowego odrestaurowania. Wielebny zatrudnia więc znamienitych

FRESCO

malarzy epoki renesansu, aby udowodnili swoje ponadprzeciętne artystyczne umiejętności i przywrócili malowidłu jego dawną świetność. Któremu z wielkich mistrzów uda się to najlepiej?

Wprowadzenie

„Fresco” to znakomita gra planszowa dla 2-4 graczy od 10 lat wwyż, która przeniesie Was do epoki renesansu. Zanurcie się w czasach artystycznego blichtru i spróbujcie zaawansowanych wariantów gry wykorzystując 3 dodatki zawarte w pudełku, które możecie łączyć z grą podstawową w dowolny sposób. Dodatki pozwolą Wam stopniowo zwiększać wyzwanie kryjące się w prośbie biskupa, co wpłynie również na długość rozgrywki.

„Fresco” to gra, która z pewnością dostarczy Wam wielu godzin wspaniałej rozrywki.

- Gra podstawowa: Fresco
- Dodatki stopniowo zwiększające poziom trudności:

Dodatek 1: Portrety

Dodatek 2: Prośby biskupa

Dodatek 3: Więcej kolorów

Cel gry

Gracze wcielają się w role malarzy, którzy na zamówienie biskupa muszą odrestaurować ogromny fresk na sklepieniu katedry.

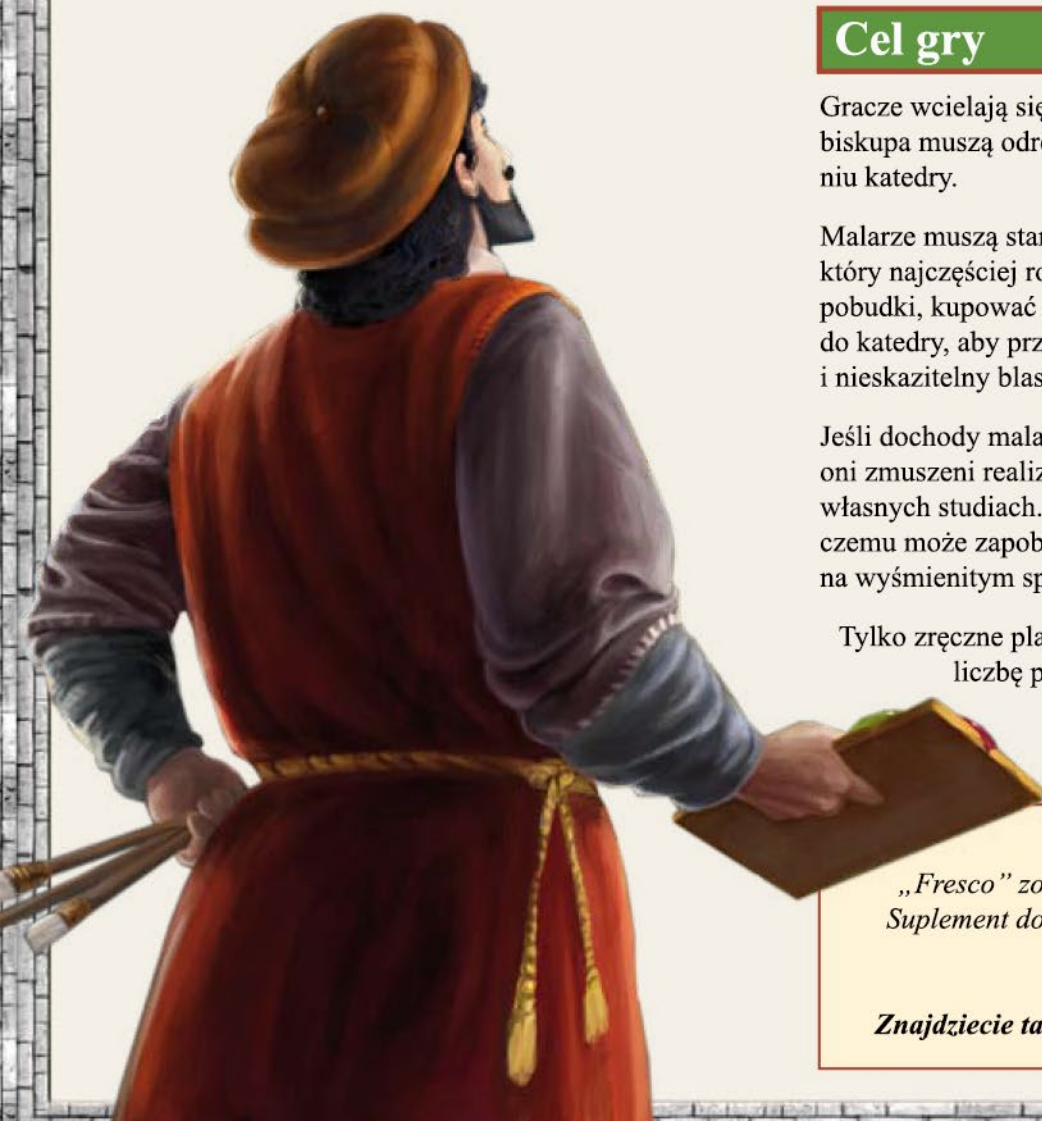
Malarze muszą starannie planować swój dzień pracy, który najczęściej rozpoczyna się od bardzo wczesnej pobudki, kupować i mieszać farby i gnać czym prędzej do katedry, aby przywrócić freskowi jego dawną i nieskazitelny blask.

