

FRESCO

4., 5. és 6. kiegészítő modul



Fresco - 4, 5, és 6 kiegészítő modulok 2 - 4 játékosnak 10 éves kortól

FRESCO

Expansion modules 4, 5 and 6

Ebben a szabályfüzetben a 4., 5. és a 6. kiegészítő modul szabályait és a plusz játékelemek leírását találjátok. Csak a szabályváltozásokat és módosításokat írjuk le itt. A játékosoknak ismerniük kell az alapjáték szabályait, amik nagyobb részt változatlanok maradnak. Ezek a modulok csak az alapjátékkal együtt játszhatóak.

Áttekintés

Még mélyebbre merülünk a Fresco világának atmoszférájában. A játékosok úgy kombinálhatják az összes modult az alapjátékkal és egymással, ahogy szeretnék. Ezáltal maguk határozhatják meg a kihívás nagyságát, és a játékidőt.

Ez a három modul található ebben a kiegészítőben:

4. modul – A kívánságkút

5. modul – Az aranyfüst

6. modul – Az üveges

A jobb áttekintés érdekében a különböző táblákat tegyék a fő játéktábla mellé.

Több modul kombinálásánál könnyű elkeveredni. A jobb áttekintés érdekében a következő plusz játékelemeket adjuk:

- **Festékraktár** – Ha a barna és a rózsaszín festéket nem használjátok, akkor fedjétek le a fedővel a helyük.
- **Bank** – itt tartásatok az összes érmét.
- **Tartaléktábla** – a 6. modul által használt üvegljelzőket tartásatok itt.



4

A kívánságkút

A festők boldogok – ha a püspök fizet nekik egy látogatást, vagy ha kapnak egy Keresők díját és néhány ingyen festéket. Lehet valami igazság abban, hogy a piacon található öreg kút egy kívánságkút?

Ez a modul a következő szabályokat érinti:

- Akciók tervezése – Szerencsepénzek használata
- Piac: Kívánságkártya szerzése
- Akciók végrehajtása – Kívánságkártyák használata

Plusz játékelemek

- 20 szerencsepénz/szerencse krajcár
- 20 kívánságkártya
- 1 Kívánságkút-tábla



Változások az előkészületekben

Tegyétek a kívánságkút-táblát a játéktábla mellé.

Keverjétek meg a kívánságkártyákat, és tegyétek képpel lefelé a paklit a megjelölt helyre. Tegyétek az összes szerencse krajcárt a kívánságkút-táblára; ez a központi talon.

Adjatok 3 krajcárt minden játékosnak. A játékosok a krajcárjaikat a nagy paravánjuk mögött tartják.

Kívánságkút-tábla:

Tárolóhely a szerencse krajcároknak

Kívánságkút 2 szerencse krajcár me- zővel

A kívánságkártyák megjelölt helye



Változások a játékmenetben

A játékosok felrakhatják a krajcárjaik, amikor az akcióikat tervezik (■ 2. fázis: akciók tervezése) és használhatják őket, amikor végrehajtják az akciójuk a ■ piacon.

■ Akciók tervezése – Szerencse krajcárok felrakása

Minden játékos, aki legalább 1 segédjét a piacra küldi, feltehet maximum 2 szerencse krajcárt az akciótábla piac jelére.



■ Piac: Kívánságkártyák szerzése

Először az aktív játékos dobhat egy szerencse krajcárt (vagy kettőt, ha kettő volt az akciótáblájára téve) a kívánságkútba. Minden bedobott krajcárért húz egy kívánságkártyát a húzópakliból, amit nem mutat meg a többi a játékosnak, és a nagy paravánja mögé rejt. Ezután végrehajtja a tervezett piaci akcióját. Egy játék fordulóban csak kettő krajcár dobható be a kútba. Ha már van két krajcár a kívánságkútban, akkor több kívánságkártya nem húzható ebben a fordulóban. Minden játékos, aki tett szerencse krajcárt az akciótáblájára, visszateszi azt a nagy paravánja mögé.



Példa: Piros 3 segédjét küldi a piacra, és a piac jelre tesz 2 szerencse krajcárt.



A játékos egy szerencsepénzt dob a kívánságkútba, és felhúzza a legfelső kívánságkártyát a pakliból.

Akciók végrehajtása – A kívánságkártyák felhasználása

Minden kártya bónuszt ad egy segédnek a kártyán ábrázolt helyszínen.

