

Hra autorů Marco Ruskowski and Marcel Sübelbeck pro 2-4 hráče ve věku od 10 let.

Biskup očekává vysoce postavené návštěvníky, ale bohužel velká freska - malba na stropu katedrály - musí být nyní bezpodmínečně restaurována.

# FRESCO

Byli najati nejproslulejší malíři fresek období renesance a nyní musí dokázat své mistrovství. Který z malířů uspěje a obnoví fresku do někdejší slávy?

## Přehled

“Fresco” je znamenitá rodinná hra pro 2-4 hráče ve věku 10 let a více. Zavede Vás do velkolepého období renesance. Vstupte do této bezstarostné doby a pomoci 3 rozšiřujících modulů v krabici si vychutnejte hru pro zkušenější hráče. Základní hru můžete kombinovat s těmito moduly jakýmkoliv způsobem. Moduly postupně zvyšují náročnost a ovlivňují tak hrací čas.

“Fresco” je hra, u které se určitě budete opakovaně bavit.

- Základní hra: Fresco
- Rozšiřující moduly postupně zvyšující náročnost:
  - Modul 1: Žádosti biskupa
  - Modul 2: Portréty
  - Modul 3: Zvláštní míchané barvy

## Cíl hry

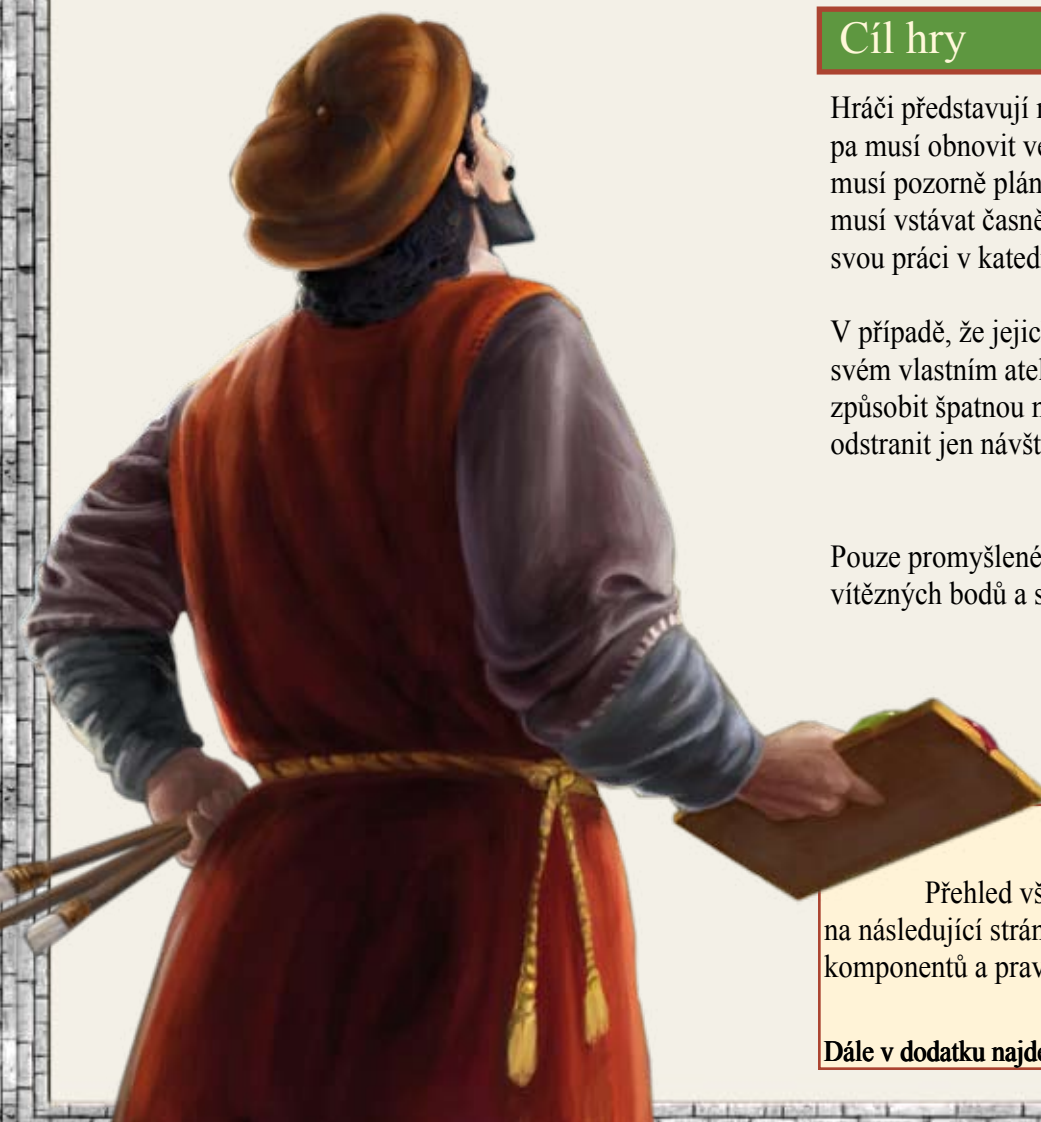
Hráči představují malíře fresky a podle objednávky biskupa musí obnovit velkou malbu na stropu katedrály. Malíři musí pozorně plánovat svůj pracovní den. Velmi často musí vstávat časně ráno a nakoupit a namíchat barev pro svou práci v katedrále, aby obnovili fresku do plné krásy.