Jeśli dochody malarzy nie będą wystarczająco duże, będą oni zmuszeni realizować równocześnie zlecenia w swoich własnych studiach. Taka chałtura może zepsuć im nastrój, czemu może zapobiec jedynie wieczorna wizyta w teatrze na wyśmienitym spektaklu.

Tylko zręczne planowanie pozwoli graczom zdobyć dużą liczbę punktów zwycięstwa i zostać najbardziej poważanym artystą swoich czasów.

Wszystkie komponenty zawarte w grze „Fresco” zostały wymienione na następnej stronie. Suplement do gry zawiera natomiast spis wszystkich komponentów i reguł dla dodatków.

Znajdziecie tam także zasady rozgrywki 2-osobowej.



Komponenty gry

- 1 dwustronna plansza
- 14 żetonów rynku
- 25 żetonów fresku o wartościach od 3 do 11
- 60 monet (Talarów) o wartościach: 1 (x36), 5 (x16) i 10 (x8)
- 78 farb, po 17: czerwonych, żółtych i niebieskich; po 9: zielonych, fioletowych i pomarańczowych
- 4 czeladników neutralnych w kolorze beżowym

- 20 czeladników, po 5 w 4 kolorach graczy
- 12 mistrzów malarstwa, po 3 w 4 kolorach graczy
- 1 biskup
- 4 małe zasłonki
- 4 duże zasłonki
- 4 arkusze akcji
- 4 karty przedstawiające tabelę barw pochodnych
- 1 woreczek
- 1 instrukcja

Materialy graczy

Każdy gracz otrzymuje w wybranym przez siebie kolorze:

- 1 małą zasłonkę i 1 arkusz akcji, który umieszcza za zasłonką stroną z „1” do góry



Strona zewnętrzna



Strona wewnętrzna ze skrótem fazy 1, fazy 2 i przygotowania do następnej rundy



Arkusz akcji

Strona „1” i „2”

Strona „2” jest używana tylko w ostatniej rundzie

- 1 dużą zasłonkę, za którą umieszcza 1 żółtą, 1 czerwoną i 1 niebieską farbę oraz 12 Talarów



Strona zewnętrzna



Strona wewnętrzna z tabelą barw pochodnych



- 1 kartę z tabelą barw pochodnych
- 3 mistrzów malarstwa



- 5 czeladników



Przygotowanie dla 3 i 4 graczy

1. Rozłóżcie dwustronną planszę...

...pośrodku stołu w zasięgu wszystkich graczy. Dla czterech graczy użyjcie strony widocznej na ilustracji (z polami startowymi S1-S4).

W rozgrywce 3-osobowej odwróćcie planszę na drugą stronę (z polami startowymi S1-S3).

2. Po

Umieść gracza, dobierz z woreczka na pola

9. Biskup

Figurka biskupa zajmuje miejsce w centrum fresku.



8. Teatr

Każdy gracz umieszcza jednego ze swoich mistrzów na odpowiednim polu swojego toru nastroju.



Nad każdym torem należy umieścić po jednym czeladniku w kolorze

7. Warsztat

Na sześciu polach warsztatu umieśćcie wszystkie farby posortowane pod względem koloru. Stanowią bank kolorów.

6. Studio

Na trzech polach studia umieśćcie wszystkie monety, posortowane pod względem nominału. Stanowią bank pieniędzy.

Placa startowe (S1-S4)

Umieśćcie po 1 mistrzu każdego koloru w woreczku. Następnie wyciągnijcie po jednym mistrzu z woreczka i umieszczajcie kolejno na placach startowych (S1-S4).

3. Hostel

Każdy gracz umieszcza jednego ze swoich mistrzów nad hostelem.

- Hostel przedstawia:
- Lewa kolumna – porę wstawiania
 - Środkowa kolumna – zmianę nastroju
 - Prawa kolumna: ceny żetonów na rynku



4. Rynek z czterema straganami, od I do IV.

Umieśćcie wszystkie 14 żetonów rynku w woreczku i dobrze potasujcie. Żetony przedstawiają zestawy farb, które gracze mogą zakupić na rynku. Dobierzcie z woreczka odpowiednią liczbę żetonów dla każdego straganu i wyłóżcie je na nich odkryte. W woreczku pozostanie 1 żeton.

W grze 3-osobowej dostępne są tylko 3 stragany. Usuńcie z gry następujące żetony:



W sumie dostępnych jest 11 żetonów, z czego 2 zostaną w woreczku.

5. Katedra z freskiem i ołtarzem

Weźcie jeden z 25 żetonów fresku o wartości 11 i umieśćcie odkryty na centralnym polu fresku.



Potasujcie pozostałe żetony i losowo rozłóżcie odkryte na wszystkich fragmentach fresku.

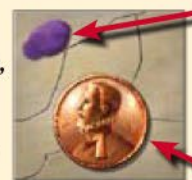
Przód



Punkty

Aby odnowić fresk, gracz musi oddać do banku następujące farby.

Tył



Używane jedynie w dodatku „Prośby biskupa”.