Kivétel: Az utcai zenészhez nem szükséges segéd.

Minden segéd csak egy kívánságkártyát használhat fel a forduló során.

Minden kívánságkártyát csak egyszer lehet használni a játék során. A kártya felhasználható abban a fordulóban is amikor megszerezték, de később is. Amint felhasználásra került, kikerül a játékból.



Példa:

Helyszín: Múterem

Bónusz: A segéd borralót kap – 1 tallért és 1 szerencse krajcárt.

Megjegyzés: Kapcsolat a többi modullal: Adott helyzetben a játékos akkor is használhatja a kívánságkártyáját, ha már más modul miatt szerzett ott előnyt, bónuszt – még akkor is ha ugyanazt a bónuszt kapta.

A kívánságkártyák leírása:

A következő kártyákat csak akkor használhatja fel a játékos, ha legalább 1 segédet küldött az adott helyszínre:



(3x) Szerencsés fickó – **■ Piac:** A játékos kap 2 db szerencse krajcárt a központi talonból. A nagy paravánja mögé kell tennie ezeket.



(3x) Ingyen festék – **■ Piac:** Ha a játékos vesz egy piaclapkát, akkor a kártyán látható lapkát pluszban ingyen megkapja, ha az szerepel a stand kínálatában. Nem kell hozzá a játékosnak plusz segédet használnia. Ez a lap nem használható "bezárt piaci standon".



(2x) A püspök fizet egy látogatást – **■ Katedrális:** A játékos léphet a püspökkel 1 plusz mezőt bármilyen irányba.

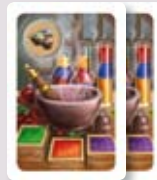


(2x) A püspök dicsérete – **■ Katedrális:** A püspök bónusz 1 ponttal nő.



(3x) Borravaló –

■ Múterem: A játékos kap 1 plusz tallért és 1 szerencsepénzt.



(2x) Alkímia – **■ Műhely:** A segéd 1 extra festéket kever. 3 alapszín (sárga, piros, kék) bármilyen kombinációjáért kap 1 narancs, zöld vagy lila festéket.



(2x) Keresők díja – **■ Színház:** A játékos a hangulat javítása mellett még talál 3 tallért is.

A következő kártya használatához nincs szükség segédre. Az 1. fázisban lehet kijátszani, a felkelési idő választása után.



(3x) Utcazenész – **■ Miután a játékos beállította a hangulatát, 1 mezővel megnövelheti azt. Minden játékos csak 1 utcazenészt használhat egy fordulóban.**

A következő forduló előkészítése:

A kívánságkútban található szerencse krajcárokat tegyék vissza az általános talonba..

A játék vége és a végső pontozás

A végső pontozást megelőzően minden játékos a még a paravánja mögött található szerencse krajcárt visszaadja, és minden krajcárért kap 1 tallért.

2 játékos verzió

Leonardonak sosem lehet szerencse krajcárja.

5

Az aranyfüst

A püspök az akarja, hogy finomítsák a freskóhoz felhasznált festékeket. Eldönti, hogy egy fordulóban melyik festéket finomítják aranyfüsttel.

Ez a modul a következő szabályokat érinti:

Piac: Festékvásárlás és aranyfüst szerzése

Katedrális: A freskó helyreállítása aranyozott festékekkel

Plusz játékelemek

- **1 tábla** az aranyfüstöknek
- **24 aranyfüstlapka**
- **2 aranypiac-lapka**
1 a játéktábla 4 személyes oldalához, és 1 a 3 személyeshez.
- **6 fa korong**
(piros, kék, sárga, zöld, lila, narancs). Tegyétkeket a zsákba a piaclapkával együtt.
- **1 kosárlapka**



Változások az előkészületekben



Tegyétkeket az aranyfüstlapkákát a táblájára!



Tegyétkeket a kosárlapkát és a megfelelő aranypiac-lapkát a piacra!



Húzzatok egy fa korongot a zsákból, és tegyétkeket a kosárba!

A korong színe megmutatja, hogy ebben a fordulóban melyik festéket kell aranyfüsttel finomítani.

Változások a játékmenetben



Piac: Festékvásárlás és aranyfüst szerzése

Az aranypiac-lapka nyilai két piaclapkára mutatnak. Az a játékos, aki megveszi valamelyik lapkát, az pluszban ingyen annyi aranyfüstöt kap, amennyit a piac mutat. Elveszi az adott mennyiségű aranyfüstöt a talonból, és a nagy paravánja mögé rejti.



