Ein Spiel von Marco Ruskowski und Marcel Süßelbeck für 2-4 Personen ab 10 Jahren

FRESKO

Der Bischof erwartet sehr hohen Besuch, doch das große Fresko – das Deckenbild des Doms – ist stark restaurierungsbedürftig. Die besten Freskenmaler der Renaissance werden angeheuert und müssen ihr Können unter Beweis stellen. Welcher Maler kann das Deckenbild erfolgreich wieder zum Leuchten bringen?

Konzept

Lassen Sie sich bei „Fresko“, dem stimmungsvollen Familienspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, in die Zeit der Renaissance entführen. Tauchen Sie ein in eine prunkvolle Epoche und erleben Sie zusätzliche Spielmöglichkeiten durch die 3 in der Schachtel enthaltenen Erweiterungsmodule. Sie lassen sich mit dem Basisspiel beliebig kombinieren, erhöhen den Spielanspruch stufenweise und beeinflussen die Spieldauer.

Für noch mehr und länger anhaltenden Spielspaß.

- Das Basisspiel: Fresko
- Die Erweiterungsmodule mit steigendem Anspruch:

  Modul 1: Die Porträts

  Modul 2: Die Aufträge des Bischofs

  Modul 3: Die besonderen Farbmischungen

Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Freskenmalern, die im Auftrag des Bischofs das große Deckenbild des Doms restaurieren müssen.

Dabei muss ihr Arbeitstag allerdings gut geplant werden, und so kann der Tag schon einmal früh beginnen. Farben für den Auftrag im Dom müssen gekauft, das Fresko muss restauriert und neue Farben müssen angemischt werden.
Reicht das Einkommen nicht, müssen zusätzlich noch Aufträge im eigenen Atelier erfüllt werden. Da leidet oftmals die Stimmung unter den Gehilfen und nur ein abendlicher Besuch des Theaters kann Abhilfe schaffen.

Nur wer clever plant, kann die meisten Siegpunkte erzielen und der erfolgreichste Freskenmaler werden.

Eine Übersicht des Spielmaterials für „Fresko“ finden Sie auf der folgenden Seite. Die Spielmaterialien sowie die Regeln für die einzelnen Erweiterungsmodule werden in dem Beiheft aufgeführt.

Die Spielregel für das Spiel zu zweit finden Sie ebenfalls im Beiheft.

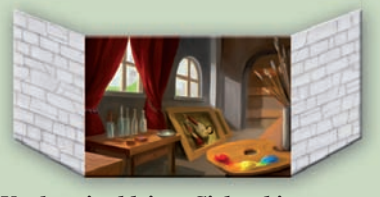
Material für Fresko

- **1 doppelseitiger Spielplan**
- **14 Marktplättchen**
- **25 Freskoplättchen** mit den Werten 3-11
- **60 Münzen** mit den Werten 1 (36x), 5 (16 x) und 10 (8x)
- **78 Farbsteine,** je 17 in Rot, Gelb, Blau; je 9 in Grün, Lila, Orange
- **4 naturfarbene Gehilfenfiguren**
- **20 Gehilfenfiguren,** je 5 in 4 Farben
- **12 Malerfiguren,** je 3 in 4 Farben
- **1 Bischof**
- **4 kleine Sichtschirme**
- **4 große Sichtschirme**
- **4 Aktionstableaus**
- **4 Karten mit Mischtabellen**
- **1 Stoffbeutel**
- **1 Spielanleitung**

Spielmaterial je Spieler

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- **1 kleinen Sichtschirm** und **1 Aktionstableau,** das er mit der Seite „1“ nach oben liegend dahinter platziert.



Vorderseite kleiner Sichtschirm

Innenseite kleiner Sichtschirm mit Übersicht Phase 1, Phase 2 und Vorbereitung neue Runde

Aktionstableau
Seite 1 und 2
Seite 2 wird nur in der letzten Runde benötigt

- **1 großen Sichtschirm,** hinter den er **1 gelben, 1 roten** und **1 blauen Farbstein** und **12 Taler** legt.

Vorderseite großer Sichtschirm

Innenseite großer Sichtschirm mit Mischtabelle Grundfarben

- **1 Karte mit der Mischtabelle Grundfarben**
- **3 Malerfiguren**

- **5 Gehilfenfiguren**

Spielaufbau für 3 und 4 Spieler

Besond

1. Der doppelseitige Spielplan ...

... wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Dabei ist die Seite für 4 Spieler sichtbar (Startfelder S1-S4).

Zu dritt wird der Plan umgedreht und die Spielplanseite mit den Startfeldern S1-S3 benutzt.

2. Di

Je 1 M
den St
einzeln
auf die
leiste g

9. Der Bischof

Er wird auf das Plättchen in der Mitte des Freskos gestellt.

8. Das Theater

Jeder Spieler stellt eine seiner Malerfiguren auf das farblich passende Feld der Stimmungsanzeige.

Je eine naturfarbene Gehilfenfigur wird auf ihren Platz oberhalb jeder Spalte gestellt.

7. Die Werkstatt

Sie besteht aus 6 Feldern, auf denen die Farbsteine nach Farben sortiert bereitgelegt werden.
Sie bilden den allgemeinen Farbvorrat.

6. Das Atelier

Die Münzen werden nach ihren Werten sortiert auf die 3 freien Felder des Ateliers verteilt. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.