V případě, že jejich příjem není dostačující, musí hráči ve svém vlastním ateliéru kreslit na zakázku. To může způsobit špatnou náladu mezi jejich uční, kterou lze odstranit jen návštěvami večerního představení v divadle.

Pouze promyšlené plánování vám pomůže získat nejvíc vítězných bodů a stát se nejslavnějším malířem fresek.

Přehled všech komponentů hry “Fresco” najdete na následující stránce. Dodatek obsahuje přehled všech komponentů a pravidla k jednotlivým modulům.

**Dále v dodatku najdete pravidla hry dvou hráčů.**



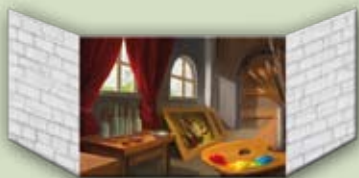
## Herní komponenty

- 1 oboustranný hrací plán
- 14 kartiček obchodu
- 25 kartiček fresky s hodnotami od 3 do 11
- 60 mincí (tolarů) s hodnotami: 1 (36x), 5 (16 x), a 10 (8x)
- 78 žetonů barev, 17 červených, žlutých, modrých; 9 zelených, fialových, oranžových
- 4 učni v přírodní barvě
- 20 učňů, 5 v každé ze 4 barev
- 12 mistrů, 3 v každé ze 4 barev
- 1 biskup
- 4 malé zástěny
- 4 velké zástěny
- 4 desky akcí
- 4 karty s tabulkami míchaní barev
- 1 plátěný pytlík
- 1 leták s pravidly

## Herní materiál jednoho hráče

Každý hráč dostane ve zvolené barvě:

- 1 malou zástěnu a 1 desku s akcemi, které umístí za zástěnu tak, aby byla vidět strana "1"



Přední strana malé zástěny



Vnitřní strana malé zástěny s přehledem fáze 1, fáze 2 a přípravy na další kolo



Tabulka akcí

Strana 1 a 2

Strana 2 je zapotřebí pouze pro závěrečné kolo

- 1 velkou zástěnu, za kterou umístí 1 žlutý, 1 červený a 1 modrý žeton barvy a 12 tolarů.



Přední strana velké zástěny



Vnitřní strana velké zástěny s tabulkou základního míchaní barev



- 1 kartu s tabulkou míchaní základních barev
- 3 mistry malíře



• 5 učňů



## Počáteční rozložení 3-4 hráči

### 1. 1. Oboustranný hrací plán

...se umístí doprostřed stolu v dosahu všech hráčů. Strana pro 4 hráče je otočena lícem nahoru (startovací políčka S1 - S4).

Pro 3 hráče se deska obrátí a používá se strana se startovacími políčky S1 - S3.

### 9. Biskup

Biskup se umístí doprostřed fresky.



### 8. Divadlo

Každý hráč umístí jednoho ze svých mistrů na odpovídajícím místo počítadla nálady.



Do prostoru nad každým sloupcem se umístí jeden učeň v přírodní barvě.

### 7. Dílna

Všechny žetony barev se umístí na 6 políček dílny. Přitom se seřadí podle barvy. Toto je společná zásoba.

