FRESKO

Het Dobbelspel

FRESCO
Het Dobbelspel

Jullie zijn schilders, die in opdracht van de bisschop het fresco van de kathedraal moeten restaureren. Het fresco is onderverdeeld in 5 secties en elke sectie vereist een andere combinatie van verfkleuren. De kunstenaars kunnen niet altijd de juiste verfkleuren krijgen en moeten dan in hun atelier portretten schilderen van de adel van de stad. Zowel gerestaureerde secties van het fresco, als de portretten leveren overwinningspunten op. De bisschop houdt alles scherp in de gaten en kan extra overwinningspunten toekennen. De schilders zijn erg competitief en sluiten zelfs weddenschappen af over het resultaat van de restauratiepogingen van hun concurrenten. Het spel eindigt zodra een speler 5 portretten heeft geschilderd of 5 secties van het fresco heeft gerestaureerd. De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar.

Spelmateriaal & voorbereiding van het spel

- **20 Frescofiches,**
  4 van elk van de 5 secties van het fresco
- **16 Portretfiches,**
  8 mannelijke & 8 vrouwelijke portretten
- **12 Wedfiches,**
  3 van elk rood, geel, groen en blauw
- **4 Schildersborden**
  in rood, geel, groen en blauw
- **4 Schildersfiguren**
  in rood, geel, groen en blauw
- **1 Bisschopsfiguur**
- **1 Gunstfiche (+/-1)**
- **1 Startspelerpalet**
- **6 Verschillend gekleurde dobbelstenen met ogen**
- **2 Kleurendobbelstenen**
- **1 Speelbord**
- **1 Spelregeloverzicht**

1.) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel en leg alle **dobbelstenen**, het **gunstfiche** en de **bisschopsfiguur** ernaast.

2.) Elke speler kiest een kleur en pakt een **schildersfiguur**, een schildersbord en 3 wedfiches van deze kleur.

3.) Elke speler zet zijn schildersfiguur op de trap voor het overwinningspuntenspoor.
Opmerking: *op de trap is de volgorde niet van belang.*

4.) Elke speler legt zijn schildersbord voor zich neer en legt de 3 **wedfiches** op het aangegeven veld.

5.) Sorteer de **frescofiches** op de aangegeven symbolen en stapel ze vervolgens in volgorde, met steeds de twee laagste waarden bovenop en de hoogste waarde onderop. Leg iedere stapel op het overeenkomstige veld van het speelbord. In een spel met 3 spelers wordt het bovenste fiche van elke stapel teruggelegd in de doos. In een spel met 2 spelers worden de bovenste 2 fiches van elke stapel teruggelegd in de doos.

6.) Gebruik de volgende **portretfiches** afhankelijk van het aantal spelers *(ongebruikte fiches worden teruggelegd in de doos)*:

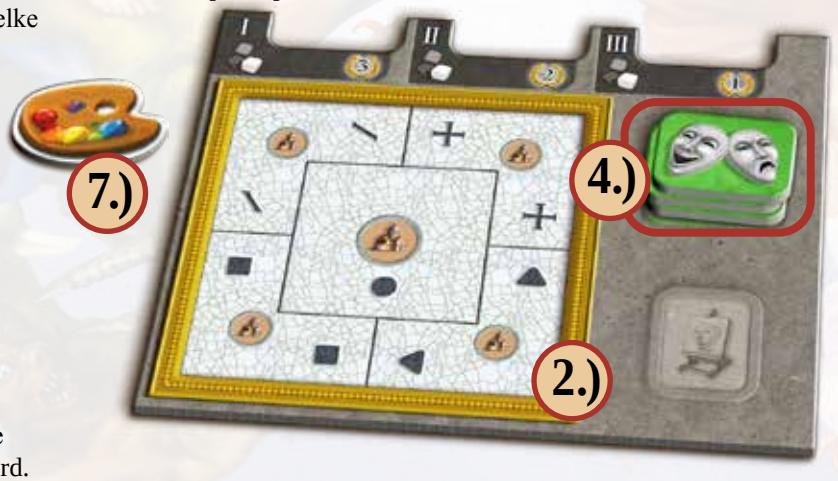
4 Spelers - Gebruik alle 16 fiches.