Das übrige Material wird für das Basisspiel nicht benötigt.

erheiten im Spiel zu dritt sind blau unterlegt.

e Startfelder (S1-S4)

alerfigur pro Spieler kommt in offbeutel. Die Figuren werden gezogen und der Reihe nach Felder S1-S4 der Siegpunkte- estellt.

3. Die Herberge

Jeder Spieler stellt eine seiner Malerfiguren auf einen Stellplatz über der Herberge.

Sie zeigt: in der linken Spalte die Aufstehzeit

in der mittleren Spalte die Veränderung der Laune

in der rechten Spalte die Preise auf dem Markt

4. Der Markt mit den Marktständen 1-4

Die 14 Marktplättchen werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Sie zeigen die Farben, die man am Markt kaufen kann. Für jeden Marktstand wird die passende Anzahl Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen ausgelegt. 1 Plättchen bleibt im Beutel.

Im Spiel zu dritt gibt es 3 Marktstände. Die folgenden Plättchen werden aussortiert:

Insgesamt sind 11 Plättchen im Spiel, 2 bleiben im Beutel.

5. Der Dom mit Fresko und Altar

Aus den 25 Freskoplättchen wird eines der Plättchen mit dem Wert 11 aussortiert und in die Freskomitte gelegt.

Die übrigen Plättchen werden gemischt und mit der Vorderseite nach oben auf den Abschnitten des Freskos verteilt.

Vorderseite

Siegpunkte

Farbsteine, die man für die Restaurierung abgeben muss.

Rückseite

Nur für das Erweiterungsmodul „Bischofsauftrag“ notwendig.

Einkommen

Spielablauf

Es werden mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- **1. Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen**
- **2. Aktionen planen und durchführen**

Die Phasen im Einzelnen:

1. Aufstehzeit wählen und Stimmung anpassen

Es beginnt der Spieler, der auf der Siegpunkteleiste am weitesten **hinten** steht.

Er stellt seine Malerfigur vom Stellplatz der Herberge auf das Feld mit der gewünschten **Aufstehzeit**. Die anderen Spieler wählen in **aufsteigender Reihenfolge ihres Punktestandes** jeweils eine unbesetzte Aufstehzeit. In jedem Uhrzeitfeld darf immer nur 1 Malerfigur stehen.

Die gewählte Uhrzeit hat für jeden Spieler drei Auswirkungen:

- Sie kann die eigene **Stimmung** verändern
- Sie bestimmt den **Preis** auf dem Markt
- Sie legt die **Spielerreihenfolge** für die Aktionen in Phase 2 fest

Die Stimmung verändern

Die Veränderung der Stimmung wird in der mittleren Spalte abgelesen. Sobald der Spieler eine Aufstehzeit gewählt hat, passt er mit der Figur auf der Stimmungsanzeige seine Stimmung nach oben oder unten an. Die Figur kann nicht über das oberste oder unterste Feld hinaus gezogen werden.

Die Stimmung kann sich wie folgt auswirken:

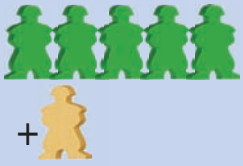
- **Felder „+1“**
  Steht die Figur auf einem der beiden **Felder „+1“**, nimmt sich der Spieler **die naturfarbene Gehilfenfigur aus seiner Spalte**. Diese darf er in der 2. Spielphase für **1 zusätzliche Aktion** (dadurch insgesamt 6 Aktionen) auf seinem Aktionstableau einsetzen. Der Spieler behält diesen Gehilfen so lange, bis er die Felder „+1“ wieder verlässt. Danach stellt er die Figur wieder auf das Feld oberhalb der Stimmungsanzeige.

- **Felder „-1“**
  Steht die Figur auf einem der **Felder „-1“, muss** er **1 seiner eigenen Gehilfenfiguren abgeben**. Er stellt sie vor seinen Sichtschirm. In der 2. Spielphase hat er also nur 4 Aktionen zur Verfügung. Verlässt er die Felder „-1“ wieder, bekommt er seinen Gehilfen zurück.

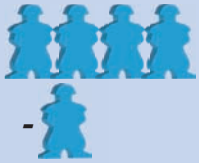
Anmerkung: Zu Beginn des Spiels stehen alle Malerfiguren auf den Startfeldern S1-S4; das hinterste Feld ist Feld S1.

Beispiel:
1.) Spieler Rot steht am weitesten hinten auf der Siegpunkteleiste. Er wählt zuerst eine Aufstehzeit und setzt seine Malerfigur auf 7 Uhr. Damit hat er für diese Runde festgelegt, dass sich seine Laune um 1 verschlechtert und er 2 Taler für jedes Marktplättchen auf dem Markt bezahlen muss. Die anderen Spieler dürfen sich jetzt nicht mehr für diese Uhrzeit entscheiden.

2.) Spieler Rot passt seine Stimmung im Theater an, indem er seine Figur um 1 Feld nach unten versetzt.



Der Spieler hat 1 zusätzlichen Gehilfen zur Verfügung.



Der Spieler hat 1 Gehilfen weniger zur Verfügung.

Preise auf dem Markt

In der rechten Spalte kann jeder Spieler den Preis ablesen, den er diese Runde auf dem Markt für 1 Marktplättchen bezahlen muss.