Dochód

Przebieg gry

Rozgrywka trwa szereg rund, a każda runda składa się z 2 faz:

1. Wybór pory wstawiania i dostosowanie nastroju
2. Planowanie i wykonywanie akcji

Fazy zostały szczegółowo opisane poniżej:

1. Wybór pory wstawiania i dostosowanie nastroju

Gracz zajmujący aktualnie **ostatnią** pozycję na torze punktacji wykonuje ruch jako pierwszy.

Przenosi swojego mistrza znad hostelu na wybrane pole pory wstawiania (w lewej kolumnie). Pozostali gracze postępują podobnie w kolejności **odwrotnej do zajmowanych pozycji na torze punktacji**. Każdy gracz umieszcza swojego mistrza na wybranym pustym polu pory wstawiania. Tylko jeden mistrz może zająć dane pole.

Wybór pory wstawiania ma następujące konsekwencje dla każdego gracza:

- Może zmienić nastrój mistrza
- Wpływa na cenę żetonów na rynku
- Określa kolejność graczy podczas wykonywania akcji w fazie 2.

Dostosowanie nastroju

Zmiana nastroju ujawnia się w środkowej kolumnie hostelu. Natychmiast po wyborze swojej pory wstawiania gracz dostosowuje nastrój poprzez przesunięcie swojego mistrza w górę lub w dół na swoim torze nastroju. Figurka nie może wyjść poza skrajnie górne ani skrajnie dolne pole toru.

Stan emocjonalny mistrza wpływa na następujące elementy:

• Pola „+1”

Jeśli mistrz gracza zajmuje jedno z dwóch **pól „+1”**, gracz zabiera **czeladnika w beżowym kolorze** z pola **nad swoim torem** i może go użyć do wykonania **1 dodatkowej akcji** (posiada teraz 6 akcji) na swoim arkuszu akcji. Gracz zachowuje dodatkowego czeladnika do momentu opuszczenia **pola „+1”**. Po opuszczeniu pola gracz zwraca czeladnika na pole nad torem.

• Pola „-1”

Jeśli mistrz gracza zajmuje jedno z dwóch **pól „-1”**, gracz musi pozbyć się 1 ze swoich czeladników, tj. umieścić go przed swoją zasłonką (tym samym pomniejszając liczbę akcji w fazie 2 do czterech). Po opuszczeniu pola „-1” gracz odzyskuje czeladnika i może ponownie z niego korzystać.

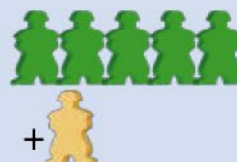
Uwaga: Na początku gry gracze wykonują działania fazy 1 w kolejności odwrotnej do zajmowanych pól startowych, kończąc na graczu na polu S1.



2.) Teraz Czerwony dostosowuje swój nastrój przesuwając mistrza w teatrze o 1 pole w dół.

Przykład:

1.) Czerwony zajmuje ostatnią pozycję na torze punktacji. Jako pierwszy wybiera porę wstawiania i umieszcza swojego mistrza na polu godziny 7.00. To oznacza, że w tej rundzie jego nastrój obniży się o 1 oraz, że będzie musiał zapłacić 2 Talary za każdy żeton rynku, jaki zechce zakupić. Żaden z pozostałych graczy nie może już umieścić swojego mistrza na polu godziny 7.00.



Gracz może rozlokować na arkuszu 1 dodatkowego czeladnika.



Liczba czeladników gracza zmniejsza się o 1.

Ceny na rynku

Zależnie od wybranej pory wstawiania, gracza obowiązują określona w prawej kolumnie cena za zakup 1 żetonu na rynku.

Kolejność graczy

Po tym jak wszyscy gracze wybiorą porę wstawiania, ustala się kolejność graczy na dalszą część rundy. Gracz, który wybrał najwcześniejszą porę zostaje pierwszym graczem w fazie 2. Gracz, który wybrał drugą najwcześniejszą porę zostaje drugim graczem i tak dalej.



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

Przykład:

Czerwony będzie musiał zapłacić 2 Talary za każdy żeton zakupiony na rynku.

Ważne:

W trakcie rozgrywki istnieją dwie różne kolejności graczy:

1. Kolejność wyboru pory wstawiania (zależna od pozycji, jaką gracze zajmują na torze punktacji).
2. Kolejność wykonywania akcji (zależna od wybranej pory wstawiania).

2. Planowanie i wykonywanie akcji

Planowanie akcji

Wszyscy gracze planują teraz swoje przyszłe akcje. Robią to **równocześnie, za swoimi małymi zasłonkami**. Każdy gracz może przeprowadzić akcje w 5 różnych lokacjach na planszy głównej. W tym celu rozlokowuje swoich dostępnych czeladników wśród 15 pól arkusza akcji. Na jednym polu może znajdować się tylko 1 czeladnik.

Wykonywanie akcji

Po tym, jak wszyscy gracze rozlokują swoich czeladników, usuwają małe zasłonki i wyruszają do 5 lokacji na planszy. Lokacje są rozpatrywane jedna po drugiej. W każdej lokacji gracze wykonują swoje akcje w kolejności wybranej pory wstawiania. Gracz aktywny przeprowadza wszystkie swoje akcje w danej lokacji, a po nim kolejny gracz wszystkie swoje akcje itd.

