Ein Spiel von Marco Ruskowski und Marcel Süßelbeck für 2-4 Personen ab 10 Jahren
in Kooperation mit Wolfgang Panning

FRESKO
BEIHEFT

In diesem Beiheft finden Sie die Regeln der 3 Erweiterungsmodule inkl. ihrer Materialbeschreibungen. Es werden lediglich Regelergänzungen und Änderungen zum Basisspiel aufgeführt. Die Grundregeln des Basisspiels bleiben unverändert.

Die Spielregeln für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 4.

1 Die Porträts

Interessante Persönlichkeiten lassen Porträts im Atelier der Künstler anfertigen. Das bringt Vorteile im Spiel!

Wer kann diese Privilegien geschickt für sich nutzen?

Dieses Modul hat Auswirkungen auf
■ Atelier: Porträts malen
und das „Spielende“.

Zusätzliches Spielmaterial

- **18 Porträtkarten –** Die Karten bringen den Spielern im Laufe des Spiels Geld, Farbsteine und andere Vorteile.

Lohn für das Porträtmalen

Es gibt 2 verschiedene Arten Porträtkarten:

1) Karten mit ∞ :
Der Spieler, der eine solche Karte erhält, legt sie offen vor sich aus. Sie bringt ab sofort dauerhaft Vorteile.

2) Karten mit ⚡ : Der Spieler, der eine solche Karte erhält, bekommt den angegebenen Lohn sofort. Die Karte kommt dann aus dem Spiel.

Änderungen Spielaufbau

Die **Münzen** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **18 Porträtkarten** werden nach den Rückseiten in **„A“, „B“** und **„C“** sortiert. Die 3 Stapel werden einzeln gemischt und wie im Bild rechts dargestellt übereinandergelegt. Dieser verdeckte Stapel wird auf einem Feld des Ateliers platziert. Die beiden obersten Karten werden aufgedeckt und auf die freien Felder gelegt.

Zuerst wird der Kartenstapel „C“ auf das rechte freie Feld des Ateliers gelegt, arauf der Stapel „B“ und zum Schluss Stapel „A“. Nun werden die beiden obersten Karten aufgedeckt.

Änderungen im Spielablauf

■ Atelier: Porträts malen

Der Spieler am Zug darf nun für **einen** seiner Gehilfen im Atelier eine offen ausliegende Porträtkarte nehmen. Für seine **weiteren** Gehilfen im Atelier nimmt er sich wie gewohnt **je 3 Taler** aus dem Vorrat.

Sind beide Karten bereits vergeben, können nur noch die 3 Taler Einkommen ausgewählt werden.

Vorbereitungen für die nächste Runde:
2 neue Karten werden vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Sollten aus der Vorrunde noch Karten offen ausliegen, kommen diese zuvor aus dem Spiel.

Änderungen bei Spielende

Dieses Modul führt eine alternative Spielende-Bedingung ein: Werden die letzten 2 Atelierkarten aufgedeckt, beginnt die letzte Runde *(Aktionstableaus umdrehen!).*

Die Porträtkarten im einzelnen

Karten, die dem Besitzer einen dauerhaften Vorteil bringen und offen vor ihm liegen bleiben:

Diener Gottes: *Der Spieler erhält als zusätzliches Einkommen jede Runde 1 Taler.*

Schauspieler: *Mit jedem im Theater eingesetzten Gehilfen steigt die Stimmung um 3 statt um 2 Felder.*

Abt: *Bei der Vergabe von Bonuspunkten durch den Bischof, gibt es jeweils 1 Siegpunkt mehr.*

Kirchenvogt: *Für 1 Taler darf die Bischofsfigur beim Besuch des Doms einmal pro Runde auf ein beliebiges Feld versetzt werden.*

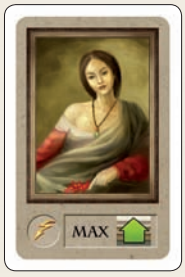
Karten, die dem Besitzer einen einmaligen Vorteil bringen und anschließend aus dem Spiel gehen:

Händler: *Der Spieler darf 2 beliebige Steine in rot, gelb oder blau + 1 Taler nehmen.*

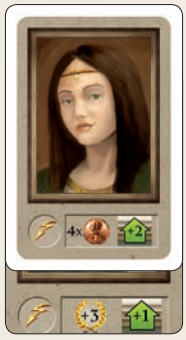
Edelleute: *Sie bringen Geld und die angegebenen Farben.*