III-as piac: A III-as piaci standon egy aranyfüstlapka jár a kék-sárga festék megvásárlásáért

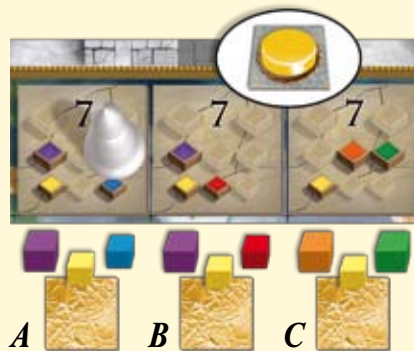
II-es piac: A IV-es piaci standon két aranyfüstlapka jár a két piros festék megvásárlásáért.



Katedrális: A freskó helyreállítása aranyozott festékekkel

Ha a játékos olyan freskórészletet állít helyre, amihez szükséges festékek közt megtalálható a forduló finomított festéke is, akkor a szükséges festékeken felül beadhat még 1 aranyfüstlapkát is. A püspök helyzetétől függően ezért plusz pontokat kap:

- Ha a püspök az épp helyreállított részleten állt: 3 pontot kap.
- Ha a püspök az épp helyreállított részlet szomszédságában állt: 2 pontot kap.
- Ha a püspök valahol máshol állt: 1 pontot kap.



A püspök a sárga festéket akarja finomítani. A játékosnak megvannak a szükséges festékek, és van egy aranyfüstje is.

Ezeket a pontokat pluszban kapja az alapjáték szerinti püspök bónuszon felül:

A játékos összegzi a helyreállított lapkáért, az aranyfüstökért és a püspök bónuszért járó pontokat, és a festőmesterével előrehalad ennek megfelelően a pontozósávon.

Az oltár helyreállításánál nem használható az aranyfüst.

	<i>Freskólapka</i>	<i>Aranyfüst</i>	<i>Püspök bónusz</i>	<i>Összesen</i>
<i>A példa</i>	7 GyP	3 GyP	3 GyP	13 GyP
<i>B példa</i>	7 GyP	2 GyP	2 GyP	11 GyP
<i>C példa</i>	7 GyP	1 GyP	/	8 GyP

A következő forduló előkészítése:

Húzzatok egy fa korongot és tegyétek a kosárra – csak ezt követően tegyétek vissza az előző korongot a zsákba.

A játék vége és a végső pontozás

A végső pontozást megelőzően minden játékos a még a paravánja mögött található aranyfüstlapkákat visszaadja, és minden lapkáért kap 1 tallért.



Az üveges

Míg a freskó új dicsőségben ragyog, festőmesterek ügyes kezei által restaurálva, a püspök előadja régi vágyát – új ólomüveg ablakok. Nem könnyű feladat, de hál' istennek az üvegezõ segítséget nyújt.

Ez a modul a következő szabályokat érinti:

Akciók tervezése és végrehajtása: Az üvegezõ – üvegzetők szerzése

Katedrális: freskó vagy oltár helyreállítás

2 játékos verzió

Leonardo sosem szerezhethet aranyfüstlapkát.