Spielerreihenfolge

Haben alle Spieler ihre Aufstehzeit gewählt, steht die Spielerreihenfolge für diese Runde fest. Der Spieler, der die früheste Aufstehzeit gewählt hat, ist in Phase 2 bei „Aktionen durchführen“ immer als Erster an der Reihe. Alle weiteren Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge ihrer Aufstehzeit.

Beispiel:
Spieler Rot muss auf dem Markt 2 Taler pro Marktplättchen bezahlen.

Beachte:

Es gibt im Spiel 2 verschiedene Spielerreihenfolgen:

1. *Die Reihenfolge, in der die Aufstehzeit gewählt wird (durch die Position auf der Siegpunkteleiste bestimmt).*
2. *Die Reihenfolge, in der die Aktionen durchgeführt werden (durch die Aufstehzeit bestimmt).*

2. Aktionen planen und durchführen

Aktionen planen

Alle Spieler planen nun **gleichzeitig hinter ihrem kleinen Sichtschirm** ihre Aktionen, die sie an den 5 verschiedenen Orten des Spielplans durchführen möchten. Dazu verteilen sie die ihnen zur Verfügung stehenden Gehilfen auf die 15 Felder des Aktionstableaus. Pro Feld darf nur 1 Gehilfe platziert werden. Jeder Gehilfe aktiviert 1 Aktion.

Aktionen durchführen

Haben alle Spieler ihre Gehilfen platziert, entfernen sie den kleinen Sichtschirm und besuchen nacheinander die 5 Orte des Spielplans. An jedem Ort führen die Spieler in der Reihenfolge der gewählten Aufstehzeit ihre Aktionen aus. Der Spieler am Zug führt dabei all seine Aktionen an einem Ort aus, bevor der nächste Spieler diesen Ort besucht.

Hat ein Spieler an einem Ort keinen Gehilfen eingesetzt, führt er dort keine Aktion durch. Er wird in der Spielerreihenfolge übersprungen.

Es besteht kein Zugzwang. Der Spieler kann jederzeit auf die Durchführung einzelner Aktionen verzichten.

Hat ein Spieler für eine Aktion nicht genug Geld oder Farbsteine, **muss** er auf sie verzichten.

Beispiel:
Spieler Rot plant diese Runde
1 x den Markt,
2 x den Dom,
0 x das Atelier,
1 x die Werkstatt
und
1 x das Theater
zu besuchen.

Die Orte und Aktionen:

Markt: Farben kaufen oder Marktstand schließen

Der Spieler am Zug sucht sich zunächst einen der zur Verfügung stehenden Marktstände aus und entscheidet sich dann für eine der folgenden Aktionen:

- **Farben kaufen** oder • **Marktstand schließen**

Die einzelnen Orte und die dort möglichen Aktionen:

Markt: Farben kaufen oder Marktstand schließen

Dom: Fresko oder Altar restaurieren

Atelier: Porträts malen

Werkstatt: Farben mischen

Theater: Stimmung heben

Farben kaufen

Für jeden Gehilfen, den er in der Spalte „Markt“ eingesetzt hat, darf er jeweils **1 Marktplättchen** von diesem Marktstand kaufen. Jedes Plättchen darf der Spieler einmalig erwerben. Er zahlt den Preis, den er mit seiner Aufstehzeit bestimmt hat.

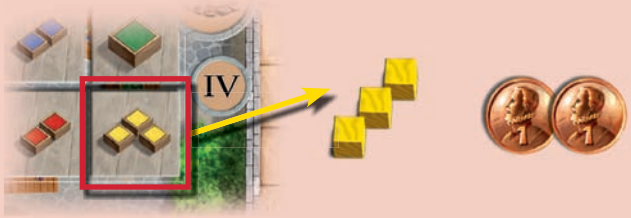
Jetzt nimmt er sich die auf dem Marktplättchen abgebildeten Farbsteine aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen großen Sichtschirm.

Hat er seine Käufe beendet, räumt er den Marktstand und legt alle Marktplättchen zurück in den Stoffbeutel.

Marktstand schließen

Jeder Spieler, der mindestens 1 Gehilfenfigur in der Spalte „Markt“ eingesetzt hat, kann auf den Kauf von Farbe verzichten und stattdessen einen Marktstand schließen. Diese Aktion ist kostenlos. Die Plättchen kommen zurück in den Stoffbeutel.

Beispiel:
1.) Spieler Rot hat 1 Gehilfen in der Spalte „Markt“ eingesetzt und darf daher 1 Aktion am Markt durchführen. Da er um 7 Uhr aufgestanden ist, kostet ihn das Kaufen eines Marktplättchens 2 Taler.



2.) Er entscheidet sich für das Marktplättchen mit den 3 gelben Farbsteinen auf Marktstand IV, bezahlt 2 Taler und nimmt sich die Farbsteine aus dem allgemeinen Vorrat. Alle Plättchen auf Marktstand IV kommen zurück in den Stoffbeutel.

