FRESCO

Le jeu de dés

FRESCO
Le jeu de dés

Vous incarnez des peintres de fresque et, sur ordre de l'évêque, vous devez restaurer la grande fresque qui orne le plafond de la cathédrale. Cette fresque est divisée en 5 sections différentes et chaque section nécessite une combinaison de couleurs spécifique. Cependant, vous ne parvenez pas toujours à effectuer les mélanges correctement. Dans ce cas, vous avez toujours la possibilité d'utiliser vos couleurs afin de peindre les portraits des nobles de la cité dans votre Atelier. Vous gagnez des points de victoire à la fois pour les sections de fresque restaurées et les portraits réalisés. L'évêque garde un œil attentif sur l'avancée de la restauration de la fresque et vous récompense avec des points de victoire supplémentaires. Vous devez également surveiller les progrès de vos adversaires. Vous pouvez même lancer des paris sur la réussite ou l'échec du travail des autres joueurs. Le premier joueur qui réussit à récupérer 5 tuiles Fresque ou 5 tuiles Portrait met fin à la partie et le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Matériel et Mise en place

- **20 tuiles Fresque,** 4 pour chacune des 5 sections
- **16 tuiles Portrait,** 8 portraits de femme et 8 portraits d'homme
- **12 tuiles Pari,** 3 pour chacune des couleurs de joueurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- **4 plateaux Peintre,** 1 pour chacune des couleurs de joueurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- **4 pions Peintre,** 1 pour chacune des couleurs de joueurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- **1 pion Évêque**
- **1 tuile Faveur (+/-1)**
- **1 marqueur Premier joueur**
- **6 dés classiques de couleurs différentes (avec des points)**
- **2 dés Couleur**
- **1 plateau de jeu**
- **1 livret de règles**

1.) Placez le plateau au centre de la zone de jeu et posez ensuite tous les dés, la tuile Faveur et le pion Évêque à portée de main près de ce dernier.

2.) Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion Peintre, le plateau Peintre et les 3 tuiles Pari de cette couleur.

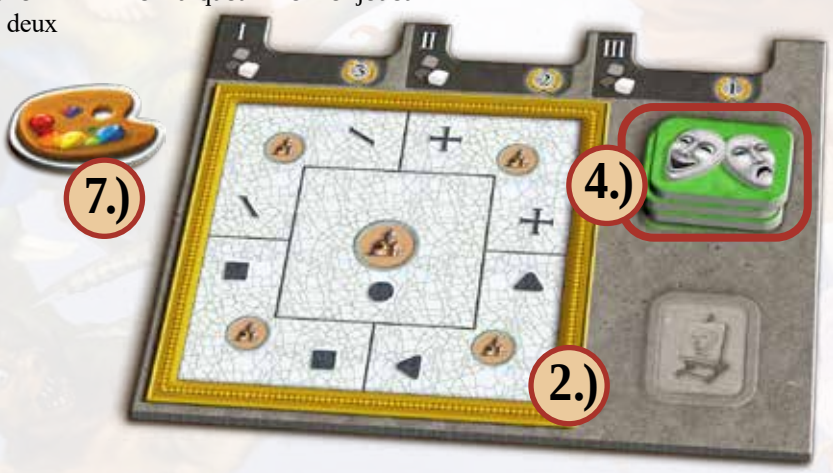
3.) Chaque joueur place son pion Peintre sur les escaliers, au début de la piste de score.
Note: Il n'y a pas d'ordre précis à respecter sur les escaliers.

4.) Chaque joueur place son plateau Peintre devant lui et pose ses tuiles Pari sur la case prévue à cet effet de ce dernier.

5.) Triez les tuiles Fresque par section et formez des piles séparées que vous placez sur les cases correspondantes du plateau de jeu, côté symbole visible. Classez chaque pile de façon à ce que les deux tuiles avec le moins de points de victoire soient placées au-dessus et la tuile avec le plus de points de victoire en dessous. Lors des parties à 3 joueurs, replacez la première tuile de chaque pile dans la boite de jeu. Lors des parties à 2 joueurs, replacez les deux premières tuiles de chaque pile dans la boite de jeu.