Jeśli gracz nie rozlokował w danej lokacji ani jednego swojego czeladnika, nie przeprowadza w niej żadnej akcji. Taki gracz zostaje pominięty.

Gracze nie muszą wykonywać wybranych akcji. Gracz może zrezygnować z wykonania jakiejkolwiek zaplanowanej akcji. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej ilości pieniędzy lub farb wymaganych do przeprowadzenia akcji, to **musi** z niej zrezygnować.

Lokacje i akcje:



Rynek: Zakup farb lub zamknięcie straganu

Aktywny gracz wybiera jeden z dostępnych straganów, a następnie wybiera jedną z dwóch akcji:

- Zakup farb lub • Zamknięcie straganu



Przykład:

W tej rundzie Czerwony planuje odwiedzić

- 1 x rynek,
- 2 x katedrę,
- 0 x studio,
- 1 x warsztat
- i
- 1 x teatr

Lokacje i powiązane z nimi akcje:



Rynek: Zakup farb lub zamknięcie straganu



Katedra: Odnowa fresku lub ołtarza



Studio: Malowanie portretów



Warsztat: Mieszanie farb



Teatr: Poprawa nastroju

Zakup farb

Każdy czeladnik gracza ulokowany w kolumnie „rynek” na arkuszu akcji może zakupić dla niego 1 żeton z wybranego wcześniej straganu. Każdy żeton może być zakupiony tylko raz. Koszt zakupu jest zależny od wybranej wcześniej przez gracza pory wstawiania.

Gracz pobiera z banku farby przedstawione na zakupionym żetonie i umieszcza je za swoją dużą zasłonką.

Po zakończeniu zakupów na wybranym straganie gracz odkłada wszystkie żetony z tego straganu do woreczka.

Zamknięcie straganu

Jeśli aktywny gracz ulokował co najmniej 1 swojego czeladnika w kolumnie „rynek”, może zrezygnować z zakupu farb i zamknąć wybrany stragan. Wszystkie żetony z tego straganu należy odłożyć do woreczka. Ta akcja nie kosztuje żadnych Talarów.



Przykład:

1.) Czerwony ulokował 1 czeladnika w kolumnie rynku, co umożliwia mu przeprowadzenie 1 akcji w tej lokacji. Gracz wybrał godzinę 7.00 na porę wstawiania, więc musi zapłacić 2 Talary za żeton.



2.) Czerwony chce zakupić żeton z 3 żółtymi farbami ze straganu numer IV. Płaci 2 Talary i otrzymuje z banku 3 żółte farby. Następnie odkłada wszystkie żetony z IV straganu do woreczka.



Katedra: Odnowa fresku lub ołtarza

Każdy z czeladników gracza umieszczony w kolumnie „katedra” może:

- odnowić 1 fragment fresku lub
- jednokrotnie odnowić ołtarz

Odnowa fragmentu fresku

Fresk jest podzielony na 25 fragmentów; na każdym z nich leży 1 żeton fresku. W celu odnowienia fragmentu gracz musi posiadać farby przedstawione na żetonie.

Podczas odnowy fresku gracz odkłada wymagane farby do banku i otrzymuje punkty zwycięstwa wskazane na żetonie plus ewentualne punkty premii dzięki biskupowi (*patrz: Biskup*).

Gracz przesuwa swojego mistrza na torze punktacji o zdobytą liczbę punktów (*pola startowe S1-S4 nie liczą się; pierwszym polem toru punktacji jest pole 1*).

Jeśli mistrz miałby się zatrzymać na polu zajęтым już przez innego mistrza, gracz decyduje, czy chce się zatrzymać na pierwszym wolnym polu przed, czy za tym mistrzem. Na żadnym polu toru zwycięstwa nie może **nigdy** stać więcej niż 1 mistrz.

Po odnowieniu fragmentu fresku gracz usuwa żeton z planszy i kładzie zakryty przed sobą. Na końcu przesuwa na odnowiony fragment figurkę biskupa.



Przykład: 1.) Czerwony wysłał do katedry 2 swoich czeladników. Może więc wykonać w tej lokacji 2 akcje. Wpierw wybiera żeton o wartości 3.



2.) Zwraca do banku wskazane na żetonie farby i przesuwa swojego mistrza o 3 pola na torze punktacji.

3.) Biskup stoi na sąsiednim polu po skosie, więc Czerwony otrzymuje 2 punkty premii (o które także przesuwa swojego mistrza na torze). W sumie Czerwony zdobył 5 punktów za odnowienie tego fragmentu fresku.

Zabiera z planszy żeton i kładzie zakryty przed sobą. Na koniec przesuwa biskupa na właśnie odnowiony fragment.

4.) Teraz gracz przystępuje do wykonania swojej drugiej akcji w katedrze.

Ruch biskupa:

Przed odnową **każdego** fragmentu fresku gracz może przesunąć biskupa o 1 pole w dowolnym kierunku (pionowo, poziomo lub na skos) płacąc za to 1 Talara do banku. Ruch biskupa może zakończyć się na dowolnym fragmencie (może być już odnowiony lub jeszcze przykryty żetonem).



