

FRESCO

Дополнение

В этом дополнении Вы найдете правила трех модулей расширения, в том числе описание их компонентов. Здесь описаны только дополнения и поправки к правилам основной игры. Сами базовые правила остаются неизменными.

Правила для игры вдвоем вы найдете на странице 4.

1 Портреты

Известные люди желают, чтобы в студиях художников писались их портреты. Это приносит выгоду в игре.

Кто извлечет больше пользы из оказанной им чести?


Этот модуль оказывает влияние на


■ Студию: Написание портретов
и “Окончание игры”.

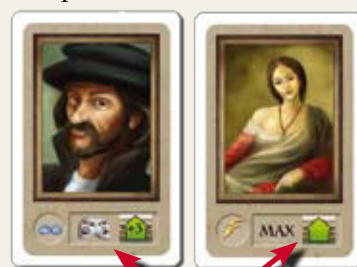
Дополнительные компоненты

• **18 карт портретов** – в течение игры участники получают деньги, краски и другие выгоды с помощью этих карт.

Существует два типа карт портретов

1) Карты с  :
Игрок, получающий такую карту, выкладывает её лицом вверх перед собой. С этого момента он постоянно пользуется её бонусами

2) Карты с  :
Когда игрок получает такую карту, её эффект срабатывает немедленно. После этого карта сбрасывается.



Награда за написание портретов

Изменения в подготовке к игре

Поместите все монеты возле игрового поля.

Отсортируйте 18 карт портретов в соответствии с буквами, изображенными на рубашках: «А», «В» и «С». Перемешайте каждую стопку по отдельности и поместите друг на друга на поле в Студии, как изображено на рисунке справа. Вскройте две верхние карты и поместите их на оставшиеся свободные поля.

Стопка «С» кладется первой на крайнюю правую свободную область на Студии, сверху кладется стопка «В» и наконец стопка «А». Теперь вскрываются две верхние карты.



Изменения в игровом процессе

■ Студия: Написание портретов

Активный игрок может одним из своих учеников взять в Студии одну из двух открытых карт портретов. Все остальные ученики зарабатывают в студии по 3 Талера, как обычно.

Если оба портрета уже были написаны (взяты), игроки могут получить только Талеры.

Подготовка к следующему раунду:

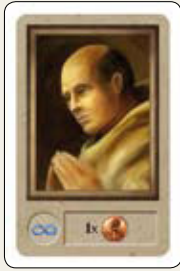
Выложите 2 новые карты портретов из стопки. Оставшаяся от предыдущего раунда карта(-ы) уходит в сброс.

Изменения в окончании игры

Этот модуль вносит изменение в условие окончания игры: если 2 последние карты вскрыты, то этот раунд – завершающий (не забудьте перевернуть свои индивидуальные поля!).

Описание карт портретов

Эти карты приносят постоянные бонусы своим владельцам и помещаются в открытую, лицом вверх, перед ними:



Слуга божий:
Каждый раунд игрок получает дополнительный доход в 1 Талер.



Актер:
За каждого из учеников, направленного в Театр, настроение поднимается на 3, а не на 2 пункта.



Аббат:
Любые бонусы, полученные от Епископа, увеличиваются на 1.

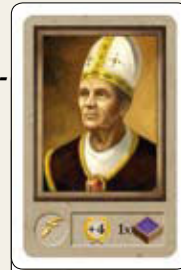


Пономарь:
Один раз за раунд игрок, работающий в Соборе, может за 1 Талер поместить фигурку Епископа на любую клетку.

Эти карты приносят эффект своим владельцам однократно, после чего сбрасываются:



Купец:
Игрок может получить 2 любые основные краски и 1 Талер.



Епископ / Изображения Девы Марии:
Игрок получает указанные победные очки и деньги/краски.



Пэр:
Игрок получает указанные деньги и краски.



Патрон:
Игрок получает 7 Талеров



Муза:
Настроение игрока поднимается до максимума



Красавица / Автопортрет:
Игрок получает победные очки/Талеры и поднимает настроение на указанное количество пунктов

2 Задания Епископа

Если игроки готовы выполнить специальные заказы Епископа и пожертвовать частью своего дохода, то они получат дополнительные победные очки и будут регулярно награждаться ценными красками!

Этот модуль вносит изменения в локацию **Мастерская: Смешивание красок.**

Изменения в подготовке к игре

Поместите все кубики красок возле игрового поля. Отсортируйте 12 плиток заданий и поместите их лицевой стороной на поле в Мастерской. Плитки каждого типа с минимальным номером кладутся первыми, остальные помещаются сверху в порядке возрастания.