### 6. Ateliér

Umístěte všechny mince rozříděné podle hodnoty na tři volná místa v ateliéru. Toto je společná zásoba.



## 2. Startovací políčka (S1-S4)

Dejte do pytlíku 1 mistra od každého hráče. Potom tahejte po jednom a umísťujte je v tomto pořadí na políčka S1-S4

## 3. Noclehárna

Každý hráč umístí 1 svého mistra na místo nad noclehárnou

Noclehárna ukazuje:



Levý sloupec - čas ranního vstávání



Prostřední sloupec - změna nálady



Pravý sloupec - ceny na trhu

## 4. Tržiště se stánky 1-4

Vložte všech 14 kartiček obchodu do plátěného pytlíku a pořádně pytlíkem zatřepejte. Kartičky zobrazují barvy, které lze koupit na trhu. Vytáhněte příslušné množství kartiček pro každý stánek a umístěte je lícem nahoru. V pytlíku zůstane jedna kartička.

*U hry tři hráčů se používají jen 3 stánky. Odstraňte prosím dále zobrazené kartičky ze hry:*



*K dispozici je celkem 11 kartiček – z toho 2 zbudou v pytlíku*

## 5. Katedrála s freskou a oltářem

Veźmte jednu z 25 kartiček fresky s hodnotou 11 a umístěte ji lícem nahoru doprostřed fresky.



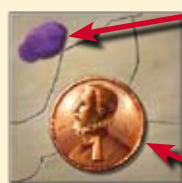
Zamíchejte ostatní kartičky a náhodně je rozdělte lícem nahoru na části fresky.

Přední strana



Vítězné body  
Tyto žetony barev musí být použity k obnovování

Zadní strana



*Pouze v případě rozšiřujícího modulu "Biskupovy příkazy"*

Příjmy



# Průběh hry

Fresco trvá několik kol a každé kolo je rozděleno do dvou fází

## 1. Výběr doby vstávání a ovlivnění nálady

## 2. Plánování a vykonávání akcí

Nyní si obě fáze vysvětlíme podrobně:

### 1. Výběr doby vstávání a ovlivňování nálady

Začíná hráč, který je podle počítadla vítězných bodů na **posledním místě**.

Hráči si vezmou své mistry z prostoru nad nocleárnou a umístí je dle vlastního uvážení do prostoru **výběru vstávání** (levý sloupec). Další hráči v pořadí **od druhé poslední pozice k první** umísťují své mistry do libovolného volného prostoru. V každém políčku může být jen jeden malíř. (pozn. nelze mít více figurek na stejném políčku, viz. příklady vpravo)

Doba vstávání ovlivní hráče následovně:

- Může změnit vlastní **náladu** hráče
- Může ovlivnit **cenu** na trhu
- Určuje **pořadí** hráčů pro fázi 2.

### Změna nálady

Všechny změny nálady se zobrazují v prostředním sloupci nocleárny. Okamžitě po výběru nálady hráč upraví náladu tak, že posune svého malíře ve sloupci na počítadle nálady nahoru nebo dolů. Figurka se nikdy nesmí posunout mimo horní nebo spodní prostor sloupce.

Emocionální stav ovlivňuje následující:

#### • Políčka „+1“

Jestli hráčův mistr stojí na jednom ze dvou **políček „+1“**, smí si vzít z **prostoru nad svým sloupcem učně v přírodní barvě**. Toto učně smí využít k **1 dodatečné akci** (na své desce akcí (má tedy celkem 6 akcí). Hráč si ponechá tohoto učně, dokud mistr neopustí **políčko „+1“**. Při opuštění těchto políček vrátí učně na jeho místo nad sloupcem.

#### • Políčka „-1“

Jestli hráčův mistr stojí na jednom ze dvou **políček „-1“**, hráč přijde o jednoho ze svých učňů – musí si je umístit před zástěnu (během 2. fáze má tedy k dispozici pouze 4 akce). Při opuštění těchto políček si vezme zpátky svého učně a může ho znovu používat.

Poznámka: Na začátku hry mistři stojí na startovacích políčkách S1 - S4. Poslední pozici odpovídá S1.



1.) **Příklad:** Červený hráč je na počítadle vítězných bodů na posledním místě. Začíná jako první a vybírá si čas vstávání a umísťuje svého mistra na políčko "7 hodin", což znamená, že v tomto kole se jeho nálada změní k horšímu o 1 a musí zaplatit 2 toлары za každou kartičku trhu, kterou chce koupit. Na toto políčko už nesmí umístit svého mistra žádný jiný hráč.