3 Spelers - Verwijder de fiches met het ♟♟♟♟ symbool.

2 Spelers - Gebruik alleen de fiches met het ♟♟ symbool.

Schud alle overgebleven fiches door elkaar en maak gelijke gedekte stapels op de 4 aangegeven velden van het speelbord. Draai het bovenste fiches van elke stapel om.

7.) De startspeler wordt willekeurig gekozen en krijgt het startspelerspalet.



Spelverloop

De startspeler begint, met de klok mee, gevolgd door de overige spelers. De beurt van elke speler bestaat uit de volgende 4 fases.

Fase 1: Het gunstfiche toekennen

Fase 2: De bisschopsfiguur plaatsen

Fase 3: Weddenschappen afsluiten en dobbelen

Fase 4: Overwinningspunten toekennen

De fases in detail:

Fase 1: Het gunstfiche toekennen

Het gunstfiche wordt toegekend aan de speler die het laatste staat op het puntenspoor of als enige nog op de trap staat *(als er meerdere spelers op de trap staan wordt het fiche niet toegekend)*. Het fiche blijft deze ronde voor de speler liggen en geeft een voordeel bij het restaureren van het fresco (***zie***: **Dobbelen**).

Fase 2: De bisschopsfiguur plaatsen

De speler die aan de beurt is neemt de bisschopsfiguur en plaatst die op een van de vijf bisschopsvelden van het speelbord. Dit geeft aan dat de speler het frescofiche direct naast de bisschop wil restaureren.

Fase 3: Weddenschappen afsluiten en dobbelen

Om een frescofiche te restaureren, moet de speler die aan de beurt is, driemaal dobbelen en daarbij exact het getal dobbelen dat naast het fiche is afgebeeld. Voor elke worp kunnen de medespelers weddenschappen afsluiten over hoe succesvol ze denken dat er gedobbeld wordt.

Weddenschappen afsluiten

De andere spelers mogen een weddenschap afsluiten of een van deze drie gebeurtenissen plaatsvindt. Er is voor elke gebeurtenis een wedfiche.

- De speler die aan de beurt is, heeft het frescofiche dat met de bisschopsfiguur gemarkeerd is, met succes gerestaureerd.

- De speler die aan de beurt is, heeft een ander frescofiche dat niet met de bisschopsfiguur gemarkeerd is, met succes gerestaureerd.

- De speler die aan de beurt is, heeft geen frescofiche gerestaureerd maar een portret geschilderd.

Voor elk van de 3 worpen hebben de medespelers de mogelijkheid om een weddenschap af te sluiten over het resultaat. Ze mogen elk maar één weddenschap afsluiten en krijgen meer overwinningspunten naarmate ze eerder de weddenschap afsluiten. De speler die aan de beurt is mag pas dobbelen als alle medespelers beslist hebben of ze willen wedden bij elk van de 3 worpen.

- Als de weddenschap voor de eerste worp wordt afgesloten dan plaats deze speler zijn wedfiche gedekt in de eerste uitsparing *(links)* bovenaan het schildersbord. Voor een gewonnen weddenschap krijgt hij dan 3 overwinningspunten.

- Als de weddenschap voor de tweede worp wordt afgesloten dan plaats deze speler zijn wedfiche gedekt in de tweede uitsparing *(midden)* bovenaan het schildersbord. Voor een gewonnen weddenschap krijgt hij dan 2 overwinningspunten.

- Als de weddenschap voor de derde worp wordt afgesloten dan plaats deze speler zijn wedfiche gedekt in de derde uitsparing *(rechts)* bovenaan het schildersbord. Voor een gewonnen weddenschap krijgt hij dan 1 overwinningspunt.