Premia biskupa:

Jeśli biskup znajduje się na polu, które gracz odnawia, gracz otrzymuje 3 punkty premii. Jeśli biskup stoi na polu sąsiadującym (pionowo, poziomo lub po skosie) z polem, które gracz odnawia, otrzymuje 2 punkty premii.

Odnowa ołtarza

Zamiast odnowy fresku gracz może odnowić ołtarz.

Ta akcja może być przeprowadzona na dwa sposoby:

- Z użyciem barw podstawowych:

Gracz zwraca do banku 1 żółtą, 1 czerwoną i 1 niebieską farbę z za swojej zasłonki i zdobywa 2 punkty.




Gracz może zastąpić dowolne z tych farb (jedną, dwie lub wszystkie trzy) farbą zieloną, pomarańczową lub fioletową, z których każda warta jest 1 punkt dodatkowy.

- Z użyciem 3 różnych barw pochodnych:




Gracz zwraca do banku 1 farbę pomarańczową, 1 zieloną i 1 fioletową z za swojej zasłonki i zdobywa 6 punktów.

Uwaga: Zazwyczaj ta akcja staje się tym atrakcyjniejsza im bliżej jest końca rozgrywki, a liczba nieodnowionych fragmentów fresku pokaźnie się zmniejszyła.






   = 2 + 1 (3 punkty)

Przykład: Gracz zdobywa w sumie 3 punkty. 2 punkty (czerwona/żółta/niebieska) + 1 punkt (za zieloną farbę w zastępstwie żółtej).

   = 2 + 1 + 1 + 1 (5 punktów)

Przykład: Gracz zdobywa w sumie 5 punktów. 2 punkty (czerwona/żółta/niebieska) + 3 punkty (2 pomarańczowe farby i 1 zielona w zastępstwie wszystkich barw podstawowych).



   = *Przykład: Gracz zwraca do banku 1 zieloną, 1 pomarańczową i 1 fioletową farbę i zdobywa 6 punktów.*



Studio: Malowanie portretów

Każdy czeladnik gracza ulokowany w kolumnie „studio” zarabia 3 Talary z banku.



Przykład: Czerwony nie zatrudnił żadnego czeladnika w studio i nie otrzymuje żadnych Talarów z banku. Nie przeprowadza w studio żadnych akcji i jego tura w tej lokacji jest pomijana.



Warsztat: Mieszanie farb

Każdy czeladnik ulokowany w kolumnie „warsztat” może do 2 razy wymieszać farby.

Gracz decyduje, które farby chce wymieszać i zwraca do banku odpowiednie barwy podstawowe pobierając w zamian powstałe farby barw pochodnych.



Przykład: Czerwony zatrudnił jednego czeladnika w warsztacie. Może więc nawet dwukrotnie wymieszać farby według tabeli barw pochodnych.



Teatr: Poprawa nastroju

Każdy czeladnik ulokowany w kolumnie „teatr” pozwala graczowi na przesunięcie jego mistrza o 2 pola do góry na torze nastroju.

Uwaga: Zmiany nastroju dokonane w teatrze przyniosą wymierny skutek dopiero w następnej rundzie po wyborze pory wstawiania. Jest to także moment, w którym gracz otrzymuje lub odkłada dodatkowego /utraconego czeladnika.



Przykład:
Czerwony wysłał jednego czeladnika do teatru. Jego nastrój polepszył się o 2 pola.

Po tym, jak wszyscy gracze przeprowadzą swoje akcje należy przygotować się do następnej rundy:

- Dobierzcie z woreczka odpowiednią liczbę żetonów rynku dla każdego straganu i rozłóżcie je na nich odkryte.
- Każdy gracz otrzymuje dochód, który wynosi 1 Talar za każdy posiadany zakryty żeton fresku. (Więc, aby zacząć zarabiać, gracz musi odnowić co najmniej 1 fragment.)
- Gracze odkładają swoich mistrzów na miejsce nad hostelem.

Gracz, który zajmuje aktualnie ostatnią pozycję na torze punktacji rozpoczyna kolejną rundę poprzez wybór swojej pory wstawiania.



Kolejność faz gry została przedstawiona po wewnętrznej stronie zasłonek graczy.

Jeśli dwóch lub więcej mistrzów stoi nadal na pozycjach startowych, zmienia się ich kolejność. Pierwszy zostaje przesunięty na koniec kolejki, a pozostali przesunięci o 1 pozycję do przodu.

Koniec gry i końcowe punktowanie

Jeśli na początku rundy na planszy pozostało 6 lub mniej nieodnowionych fragmentów fresku, oznacza to, iż rozpoczyna się ostatnia runda gry.

Gracze odwracają arkusze akcji na drugą stronę.

Gra skończy się po zakończeniu bieżącej rundy, nawet jeśli fresk nie zostanie ukończony. Na koniec ostatniej rundy gracze nie otrzymują dochodu.



W ostatniej rundzie gracze nie mogą odwiedzać teatru, w zamian mogą dwa razy odwiedzić katedrę.

Końcowe punktowanie

Gracze zdobywają punkty w zależności od posiadanych pieniędzy. Każde 2 Talary są warte 1 punkt. Te punkty przyznaje się w kolejności rozgrywania (kolejność pory wstawiania), jaka obowiązywała w ostatniej rundzie.

Gracz, który zebrał najwięcej punktów zostaje mistrzem nad mistrzami i wygrywa grę.

