

Игра Marco Ruskowski и Marcel Sübelbeck для 2-4 игроков от 10 лет и старше.

Епископ ждет высокопоставленных гостей, но фреска — роспись потолка собора — нуждается в срочной реставрации. Приглашены самые знаменитые

FRESCO

художники Эпохи Возрождения, и теперь им предстоит доказать свое искусное мастерство. Кто из художников преуспеет в возвращении фреске ее былой славы?

Обзор

“Fresco” - это замечательная семейная игра для 2-4 человек от 10 лет и старше. Она унесет Вас в великолепие Эпохи Возрождения. Погрузитесь в эту эпоху, при помощи 3 модулей расширения, которые открывают новые стороны игры. Вы можете использовать различные комбинации базовой игры с этими дополнениями. Модули постепенно увеличивают сложность, что влияет на время игры.

“Fresco” - это игра, которая будет раздвигать Вас снова и снова.

- Базовая игра: Fresco
- Модули расширения, постепенно увеличивающие сложность:

Модуль 1: Задания епископа

Модуль 2: Портреты

Модуль 3: Смешивание особых красок

Цель игры

Игроки пробуют себя в роли художников и по заказу епископа должны восстановить большую фреску на потолке собора.

Художникам необходимо тщательно планировать свой рабочий день. Чаще всего им придется вставать очень рано утром, чтобы купить и смешать краски для своей работы в соборе.

В случае если им не хватает денег, игроки должны выполнять заказы в своей собственной студии. Это может подпортить настроение учеников художника. А его можно поднять только посещением вечернего представления в театре.

Лишь грамотное планирование поможет Вам получить больше всего победных очков и стать самым знаменитым художником.

Все компоненты игры “Fresco” перечислены на следующей странице. Приложение содержит все компоненты и правила модулей.

Правила для двух игроков Вы также можете найти в приложении.



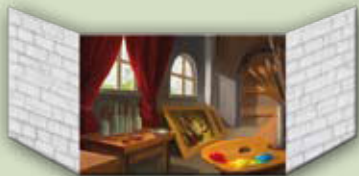
Компоненты игры

- 1 двустороннее поле
- 14 плиток рынка
- 25 плиток фрески со значениями от 3 до 11
- 60 монет (Талеров) ценностью 1 (36 шт.), 5 (16 шт.) и 10 (8 шт.)
- 78 кубиков красок, по 17 красных, желтых, синих; по 9 зеленых, фиолетовых, оранжевых
- 4 бесцветных ученика
- 20 учеников, по 5 штук 4 цветов
- 12 художников-мастеров, по 3 штуки 4 цветов
- 1 фигурка епископа
- 4 маленьких ширмы
- 4 больших ширмы
- 4 листа действий
- 4 карты с таблицами смешивания красок
- 1 льняной мешок
- 1 книга правил

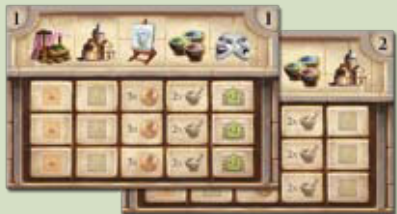
Отдельные компоненты игрока

Каждый игрок берет компоненты выбранного им цвета:

- 1 маленькую ширму и 1 лист действий, который он кладет за ширмой, вверх стороной "1".



Лицевая сторона маленькой ширмы На внутренней стороне маленькой ширмы показан обзор фазы 1, фазы 2 и подготовки к следующему раунду



Лист действий
Сторона 1 и 2
Сторона 2 нужна только для последнего раунда

- 1 большую ширму, за которой лежат 1 желтый, 1 красный и 1 синий кубики краски и 12 талеров



Лицевая сторона большой ширмы



На внутренней стороне большой ширмы приведена таблица смешивания основных красок



- 1 карта с таблицей смешивания основных красок
- 3 художника
- 5 учеников



Подготовка игры для 3-4 игроков

1. Двустороннее игровое поле...

... кладется по середине стола, вверх стороной для 4 игроков (стартовые площадки S1 - S4).