2.) Nyní svou náladu upraví červený hráč posunutím figurky v divadle o 1 políčko dolů.



Hráč může nasadit 1 učně navíc



Počet učňů daného hráče se sníží o 1.

## Ceny na trhu

Pravý sloupec ukazuje cenu, kterou musí zaplatit hráč při nákupu 1 kartičky na trhu. Tato cena závisí na době vstávání.

## Pořadí hráčů

Jakmile si všichni hráči vyberou čas vstávání, je pořadí hráčů pro toto kolo pevně dané. Prvním hráčem v 2. fázi bude hráč, který si vybral nejranější čas vstávání. Následovat budou další hráči ve vzestupném pořadí podle vybraného času vstávání.

6:00	-2	3
7:00	-1	2
8:00	0	2

**Příklad:**  
Červený hráč musí zaplatit 2 toлары za každou kartičku zboží, kterou chce na trhu koupit.

### Důležité upozornění:

Existují 2 různá pořadí hráčů v průběhu hry:

1. Pořadí výběru času vstávání (v závislosti na pozici na počítadle vítězných bodů).
2. Pořadí provádění akcí (v závislosti na výběru času vstávání).

## 2. Plánování a provádění akcí

### Plánování akcí

Nyní všichni hráči začnou plánovat své akce **současně za svou zástěnou**. Mohou vykonat akce v 5 různých místech na herním plánu. Hráči rozmístí své dostupné učně na 15 políčkách desky akcí. Na jednom políčku může být jen jeden učeň, který toto políčko aktivuje.

### Provádění akcí

Jakmile všichni hráči vybrali místa, kam pošlou své učně, odstraní zástěny a postupně navštěvují 5 míst. V každém místě provede hráč akce v pořadí podle vybraných časů vstávání. Aktivní hráč provede všechny jeho akce v určitém místě a až potom bude v tomto místě provádět své akce další hráč.

Jestli hráč neumístil aspoň jednoho ze svých učňů v daném místě, neprovádí zde žádné akce. V pořadí se prostě vynechá.

Hráči nejsou povinni zvolené akce provést. Hráč může některou ze zvolených akcí vynechat. V případě, že hráč nemá dostatek peněz nebo žetony barev potřebné k určité akci, nesmí tuto akci provést.

### Místa a akce:



■ Trh: Nákup barev nebo uzavření stánku

Nejdříve si aktivní hráč vybere jeden z dostupných stánků a poté se rozhodne, kterou z následujících dvou akcí provede:

- Nákup barev nebo
- Uzavření stánku



### Příklad:

V tomto kole chce červený hráč navštívit:  
1 x trh,  
2 x katedrálu,  
0 x ateliér,  
1 x dílnu  
1 x divadlo.

### Konkrétní místa a akce:



■ Trh: Nákup barev nebo uzavření stánku



■ Katedrála: Obnovení fresky nebo oltáře



■ Ateliér: Namalování portrétu



■ Dílna: Namíchání barev



■ Divadlo: Vylepšení nálady



## Nákup barev

Každý z hráčových učňů umístěných na sloupci "tržiště" může koupit 1 **kartičku obchodu** z vybraného stánku. Každou kartičku lze koupit jen jednou. Kupní cena závisí na době vstávání, kterou si hráč dříve vybral.

Hráč bere kartičku barvy zobrazené na kartičce obchodu, kterou právě koupil z běžné zásoby a skryje ji za svou velkou zástěnou. Po dokončení všech nákupů vybraném stánku, hráči vrací všechny kartičky tohoto stánku do textilního pytlíku.



**Příklad:**

1.) Červený hráč umístil 1 učně na trh a ten mu umožnil vykonat 1 akci na trhu. Jeho čas vstávání byl 7 hodin a tak musí zaplatit 2 toлары za každou kartičku na trhu.



2.) Chce koupit kartičku se 3 žlutými barvami ve stánku IV. Zaplatí 2 toлары a vezme si 3 žluté barvy ze společné zásoby. Vrací všechny kartičky stánku IV do pytlíku.