Gönner: *Er bringt 7 Taler.*

Bischof / Marienbilder: *Der Spieler erhält jeweils die angegebenen Siegpunkte und den Farbstein, bzw. die angegebene Anzahl Taler.*



Muse: *Die Stimmung des Spielers steigt sofort auf das Maximum.*



Schönes Mädchen/Selbstporträt: *Die Stimmung steigt sofort um die angegebene Felderzahl und der Spieler erhält die angegebene Anzahl Taler/ Siegpunkte.*

2 Die Aufträge des Bischofs

Wer bereit ist, Sonderaufträge des Bischofs zu erfüllen und auf einen Teil seines Einkommens zu verzichten, erhält zusätzlich Siegpunkte und wird regelmäßig mit wertvollen Farben belohnt!

Dieses Modul hat Auswirkungen auf
■ Werkstatt: Farben mischen.

Änderungen Spielaufbau

Die **Farbsteine** werden neben den Spielplan gelegt. Die **12 Auftragsplättchen** werden nach Sorten geordnet und auf die Felder der Werkstatt gelegt. Dabei kommt für jede Sorte das Plättchen mit der niedrigsten Punktzahl nach unten und das mit der höchsten nach oben.

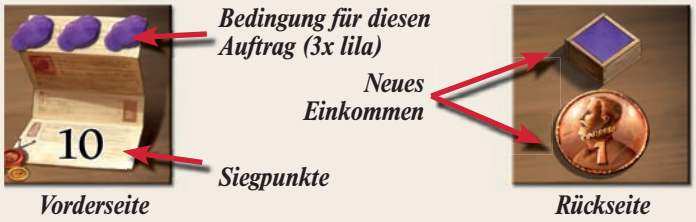
Änderungen im Spielablauf

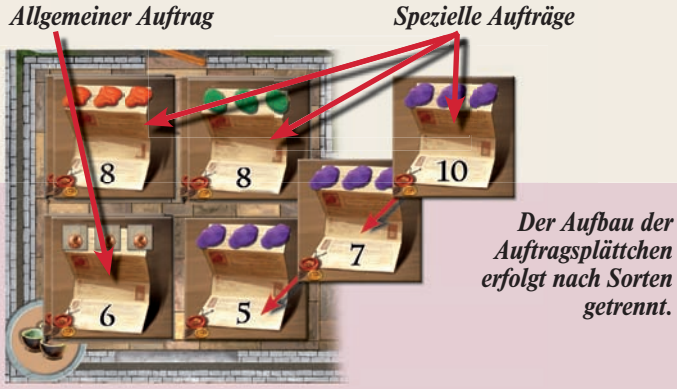
■ Werkstatt: Farben mischen
Neue Aktion: Auftrag erfüllen (zusätzlich)

Pro Runde darf **1 Gehilfe** in der Werkstatt **1 Auftrag** erfüllen **anstatt** Farben zu mischen. Die anderen Gehilfen mischen nach wie vor Farben in der Werkstatt.

Zusätzliches Spielmaterial

• **12 Auftragsplättchen** – 1 Sorte allgemeine und 3 Sorten spezielle Aufträge (lila, orange, grün) ermöglichen zusätzliche Siegpunkte für Freskoplättchen.





Der Aufbau der Auftragsplättchen erfolgt nach Sorten getrennt.

*Anmerkung: Der Gehilfe darf entweder ein Auftragsplättchen nehmen oder Farben mischen – **nicht** Beides gleichzeitig!*

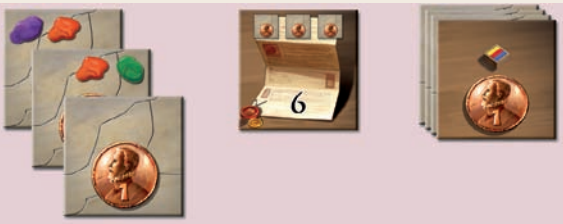
Einen allgemeinen Auftrag erfüllen

Hat ein Spieler mindestens 3 Freskoplättchen ausliegen, darf er 1 Auftragsplättchen „Allgemeiner Auftrag“ nehmen und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste um die angegebene Punktzahl vor. Dann stapelt er **3** beliebige seiner Freskoplättchen aufeinander, dreht das Auftragsplättchen auf die Rückseite und legt es auf den gerade gebildeten Stapel.