Dom: Fresko oder Altar restaurieren

Mit jedem seiner im Dom eingesetzten Gehilfen kann der Spieler am Zug:

- **einen Abschnitt im Fresko** oder
- **einmalig den Altar restaurieren**

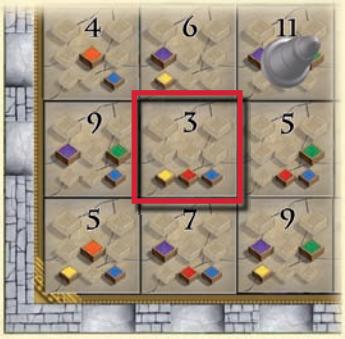
Einen Abschnitt im Fresko restaurieren

Das Fresko ist in 25 Abschnitte unterteilt, auf denen bei Spielbeginn jeweils 1 Plättchen liegt. Um einen Abschnitt restaurieren zu können, muss der Spieler die Farbsteine, die auf dem dort liegenden Plättchen abgebildet sind, besitzen.

Er gibt die geforderten Farbsteine zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür die aufgedruckten Siegpunkte zuzüglich der eventuell erreichten Bonuspunkte durch den Bischof. *(siehe Bischof)*

Nun setzt der Spieler seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste um die entsprechende Anzahl Siegpunkte vor. *(Die Startfelder S1-S4 werden nicht mitgezählt. Die Siegpunkteleiste beginnt bei Feld 1.)* Sollte er dabei auf einem Feld landen, auf dem schon eine andere Figur steht, muss der Spieler entscheiden, ob er seine Figur auf das nächste freie Feld davor oder dahinter stellt. Es dürfen **niemals** mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.

Er nimmt das Freskoplättchen vom Spielplan und legt es mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Zum Abschluss der Aktion stellt er den Bischof auf den gerade frei gewordenen Abschnitt.



Beispiel: 1.) Spieler Rot hat 2 Gehilfen im Dom eingesetzt und kann somit 2 Aktionen an diesem Ort ausführen. Er entscheidet sich zunächst für das Plättchen mit dem Wert 3.

2.) Die aufgedruckten Farbsteine gibt er zurück in den allgemeinen Vorrat und erzielt 3 Siegpunkte.

3.) Da der Bischof diagonal benachbart zu dem Plättchen steht, erhält Spieler Rot zusätzlich 2 Bonuspunkte. Er hat somit insgesamt 5 Punkte erzielt und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste insgesamt 5 Felder vor.

Das Freskoplättchen legt er nun mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Den Bischof versetzt er auf den soeben frei gewordenen Abschnitt des Freskos.

4.) Erst jetzt führt er seine 2. Aktion im Dom aus.

Bewegung des Bischofs:

Der Spieler kann **vor jeder** Restaurierung den Bischof gegen Bezahlung von 1 Taler **einmalig** um 1 Feld in eine beliebige Richtung bewegen (waagerecht, senkrecht oder diagonal). Der Bischof darf sowohl auf ein Feld mit als auch ohne Freskoplättchen gestellt werden.

Bonuspunkte für den Bischof:

Steht der Bischof vor der Restaurierung direkt auf dem gewählten Freskoplättchen, erhält der Spieler 3 Bonuspunkte. Steht er auf einem benachbarten Feld (waagerecht, senkrecht oder diagonal), bekommt der Spieler 2 Bonuspunkte.

Den Altar restaurieren

Anstelle eines Abschnittes im Fresko kann der Spieler am Zug auch pro Gehilfe einmalig den Altar restaurieren.

Hierbei gibt es 2 Möglichkeiten:

- Restaurierung mit den **Grundfarben**:
  Der Spieler gibt je 1 Stein in den Farben Gelb, Rot und Blau zurück in den Vorrat. Dafür erhält er 2 Siegpunkte.
  Jede dieser Grundfarben kann beliebig durch Grün, Orange oder Lila ersetzt werden – Jeder als Joker eingesetzte Stein bringt 1 Siegpunkt extra.
- Restaurierung mit den **Mischfarben**:
  Der Spieler gibt je 1 Stein in den Farben Orange, Grün und Lila zurück in den Vorrat. Dafür erhält er 6 Siegpunkte.

Anmerkung: Diese Aktion gewinnt in der Regel erst gegen Spielende an Bedeutung, wenn die Anzahl der zu restaurierenden Freskoplättchen abnimmt.

= 2 + 1 (3 Siegpunkte)

Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 3 Siegpunkte. 2 Punkte Grundwert (rot/gelb/blau) + 1 Punkt Jokerstein (grün, Ersatz für gelb).

= 2 + 1 + 1 + 1 (5 Siegpunkte)

Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 5 Siegpunkte. 2 Punkte Grundwert (rot/gelb/blau) + 3 Punkte (orange/orange/grün, Ersatz rot, gelb, blau).

Beispiel: Der Spieler gibt 1 grünen, 1 orangefarbenen und 1 lilafarbenen Stein zurück in den Vorrat.
Er erhält dafür 6 Siegpunkte.

Atelier: Porträts malen

Für jede eingesetzte Gehilfenfigur in der Spalte „Atelier“ erhält der Spieler 3 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Da Spieler Rot im Atelier keine Gehilfenfigur eingesetzt hat, erhält er auch keine 3 Taler aus dem allgemeinen Vorrat.

Er wird in der Spielerreihenfolge diese Runde übersprungen und führt an diesem Ort keine Aktion durch.

Werkstatt: Farben mischen

Für jeden Gehilfen, den der Spieler in der Spalte „Werkstatt“ eingesetzt hat, darf er **bis zu 2 Farbmischungen** durchführen.