Uwaga: Jeśli fresk zostanie ukończony w rundzie, która nie była zamierzona jako runda ostatnia, gra kończy się po tej rundzie i należy przeprowadzić końcowe punktowanie. Jako że jest to ostatnia runda, nie wypłaca się dochodu.

Uwaga: Jeśli podczas końcowego punktowania mistrz miałby znaleźć się na zajętej polu toru punktacji, jest przesuwany na najbliższe wolne pole w przód.



Tłumaczenie dla Rebel.pl - Monika Żabicka

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

FRESCO

SUPLEMENT

W suplemencie znajdziecie zasady dla trzech dodatków włączając opis komponentów niezbędnych do ich rozgrywania. Nie przytaczamy tu reguł gry podstawowej, które pozostają bez zmian, a jedynie zasady dodatkowe.

Na str. 4 znajdziecie również zasady dla rozgrywki 2-osobowej.

1 Portrety

Znane osobistości zażyczyły sobie własnych portretów. Mistrzowie muszą więc pędzić do studia i zakasać rękawy, gdyż dobrych zleceń nigdy za dużo!

Kto skorzysta najwięcej?

Ten dodatek wpływ a na

■ **Studio: Malowanie portretów**
oraz na **Koniec gry**.

Dodatkowe komponenty

- 18 kart portretów – dzięki portretom gracze będą zdobywać pieniądze, farby i inne korzyści.

W grze występują 2 rodzaje kart portretów:

1) **Karty z ∞** :
Gracz, który zdobędzie taką kartę kładzie ją odkrytą przed sobą. Od tej chwili będzie czerpał z niej stałe korzyści.



Nagroda za namalowanie portretu

2) **Karty z pędzelek** :
Gdy gracz zdobędzie taką kartę, natychmiast otrzyma nagrodę, a karta zostanie usunięta z gry.

Zmiany w przygotowaniu

Umieście wszystkie monety poza planszą.

Posortujecie 18 kart portretów zależnie od oznaczeń na ich rewersach (A, B i C). Potasujecie każdy stos z osobna i połóżcie jeden na drugim jednym polu studia, tak jak pokazano na ilustracji po prawej. Odkryjcie dwie wierzchnie karty i połóżcie na pozostałych dwóch polach.

Najpierw na prawym polu studia połóżcie stos C, na nim stos B i na samej górze stos A. Teraz odkryjcie dwie karty z wierzchu stosu.



Zmiany w przebiegu gry



■ Studio: Malowanie portretów

Gracz aktywny może wziąć jedną z dwóch odkrytych kart z pomocą 1 czeladnika wysłanego do studia. Każdy kolejny czeladnik wysłany przez gracza do studia zarabia 3 Talary, tak jak w grze podstawowej.

Jeśli oba portrety zostały już namalowane (ich karty zostały zabrane), czeladnicy mogą jedynie zarobić po 3 Talary.

Przygotowanie do następnej rundy:

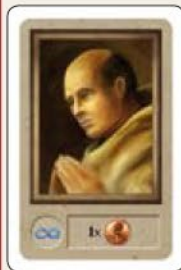
Odkryjcie 2 nowe karty ze stosu. Jeśli w studio zostały jakieś karty z poprzedniej rundy, usuńcie je z gry.

Zmiany w sekcji „Koniec gry”

Ten dodatek wprowadza opcjonalny warunek końca gry: Jeśli odkryte zostały ostatnie 2 karty portretów, rozpoczyna się ostatnia runda (gracze odwracają swoje arkusze akcji).

Szczegóły dotyczące kart

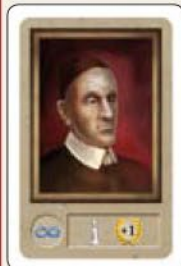
Te karty leżą odkryte przed graczem i zapewniają mu stałe korzyści:



Sługa Boży:
W każdej rundzie gracz otrzymuje dodatkowy dochód w wysokości 1 Talara.



Aktor:
Każdy czeladnik wysłany do teatru poprawia nastrój gracza o 3 pola zamiast o 2.



Opat:
Wszelkie punkty premii zdobywane dzięki biskupowi są zwiększane o 1.



Kościelny:
Raz na rundę, podczas prac w katedrze, gracz może przesunąć biskupa na dowolne pole za cenę 1 Talara.

Te karty zapewniają jednorazową korzyść, po czym są usuwane z gry:



Kupiec:
Gracz otrzymuje 2 dowolne farby (czerwoną, żółtą, niebieską) oraz 1 Talara.



Par:
Gracz otrzymuje wskazane pieniądze i farbę.



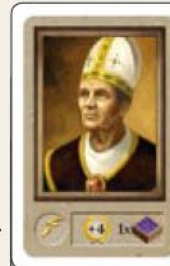
Mecenas:
Gracz otrzymuje 7 Talarów.



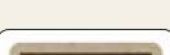
Muza:
Nastrój gracza zostaje przesunięty na skrajnie górne pole (maksimum).



Biskup/Obrazy Marii Dziewicy:
Gracz otrzymuje wskazane punkty oraz farbę lub Talary.



Piękna dziewczyna / Autoportret:
Gracz otrzymuje punkty lub Talary oraz jego nastrój poprawia się o wskazaną liczbę pól.