Для 3 игроков переверните поле и используйте сторону с площадками S1 - S3.

2.

9. Епископ

Фигурка епископ ставится в центр фрески.



8. Театр

Каждый игрок ставит одного своего художника на соответствующее поле шкалы настроения.



Над каждой колонкой ставится по одному бесцветному ученику.

7. Мастерская

Все кубики красок, сгруппированные по цветам, кладутся на шесть областей мастерской. Это общий запас.

6. Студия

Положите все монеты на три области студии, распределив их по достоинству. Это общий запас.




Стартовые площадки (S1-S4)

Положите по художнику каждого игрока в льняной мешок. Затем вытащите их один за другим и поставьте на стартовые площадки с S1 по S4, в том порядке, как они были вытащены.

3. Гостиница

Каждый игрок ставит одного художника на поле над гостиницей.

Обозначения:

-  Левая колонка – время пробуждения утром
-  Средняя колонка – изменение настроения
-  Правая колонка – цены на рынке

4. Рынок с четырьмя палатками 1-4

Положите все 14 плиток рынка в льняной мешок и хорошо перемешайте. На плитках изображены краски, которые могут быть куплены на рынке. Вытащите нужное количество плиток для каждой палатки и положите их лицом вверх. 1 плитка должна остаться в мешке.

Для трех игроков открыты только три палатки. Уберите из игры плитки, показанные ниже:



В игре используется 11 плиток, 2 из которых остаются в мешке.

5. Собор с фреской и алтарем

Возьмите плитку фрески под номером 11 и положите ее на центральную клетку фрески.



Перемешайте оставшиеся 24 плитки и случайным образом распределите их по клеткам фрески лицом вверх.

Верх



Победные Очки
Для восстановления нужно потратить эти кубики красок.

Низ



Используется только в модуле расширения «Задания епископа»

Доход

Игровой процесс

Игра длится несколько раундов; каждый раунд делится на 2 фазы:

1. Выбор времени пробуждения и соответствующего настроения
2. Планирование и выполнение действий

А теперь об этих фазах подробно:

1. Выбор времени пробуждения и соответствующего настроения

Игрок, занимающий **последнее** место на счетчике победных очков, ходит первым.

Он берет своего художника, стоящего на поле возле отеля, и ставит фигурку на поле **времени пробуждения** по своему выбору (левая колонка). Остальные игроки делают тоже самое **в порядке от предпоследнего до первого места**, ставя своих художников на любое свободное поле времени пробуждения. На одном поле может стоять только один художник.

Время пробуждения имеет следующие эффекты для каждого игрока:

- Оно может изменять **настроение** самого игрока
- Оно влияет на **цены** на рынке
- Оно задает **очередность игроков** во время действий в фазе 2.

Изменение настроения

Изменение настроения показано в средней колонке отеля. Сразу после выбора времени пробуждения, игрок изменяет настроение, передвигая своего художника вверх или вниз по колонке настроения. Фигурка никогда не может уходить за самую верхнюю или самую нижнюю клетки колонки.

Настроение оказывает следующее влияние:

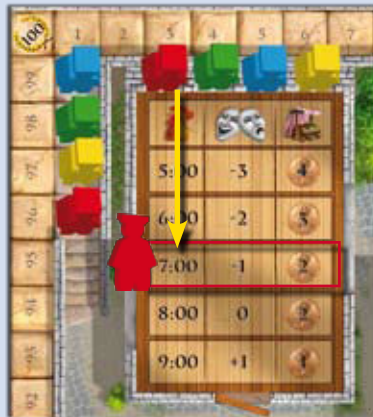
• Поля "+1"

Если художник игрока стоит на любом из двух **полей "+1"**, он берет **бесцветного ученика**, который стоит **над его колонкой**. Игрок может использовать ученика для **1 дополнительного действия** (тем самым имея всего 6 действий) на его листе действий. Дополнительный ученик остается у игрока, пока тот стоит на **полях "+1"**. Когда игрок покидает эти клетки, он возвращает ученика на его место над колонкой.