Der Spieler am Zug entscheidet sich, welche Farben er mischen möchte. Er gibt die entsprechenden Farbsteine in den allgemeinen Vorrat zurück und nimmt sich den Farbstein, den er durch das Mischen erhält.

Beispiel: Spieler Rot hat einen Gehilfen in der Werkstatt eingesetzt. Damit darf er bis zu 2 Farbmischungen der Mischtabelle Grundfarben vornehmen.

Anmerkung: Die Farben sind unbegrenzt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass keine Farbsteine mehr im Vorrat vorhanden sind, notiert jeder Spieler für sich die Steine, die er ertauscht.

Theater: Verbesserung der Stimmung

Für jeden Gehilfen, den der Spieler im „Theater“ eingesetzt hat, versetzt er seine Malerfigur auf der Stimmungsanzeige um **2 Felder** nach oben.

Anmerkung: Veränderungen der Stimmung durch den Besuch des Theaters wirken sich erst in der folgenden Runde nach dem Festlegen der Aufstehzeit aus. Nur dann werden Gehilfen vergeben/ zurückgegeben.

***Beispiel:** Spieler Rot hat einen Gehilfen im Theater eingesetzt. Seine Stimmung steigt sofort um 2 Felder.*

Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, werden die Vorbereitungen für die nächste Runde getroffen:

- Für jeden Marktstand wird nacheinander die passende Anzahl Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und offen auf den einzelnen Feldern verteilt.
- Jeder Spieler erhält als Einkommen 1 Taler für jedes vor sich ausliegende Freskoplättchen (erst möglich, wenn das erste Freskoplättchen restauriert wurde).
- Die Malerfiguren aus der Herberge werden wieder auf ihre Stellplätze gesetzt.

Der Spieler, dessen Malerfigur auf der Siegpunkteleiste am weitesten hinten steht, beginnt eine neue Runde, indem er seine Aufstehzeit festlegt.

Zur Verdeutlichung der einzelnen Spielphasen sind diese auf der Innenseite des kleinen Sichtschirms abgebildet.

Stehen 2 oder mehr Malerfiguren auf den Startfeldern, wird unter ihnen die Reihenfolge geändert. Die vorderste Figur wird an das Ende der Reihe gestellt und die anderen Figuren rücken auf.

Spielende und Schlusswertung

Liegen zu Beginn einer Runde noch 6 oder weniger Freskoplättchen auf dem Spielplan, beginnt die letzte Runde.

Alle Spieler drehen ihr Aktionstableau auf Seite 2 um.

Das Spiel endet nach dieser Runde, auch wenn das Fresko nicht vollständig restauriert werden konnte. Es wird kein weiteres Einkommen ausgezahlt.

In der letzten Runde entfällt der Ort „Theater“. Stattdessen besuchen die Spieler ein weiteres Mal den „Dom“.

Anmerkung: Sollte der Fall eintreten, dass in einer Runde das komplette Fresko restauriert wurde, ohne dass vorher die letzte Runde eingeläutet wurde, wird die laufende Runde zu Ende gespielt und es kommt zur Schlusswertung. Auch jetzt wird kein weiteres Einkommen ausgezahlt.

Schlusswertung

Nun erhalten alle Spieler noch Siegpunkte für ihr Geld. Dabei sind 2 Taler jeweils 1 Siegpunkt wert. Die Punkte werden in Spielerreihenfolge der letzten Runde *(Aufstehzeit)* vergeben.

Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, ist der beste Freskenmaler und gewinnt das Spiel.

Hinweis: Sollte dabei in der Siegpunkteleiste eine Figur auf einem Feld landen, auf dem eine andere Figur steht, wird sie auf das nächste freie Feld davor gestellt.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Ein Spiel von Marco Ruskowski und Marcel Süßelbeck für 2-4 Personen ab 10 Jahren
in Kooperation mit Wolfgang Panning

FRESKO
BEIHEFT

In diesem Beiheft finden Sie die Regeln der 3 Erweiterungsmodule inkl. ihrer Materialbeschreibungen. Es werden lediglich Regelergänzungen und Änderungen zum Basisspiel aufgeführt. Die Grundregeln des Basisspiels bleiben unverändert.

Die Spielregeln für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 4.

1 Die Porträts

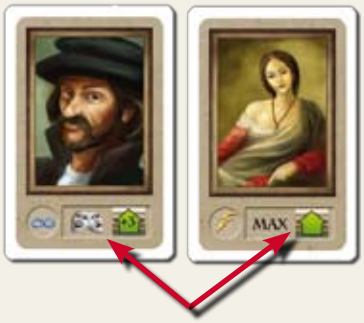
Interessante Persönlichkeiten lassen Porträts im Atelier der Künstler anfertigen. Das bringt Vorteile im Spiel!

Wer kann diese Privilegien geschickt für sich nutzen?

Dieses Modul hat Auswirkungen auf
■ Atelier: Porträts malen
und das „Spielende“.

Zusätzliches Spielmaterial

- **18 Porträtkarten –** Die Karten bringen den Spielern im Laufe des Spiels Geld, Farbsteine und andere Vorteile.