6.) En fonction du nombre de joueurs, utilisez les tuiles Portrait suivantes (replacez les tuiles non-utilisées dans la boite de jeu):
4 joueurs - Utilisez les 16 tuiles Portrait.
3 joueurs - Retirez toutes les tuiles Portrait qui comportent le symbole 👤👤👤👤.
2 joueurs - N'utilisez que les 8 tuiles Portrait qui comportent le symbole 👤👤.
Mélangez les tuiles Portrait utilisées et répartissez-les ensuite aléatoirement et équitablement entre les 4 cases Portrait, faces cachées. Révélez ensuite la première tuile de chaque case.

7.) Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur



Déroulement de la partie

Le premier joueur commence et les autres joueurs continuent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur est composé des 4 phases suivantes:

- **Phase 1: Attribuer la tuile Faveur**
- **Phase 2: Placer le pion Évêque**
- **Phase 3: Parier et lancer les dés**
- **Phase 4: Gagner des points de victoire**

Les différentes phases en détails:

Phase 1: Attribuer la tuile Faveur

La tuile Faveur est attribuée au joueur qui est en dernière position sur la piste de score ou au joueur dont le pion Peintre se trouve toujours sur les escaliers *(la tuile Faveur n'est pas attribuée tant qu'il reste au moins deux pions Peintre sur les escaliers)*. Le joueur en question prend immédiatement la tuile Faveur et la place devant lui. Cette tuile lui procure un avantage lors de la restauration de la fresque *(voir:* **Lancer les dés***)*.

Phase 2: Placer le pion Évêque

Le joueur actif prend le pion Évêque et le place sur l'une des 5 cases Évêque du plateau de jeu. Cela lui permet d'indiquer quelle section de la fresque il souhaite essayer de restaurer.

Phase 3: Parier et lancer les dés

Afin de réussir à restaurer une tuile Fresque, le joueur actif doit obtenir un score équivalent au nombre inscrit à côté d'une des piles de tuiles Fresque sur le plateau de jeu en lançant les dés exactement trois fois. Avant chacun des lancers, les autres joueurs ont la possibilité de parier sur la réussite ou l'échec du joueur actif.

Parier

Les autres joueurs ont le droit de parier sur le fait qu'un des trois évènements suivants va se produire. Tous les joueurs possèdent une tuile Pari correspondant à chaque évènement.

- Le joueur actif a réussi à restaurer la tuile Fresque placée à côté du pion Évêque.

- Le joueur actif a réussi à restaurer une tuile Fresque, mais pas celle placée à côté du pion Évêque.

- Le joueur actif n'a pas restauré de tuile Fresque mais il a réussi à peindre un portrait à la place.

Avant chacun des trois lancers du joueur actif, ses adversaires ont le droit d'effectuer un pari. Chaque joueur ne peut faire qu'un seul pari lors du tour du joueur actif et plus un joueur parie tôt, plus il pourra gagner de points de victoire. Le joueur actif ne peut lancer les dés qu'une fois que tous ses adversaires ont décidé s'ils souhaitaient parier ou non.

- Lorsqu'un joueur décide de parier avant le premier lancer du joueur actif, il place sa tuile Pari face cachée sur le premier emplacement situé en haut de son plateau Peintre *(le plus à gauche)*. S'il remporte son pari, il gagne 3 points de victoire.

- Lorsqu'un joueur décide de parier avant le deuxième lancer du joueur actif, il place sa tuile Pari face cachée sur le deuxième emplacement situé en haut de son plateau Peintre *(celui du milieu)*. S'il remporte son pari, il gagne 2 points de victoire.

- Lorsqu'un joueur décide de parier avant le troisième et dernier lancer du joueur actif, il place sa tuile Pari face cachée sur le dernier emplacement situé en haut de son plateau Peintre *(le plus à droite)*. S'il remporte son pari, il gagne 1 point de victoire.

Lancer les dés

Le joueur actif doit lancer les dés exactement 3 fois (en laissant à ses adversaires une opportunité de parier avant chaque lancer). Lors du premier lancer, il utilise tous les dés, c'est à dire les 6 dés classiques ainsi que les 2 dés Couleur. Après son lancer, il doit mettre de côté un de ses dés classiques. Il peut également choisir de garder un ou les deux dés Couleur, à condition qu'ils soient de la même couleur que le dé classique mis de côté. Un dé Couleur permet de doubler le résultat du dé classique et les deux dés Couleur permettent de quadrupler le résultat du dé classique.

Après avoir procédé ainsi trois fois (une fois pour chaque lancer), le joueur calcule le total obtenu afin de voir s'il a réussi ou non à restaurer une tuile Fresque.

Important: *Si le joueur actif possède la tuile Faveur lors de son tour, il peut choisir de réduire ou d'augmenter son résultat total de 1.*

Si le joueur actif obtient un total de "8", "13", "16", "19" ou "24", il prend la première tuile Fresque de la pile placée près du nombre correspondant et la place sur son plateau Peintre, côté fresque colorée visible.

Si le joueur actif obtient un total de "9 à 12", "14 à 15", "17 à 18" ou "20 à 23", il prend la première tuile Portrait de la case correspondant au nombre obtenu et la place face cachée sur son plateau Peintre. Si le joueur obtient un total inférieur à 8 ou supérieur à 24 il a raté son lancer et il ne prend aucune tuile.

Important: *Si le joueur obtient un total qui correspond à une tuile Fresque qu'il a déjà récupérée ou à une case de tuiles Portrait vide, il ne récupère pas de tuile.*

Exemple d'un tour de jeu:

1er lancer

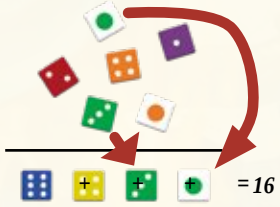
C'est le tour du joueur rouge. Il place le pion Évêque sur la case située à côté du nombre 16. Avant de lancer les dés, il demande à ses adversaires s'il souhaitent parier ou non. Le joueur vert place une de ses tuiles Pari sur le premier emplacement de son plateau Peintre. Puis, le joueur rouge lance les dés et décide de mettre de côté le "6" bleu mais de ne garder aucun dé Couleur.

Avant que le joueur rouge ne lance les dés une deuxième fois, les joueurs bleu et jaune décident également de parier.

2ème lancer

Le joueur rouge effectue un deuxième lancer et cette fois-ci il met de côté le "4" jaune. En ajoutant ce dé à celui de son précédent lancer, il obtient pour le moment un total de "10". Il doit donc obtenir un "6" ou un double "3" lors de son dernier lancer.

3ème lancer



Il a de la chance: lors de son dernier lancer il peut mettre de coté le dé Couleur représentant du vert ainsi que le "3" vert. Le dé Couleur lui permet de doubler le résultat de son dé vert et il obtient ainsi un "6".

Phase 4: Gagner des points de victoire

Le joueur actif est le premier à gagner des points de victoire. S'il a réussi à restaurer une tuile Fresque, il gagne les points de victoire indiqués sur cette dernière.

S'il a réussi à restaurer une tuile Fresque venant de la pile à côté de laquelle il avait placé le pion Évêque, il gagne 3 points de victoire supplémentaires.

S'il n'a pas réussi à restaurer de tuile Fresque mais qu'il est tout de même parvenu à peindre un portrait à la place, il gagne les points de victoire indiqués sur la tuile Portrait qu'il a récupérée.

Le joueur rouge a réussi à obtenir un total de "16" et récupère donc la première tuile Fresque de la pile correspondante, qui lui rapporte 5 points de victoire. Il place la tuile sur son plateau Peintre. Comme le pion Évêque se trouve sur la case "16" du plateau, il gagne 3 points de victoire supplémentaires et avance son pion de 8 cases sur la piste de score.

Le joueur avance de 8 cases

C'est ensuite au tour des autres joueurs *(dans l'ordre de jeu)* de gagner des points de victoire s'ils ont remporté leurs paris.

- Si le joueur a parié avant le **premier** lancer, il gagne **3 points de victoire**.
- Si le joueur a parié avant le **deuxième** lancer, il gagne **2 points de victoire**.
- Si le joueur a parié avant le **troisième** et dernier lancer, il gagne **1 point de victoire**.

Si le joueur actif n'a réussi ni à restaurer une tuile Fresque ni à peindre un portrait, aucun des autres joueurs ne gagne de points de victoire.

Les joueurs avancent leurs pions Peintre en conséquence sur la piste de score. Si le pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il est avancé jusqu'à la prochaine case libre de la piste de score. Cela signifie qu'un joueur peut ainsi gagner un ou plusieurs points de victoire supplémentaires.

C'est maintenant au tour des autres joueurs dans l'ordre de jeu de gagner des points de victoire. Le joueur vert révèle la tuile Pari placée sur le premier emplacement de son plateau Peintre. Il avait parié que le joueur rouge réussirait à restaurer la tuile placée à côté du pion Évêque. Il avait raison et gagne donc 3 points de victoire et avance son pion Peintre de 3 cases sur la piste de score. C'est ensuite au tour du joueur bleu de révéler sa tuile Pari placée sur le deuxième emplacement de son plateau Peintre. Il avait parié que le joueur rouge devrait prendre une tuile Portrait. Il ne gagne donc pas de point de victoire. Pour finir, le joueur jaune révèle à son tour sa tuile Pari. Il avait effectué le même pari que le joueur vert mais ne gagne que 2 points de victoire car il a placé son pari plus tard, avant le deuxième lancer. Il déplace donc son pion Peintre de 2 cases sur la piste de score

Fin de partie

La partie se termine dès qu'un des joueurs a réussi à placer une tuile Fresque de chacune des cinq sections sur son plateau Peintre, soit **cinq tuiles Fresque** au total, de façon à former la fresque entière. Le joueur concerné gagne immédiatement un bonus et peut prendre une des tuiles Portrait disponibles *(placées faces visibles)* sur le plateau de jeu et gagner les points de victoire correspondants.

De la même façon, la fin de partie est également déclenchée si un joueur réussi à placer une **cinquième tuile Portrait** sur son plateau Peintre. Dans ce cas il gagne aussi un bonus et peut prendre une des tuiles Portrait disponibles sur le plateau de jeu et gagner les points de victoire correspondants.

Finissez le tour normalement jusqu'à ce que le joueur situé à droite du premier joueur ait effectué son dernier tour de jeu. Si un autre joueur réussi à assembler 5 tuiles Fresque ou à récupérer 5 tuiles Portrait lors de ce dernier tour, il reçoit également le bonus et peut prendre une tuile Portrait.

***Note:** Si un joueur gagne une cinquième tuile Portrait grâce au bonus, il ne gagne pas de bonus supplémentaire pour sa cinquième tuile Portrait.*

Les joueurs gagnent ensuite un bonus pour chaque paire de portraits qu'ils ont réussi à constituer (une paire est constituée d'un portrait d'homme et d'un portrait de femme). Pour chaque paire, les joueurs gagnent les points de victoire des portraits concernés une seconde fois.

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue du dernier tour commence à avancer son pion sur la piste de score, puis c'est au tour du deuxième joueur avec le plus de points de victoire et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient indiqués leurs points de victoire.

***La même règle que précédemment est appliquée:** Si le pion d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il est avancé jusqu'à la prochaine case libre de la piste de score.*

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré meilleur peintre de fresque de tous les temps et remporte la partie!

Le joueur a réussi à restaurer sa dernière section de fresque et il gagne 5 points pour la tuile Fresque restaurée ainsi que 3 points supplémentaires pour l'évêque. Comme il s'agissait de sa cinquième section de fresque, il prend la tuile Portrait de son choix d'une valeur de 2 points de victoire et avance donc son pion Peintre d'un total de 10 cases sur la piste de score. Pour finir, il gagne un bonus de 3+2 = 5 points de victoire pour sa paire de portraits (un portrait d'homme et un portrait de femme) et avance son pion de 5 cases supplémentaires.

est. 1989
QUEEN GAMES