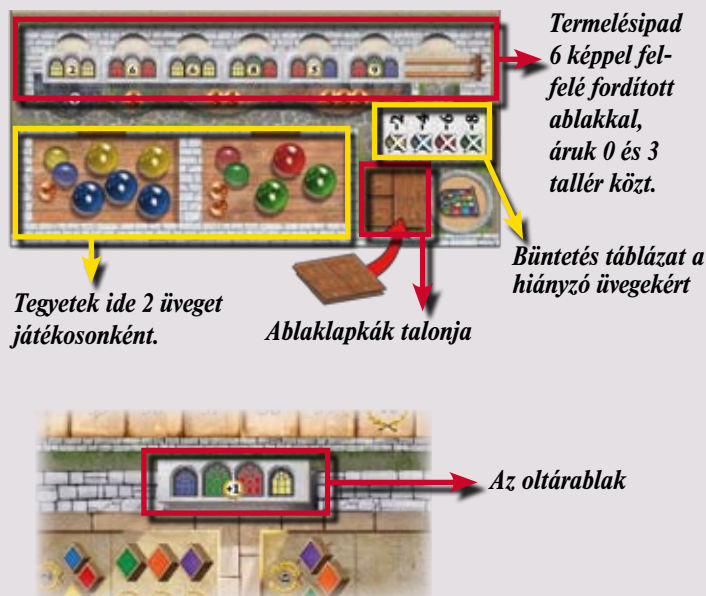
Plusz játékelemek

- 1 üvegezõtábla termelésipaddal és raktármezők az üvegzetőknek és az ablaklapkáknak
- 26 üvegzetõ
5 x zöld, 6 x piros, 7 x kék és 8 x sárga
- 18 ablaklapka
- 1 oltárlapka
- 4 “Üvegezõ” akciólapka
- 1 vázonszák
- Tartaléktábla a kijátzott üvegzetők részére



Változások az előkészületekben

- Tegyétek az üvegezõtáblát és a talontáblát a játéktábla mellé.
- Keverjétek meg a 18 ablaklapkát, és tegyétek képpel lefelé fordított pakliba a megjelölt talonmezőre. Húzzatok fel a felső 6 lapkát, és képpel felfele tegyétek a termelésipadra.
- Tegyétek az oltárlapkot az oltár mellé.
- Tegyétek az összes üvegzetõt a zsákba és játékosonként húzzatok ki 2 darabot. Ezután az üvegzetõket tegyétek az üvegezõtábla megjelölt raktármezőire, szín szerint rendezve.
- Adjatok minden játékosnak 1 „üvegezõ” akciólapkát (a játékos színében), amit a kis paravánja mögé tesz.



Változások a játékmenetben

■ Akciók tervezése és végrehajtása: Az üvegező - üvegjelzők szerzése

Egy új helyszín kerül bevezetésre a 2. fázisban, és egy új akció: Az üvegező.

Akciók tervezése:

Ebben a fázisban a játékosok akció végrehajtását tervezhetik meg az üvegezőben. Ha így döntenek, akkor az akciótáblájuk valamelyik helyszínét lefedik az üvegező akciólapkájukkal. Ebben a fordulóban a játékos nem megy el az üvegező akciólapkával letakart helyszínre; helyette az üvegezőbe megy.

Egy-egy plusz segéd van nyomtatva az akciólapka felső két mezőjére.

Ez azt jelenti, hogy a játékos két "üvegjelző szerzés" akciót hajthat végre anélkül, hogy segédet kellene oda küldenie. Azonban ha ezt az akciót harmadszor is szeretné végrehajtani, akkor a harmadik helyre küldenie kell egy segédet.

Akciók végrehajtása:

Az aktív játékosnak minden a helyszínen tartozkodó segédje vehet 1 üvegjelzőt.

Az üvegjelzők eladási ára a következő:

- 1 kék vagy 1 sárga üvegjelző: 1 tallér
- 1 piros vagy 1 zöld üvegjelző: 2 tallér

A játékos a megvett üvegjelzőket a nagy paravánja mögé teszi. Ha nincs több üvegjelző az üvegezőtáblán, akkor a játékosok ebben a fordulóban már nem tudnak több üveget venni.

■ Katedrális: freskó vagy oltár helyreállítás

Freskó helyreállítás - ablakok felújítása:

A 25 freskórészletből 12 ablak mellett van. Ha a játékos a 12 ablak melletti freskórészlet valamelyikét újítja fel, akkor pluszban fel kell újítania a szomszédos ablakot is, amihez az üvegező termelésipadjáról megvesz egy ablaklapkát.

A játékos elvesz 1 darabot a termelésipadon lévő 6 ablaklapkából, kifizeti az árát (0 - 3 tallér). Ezután az ablaklapkát a játéktáblára teszi, az épp helyreállított freskórészlet mellé.



Ebben a fordulóban a játékos nem küld segédet a műterembe, helyette az üvegezőbe megy.



A játékos összesen 7 akciót hajthat végrehajtó az üvegező akciólapkára van nyomtatva.



A kék és sárga üvegjelzők ára 1 tallér, a zöld és piros üvegek ára 2 tallér.



13 freskórészlethez nem kell ablak

12 freskórészlet ablak mellett van



A játékos megszerzi a lapkát a helyreállított freskórészlet-ről, és letesz egy ablaklapkát az üres falra.

Toljátok az így üressé vált mező jobb oldalán található ablaklapkát a 0 költségű hely felé. Fordítsátok fel a pakli tetején található ablaklapkát, és tegyétek a sor végére.