Lohn für das Porträtmalen

Es gibt 2 verschiedene Arten Porträtkarten:

1) Karten mit ∞ :
Der Spieler, der eine solche Karte erhält, legt sie offen vor sich aus. Sie bringt ab sofort dauerhaft Vorteile.

2) Karten mit ⚡ : Der Spieler, der eine solche Karte erhält, bekommt den angegebenen Lohn sofort. Die Karte kommt dann aus dem Spiel.

Änderungen Spielaufbau

Die **Münzen** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **18 Porträtkarten** werden nach den Rückseiten in **„A“, „B“** und **„C“** sortiert. Die 3 Stapel werden einzeln gemischt und wie im Bild rechts dargestellt übereinandergelegt. Dieser verdeckte Stapel wird auf einem Feld des Ateliers platziert. Die beiden obersten Karten werden aufgedeckt und auf die freien Felder gelegt.

Zuerst wird der Kartenstapel „C“ auf das rechte freie Feld des Ateliers gelegt, arauf der Stapel „B“ und zum Schluss Stapel „A“. Nun werden die beiden obersten Karten aufgedeckt.

Änderungen im Spielablauf

■ Atelier: Porträts malen

Der Spieler am Zug darf nun für **einen** seiner Gehilfen im Atelier eine offen ausliegende Porträtkarte nehmen. Für seine **weiteren** Gehilfen im Atelier nimmt er sich wie gewohnt **je 3 Taler** aus dem Vorrat.

Sind beide Karten bereits vergeben, können nur noch die 3 Taler Einkommen ausgewählt werden.

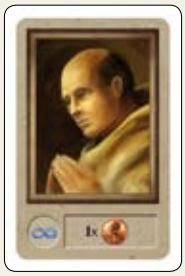
Vorbereitungen für die nächste Runde:
2 neue Karten werden vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Sollten aus der Vorrunde noch Karten offen ausliegen, kommen diese zuvor aus dem Spiel.

Änderungen bei Spielende

Dieses Modul führt eine alternative Spielende-Bedingung ein: Werden die letzten 2 Atelierkarten aufgedeckt, beginnt die letzte Runde *(Aktionstableaus umdrehen!).*

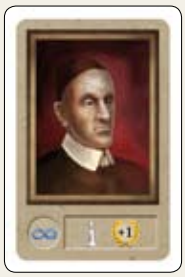
Die Porträtkarten im einzelnen

Karten, die dem Besitzer einen dauerhaften Vorteil bringen und offen vor ihm liegen bleiben:



Diener Gottes: *Der Spieler erhält als zusätzliches Einkommen jede Runde 1 Taler.*

Schauspieler: *Mit jedem im Theater eingesetzten Gehilfen steigt die Stimmung um 3 statt um 2 Felder.*



Abt: *Bei der Vergabe von Bonuspunkten durch den Bischof, gibt es jeweils 1 Siegpunkt mehr.*

Kirchenvogt: *Für 1 Taler darf die Bischofsfigur beim Besuch des Doms einmal pro Runde auf ein beliebiges Feld versetzt werden.*

Karten, die dem Besitzer einen einmaligen Vorteil bringen und anschließend aus dem Spiel gehen:

Händler: *Der Spieler darf 2 beliebige Steine in rot, gelb oder blau + 1 Taler nehmen.*

Edelleute: *Sie bringen Geld und die angegebenen Farben.*

Gönner: *Er bringt 7 Taler.*

Bischof / Marienbilder: *Der Spieler erhält jeweils die angegebenen Siegpunkte und den Farbstein, bzw. die angegebene Anzahl Taler.*

Muse: *Die Stimmung des Spielers steigt sofort auf das Maximum.*

Schönes Mädchen/Selbstporträt: *Die Stimmung steigt sofort um die angegebene Felderzahl und der Spieler erhält die angegebene Anzahl Taler/ Siegpunkte.*

2 Die Aufträge des Bischofs

Wer bereit ist, Sonderaufträge des Bischofs zu erfüllen und auf einen Teil seines Einkommens zu verzichten, erhält zusätzlich Siegpunkte und wird regelmäßig mit wertvollen Farben belohnt!

Dieses Modul hat Auswirkungen auf
■ Werkstatt: Farben mischen.

Änderungen Spielaufbau

Die **Farbsteine** werden neben den Spielplan gelegt.
Die **12 Auftragsplättchen** werden nach Sorten geordnet und auf die Felder der Werkstatt gelegt. Dabei kommt für jede Sorte das Plättchen mit der niedrigsten Punktzahl nach unten und das mit der höchsten nach oben.

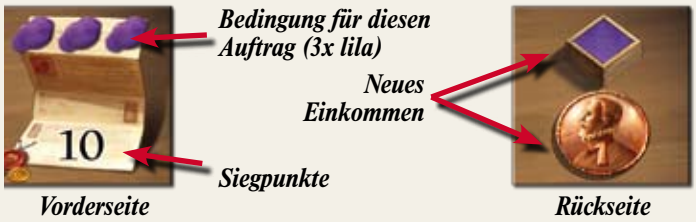
Änderungen im Spielablauf

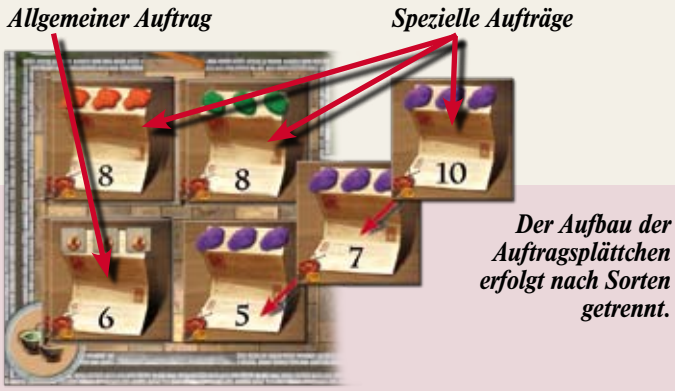
■ Werkstatt: Farben mischen
Neue Aktion: Auftrag erfüllen (zusätzlich)