• Поля "-1"

Если художник игрока стоит на любом из двух **полей "-1"**, он должен отдать 1 своего ученика, поставив его перед своей ширмой (тем самым имея только 4 действия в фазе 2). Когда игрок покидает эти клетки, он берет назад своего ученика и может использовать его снова.

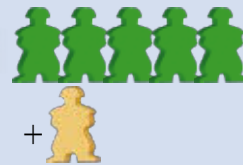
На заметку: В начале игры художники стоят на стартовых позициях S1 - S4, где S1 - последняя позиция.



Пример:

1) Красный игрок занимает последнее место на шкале победных очков. Он ходит первым, выбирает время пробуждения и ставит своего художника на клетку «7:00». Это значит, что в этот раунд его настроение ухудшается на 1, и то, что он должен платить по 2 Талера за каждую плитку на рынке, которую хочет купить. Большие никто не может ставить своего художника на это время пробуждения.

2) Теперь Красный игрок изменяет свое настроение, передвигая фигурку в театре на одну клетку вниз.



Игрок может использовать 1 дополнительного ученика.



Количество учеников игрока уменьшается на 1.

Цены на рынке

В зависимости от выбранного времени пробуждения, правая колонка показывает, сколько игрок должен заплатить на рынке за 1 плитку.

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

Пример:
Красный Игрок должен заплатить 2 Талера за каждую плитку на рынке, которую он хочет купить.

Порядок игроков

После того, как все игроки выбрали время пробуждения, очередность в этом раунде не изменяется. Игрок, который выбрал самое раннее время пробуждения, в фазе 2 будет ходить первым, а за ним игроки в порядке возрастания выбранного времени пробуждения.

Важно:

В игре есть 2 различных порядка игроков:

1. Порядок выбора времени пробуждения (зависит от расположения игроков на счетчике победных очков).
2. Порядок выполнения действий (зависит от времени пробуждения игроков).

2. Планирование и выполнение действий

Планирование действий

Теперь все игроки начинают планировать свои будущие действия **одновременно за своими малыми ширмами**. Они могут выполнять действия на 5 разных локациях игрового поля. Игрок может ставить учеников на 15 клеток своего листа действий. На одной клетке может стоять только 1 ученик.

Выполнение действий

После того, как все игроки решили, куда они направляют своих учеников, они убирают свои маленькие ширмы и начинают посещать 5 локаций одну за другой. В каждой локации игроки выполняют свои действия в порядке ранее выбранного времени пробуждения. Текущий игрок использует всех своих учеников, направленных в локацию, до того, как следующий игрок начнет совершать действия в этой же локации.

Если игрок не поставил ни одного ученика в локацию, он не совершает в ней каких-либо действий. Он просто пропускает свой ход.

Игроки не обязаны выполнять выбранные действия. Они могут пропустить любое из своих выбранных действий. Если у игрока нет достаточного количества денег или кубиков краски, необходимых для действия, он обязан пропустить его.

Локации и действия:



Рынок: Покупка красок или закрытие палатки

Сначала текущий игрок выбирает одну из открытых палаток и потом решает, какое из двух возможных действий он совершит:

- Покупка красок или
- Закрытие палатки



Пример:

В этом раунде Красный игрок собирается посетить

- 1 раз рынок,
- 2 раза собор,
- 0 раз студию,
- 1 раз мастерскую
- и
- 1 раз театр.

Локации и относящиеся к ним действия:



Рынок: Покупка красок или закрытие палатки



Собор: Восстановление фрески или алтаря



Студия: Написание портретов



Мастерская: Смешивание красок



Театр: Поднятие настроения

Покупка красок

Каждый из учеников игрока, поставленный на колонку «рынок», может купить 1 плитку рынка с выбранной палатки. Каждая плитка может быть куплена только единожды. Цена покупки зависит от времени пробуждения, выбранного игроком.

Игрок берет кубики красок, изображенные на купленной плитке, из общего запаса и прячет их за своей большой ширмой.

Закончив все свои покупки в выбранной палатке, игрок возвращает все плитки этой палатки в льняной мешок.