## Katedrála: obnovení fresky nebo oltáře

Každý z hráčových učňů rozmístěných ve sloupečku "katedrála" může:

- obnovit jednu část fresky nebo
- obnovit jednou oltář

Obnovení část fresky

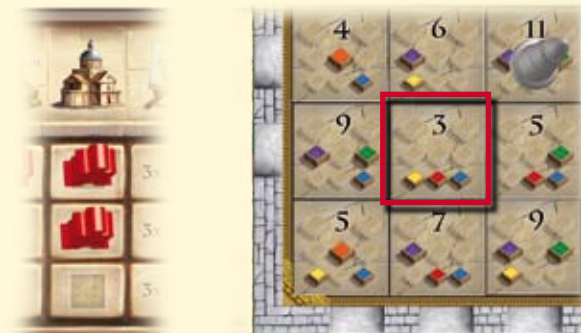
Freska je rozdělena do 25 částí; Každá část je pokryta 1 kartičkou. K tomu, aby se obnovila část fresky, hráče musí vlastnit žetony barev zobrazené na části fresky.

Při obnovení části hráč vrací požadované dílky barev zpět do běžné zásoby a získává vítězné body zobrazené na kartičce plus případné prémiové body získané díky biskupovi (viz popis vlastností biskupa)

Hráč postoupí se svým mistrem na dráze vítězných bodů o tolik políček, kolik vítězných bodů právě získal (do toho se nepočítají startovní políčka S1 - S4, skutečné počítadlo začíná políčkem 1).

Pokud pohyb mistra končí na políčku, které je již obsazeno mistrem jiného hráče, musí se hráč rozhodnout, zda zastaví na dalším nebo předchozím prázdném políčku. Na žádném políčku na počítadle vítězných bodů nesmí stát více než jeden hráč.

Po obnovení části fresky hráč odstraní kartičku fresky z hrací desky a umístí jí lícem dolů před sebe. Nakonec posune biskupa na obnovenou část fresky.



**Příklad:** 1.) Červený hráč umístil 2 učně v katedrále a proto smí vykonat v tomto místě 2 akce. První si vybírá kartičku s hodnotou 3.



2.) Vrací barvy požadované na kartičce do společné zásoby a jeho mistr postoupí na počítadle vítězných bodů o 3 políčka.

3.) Biskup stojí na úhlopříčně přiléhající kartičce, takže červený získává 2 další body (a podle toho pohne mistrem na počítadle vítězných bodů). Celkem tedy červený hráč získal za obnovení této části fresky 5 bodů.

Vezme díl fresky z hrací desky a umístí ho lícem dolů před sebe a potom posune biskupa na místo čerstvě obnovené části fresky.

4.) Nyní přejde červený hráč ke své druhé akci v katedrále.

## Pohyb Biskupem

Před obnovením jakéhokoliv části fresky může hráč jednou pohnout biskupem, a to pouze o 1 políčko v jakémkoliv směru (svisle, vodorovně nebo úhlopříčně) - přitom zaplatí 1 tolar do společné zásoby. Tento pohyb může skončit na jakémkoliv dílku bez ohledu na to, zda je již obnovený nebo ještě zakrytý kartičkou.



## Biskupovy prémiové body

Jestliže biskup stojí na dílku, jenž má být restaurován, hráč získává 3 prémiové body. Jestliže biskup stojí (svisle, vodorovně nebo úhlopříčně) vedle dílku, jenž má být restaurován, hráč získává 2 prémiové body.

## Obnova oltáře

Namísto obnovení části fresky si aktivní hráč může zvolit obnovu oltáře.

Obnovu oltáře lze provést dvěma způsoby:

- Obnovení oltáře pomocí **základních barev**:


Hráč vrátí jeden žlutý, červený a modrý žeton barvy zpoza své zástěny do společné zásoby. Za obnovení oltáře získá 2 vítězné body. Hráč může nahradit jakoukoliv barvu nebo dokonce všechny tyto barvy zelenou, oranžovou nebo fialovou barvou a získat tak za každou zaměněnou barvu 1 další vítězný bod.

- Obnovení oltáře pouze pomocí **3 různých smíchaných barev**:

Hráč vrátí jeden oranžový, zelený, a fialový žeton barvy zpoza své zástěny do společné zásoby. Za toto obnovení hráč získává 6 vítězných bodů.


*Všimněte si prosím: Obvykle tato akce bude atraktivnější v okamžiku, kdy se hra blíží ke konci a zmenšuje se počet neobnovených částí fresky.*



 = 2 + 1 (3 vítězné body)


*Příklad: Hráč získává celkem 3 vítězné body. 2 body (červená/žlutá/modrá barva) + 1 bod (zelená nahrazuje žlutou)*



 = 2 + 1 + 1 + 1 (5 vítězných bodů)

*Příklad: Hráč získává celkem 5 vítězných bodů. 2 body základní barvy (červená/ žlutá/ modrá barva) + 3 body (2 oranžové a 1 zelená náhrada za červenou/žlutou/modrou barvu)*



 *Příklad: Hráč vrátí 1 zelený, 1 oranžový a 1 fialový žeton barvy do společné zásoby. Hráč získává 6 vítězných bodů.*



## Ateliér: malování portrétů

Za každého učně umístěného v ateliéru hráč získá 3 toлары ze společné zásoby.



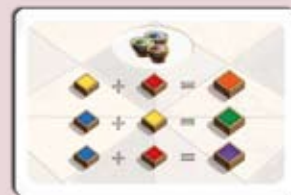
*Příklad: Červený hráč neumístil žádného učně do ateliéru a proto nezíská ani jeden tolar ze společné zásoby. Nevykoná v tomto místě žádnou akci a neprovádí zde svůj tah.*



## Dílna: míchání barev

Za každého učně umístěného v dílně může hráč **míchat barvy až 2krát**.

Záleží pouze na aktivním hráči, jaké barvy chce namíchat. Jednoduše vrátí žetony namíchaných barev do společné zásoby a místo toho si vezme výslednou barvu.



*Příklad: Červený hráč umístil jednoho učně v dílně. To mu umožňuje míchat barvy podle tabulky míchaní barev až 2krát.*





## Divadlo: zlepšování nálady

Za každého učně umístěného ve sloupci "divadlo" může hráč posunout mistra na ukazateli nálady o 2 místa nahoru.

*Upozornění: Případná změna barvy po návštěvě divadla se projeví až v dalším kole po výběru doby vstávání. Až poté se učedníci vrátí nebo použítí znovu.*



*Příklad: červený hráč umístil jednoho učně do divadla. Jeho nálada se zlepšila o dvě políčka.*

Potom, co všichni hráči skončili své akce, se připraví další kolo:

- Vytáhněte příslušné množství dílků obchodů pro každý ze stánků tržiště a umístěte je lícem nahoru.
- Každý hráč obdrží svůj příjem: 1 stříbrný tolar za každý díl fresky, který má před sebou otočený lícem dolů (to platí jen v případě, že hráč obnovil alespoň jednu část fresky).
- Všichni hráči vrátí své mistry zpět do ložnice nahoře v noclehárně.

Čas vstávání vybírá jako první hráč, který je na počítadle vítězných bodů poslední.



*Pro snadné zapamatování jsou herní fáze zobrazeny na vnitřní straně malé zástěny.*

*V případě, že na startovních políčkách (S1-S4) stojí stále 2 nebo více mistrů, vymění si místa. První se přesune na konec řady a ostatní se posunou o 1 políčko dopředu.*

## Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Jestliže na hrací desce zbývá na začátku kola 6 nebo méně dílků fresky, je toto kolo považováno za závěrečné.

Všichni hráči otočí své akční desky na druhou stranu označenou číslem "2"

Hra skončí po tomto kole, i když freska není ještě zcela obnovena. Na konci závěrečného kola se nevyplácí žádné příjmy.

### Závěrečné vyhodnocení

Všichni hráči dostanou vítězné body za své peníze. Každé 2 toлары mají cenu 1 vítězného bodu. Tyto vítězné body jsou přidělovány na základě pořadí (času vstávání) závěrečného kola. Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů je mistr všech mistrů a stává se vítězem hry.



*V závěrečném kole nelze navštívit „divadlo“, ale místo toho lze navštívit dvakrát „katedrálu“.*

*Všimněte si prosím: V případě, že freska je během kola úplně obnovena, aniž by se jednalo o závěrečné kolo, bude toto kolo považováno za závěrečné a ihned po něm následuje závěrečné vyhodnocení. Jelikož je to závěrečné kolo, nejsou vypláceny žádné příjmy!*

*Všimněte si prosím: Jestli se během závěrečného hodnocení mistr dostane na počítadle vítězných bodů na obsazené místo, posune se na další volné místo.*