2 Szczegóły dotyczące kart

Jeśli gracz jest gotowy wypełnić specjalne prośby biskupa i zrezygnować z części dochodu, otrzyma dodatkowe punkty i regularnie będzie zaopatrywany w nowe farby.

Ten dodatek wpływa na

■ Warsztat: Mieszanie farb.

Zmiany w przygotowaniu

Położcie wszystkie farby poza planszą. Posortujcie 12 żetonów próśb zależnie od ich rodzaju i połączcie odkryte na polach warsztatu. W ramach każdego rodzaju, żeton o najniższym numerze jest kładziony jako pierwszy, a pozostałe na nim, w narastającym

Zmiany w przebiegu gry



■ Warsztat: Mieszanie farb
Dodatkowa akcja: Spełnienie prośby

W każdej rundzie każdy gracz może wysłać 1 czeladnika do warsztatu, aby spełnił prośbę biskupa (zamiast mieszać farby). Każdy kolejny czeladnik wysłany przez gracza do warsztatu może tylko mieszać farby, tak jak w grze podstawowej.

Dodatkowe komponenty

- 12 żetonów próśb – 1 rodzaj próśb ogólnych i 3 rodzaje próśb specjalnych (fioletowe, pomarańczowe i zielone) generują dodatkowe punkty przy odnowie fresku.



Awers

Wymagania do spełnienia prośby (3x fioletowa farba)

Nowy dochód

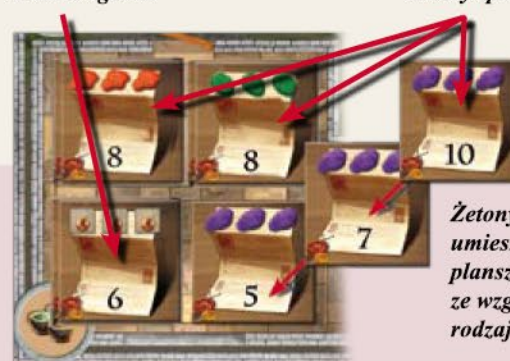
Punkty



Rwers

Prośba ogólna

Prośby specjalne



Żetony próśb umieszcza się na planszy, posortowane ze względu na swój rodzaj.

Ważne: Czelnik może albo spełnić prośbę, albo mieszać farby. Nie może wykonać obu tych akcji!

Spełnienie prośby ogólnej

Jeśli gracz odnowił już co najmniej 3 fragmenty fresku (posiada zakryte żetony fresku przed sobą), może spełnić 1 prośbę ogólną i zdobyć wskazaną liczbę punktów.

W tym celu tworzy ze swoich 3 żetonów fresku stosik, na wierzchu którego kładzie odwrócony rewersem do góry żeton spełnionej prośby.

Spełnienie prośby specjalnej

Na wielu żetonach fresku widnieją pomarańczowe, zielony lub fioletowe plamki. Aby spełnić specjalną prośbę dotyczącą określonego koloru, gracz musi posiadać 3 żetony fresku z plamką tego koloru na rewersie. Gracz postępuje według tego samego schematu jak opisano powyżej.

Każdy żeton prośby daje graczowi 1 Talara dochodu i wskazaną farbę. Prośba ogólna pozwala na wybór w każdej rundzie jednej farby z barw podstawowych.



Przykład: Gracz tworzy stosik z tych 3 żetonów fresku, otrzymuje wierzchni żeton prośby ogólnej i przesuwa swojego mistrza na torze punktacji o 6 pól. Następnie odwraca żeton i umieszcza na stosiku. Od tej pory, w każdej rundzie, w ramach dochodu otrzymuje dodatkowo 1 Talara i 1 farbę w dowolnym kolorze podstawowym.



Przykład: Gracz posiada 3 żetony fresku z fioletowymi plamkami, więc może wziąć fioletowy żeton prośby specjalnej wart 10 punktów. Przesuwa swojego mistrza na torze punktacji o 10 pól, odwraca żeton prośby i kładzie na stosiku. Od tej pory, w każdej rundzie w ramach dochodu otrzymuje dodatkowo 1 Talara i 1 fioletową farbę.

3 Więcej kolorów

Fresk zaczyna się mienić jeszcze większą ilością barw. Ale nowe farby wymagają zaawansowanej umiejętności mieszania kolorów. Tylko wprawne posługiwanie się paletą zapewni graczom dodatkowe punkty.

Ten dodatek wpływa na

Katedra: Odnowa fresku lub ołtarza oraz na

Warsztat: Mieszanie farb

Dodatkowe komponenty

- 7 żetonów fresku – o wartościach od 13 do 24
- 12 farb – po 6 w kolorach różowym i brązowym
- 4 poszerzone tabele barw pochodnych (patrz: rewers tabeli podstawowej)
- 1 żeton ołtarza



Zmiany w przygotowaniu

Na planszy należy umieścić **12 dodatkowych farb**. Na wolnym polu ołtarza umieśćcie żeton ołtarza. Każdy gracz otrzymuje tabelę **barw pochodnych**.

Z 7 nowych żetonów fresku wybierzcie ten o wartości 24

i połóżcie w centrum fresku. Losowo usuńcie 7 spośród podstawowych żetonów fresku, potasujcie pozostałe żetony wraz z 6 nowymi żetonami i rozłóżcie na polach fresku, tak jak w grze podstawowej.