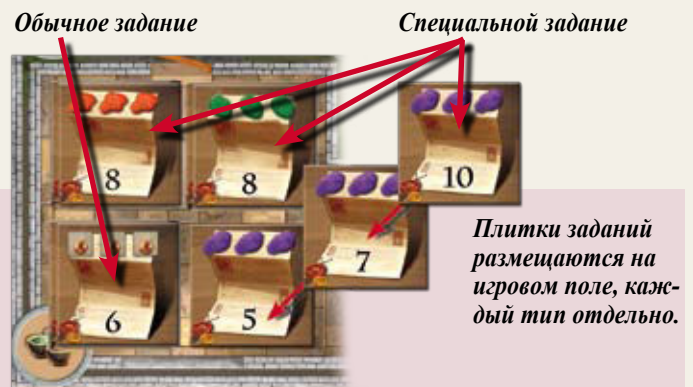
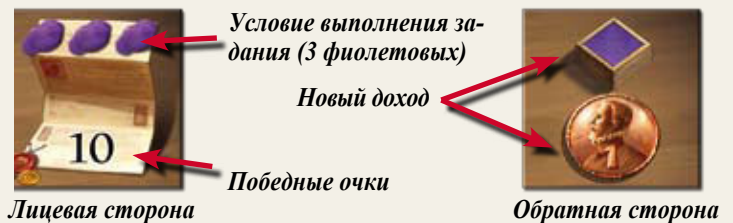
Изменения в игровом процессе

Мастерская: Смешивание красок
Дополнительное действие: выполнение задания

Каждый раунд каждый игрок может поместить 1 ученика в мастерскую, чтобы выполнить 1 задание вместо смешивания красок. Все остальные его ученики продолжают смешивать краски как обычно.

Дополнительные компоненты

• 12 плиток заданий — 1 тип обычных и 3 типа специальных заданий (фиолетовый, оранжевый или зеленый) дают дополнительные очки за плитки фрески.



Плитки заданий размещаются на игровом поле, каждый тип отдельно.

Важно: Ученик может либо взять плитку задания, либо смешать краски, но не то и другое одновременно!

Выполнение обычного задания

Если перед игроком лежит как минимум 3 плитки фрески, то он имеет право взять 1 плитку из стопки «обычных заданий» и продвинуть своего художника по треку победных очков на соответствующее значение. Затем игрок складывает в стопку, одну на другую, свои любые три плитки восстановленной фрески, переворачивает плитку с заданием оборотной стороной и кладет сверху на стопку из плиток фрески.

Выполнение специального задания

На многих плитках фрески изображены мазки оранжевой, зеленой или фиолетовой красок. Игроку нужно 3 плитки фрески с пятнами краски одного цвета на оборотной стороне, чтобы выполнить «специальное задание» с этим же цветом. Повторите процедуру, аналогичную описанной выше.

На каждой плитке задания изображен 1 Талер и кубик краски. «Общий заказ» позволяет игроку получать каждый ход один кубик основной краски по своему выбору.



Пример: Игрок складывает 3 плитки фрески друг на друга и помещает сверху плитку общего задания. Он продвигает фигурку своего художника по треку победных очков на 6 пунктов, переворачивает плитку с заданием лицом вниз и кладет сверху на только что выложенную стопку. С этого момента каждый ход во время получения дохода он будет брать 1 Талер и один кубик краски любого из основных цветов.



Пример: Игрок собрал 3 плитки фрески с фиолетовыми мазками. Он продвигает своего художника на 10 пунктов по треку победных очков, переворачивает плитку с заданием и кладет ее сверху на только что собранный столбик из плиток. С этого момента он берет 1 Талер и один кубик фиолетовой краски в каждый раунд во время получения дохода.



3 Смешивание особых красок

Фреска становится всё более красочной. Появляются новые краски. Умелое смешивание этих цветов принесет игрокам еще больше победных очков.

Этот модуль вносит изменения в локации

- **Собор: Восстановление фрески или алтаря и**
- **Мастерская: Смешивание красок**

Дополнительные компоненты

- 7 плиток фрески — со значениями от 13 до 24
- 12 кубиков краски — по 6 розового и коричневого цветов
- 4 таблицы смешивания красок (см. оборотную сторону таблицы)
- 1 плитка алтаря



Изменения в подготовке к игре

Поместите 12 новых кубиков краски на игровое поле к остальным краскам. Плитка алтаря кладется на пустое поле на алтаре. Выдайте каждому игроку таблицу смешивания красок.