Закрытие палатки

Если текущий игрок поставил хотя бы 1 из своих учеников на колонку «рынок», он может пропустить покупку красок и вместо этого закрыть выбранную палатку. Все плитки этой палатки возвращаются в льняной мешок. Данное действие бесплатно.



Пример: 1) Красный игрок направил одного ученика на рынок, что дает возможность совершить 1 действие на рынке. Игрок встал в 7 часов утра, поэтому он платит 2 Талера за каждую плитку на рынке.



2) Игрок хочет купить плитку с 3 желтыми кубиками красок в палатке IV. Он платит 2 Талера и берет 3 желтых кубика красок из общего запаса. Игрок возвращает все плитки палатки IV в льняной мешок.



Собор: Восстановление фрески и алтаря

Каждый ученик, поставленный на колонку «собор», может:

- **восстановить один сегмент фрески** или
- **один раз восстановить алтарь**

Восстановление сегмента фрески

Фреска поделена на 25 сегментов; каждый сегмент накрыт одной плиткой. Чтобы восстановить сегмент фрески, игрок должен иметь кубики красок, изображенные на плитке фрески.

Когда игрок восстанавливает фреску, он возвращает требуемые кубики красок в общий запас и получает победные очки, написанные на плитке, а также дополнительные очки от епископа, если это возможно. (с.м. епископ)

Игрок передвигает своего художника по счетчику победных очков, на столько клеток, сколько победных очков он только что получил (не считая стартовых клеток S1 - S4, фактические победные очки начинаются с клетки 1). Если передвижение художника закончилось на клетке, которая уже занята другим художником, игрок должен выбрать, где остановиться: на первой пустой клетке перед или после занятой клетки. Никакая клетка на счетчике победных очков **никогда** не может быть занята более чем одной фигуркой.

После восстановления сегмента фрески, игрок убирает плитку фрески с поля и кладет ее перед собой лицом вниз. После он передвигает епископа на восстановленный сегмент.



Пример: 1) Красный Игрок направил 2 учеников в собор и поэтому может совершить 2 действия в этой локации. Сначала игрок выбирает плитку со значением 3.



2) Он возвращает кубики красок, изображенные на плитке, в общий запас и передвигает своего художника по счетчику победных очков на 3 клетки.

3) Епископ стоит на соседней клетке по диагонали, поэтому Красный получает 2 дополнительных очка (и двигает своего художника по счетчику победных очков). В сумме Красный получает 5 очков за восстановление этого сегмента фрески.

Он берет плитку фрески с поля и кладет ее лицом вниз перед собой, а затем передвигает епископа на только что восстановленный сегмент фрески.

4) Теперь Красный игрок выполняет свое второе действие в соборе.

Передвижение епископа:

Перед восстановлением **каждого** сегмента фрески, игрок может один раз передвинуть епископа на 1 клетку в любом направлении (вертикальном, горизонтальном или диагональном), заплатив 1 Талер в общий запас. Епископ может стать на любой сегмент, как восстановленный, так и закрытый плиткой.



Бонусные очки епископа:

Если епископ стоит на восстанавливаемом сегменте, игрок получает 3 бонусных очка. Если епископ стоит на соседней клетке (по вертикали, горизонтали или диагонали) к восстанавливаемому сегменту, игрок получает 2 бонусных очка.

Восстановление алтаря

Вместо восстановления сегмента фрески, текущий игрок может выбрать восстановление алтаря.

Алтарь можно восстанавливать двумя способами:

• Используя **основные краски**:

Игрок возвращает по 1 кубику желтой, красной и синей красок в общий запас. Он получает 2 победных очка за эту работу.


Игрок может заменить одну, две или все эти краски, зеленой, оранжевой или фиолетовой красками. Каждая такая замена дает 1 дополнительное победное очко.

• Используя **3 различные сложные краски**:


Игрок возвращает по 1 кубику оранжевой, зеленой и фиолетовой красок в общий запас. Он получает 6 победных очков за эту работу.