Dobbelen

De speler die aan de beurt is moet exact 3 keer dobbelen *(met de mogelijkheid om voor elke worp weddenschappen af te sluiten)*.

Voor de eerste worp gebruikt hij alle kleurendobbelstenen en alle dobbelstenen met ogen. Na de worp moet hij een dobbelsteen met ogen opzij leggen. Daarnaast mag hij een of beide kleurendobbelstenen opzij leggen als de kleur gelijk is aan de kleur van de dobbelsteen met ogen. Een kleurendobbelsteen verdubbelt de waarde van de dobbelsteen met ogen, twee kleurendobbelstenen vervierdubbelen zelfs het resultaat.

Nadat 3 keer is gedobbeld worden alle ogen opgeteld om te bepalen of de restauratie succesvol was.

Belangrijk: *Als de speler die aan de beurt is het gunstfiche in zijn bezit heeft dan mag hij de uitkomst met "1" verhogen of verlagen.*

Als het totaal van de worpen "8", "13", "16", "19" of "24" is, dan neemt de speler het bovenste frescofiche van de stapel naast dit getal en legt dit op zijn schildersbord met de gekleurde frescozijde naar boven.

Als het totaal van de worpen "9-12", "14-15", "17-18" of "20-23" is, dan neemt de speler het bovenste portretfiche van de stapel naast dit getal en legt dit gedekt op zijn schildersbord. Als het totaal minder dan 8 of meer dan 24 is, dan krijgt de speler helaas niets.

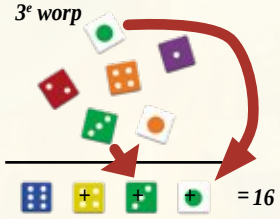
Belangrijk: *Als het resultaat van een speler overeenkomt met een soort frescofiche dat de speler al gerestaureerd heeft of met een leeg portretveld, dan krijgt hij niets*

Voorbeeld van een beurt:

Speler rood is aan de beurt. Ze plaatst de bisschopsfiguur op het bisschopsveld naast het getal "16". Voordat ze dobbelt kunnen haar medespelers een weddenschap afsluiten. Speler groen plaatst een van zijn wedfiches in de eerste uitsparing van het schildersbord. Hierna werpt rood de dobbelstenen en legt een blauwe dobbelsteen met een "6" opzij maar geen kleurendobbelsteen.

Voordat rood de tweede keer dobbelt, besluiten de spelers blauw en geel om ook een weddenschap af te sluiten.

Ze werpt de dobbelstenen en legt de gele dobbelsteen met "4" opzij. Opgeteld bij de eerste worp is het totaal nu "10" dus moet ze in haar laatste worp "6" of dubbel "3" gooien.



Ze heeft geluk: Bij haar derde worp kan ze de groene kleurendobbelsteen opzij leggen en de groene dobbelsteen met "3", die wordt verdubbeld naar "6".

Fase 4: Overwinningspunten toekennen

De speler die aan de beurt is krijgt als eerste overwinningspunten. Als hij een frescofiche gerestaureerd heeft, dan krijgt hij het hierop aangegeven aantal overwinningspunten.

Als de speler het frescofiche naast de bisschop gerestaureerd heeft, dan krijgt hij een bonus van 3 overwinningspunten.

Als de speler geen frescofiche gerestaureerd heeft maar wel een portret heeft geschilderd, dan krijgt hij de overwinningspunten die op het portret zijn aangegeven.

Het is rood gelukt om exact 16 te halen en ze neemt het overeenkomstige frescofiche, dat 5 overwinningspunten waard is. Ze plaatst het fiche op haar schildersbord. Omdat de bisschop op het veld "16" staat, krijgt ze 3 extra overwinningspunten als bonus en ze plaatst haar schilder 8 velden vooruit op het puntenspoor.

Nu krijgen de andere spelers in volgorde hun overwinningspunten, als ze hun weddenschap hebben gewonnen.