Zmiany w przebiegu gry



Katedra: Odnowa fresku lub ołtarza

Jeśli gracz zamierza odnowić ołtarz z pomocą barw pochodnych, to może zastąpić zieloną, pomarańczową i fioletową farbę w dowolny sposób farbami różową i brązową. Każda różowa farba jest warta 3 dodatkowe punkty, a każda brązowa 5 dodatkowych punktów!



Przykład: Odnowa ołtarza za 9 punktów: 6 pkt. (podstawowa wartość) + 3 pkt. za 1 różową farbę.



Warsztat: Mieszanie farb

Gracze mogą poszerzyć teraz swoje umiejętności mieszania kolorów o nowe opcje: **fioletowa + czerwona = różowa** oraz **pomarańczowa + zielona = brązowa**. Czeladnik, który namieszał określoną farbę podczas jednego ruchu może natychmiast użyć jej do uzyskania kolejnej barwy w swoim drugim ruchu.



21 punktów = 6 pkt. (podstawowa wartość) + 3 x 5 pkt. za 3 brązowe farby.

Zasady rozgrywki 2-osobowej (gra podstawowa)

Należy użyć tej samej strony planszy i przygotowania do gry jak dla 3 graczy. W grze uczestniczy wirtualny trzeci gracz - Leonardo.

Leonardo nie otrzymuje farb, ani nie zarabia Talarów. Zdobywa natomiast punkty.

Podczas przygotowania gry Leonardo otrzymuje:

- 3 mistrzów i 2 czeladników w kolorze nieużywanym przez graczy
- Arkusz akcji – nie potrzebuje innych komponentów, takich jak zasłonek itp.

Umieście jednego z mistrzów Leonarda na polu startowym S3, drugiego na polu nad hostelem, a trzeciego w centrum fresku, razem z biskupem.

Arkusz akcji Leonarda powinien przedstawiać stronę „1”. Jego czeladników należy umieścić na górnych polach kolumny „Rynek” i „Katedra”. Ten rozkład obowiązuje przez całą rozgrywkę.

Pierwszy gracz otrzymuje żeton Leonarda. Będzie kierował jego poczynaniami podczas pierwszej rundy. W następnej rundzie to drugi z graczy będzie nim kierował, w trzeciej ponownie gracz pierwszy i tak dalej.



Leonarda obowiązuje zwyczajowa kolejność graczy, aczkolwiek wykonuje on swoje akcje nieco inaczej:

1. Wybór pory wstawiania

Podczas tury Leonarda, kierujący nim gracz umieszcza mistrza Leonarda na wybranym polu (*Pamiętajcie: Leonarda nie obowiązuje tor nastroju!*).

2. Wykonywanie akcji



Rynek: Zamknięcie straganu

Leonardo nie kupuje farb. W zamian, zamyka dowolny z otwartych jeszcze straganów, według wyboru kierującego nim gracza.



Katedra: Odnowa fresku

W każdej rundzie Leonardo odnawia 1 fragment fresku. Kierujący nim gracz przemieszcza mistrza Leonarda o jedno pole w górę, w dół, w prawo lub w lewo (ale nie po skosie). Mistrz musi zostać przesunięty. Jeśli jest to niemożliwe, należy go położyć na żetonie o najmniejszej aktualnie wartości. Jeśli na planszy jest kilka takich żetonów, gracz kierujący Leonardem wybiera jeden z nich.

Leonardo zdobywa punkty zwycięstwa jak standardowy gracz, łącznie z potencjalną premią biskupa.

Należy przesunąć mistrza Leonarda na torze punktacji, a żeton z odnowionego fragmentu położyć zakryty obok jego arkusza akcji. Zarówno Leonardo jak i biskup zostają na koniec przesunięci na nowo odrestaurowany fragment fresku.

Gdy gracze odwracają swoje arkusze akcji na drugą stronę, Leonardo nie odwraca swojego arkusza. Należy jednak usunąć jego czeladnika z kolumny „Katedra”. Leonardo nie może już wykonywać tej akcji.

Końcowe punktowanie – nie zapomnijcie, że mistrz Leonarda zajmuje pole na torze punktacji!

Rozgrywka 2-osobowa z użyciem dodatków



1 Dodatek 1: Portrety

Podczas przygotowania umieście 1 dodatkowego czeladnika na górnym polu kolumny „Studio” na arkuszu akcji Leonarda.

Podczas swojej tury w studio, Leonardo maluje portret (jeśli to możliwe). Kartę portretu usuwa się z gry, a Leonardo zdobywa ewentualne punkty wynikające z karty.



2 Dodatek 2: Prośby biskupa

Podczas przygotowania umieście 1 dodatkowego czeladnika na górnym polu kolumny „Warsztat” na arkuszu akcji Leonarda.

Podczas swojej tury w warsztacie, Leonardo może spełnić prośbę biskupa, jeśli spełnia jej wymagania. Zdobywa wskazane punkty, a stosik żetonów fresku i żeton spełnionej prośby usuwa się z gry.



3 Dodatek 3: Więcej kolorów

Leonardo nie uczestniczy w rozgrywce z tym dodatkiem.

Tłumaczenie dla Rebel.pl - Monika Żabicka