На заметку: Обычно это действие становится полезным, когда игра подходит к концу, и остается мало не восстановленных сегментов фрески.




 = 2 + 1 (3 победных очка)

Пример: Игрок получает 3 победных очка. 2 очка (красная/желтая/синяя) + 1 очко (зеленая заменяет желтую).

 = 2 + 1 + 1 + 1 (5 победных очков)

Пример: Игрок получает 5 победных очков. 2 очка за основные краски (красная/желтая/синяя) + 3 очка (2 оранжевых и 1 зеленая заменяют красную/желтую/синюю).



 *Пример: Игрок возвращает 1 зеленую, 1 оранжевую и 1 фиолетовую краски в общий запас. За это он получает 6 победных очков.*



■ Студия: Написание портретов

За каждого своего ученика, поставленного на колонку «студия», игрок получает 3 Талера из общего запаса.



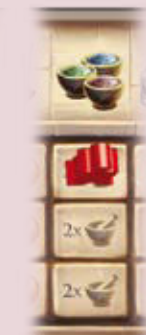
Пример: Красный игрок не направляет учеников в студию, поэтому он не получает Талеров из общего запаса. Игрок не выполняет никаких действий в этой локации и пропускает свой ход.



■ Мастерская: Смешивание красок

За каждого своего ученика, поставленного на колонку «мастерская», игрок может **смешать краски до 2 раз**.

Игрок сам выбирает, какие краски он будет смешивать. Он просто возвращает смешиваемые краски в общий запас и берет оттуда получившуюся краску.



Пример: Красный игрок направил в мастерскую одного ученика. Это дает ему возможность смешать краски 1 или 2 раза, в соответствии с таблицей смешивания красок.



Театр: Поднятие настроения

За каждого своего ученика, поставленного на колонку «театр», игрок может передвинуть своего художника на **2 клетки вверх** по шкале настроения.

На заметку: Любое изменение настроения, после посещения театра, вступает в силу в следующем раунде, после выбора времени пробуждения. Только после этого ученики возвращаются к игроку или «уходят» от него.



Пример: Красный игрок направил одного ученика в театр. Его настроение поднимается на 2 клетки.

После того, как все игроки совершат все свои действия, начинается подготовка к следующему раунду:

- Вытягивается необходимое количество плиток рынка для каждой палатки и раскладывается лицом вверх.
- Каждый игрок получает свой доход в размере 1 Талера за каждую плитку фрески, которая лежит перед ним (применяется только после восстановления хотя бы одного сегмента фрески).
- Все игроки убирают своих художников с клеток со временем пробуждения и ставят их над отелем.

Игрок, занимающий последнюю позицию на счетчике победных очков, начинает новый раунд, выбирая свое время пробуждения.



Для напоминания, игровые фазы показаны на внутренней стороне маленькой ширмы.

Если 2 или больше художников все еще стоят на стартовых клетках, они меняются местами. Первый игрок становится на последнюю позицию, а остальные передвигаются на одну клетку вперед.

Конец игры и финальный подсчет

Если в начале раунда на поле осталось 6 или меньше плиток фрески, этот раунд объявляется последним.

Все игроки переворачивают свои листы действий на сторону 2.

Игра заканчивается после этого раунда, даже если фреска не будет полностью восстановлена. В конце последнего раунда доход не выплачивается.

Финальный подсчет

Теперь все игроки получают победные очки за свои деньги. Каждые 2 Талера дают 1 победное очко. Получение очков проходит в порядке времени пробуждения игроков в последнем раунде.

Игрок с наибольшей суммой победных очков объявляется лучшим художником и побеждает в игре.



В последнем раунде «театр» посетить нельзя, зато «собор» можно посетить дважды.

На заметку: Если фреска будет полностью восстановлена в течение раунда, который не был объявлен последним, после этого раунда начинается финальный подсчет. Т.к. этот раунд был последним, доход не выплачивается.

На заметку: Если художник во время финального подсчета должен стать на занятую позицию счетчика победных очков, фигурка ставится на первое свободное место, большее по значению.