Pro Runde darf **1 Gehilfe** in der Werkstatt **1 Auftrag** erfüllen **anstatt** Farben zu mischen. Die anderen Gehilfen mischen nach wie vor Farben in der Werkstatt.

Zusätzliches Spielmaterial

• **12 Auftragsplättchen** – 1 Sorte allgemeine und 3 Sorten spezielle Aufträge (lila, orange, grün) ermöglichen zusätzliche Siegpunkte für Freskoplättchen.





Der Aufbau der Auftragsplättchen erfolgt nach Sorten getrennt.

*Anmerkung: Der Gehilfe darf entweder ein Auftragsplättchen nehmen oder Farben mischen – **nicht** Beides gleichzeitig!*

Einen allgemeinen Auftrag erfüllen

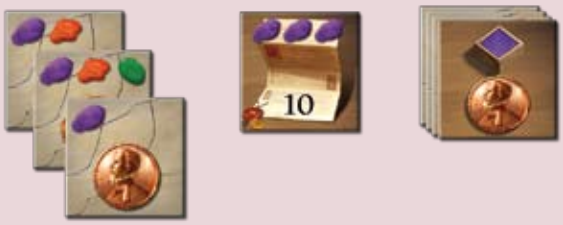
Hat ein Spieler mindestens 3 Freskoplättchen ausliegen, darf er 1 Auftragsplättchen „Allgemeiner Auftrag“ nehmen und setzt seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste um die angegebene Punktzahl vor. Dann stapelt er **3** beliebige seiner Freskoplättchen aufeinander, dreht das Auftragsplättchen auf die Rückseite und legt es auf den gerade gebildeten Stapel.

Einen speziellen Auftrag erfüllen

Viele Freskoplättchen besitzen ein oder mehrere Farbkleckse in den Farben orange, grün und lila. Mit 3 Plättchen, die auf ihren Rückseiten die gleiche Farbe aufweisen, lässt sich ein „spezieller Auftrag“ der entsprechenden Farbe erfüllen. Dabei wird wie oben beschrieben verfahren.

Jedes Auftragsplättchen bringt dem Besitzer ein Einkommen von einem Taler und den angegebenen Farbstein. Der „Allgemeine Auftrag“ erlaubt, sich jede Runde neu für einen Farbstein einer beliebigen Grundfarbe zu entscheiden.

Beispiel: Der Spieler legt diese 3 Freskoplättchen zu einem Stapel zusammen und nimmt sich den obersten allgemeinen Auftrag. Er setzt seine Malerfigur 6 Felder auf der Siegpunkteleiste vor, dreht das Auftragsplättchen um und legt es oben auf den gerade gebildeten Stapel. Von nun an bekommt er bei jeder Vergabe des Einkommens einen Taler und einen Farbstein in einer beliebigen Grundfarbe.



Beispiel: Der Spieler hat 3 Freskoplättchen mit lila Farbklecksen vor sich liegen. Somit darf er das lila 10er-Auftragsplättchen nehmen. Er setzt seine Malerfigur 10 Felder auf der Siegpunkteleiste vor, dreht das Auftragsplättchen um und legt es auf den Stapel mit den 3 Freskoplättchen. Von nun an bekommt er bei jeder Vergabe des Einkommens einen lila Farbstein und einen Taler.

3 Die besonderen Farbmischungen

Das Fresko wird noch bunter. Neue Farbsteine erfordern weitere Farbmischungen. Wer diese Mischungen geschickt nutzt, wird besonders viele Siegpunkte erhalten!

Dieses Modul hat Auswirkungen auf
- **Dom: Fresko und Altar restaurieren und**
- **Werkstatt: Farben mischen.**

Zusätzliches Spielmaterial

- **7 Freskoplättchen** mit den Werten 13-24
- **12 Farbsteine** – je 6 in den Farben Pink und Braun
- **4 erweiterte Mischtabellen** (auf der Rückseite der Basis-Mischtabellen)
- **1 Altarplättchen**

Änderungen Spielaufbau

Die **12 Farbsteine** werden zusammen mit den übrigen Farbsteinen bereitgelegt. Das Altarplättchen wird auf dem freien Feld des Altars platziert. Jeder Spieler erhält eine **Mischtabelle**.

Aus den **7 Freskoplättchen** wird das Plättchen mit dem **Wert 24** aussortiert und in die Mitte des Freskos gelegt. Von den 25 Plättchen des Basisspiels werden 7 beliebige Plättchen entfernt. Der Rest wird mit den 6 übrigen neuen Freskoplättchen gemischt und wie im Basisspiel beschrieben auf dem Fresko verteilt.