A felújított ablakért járó győzelmi pont minden ablakon fel van tüntetve. Minden ablak 2 vagy 3 üvegpanel egyedi kombinációjából áll.

Ha a játékos nem tudja minden üvegpanelért beadni a megfelelő színű üvegjelzőt, akkor a következő büntetéseket kapja:

- minden hiányzó sárga üvegjelző: 2 GyP
- minden hiányzó kék üvegjelző: 4 GyP
- minden hiányzó piros üvegjelző: 6 GyP
- minden hiányzó zöld üvegjelző: 8 GyP

Megjegyzés: A játékos úgyszintén felújíthat ablakot, hogy egy üvegjelzőt sem ad be – de akkor nagyon sok büntető pontot szerez.

A játékos összeadja a helyreállított lapkáért, a felújított ablaklapkáért járó pontokat, és a püspök bónuszt, ezután kivonja a hiányzó üvegekért járó büntetést, és ennek megfelelően lép előre a pontozósávon.

Megjegyzés: Ha a kiszámolt összeg negatív, akkor a festőmesternek nem kell visszalépnie a pontozósávon, hanem marad ott ahol van.

Oltár helyreállítás – ablakfelújítás:

Az oltár ablak 4 üvegpanelből áll, egy mindegyik üvegszínből. Ha az aktív játékos oltárt állít helyre, akkor megteheti, hogy pluszban hozzájárul az oltárablak felújításához is legfeljebb 4 üveg beadásával (minden színből legfeljebb 1-et). Minden beadott üvegjelzőért kap a játékos 1 pontot. Összeadja az oltár helyreállításért járó pontot az oltárablakért járóval, és a festőmestere ennek megfelelően lép előre a pontozósávon.

A következő forduló előkészítése:

A játékosok leveszik az „üvegez” akciólapkát az akciótáblájukról, ha szükséges, és a kis paravánjuk mögé teszik. Az üvegezőn megmaradt üvegjelzőket le kell venni, és a tartaléktáblára kell tenni.



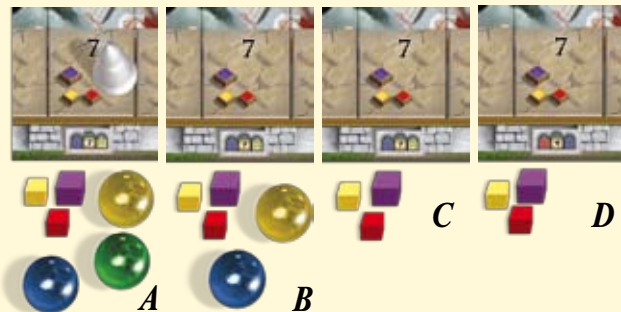
A: A játékos megvesz egy ablaklapkát (sárga/sárga/zöld) 2 tallérért.



B: Egy új ablakot (ez esetben egy piros/zöld/piros-et) fordít fel, és leteszi a sor végére.



C: Mozgatja az ablaklapkát, hogy feltöltse az üres helyet.



	Freskólapka	Ablaklapka	Püspök bónusz	Büntetés hiányzó üvegért	Összesen
A példa	7 GyP	7 GyP	3 GyP	/	17 GyP
B példa	7 GyP	7 GyP	/	- 8 (zöld hiányzik)	6 GyP
C példa	7 GyP	7 GyP	/	- 14 (nincs üveg)	0 GyP
D példa	7 GyP	9 GyP	/	-18 (nincs üveg)	0 GyP *

* A számított eredmény pontosan -2, de az 0-nak számít.



A játékos beadja ezt a 3 festéket, és 3 üvegjelzőt: Összesen 6 GyP-ot szerez: 2 GyP (alap GyP a sárga/piros/kék -ért) 1 GyP (joker narancs) 3 GyP (3 különböző színű üvegjelző)

Húzzatok 2 új üvegjelzőt játékosonként és tegyétek őket az üvegezőtáblára! Ha a zsákból elfogynak az üvegek, akkor töltsétek újra a zsákot a tartaléktáblán található üvegjelzőkkel!

2 játékos verzió

Leonardo nem szerezhethet semmilyen üvegjelzőt. Ha olyan freskórészletet újít fel, ami ablak mellett van, akkor felújítja az ablakot is a 0 árú helyen található ablak-

lapkával. Leonardo az ablaklapkán látható pontokat is megszerzi.

Magyar fordítás: Dunda