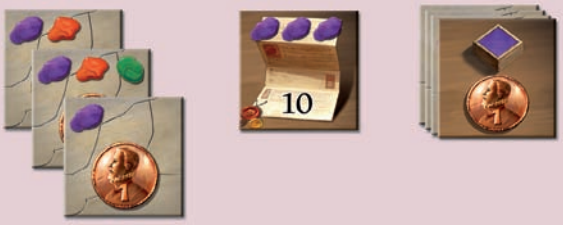
Einen speziellen Auftrag erfüllen

Viele Freskoplättchen besitzen ein oder mehrere Farbkleckse in den Farben orange, grün und lila. Mit 3 Plättchen, die auf ihren Rückseiten die gleiche Farbe aufweisen, lässt sich ein „spezieller Auftrag“ der entsprechenden Farbe erfüllen. Dabei wird wie oben beschrieben verfahren.

Jedes Auftragsplättchen bringt dem Besitzer ein Einkommen von einem Taler und den angegebenen Farbstein. Der „Allgemeine Auftrag“ erlaubt, sich jede Runde neu für einen Farbstein einer beliebigen Grundfarbe zu entscheiden.



Beispiel: Der Spieler legt diese 3 Freskoplättchen zu einem Stapel zusammen und nimmt sich den obersten allgemeinen Auftrag. Er setzt seine Malerfigur 6 Felder auf der Siegpunkteleiste vor, dreht das Auftragsplättchen um und legt es oben auf den gerade gebildeten Stapel. Von nun an bekommt er bei jeder Vergabe des Einkommens einen Taler und einen Farbstein in einer beliebigen Grundfarbe.



Beispiel: Der Spieler hat 3 Freskoplättchen mit lila Farbklecksen vor sich liegen. Somit darf er das lila 10er-Auftragsplättchen nehmen. Er setzt seine Malerfigur 10 Felder auf der Siegpunkteleiste vor, dreht das Auftragsplättchen um und legt es auf den Stapel mit den 3 Freskoplättchen. Von nun an bekommt er bei jeder Vergabe des Einkommens einen lila Farbstein und einen Taler.

3 Die besonderen Farbmischungen

Das Fresko wird noch bunter. Neue Farbsteine erfordern weitere Farbmischungen. Wer diese Mischungen geschickt nutzt, wird besonders viele Siegpunkte erhalten!

Dieses Modul hat Auswirkungen auf
Dom: Fresko und Altar restaurieren und
Werkstatt: Farben mischen.

Zusätzliches Spielmaterial

- **7 Freskoplättchen** mit den Werten 13-24
- **12 Farbsteine** – je 6 in den Farben Pink und Braun
- **4 erweiterte Mischtabellen** (auf der Rückseite der Basis-Mischtabellen)
- **1 Altarplättchen**

Änderungen Spielaufbau

Die **12 Farbsteine** werden zusammen mit den übrigen Farbsteinen bereitgelegt. Das Altarplättchen wird auf dem freien Feld des Altars platziert. Jeder Spieler erhält eine **Mischtabelle**.

Aus den **7 Freskoplättchen** wird das Plättchen mit dem **Wert 24** aussortiert und in die Mitte des Freskos gelegt. Von den 25 Plättchen des Basisspiels werden 7 beliebige Plättchen entfernt. Der Rest wird mit den 6 übrigen neuen Freskoplättchen gemischt und wie im Basisspiel beschrieben auf dem Fresko verteilt.

Änderungen im Spielablauf

Dom: Fresko und Altar restaurieren

Der Spieler, der den Altar mit Mischfarben restaurieren möchte, kann dort nun jede der Farben Grün, Orange oder Lila beliebig durch Pink oder Braun ersetzen. Jeder als Joker eingesetzte pinke Farbstein bringt 3 Siegpunkte extra, jeder braune bringt 5 Siegpunkte extra.

9 Siegpunkte beim Altar restaurieren: 6 SP (Basiswert) + 3 SP für 1 Stein in Pink.

Werkstatt: Farben mischen

Neben den bekannten Mischungen kann nun auch Lila + Rot zu Pink sowie Orange + Grün zu Braun gemischt werden. Dabei darf man mit demselben Gehilfen die im ersten Mischvorgang erworbene Farbe im zweiten Mischvorgang sofort weiterverarbeiten.

21 Siegpunkte = 6 SP (Basiswert) + 3 x 5 SP für 3 Steine in Braun

Das Basisspiel zu zweit

Gespielt wird auf der Spielplanseite für 3 Spieler gemäß den Spielregeln des Basisspiels. Es wird ein imaginärer dritter Spieler eingeführt – Leonardo.
Leonardo bekommt **keine Farben** und kein **Einkommen**, erhält aber sehr wohl Siegpunkte.

Leonardo erhält zu Spielbeginn:
- **3 Malerfiguren** und **2 Gehilfen** einer Farbe
- **1 Aktionstableau** – das restliche Spielermaterial (z.B. Sichtschirme) wird für Leonardo nicht benötigt.

1 Malerfigur wird auf das **Feld S3**, **1 Figur** auf das Feld oberhalb der **Herberge** und **1 Figur** in die **Mitte des Freskos** zum Bischof gestellt.

Sein **Aktionstableau** wird mit der Seite 1 nach oben bereitgelegt. Je **1 Gehilfe** wird auf das oberste Feld der Spalten **Markt** und **Dom** gesetzt. Diese Aufstellung wird nicht mehr verändert.

Der **Startspieler** erhält das **Plättchen Leonardo**. Er fällt in dieser Runde alle Entscheidungen für ihn. Bei jeder weiteren Runde wechselt der Spieler, der Leonardo führt.

Für Leonardo gilt die Spielerreihenfolge wie für die anderen Spieler auch.

Er führt die einzelnen Aktionen jedoch etwas anders aus:

1. Aufstehzeit wählen

Ist Leonardo an der Reihe, setzt der berechtigte Spieler dessen Malerfigur auf das Feld mit der gewünschten Aufstehzeit. *(Anmerkung: Leonardo besitzt **keine** Malerfigur in der Stimmungsanzeige!)*

2. Aktionen durchführen

Markt: Marktstand schließen

Leonardo kauft **keine** Farben, stattdessen schließt er einen beliebigen, offenen Marktstand.

Dom: Fresko restaurieren

Leonardo restauriert in jeder Runde 1 Freskoplättchen.

Dazu wird seine Figur im Dom um 1 Feld waagerecht oder senkrecht versetzt. Er muss auf ein Plättchen gezogen werden. Ist dies nicht möglich, springt er auf das Freskoplättchen mit der niedrigsten Punktzahl. Gibt es mehrere, darf er sich eins davon aussuchen.

Leonardo erhält die darauf abgedruckten Siegpunkte inklusive der Bonuspunkte für den Bischof.

Seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste wird um die entsprechende Anzahl Felder vorangesetzt. Das Freskoplättchen wird, mit der Rückseite nach oben, vor seinem Aktionstableau abgelegt. Der Bischof und die Malerfigur werden auf das soeben frei gewordene Feld gestellt.

Drehen die Spieler ihre Aktionstableaus auf die Seite 2, bleibt Leonardos Tableau unverändert liegen. Sein Gehilfe im Dom wird jedoch entfernt, diese Aktion entfällt für ihn.

Schlusswertung – Bitte beachten, dass Leonardo auch einen Platz auf der Siegpunkteleiste belegt!

Das Spiel zu zweit mit Modulen

1 Modul 1: Die Porträtkarten

In der Spielvorbereitung wird auf Leonardos Aktionstableau eine zusätzliche Gehilfenfigur auf das oberste Feld der Spalte Atelier gestellt.

Ist Leonardo im Atelier an der Reihe, **muss** er, wenn möglich, eine Porträtkarte entfernen. Die Karte kommt aus dem Spiel. Auf der Karte angegebene Siegpunkte werden Leonardo gutgeschrieben.

2 Modul 2: Die Aufträge des Bischofs

In der Spielvorbereitung wird auf Leonardos Aktionstableau eine zusätzliche Gehilfenfigur auf das oberste Feld in der Spalte Werkstatt gestellt.

Ist Leonardo in der Werkstatt an der Reihe, **darf** er, wenn er die Voraussetzungen erfüllt, einen Auftrag des Bischofs erfüllen. Allerdings bekommt Leonardo nur die abgedruckten Siegpunkte; die betroffenen Fresko- und das Auftragsplättchen werden aus dem Spiel genommen.

3 Modul 3: Die besonderen Farbmischungen

Für Leonardo gibt es hier keine besonderen Regeln zu beachten!

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