Поместите плитку со значением 24 в центр фрески.

Случайным образом удалите 7 плиток фрески из базовой игры, перемешайте оставшиеся плитки с 6 новыми плитками и разложите их на фреске, как описано в основных правилах.

Изменения в игровом процессе



■ Собор: Восстановление фрески или алтаря

Если игрок желает восстановить алтарь с помощью смешанных красок, то может заменить зеленый, оранжевый или фиолетовый на розовый или коричневый цвет. Каждый розовый кубик дает дополнительно 3 очка, а каждый коричневый — 5.



■ Мастерская: Смешивание красок

В добавок к сочетаниям красок из базовой версии, теперь можно смешивать фиолетовый + красный в розовый и оранжевый + зеленый в коричневый. Ученик, который смешал краски, может тут же использовать их для последующего смешивания.



Пример: Восстановление алтаря дает 9 победных очков: 6 ПО за стандартный набор + 3 ПО за розовую краску.



*21 победное очко = 6 ПО (базовое значение) + 3*5 ПО за коричневую краску*

Правила для 2 игроков (базовые)

Играйте на той же стороне поля и по тем же правилам, что и для 3 участников: вводится воображаемый третий игрок. Его зовут Леонардо.

Леонардо не получает **краски** и **доход**, но зарабатывает победные очки.

При подготовке к игре Леонардо получает:

- **3 художников** и **2 учеников** любого неиспользуемого игроками цвета
- **лист действий**. Он не нуждается ни в каких дополнительных компонентах, таких как ширмы и т.д.

1 из художников Леонардо помещается на **стартовую клетку S3**, 1 – в области над общежитием и 1 в центр фрески, возле Епископа.

Его **лист действий** кладется на стол вверх стороной 1. По **1 ученику** выставляется на **колонки Рынка** и **Собора**. Такая расстановка сохраняется до конца игры.

Выдайте **плитку с Леонардо** первому игроку. В этом раунде он будет действовать за Леонардо. В следующем раунде Леонардо играет второй игрок, и так по очереди каждый раунд.



Есть некоторые особенности в действиях, которые совершает Леонардо:

1. Выбор времени пробуждения

В ход Леонардо игрок, управляющий им, занимает желаемое время пробуждения (*Не забывайте, на шкале настроения нет художника Леонардо*)

2. Выполнение действий

Рынок: Закрытие палатки

Леонардо **никогда** не покупает краски. Вместо этого он закрывает 1 лоток по выбору игрока.

Собор: Восстановление фрески

За каждый ход Леонардо восстанавливает только 1 плитку. Переместите фигурку художника на 1 клетку вверх, вниз или вбок (не по диагонали!) Передвинуть художника обязательно, но если это не возможно, то фигурка помещается на клетку с наименьшим значением. Если таких клеток несколько, то выбор остается за игроком.

Леонардо получает победные очки, как обычный игрок, в том числе и бонусные от Епископа.

Продвиньте художника Леонардо на счетчике очков на соответствующее деление. Положите восстановленные плитки фрески перед его личным полем. И Епископ, и Леонардо передвигаются на только что восстановленный участок фрески.

Когда игроки переворачивают их личные поля, поле Леонардо не переворачивается. Но его ученик удаляется из колонки Собор. Он больше не сможет выполнять там действия.

Финальный подсчет очков — не забывайте, что Леонардо так же занимает место на счетчике ПО.

Игра вдвоем с модулями

1 Модуль 1: Портреты

Во время подготовки к игре дополнительно поставьте 1 ученика на лист действий Леонардо над колонкой Студия.

Когда настает время действия Леонардо в Студии, он обязан написать портрет, если это возможно. Удалите карту из игры. Леонардо получает победные очки, указанные на карте.

2 Модуль 2: Задания Епископа

Во время подготовки к игре дополнительно поставьте 1 ученика на лист действий Леонардо над колонкой Мастерская.

Когда настает время действия Леонардо в Мастерской, он может выполнить задание Епископа, при условии, что соблюдены необходимые требования. Леонардо получает победные очки согласно указаниям на карте, но после этого плитки фрески и задания удаляются из игры.

3 Модуль 3: Смешивание особых красок

В этом модуле нет никаких специальных правил для Леонардо.