- Als een speler de weddenschap voor de **eerste** worp heeft afgesloten, dan krijgt hij **3 overwinningspunten**.
- Als een speler de weddenschap voor de **tweede** worp heeft afgesloten, dan krijgt hij **2 overwinningspunten**.
- Als een speler de weddenschap voor de **derde** worp heeft afgesloten, dan krijgt hij **1 overwinningspunt**.

Als de speler die aan de beurt is geen frescofiche gerestaureerd heeft en ook geen portret heeft geschilderd, dan krijgen ook de andere spelers geen overwinningspunten.

De spelers houden hun overwinningspunten bij op het puntenspoor. Als de schilder uitkomt op een veld dat al bezet is, dan wordt hij op het volgende vrije veld geplaatst. Op deze manier kan een speler soms een of meer extra overwinningspunten krijgen.

Nu kijken de andere spelers in volgorde wie er ook overwinningspunten hebben verdiend. Groen draait het wedfiche in de eerste uitsparing van het schildersbord om. De weddenschap was dat rood het frescofiche, waar de bisschop geplaatst was, succesvol zou restaureren. Dit was correct, groen krijgt 3 overwinningspunten en plaatst zijn schilder 3 velden vooruit. Vervolgens draait speler blauw zijn wedfiche in de tweede uitsparing van het schildersbord om. De weddenschap was dat rood een portretfiche moest nemen. Blauw krijgt geen overwinningspunten. Tenslotte draait geel het wedfiche om. Ze heeft dezelfde weddenschap afgesloten als groen maar ze krijgt slechts 2 overwinningspunten omdat ze de weddenschap later heeft afgesloten en het fiche in de tweede uitsparing ligt. Ze plaatst haar schilder 2 velden vooruit.

Einde van het spel

Het spel bereikt de laatste ronde zodra een speler alle **5 secties van het fresco** gerestaureerd heeft en daarmee een compleet fresco heeft samengesteld. Als bonus neemt hij direct een openliggend portretfiche van het speelbord en krijgt hij de afgebeelde overwinningspunten.

Ook als een speler aan het einde van zijn beurt **5 portretfiches** op zijn schildersbord heeft verzameld, bereikt het spel de laatste ronde. Als bonus neemt de speler direct een open portretfiche van het speelbord en hij krijgt de afgebeelde overwinningspunten.

De laatste ronde wordt helemaal uitgespeeld *(tot de speler rechts van de startspeler zijn beurt heeft afgerond)*. Als hierbij nog meer spelers een vijfde frescofiche of portretfiche verzamelen dan krijgen ze ook de bonus van een extra portretfiche.

Let op: *Als een speler vijf frescofiches heeft en daardoor een vijfde portretfiche krijgt, dan krijgt hij niet nog een keer een extra bonus voor het hebben van 5 portretfiches.*

Nu krijgen alle spelers nog een huwelijksbonus voor elk paar portretten *(man en vrouw)*. De speler krijgt nog een keer de afgebeelde overwinningspunten.

De speler die op dit moment de meeste overwinningspunten heeft begint met het bijtellen van de overwinningspunten op het puntenspoor. Daarna volgt de speler met de op een na meeste overwinningspunten, enz. tot alle spelers geweest zijn.

Ook hier geldt: *Als een schilder uitkomt op een veld waar al een schilder staat dan wordt de schilder op het eerstvolgende vrije veld geplaatst.*

De speler met de meeste overwinningspunten is de beste schilder en wint het spel!

Nadat speler groen zijn vijfde frescofiche met 5 overwinningspunten plus 3 overwinningspunten bisschopsbonus heeft gekregen, neemt hij nog een portret dat 2 overwinningspunten waard is. Hij plaatst zijn schilder 10 velden vooruit op het puntenspoor. Tenslotte krijgt hij een huwelijksbonus voor zijn twee portretten (een mannelijk en een vrouwelijk portret) van 3 + 2 overwinningspunten. Hij verplaatst zijn schilder nog een keer 5 velden vooruit op het puntenspoor.

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES