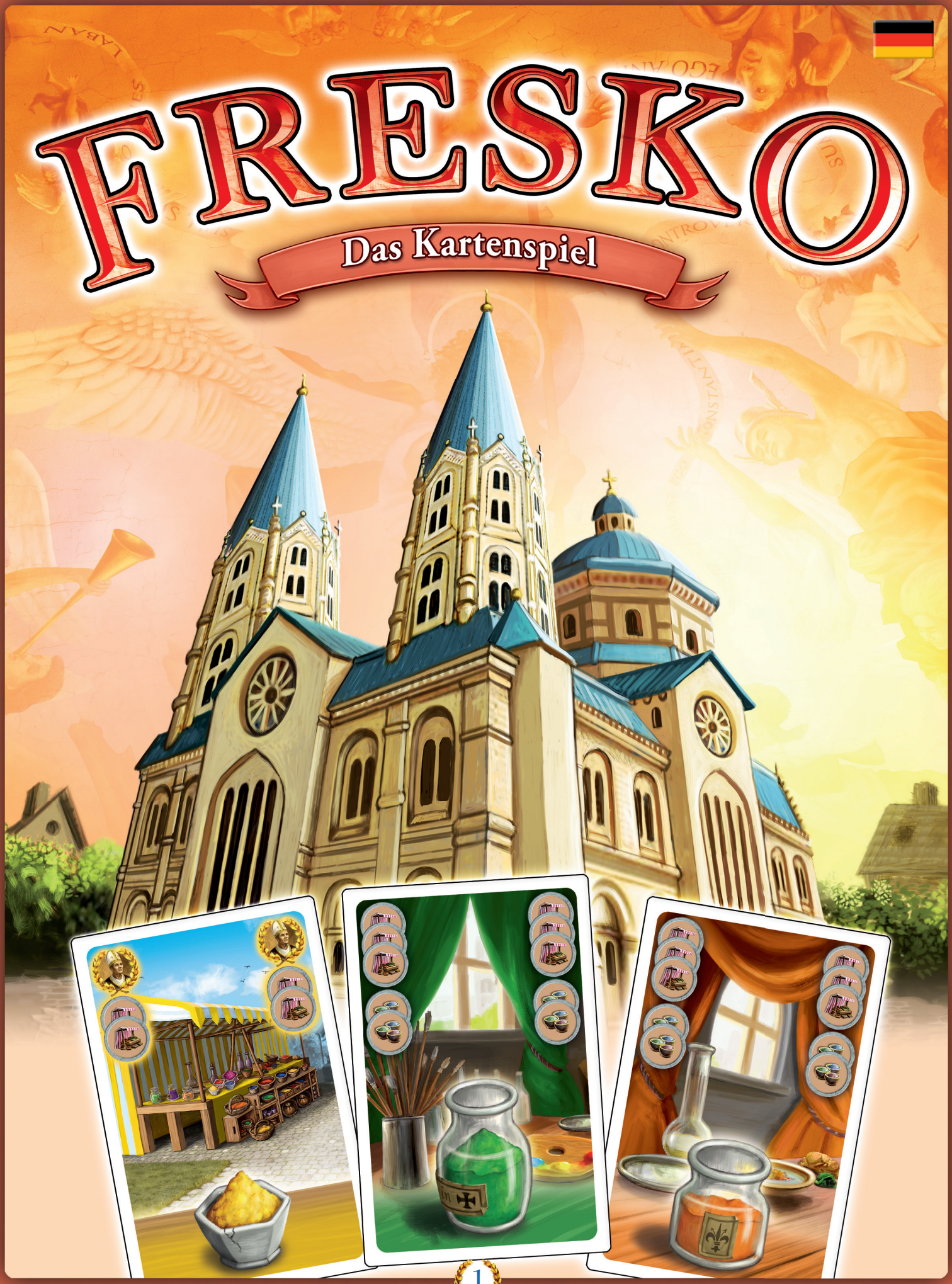
FRESKO

Das Kartenspiel



FRESKO

Das Kartenspiel

Spielidee

Der Bischof will das alte Deckengemälde im Dom restaurieren lassen, damit es in neuem Glanz erstrahlt und engagiert dafür die Spieler, denn sie sind die besten Freskenmaler der Stadt. Zu den Vorbereitungen der Spieler gehören der Erwerb von Farben auf dem Markt und das Mischen der Farben in der Werkstatt. Mit den Farben restaurieren die Spieler dann einzelne Abschnitte des Freskos.

Der Bischof macht es den Spielern jedoch nicht so leicht. Denn er wechselt häufig seine Lieblingsfarbe. Wer bei einer Restaurierung die augenblickliche Lieblingsfarbe des Bischofs benutzt, steigt in seiner Gunst. Der Spieler, der bei Spielende die höchste Gunst erlangt hat und damit die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- **42 Marktkarten, eine Rückseite**

- **42 Werkstattkarten, drei verschiedene Rückseiten**

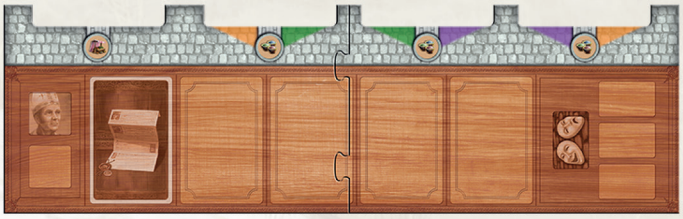
- **25 Freskokarten, eine Rückseite**

- **20 Aktionsplättchen**

- **12 Plättchen „Lieblingsfarbe des Bischofs“**

- **1 Startspieler-Palette**

- **1 Ablageboard**



- **1 Spielanleitung**

Spielvorbereitung

- Sortiert die Karten nach den Rückseiten. Dadurch werden fünf Stapel gebildet. Jeder Stapel wird dann getrennt gemischt.
- Die **Marktkarten** werden als verdeckter Nachziehstapel an die entsprechende Aussparung des Ablageboards gelegt.
- Die **drei Stapel mit Werkstattkarten** werden an die drei anderen Aussparungen des Ablageboards gelegt.
- Die **Freskokarten** werden als verdeckter Nachziehstapel auf das entsprechende Feld des Ablageboards gelegt und die obersten vier Karten offen daneben aufgedeckt.
- Lasst auch Platz neben den Nachziehstapeln der Markt- und der drei unterschiedlichen Werkstattkarten, dort entsteht im Laufe des Spiels jeweils ein Ablagestapel.
- Mischt die **Plättchen „Lieblingsfarbe des Bischofs“** und legt diese als Nachziehstapel verdeckt neben den Nachziehstapel der Freskokarten. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt und offen danebengelegt.
- Mischt die **Aktionsplättchen** und legt diese als Nachziehstapel ebenfalls verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Ablageboards. Die obersten drei Plättchen werden aufgedeckt und offen danebengelegt.

Unter den Mitspielern wird auf beliebige Weise ein Startspieler bestimmt. Dieser erhält die Palette und legt sie vor sich ab. Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich jeder Spieler reihum einzeln fünf Marktkarten auf die Hand. Nun kann das Spiel beginnen.

Spielablauf

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Ein Spielzug besteht aus drei Phasen *(**Phase 1**: Marktkarte ziehen; **Phase 2**: Handkarten tauschen/ Fresko restaurieren/ Passen; **Phase 3**: Handkartenlimit überprüfen)*. Der Spieler am Zug spielt nacheinander die drei Spielphasen durch, danach folgt der linke Mitspieler.

Phase 1: Marktkarte ziehen

Der Spieler muss eine Karte vom Nachziehstapel der Marktkarten auf die Hand ziehen.

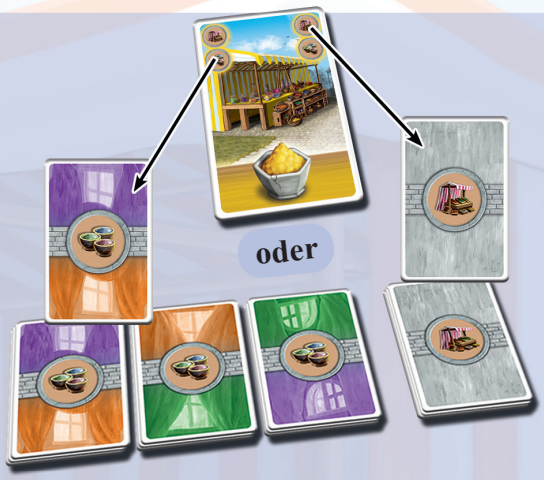
Phase 2:

- Handkarten tauschen **oder**
- Fresko restaurieren **oder**
- Passen

Der Spieler **muss** wählen: Entweder er tauscht die Farben auf seiner Hand **oder** er restauriert einen Abschnitt des Freskos. Will oder kann er beide Aktionen nicht durchführen, passt er.

Handkarten tauschen

Der Spieler legt beliebig viele Handkarten offen vor sich aus. Auf den Karten sind Markt- und Werkstattsymbole abgebildet. Je nach Symbol zieht er Karten vom Nachziehstapel der Markt- **oder** Werkstattkarten auf die Hand. Auf den Markt- oder Werkstattkarten sind teilweise beide Symbole abgebildet. Bei diesen Karten muss er sich entscheiden von welchem Stapel er nachziehen will.



Auf einigen Karten ist nicht nur ein Markt- oder Werkstattsymbol abgebildet, sondern zwei oder drei. Dann kann der Spieler für eine ausgelegte Karte gleich zwei oder drei Karten auf die Hand ziehen. Da es drei Nachziehstapel für Werkstattkarten gibt, darf er sich immer aussuchen, von welchem dieser drei Stapel er eine Karte nachzieht.

Tipp: *Ein Spieler sollte immer einzeln die Karten von den Nachziehstapeln ziehen, sich die Karte anschauen und erst dann eine weitere Karte (gegebenenfalls von einem anderen Werkstattstapel) nachziehen.*

Nachdem der Spieler die neuen Karten auf die Hand gezogen hat, legt er die ausgelegten Karten sortiert auf die entsprechenden Ablagestapel. Ist im Verlauf des Spiels einer der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der dazugehörende Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Fresko restaurieren

Auf den Freskokarten sind immer drei Farben abgebildet. Wenn der Spieler eine der vier offen ausliegenden Freskokarten restaurieren möchte, muss er in Phase 2 die entsprechenden Farben auf der Hand haben.

Ist das der Fall, spielt er die benötigten Farben offen aus. Dann nimmt er sich die entsprechende Freskokarte aus der Tischmitte und legt sie so vor sich ab, dass der kleinste Siegpunktwert *(rote Zahl)* zur Tischmitte zeigt.

Sollte auf einer oder mehreren ausgespielten Karten das Symbol des Bischofs zu sehen sein, wird die soeben restaurierte Freskokarte pro Bischofssymbol um jeweils 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn auf den nächsthöheren Siegpunktwert gedreht.

Hat der Spieler zusätzlich bei der Restaurierung die aktuell offen ausliegende Lieblingsfarbe des Bischofs verwendet, darf er die soeben restaurierte Freskokarte zusätzlich um 90° Grad auf den nächsthöheren Wert drehen.

Beachte: *Mehr als drei Drehungen bis zum Höchstwert sind jedoch nicht möglich. Überzählige Drehungen verfallen.*

Liegen bereits eine oder mehrere Freskokarten vor einem Spieler, wird die neue Freskokarte etwas nach unten versetzt auf die vorherige Freskokarte abgelegt, sodass nur noch die zur Tischmitte zeigenden Siegpunkte aller Auftragskarten zu sehen sind.

Achtung: *Ein Spieler darf in derselben Phase mehrere Freskokarten restaurieren, sofern er die dafür passenden Farben auf der Hand hat.*

Als Belohnung für die Restaurierung nimmt sich der Spieler eines der drei offen ausliegenden Aktionsplättchen und legt es offen vor sich ab. Die Aktionsplättchen haben unterschiedliche Auswirkungen *(siehe Kapitel „Die Aktionsplättchen“)*.

Nachdem der Spieler eine oder mehrere Freskokarten restauriert hat, legt er die ausgespielten Karten auf die entsprechenden Ablagestapel. Danach füllt er die offenen Auslagen der Aktionsplättchen und der Freskokarten wieder auf drei Plättchen bzw. vier Karten auf.

Konnte er die offen ausliegende Lieblingsfarbe des Bischofs für die Restaurierung(en) nutzen, nimmt er das Plättchen aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel der Lieblingsfarben aufgebraucht, gibt es keine mehr.

Tipp: *Die unterschiedlichen Formen der Fenster zeigen den Spielern auf welchen Ablagestapel eine Werkstattkarte abgelegt werden muss.*

Die Marktkarten mit halben Farben

Es gibt Marktkarten, die nicht nur eine Farbe in der Kartenmitte abgebildet haben, sondern je zur Hälfte auch Farben am linken und rechten Kartenrand. Mit solchen Karten kann der Spieler während der Restaurierung Farben mischen. Diese Karten sind an den Farbmischsymbolen in den oberen Ecken der Karte erkennbar.

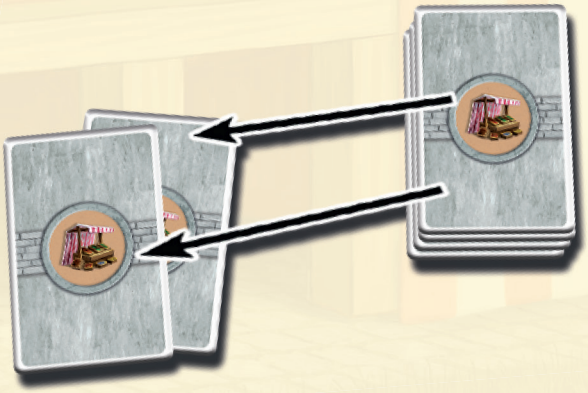
So darf beispielsweise ein Spieler statt einer grünen Karte auch je eine blaue und gelbe Marktkarte mit Mischsymbol als „Grün“ ausspielen. Er darf für eine Restaurierung auch mehrere Farben auf diese Art mischen.

Für eine Farbmischung muss er zwar mehr Karten ausspielen, dafür wird er aber mit mehr Siegpunkten belohnt, denn mit der Farbmischung wird gleichzeitig ein **Bischofssymbol** gebildet. Dieses erlaubt ihm eine weitere Drehung der soeben restaurierten Freskokarte auf einen höheren Siegpunktwert durchzuführen.

Passen

Wenn der Spieler weder Handkarten tauschen noch eine Freskokarte restaurieren möchte, kann er passen und zu Phase 3 übergehen.

Es sei denn, der Spieler hat nur eine oder zwei Karten auf der Hand. Dann zieht er noch vom Nachziehstapel der Marktkarten seine Hand auf drei Karten auf.



Phase 3:

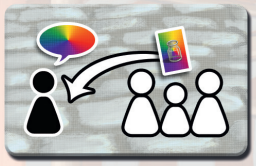
Handkartenlimit überprüfen

Der Spieler darf in dieser Phase nicht mehr als sieben Karten auf der Hand haben. Überzählige Karten muss er jetzt nach eigener Wahl auf die entsprechenden Ablagestapel zurücklegen.

Die Aktionsplättchen

Dieses Aktionsplättchen wird bei einer Restaurierung eingesetzt, um die Freskokarte auf den nächsthöheren Punktwert zu drehen. Das Plättchen geht dann aus dem Spiel. Besitzt ein Spieler dieses Plättchen noch am Ende des Spiels, weil er es nicht für eine Restaurierung benutzt hat, erhält er dafür in der Schlusswertung einen Siegpunkt.

Dieses Aktionsplättchen kann ein Spieler in der Phase 2 einsetzen, um nach dem Handkartentausch zusätzlich eine oder mehrere Restaurierungen durchzuführen. Das Plättchen geht dann aus dem Spiel.



Dieses Aktionsplättchen kann ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb seines Spielzuges einsetzen. Er nennt eine Farbe und darf diese von seinen Mitspielern fordern. Jeder Mitspieler muss ihm dann eine entsprechende Handkarte *(kein Aktionsplättchen)* geben. Hat ein Mitspieler mehrere geforderte Farbkarten auf der Hand, muss er davon nur eine Karte abgeben. Wer in dem Moment keine geforderte Farbe auf der Hand hat, zeigt dem Spieler nur kurz die Handkarten. So oder so geht das Plättchen danach aus dem Spiel.

Diese Aktionsplättchen werden bei einer Restaurierung anstelle der geforderten Farbkarte eingesetzt. Das Plättchen geht dann aus dem Spiel. Besitzt ein Spieler dieses Plättchen noch am Ende des Spiels, weil er es nicht für eine Restaurierung benutzt hat, erhält er dafür in der Schlusswertung einen Siegpunkt.

Spielende

Das Spiel ist in seiner letzten Runde, wenn ein Spieler die fünfte Freskokarte *(bei vier Spielern)* oder die sechste Freskokarte *(bei zwei und drei Spielern)* restaurieren konnte. Anschließend wird die laufende Spielrunde noch zu Ende gespielt *(bis einschließlich zum rechten Mitspieler des Startspielers)*. Danach folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Jeder zählt die zur Tischmitte zeigenden Siegpunkte seiner restaurierten Freskokarten und die Siegpunkte auf seinen Aktionsplättchen *(sofern vorhanden)* zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel: *Der Spieler berechnet seine Siegpunkte. Beim Zählen seiner restaurierten Freskokarten kommt er auf 20 Punkte. Dazu addiert er einen Siegpunkt von seinem Aktionsplättchen. Er kommt also insgesamt auf 21 Siegpunkte.*

est. 1989 QUEEN GAMES

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

FRESKO

Das Würfelspiel

FRESKO
Das Würfelspiel

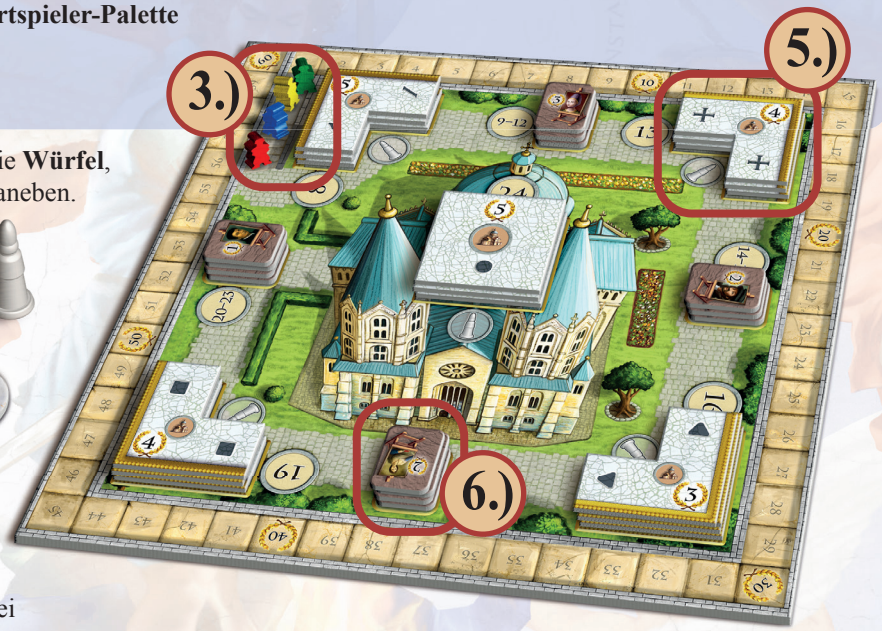
Die Spieler sind Freskenmaler, die im Auftrag des Bischofs das große Deckenfresko im Dom restaurieren sollen. Das Fresko ist in fünf Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt benötigt eine spezielle Farbkombination. Das Zusammenstellen der Farben gelingt den Spielern jedoch nicht immer. Aber dann können sie diese Farben für Portraits von den Adligen der Stadt benutzen. Sowohl für die restaurierten Abschnitte des Deckengemäldes als auch für die Portraits erhalten die Spieler Siegpunkte. Der Bischof beobachtet den Fortschritt der Malerarbeiten und belohnt die Spieler mit zusätzlichen Siegpunkten. Auch untereinander verfolgen die Spieler gegenseitig die Arbeitsfortschritte. Sie schließen sogar Wetten auf einen Erfolg oder Misserfolg einer Restauration des Konkurrenten ab. Wer als Erster entweder fünf Fresko- oder fünf Portraitplättchen besitzt, beendet das Spiel. Der Freskenmaler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Spielmaterial & Aufbau

- **20 Freskoplättchen,** je 4x 5 Abschnitte des Freskos
- **16 Portraitplättchen,** je 8 weibliche und männliche Portraits
- **12 Wettplättchen,** je 3 in Rot, Gelb, Grün und Blau
- **4 Malertableaus** in Rot, Gelb, Grün und Blau
- **4 Malerfiguren** in Rot, Gelb, Grün und Blau
- **1 Bischofsfigur**
- **1 Gunstplättchen (+/-1)**
- **1 Startspieler-Palette**
- **6 verschiedenfarbige Augenwürfel**
- **2 Farbwürfel**
- **1 Spielplan**
- **1 Spielanleitung**

1.) Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt und die **Würfel**, das **Gunstplättchen** und die **Bischofsfigur** kommen daneben.

2.) Jeder wählt sich eine Farbe und nimmt in dieser eine Malerfigur, ein **Malertableau** und die drei Wettplättchen.



3.) Jeder stellt seine **Malerfigur** auf die Treppe vor der Siegpunktleiste.
Anmerkung: Auf der Treppe gibt es keine Reihenfolge.

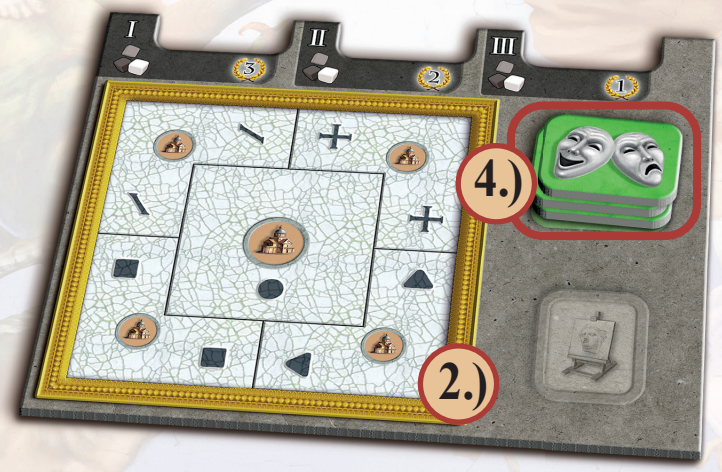
4.) Jeder legt sein Malertableau vor sich ab und die drei **Wettplättchen** auf das dafür vorgesehene Ablagefeld.

5.) Die **Freskoplättchen** werden entsprechend der fünf Abschnitte sortiert und mit der Symbolseite auf das Feld des Spielplans mit dem gleichen Symbol gelegt. Jeder Stapel wird so sortiert, dass die beiden niedrigsten Siegpunktwerte oben und der höchste Wert unten liegt. Beim Spiel zu dritt, kommt das jeweils oberste Freskoplättchen in die Schachtel zurück. Im Spiel zu zweit kommen die beiden obersten Plättchen in die Schachtel.

6.) Nun werden die **Portraitplättchen** auf die vier Portraitfelder des Spielplans verteilt. Bei vier Spielern kommen alle 16 Plättchen ins Spiel. Bei drei Spielern wird ohne die vier Plättchen mit dem 👪 Icon gespielt, bei zwei Spielern kommen nur die acht Plättchen mit dem 👪 Icon ins Spiel. Die nicht verteilten Plättchen kommen in die Schachtel zurück.

Mischt die **Portraitplättchen** und verteilt sie gleichmäßig verdeckt auf die vier Portraitfelder. Danach wird das jeweils oberste Plättchen umgedreht, so dass das Portrait mit den Siegpunkten zu sehen ist.

7.) Ein Startspieler wird bestimmt, dieser erhält die **Palette**.



Spielablauf

Der Startspieler beginnt, danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Ein Spielzug besteht aus vier Phasen:

- **Phase 1: Gunstplättchen vergeben**
- **Phase 2: Bischofsfigur setzen**
- **Phase 3: Wetten und Würfeln**
- **Phase 4: Siegpunkte vergeben**

Die Spielphasen im Detail:

Phase 1: Gunstplättchen vergeben

Zuerst stellen die Spieler gemeinsam fest, wer auf der Siepunktleiste an letzter Stelle steht bzw. ob noch eine Malerfigur auf der Treppe steht. Dieser Spieler erhält sofort das Gunstplättchen und legt es vor sich ab. Es gibt ihm beim Restaurierungsversuch einen Vorteil *(siehe unter:* **Das Würfeln***)*. Solange noch zwei oder mehr Malerfiguren auf der Treppe stehen wird das Gunstplättchen nicht verteilt.

Phase 2: Bischofsfigur setzen

Der Spieler am Zug nimmt die Bischofsfigur und stellt sie auf eines der fünf Bischofsfelder des Spielplans. Er zeigt damit an, dass er das unmittelbar neben der Bischofsfigur liegende Freskoplättchen restaurieren will.

Phase 3: Wetten und Würfeln

Um ein Freskoplättchen zu restaurieren, muss der Spieler am Zug nach genau drei Würfen die Augenzahl erreichen, die neben einem Abschnitt des Freskoplättchens abgebildet ist. Bevor er jedoch würfelt, haben die Mitspieler die Möglichkeit, mit ihren Wettplättchen darauf zu wetten wie erfolgreich er würfeln wird.

Das Wetten

Die Mitspieler können auf das Eintreten von einem dieser drei Ereignisse wetten. Für jedes Ereignis gibt es ein Wettplättchen:

- Der Spieler am Zug hat das mit der Bischofsfigur markierte Freskoplättchen erfolgreich restauriert.

- Der Spieler am Zug hat ein anderes, nicht mit der Bischofsfigur markiertes Freskoplättchen erfolgreich restauriert.

- Der Spieler am Zug hat kein Freskoplättchen restauriert, sondern ein Portrait gemalt.

Vor jedem der drei Würfe befragt der Spieler am Zug die Mitspieler, ob sie eins ihrer Wettplättchen einsetzen, also wetten wollen. Erst dann würfelt er. Jeder Mitspieler darf nur ein Wettplättchen einsetzen. Je früher er dies tut, desto mehr Siegpunkte kann er erhalten:

- Wer das Wettplättchen vor dem ersten Wurf einsetzt, legt es verdeckt in die erste Spalte oberhalb des Malertableaus. Ist die Wette erfolgreich, erhält er drei Siegpunkte.

- Wer das Wettplättchen vor dem zweiten Wurf einsetzt, legt es verdeckt in die zweite Spalte oberhalb des Malertableaus. Ist die Wette erfolgreich, erhält er zwei Siegpunkte.

- Wer das Wettplättchen vor dem dritten Wurf einsetzt, legt es verdeckt in die dritte Spalte oberhalb des Malertableaus. Ist die Wette erfolgreich, erhält er einen Siegpunkt.

Das Würfeln

Der Spieler am Zug würfelt genau drei Mal. Beim ersten Mal würfelt er mit allen Farb- und Augenwürfeln. Danach muss er eine Farbe beiseitelegen. Entweder einen farbigen Augenwürfel oder eine Kombination aus Augen- und Farbwürfel. In diesem Fall muss die gewürfelte Farbe eines Farbwürfels mit der Farbe des Augenwürfels übereinstimmen. Ein Farbwürfel verdoppelt die Augenzahl des gleichfarbigen Augenwürfels. Zwei gleichfarbige Farbwürfel vervierfachen den entsprechenden Augenwürfel.

Nachdem er drei Mal gewürfelt und jeweils eine Farbe beiseitegelegt hat, ggf. mit einem oder mit beiden Farbwürfeln, zählt er die Augen zusammen. Nun steht fest wie erfolgreich der Spieler am Zug restauriert hat.

Achtung: *Ist der der Spieler am Zug im Besitz des Gunstplättchens, darf er die Augensumme um „1“ erhöhen oder reduzieren.*

Ist sein Würfelergebnis „8“, „13“, „16“, „19“ oder „24“, nimmt er sich das oberste bei dieser Zahl liegende Freskoplättchen und legt es mit der bunten Freskenseite auf sein Malertableau.

Liegt sein Würfelergebnis bei „9 - 12“, „14 - 15“, „17 - 18“ oder „20 - 23“, nimmt er sich das oberste bei dieser Zahl liegende Portraitplättchen und legt es verdeckt auf sein Malertableau. Ist das Ergebnis unter „8“ oder über „24“, geht er leider leer aus.

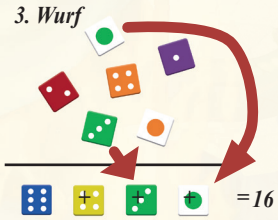
Wichtig: *Jeder Spieler darf nur ein Freskoplättchen restaurieren, das noch nicht auf seinem Malertableau liegt. Sollte die Augensumme ein Ergebnis von einem Freskoplättchen zeigen, dass der Spieler am Zug schon besitzt, erhält er das Plättchen nicht. Sollte er das Würfelergebnis eines Portraitfeldes erzielt haben, das bereits leer ist, geht er auch leer aus.*

Beispielzug:

Spieler Rot ist am Zug. Er stellt die Bischofsfigur auf das Bischofsfeld neben der Zahl „16“. Bevor er das erste Mal würfelt, fragt er, wer wetten möchte. Spieler Grün legt eines seiner Wettplättchen in die erste Spalte seines Tableaus. Dann würfelt Spieler Rot. Er legt den blauen Würfel mit der „6“ beiseite.

Bevor Spieler Rot zum zweiten Mal würfelt, entscheiden sich Spieler Blau und Gelb ebenfalls zu wetten.

Spieler Rot würfelt beim zweiten Mal und legt den gelben Würfel mit der „4“ beiseite. Zusammen mit dem ersten Würfel macht das die Summe „10“, also muss er im dritten Wurf eine „6“ oder eine doppelte „3“ würfeln.



Er hat beim dritten Wurf Glück und kann den Farbwürfel mit „grün“ und den grünen Würfel mit „3“ beiseite legen. Der Farbwürfel verdoppelt den grünen Würfel auf „6“.

Phase 4: Siegpunkte vergeben

Der Spieler am Zug erhält als Erster seine Siegpunkte. Hat er ein Freskoplättchen restauriert, erhält er die aufgedruckten Siegpunkte.

Hat er genau das Freskoplättchen restauriert, neben dem er die Bischofsfigur gestellt hat, erhält er einen Bonus von drei Siegpunkten.

Konnte er kein Freskoplättchen restaurieren, aber ein Portraitplättchen nehmen, erhält er die dort aufgedruckten Siegpunkte.

Spieler Rot hat die Summe „16“ erreicht und erhält das entsprechende Freskoplättchen. Das oberste Plättchen zeigt die Siegpunkte „5“. Er legt das Plättchen mit der farbigen Seite auf seinem Tableau ab. Da der Bischof auf dem Bischofsfeld „16“ steht, erhält er drei Siegpunkte Bonus und darf seine Figur acht Felder vorwärtsziehen.

Danach erhalten reihum die Mitspieler Siegpunkte, wenn sie das Wettplättchen eingesetzt haben, das dem Ergebnis des Spielers am Zug entspricht:

- Wer das Wettplättchen vor dem **ersten** Wurf eingesetzt hat, erhält **3 Siegpunkte**.
- Wer das Wettplättchen vor dem **zweiten** Wurf eingesetzt hat, erhält **2 Siegpunkte**.
- Wer das Wettplättchen vor dem **dritten** Wurf eingesetzt hat, erhält **1 Siegpunkt**.

Sollte der Spieler am Zug weder ein Fresko- noch ein Portraitplättchen erhalten haben, bekommen auch die Mitspieler keine Siegpunkte für ihre Wetten.

Die Siegpunkte werden auf der Punkteleiste abgetragen. Würde eine Malerfigur auf einem Feld landen, auf dem bereits eine andere Malerfigur steht, wird sie auf das nächste freie Feld vorgesetzt. Auf diese Weise können hin und wieder sogar ein oder mehr zusätzliche Siegpunkte erworben werden.

Reihum wird nun geprüft, ob die Mitspieler auch Siegpunkte erhalten. Spieler Grün deckt sein Wettplättchen in der ersten Spalte seines Tableaus auf. Er hat darauf gewettet, dass Spieler Rot das mit dem Bischof markierte Plättchen erhält. Spieler Grün erhält drei Siegpunkte und geht mit seiner Figur drei Felder vorwärts. Nun deckt Spieler Blau sein Wettplättchen in der zweiten Spalte seines Tableaus auf. Er hat darauf gewettet, dass Spieler Rot ein Portraitplättchen nehmen muss. Daher erhält er keine Siegpunkte. Nun deckt Spieler Gelb sein Plättchen auf. Er hat sich für das gleiche Wettplättchen wie Spieler Grün entschieden. Er erhält aber nur zwei Siegpunkte, weil sein Plättchen in der zweiten Spalte liegt. Er zieht seine Figur zwei Felder vorwärts.

Spielende

Das Spiel ist in seiner letzten Runde, wenn ein Spieler nach seinem Spielzug **alle fünf Abschnitte des Freskos** auf seinem Malertableau zu einem vollständigen Gemälde zusammensetzen konnte. Er nimmt sich sofort als Bonus eines der offen ausliegenden Portraitplättchen und erhält die aufgedruckten Siegpunkte.

Das Spiel ist ebenfalls in seiner letzten Runde, wenn ein Spieler nach seinem Spielzug **das fünfte Portraitplättchen** auf sein Malertableau legt. Auch er nimmt sich sofort als Bonus eines der offen ausliegenden Portraitplättchen und erhält die aufgedruckten Siegpunkte.

Die letzte Spielrunde wird noch zu Ende gespielt *(bis einschließlich zum rechten Mitspieler des Startspielers)*. Sollten dabei weitere Spieler das fünfte Fresko- oder Portraitplättchen erhalten, bekommen auch sie ein offenes Portraitplättchen als Bonus und die entsprechenden Siegpunkte.

Achtung: *Sollte ein Spieler mit fünf Freskoplättchen durch das Bonus-Portraitplättchen fünf Portraitplättchen besitzen, erhält er dafür keinen weiteren Bonus.*

Nun erhält jeder Spieler noch einen Hochzeitsbonus für jedes Paar *(Mann und Frau)* bei seinen Portraitplättchen. Die aufgedruckten Siegpunkte werden noch einmal vergeben.

Beim Abtragen dieser Siegpunkte auf der Zählleiste beginnt derjenige, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Siegpunkte aufweisen kann, dann der mit den zweitmeisten Siegpunkten, usw., bis alle Spieler ihre Siegpunkte erhalten haben.

Auch hier gilt: *Würde eine Malerfigur auf einem Feld der Punkteleiste landen, wo bereits eine Malerfigur steht, wird sie auf das nächste freie Feld vorgesetzt.*

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Nachdem Spieler Grün sein fünftes Freskoplättchen mit fünf und dem Bischofsbonus von drei Siegpunkten erhalten hat, nimmt er sich noch ein Portraitplättchen mit zwei Siegpunkten und zieht auf der Siegpunktleiste zehn Felder vorwärts. Zum Schluss erhält er noch einen Hochzeitsbonus für seine beiden Portraits (eine Frau und ein Mann) von 3+2 Siegpunkten. Er zieht noch einmal fünf Felder auf der Siegpunktleiste vorwärts.

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

est. 1989 QUEEN GAMES