Änderungen im Spielablauf

Dom: Fresko und Altar restaurieren

Der Spieler, der den Altar mit Mischfarben restaurieren möchte, kann dort nun jede der Farben Grün, Orange oder Lila beliebig durch Pink oder Braun ersetzen. Jeder als Joker eingesetzte pinke Farbstein bringt 3 Siegpunkte extra, jeder braune bringt 5 Siegpunkte extra.

Werkstatt: Farben mischen

Neben den bekannten Mischungen kann nun auch Lila + Rot zu Pink sowie Orange + Grün zu Braun gemischt werden. Dabei darf man mit demselben Gehilfen die im ersten Mischvorgang erworbene Farbe im zweiten Mischvorgang sofort weiterverarbeiten.

9 Siegpunkte beim Altar restaurieren: 6 SP (Basiswert) + 3 SP für 1 Stein in Pink.

21 Siegpunkte = 6 SP (Basiswert) + 3 x 5 SP für 3 Steine in Braun

Das Basisspiel zu zweit

Gespielt wird auf der Spielplanseite für 3 Spieler gemäß den Spielregeln des Basisspiels. Es wird ein imaginärer dritter Spieler eingeführt – Leonardo.
Leonardo bekommt **keine Farben** und kein **Einkommen**, erhält aber sehr wohl Siegpunkte.

Leonardo erhält zu Spielbeginn:
- **3 Malerfiguren** und **2 Gehilfen** einer Farbe
- **1 Aktionstableau** – das restliche Spielermaterial (z.B. Sichtschirme) wird für Leonardo nicht benötigt.

1 Malerfigur wird auf das **Feld S3**, **1 Figur** auf das Feld oberhalb der **Herberge** und **1 Figur** in die **Mitte des Freskos** zum Bischof gestellt.

Sein **Aktionstableau** wird mit der Seite 1 nach oben bereitgelegt. **Je 1 Gehilfe** wird auf das oberste Feld der Spalten **Markt** und **Dom** gesetzt. Diese Aufstellung wird nicht mehr verändert.

Der **Startspieler** erhält das **Plättchen Leonardo**. Er fällt in dieser Runde alle Entscheidungen für ihn. Bei jeder weiteren Runde wechselt der Spieler, der Leonardo führt.

Für Leonardo gilt die Spielerreihenfolge wie für die anderen Spieler auch.

Er führt die einzelnen Aktionen jedoch etwas anders aus:

1. Aufstehzeit wählen

Ist Leonardo an der Reihe, setzt der berechtigte Spieler dessen Malerfigur auf das Feld mit der gewünschten Aufstehzeit. *(Anmerkung: Leonardo besitzt **keine** Malerfigur in der Stimmungsanzeige!)*

2. Aktionen durchführen

Markt: Marktstand schließen

Leonardo kauft **keine** Farben, stattdessen schließt er einen beliebigen, offenen Marktstand.

Dom: Fresko restaurieren

Leonardo restauriert in jeder Runde 1 Freskoplättchen.

Dazu wird seine Figur im Dom um 1 Feld waagerecht oder senkrecht versetzt. Er muss auf ein Plättchen gezogen werden. Ist dies nicht möglich, springt er auf das Freskoplättchen mit der niedrigsten Punktzahl. Gibt es mehrere, darf er sich eins davon aussuchen.

Leonardo erhält die darauf abgedruckten Siegpunkte inklusive der Bonuspunkte für den Bischof.

Seine Malerfigur auf der Siegpunkteleiste wird um die entsprechende Anzahl Felder vorangesetzt. Das Freskoplättchen wird, mit der Rückseite nach oben, vor seinem Aktionstableau abgelegt. Der Bischof und die Malerfigur werden auf das soeben frei gewordene Feld gestellt.

Drehen die Spieler ihre Aktionstableaus auf die Seite 2, bleibt Leonardos Tableau unverändert liegen. Sein Gehilfe im Dom wird jedoch entfernt, diese Aktion entfällt für ihn.

Schlusswertung – Bitte beachten, dass Leonardo auch einen Platz auf der Siegpunkteleiste belegt!

Das Spiel zu zweit mit Modulen

Modul 1: Die Porträtkarten

In der Spielvorbereitung wird auf Leonardos Aktionstableau eine zusätzliche Gehilfenfigur auf das oberste Feld der Spalte Atelier gestellt.

Ist Leonardo im Atelier an der Reihe, **muss** er, wenn möglich, eine Porträtkarte entfernen. Die Karte kommt aus dem Spiel. Auf der Karte angegebene Siegpunkte werden Leonardo gutgeschrieben.

Modul 2: Die Aufträge des Bischofs

In der Spielvorbereitung wird auf Leonardos Aktionstableau eine zusätzliche Gehilfenfigur auf das oberste Feld in der Spalte Werkstatt gestellt.

Ist Leonardo in der Werkstatt an der Reihe, **darf** er, wenn er die Voraussetzungen erfüllt, einen Auftrag des Bischofs erfüllen. Allerdings bekommt Leonardo nur die abgedruckten Siegpunkte; die betroffenen Fresko- und das Auftragsplättchen werden aus dem Spiel genommen.

Modul 3: Die besonderen Farbmischungen

Für Leonardo gibt es hier keine besonderen Regeln zu beachten!

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany