

FRESCO

DODATEK

V tomto dodatku najdete pravidla pro 3 rozšiřující moduly, včetně popisů všech jejich komponent. Najdete zde jen změny a doplňky k základním pravidlům. Základní pravidla zůstávají v zásadě nezměněná. Pravidla pro dva hráče najdete na straně 4.

1 Portréty

Slavné osobnosti chtějí mít své portréty namalované v ateliéru malířů. A to by mohlo být pro malíře velice výhodné!

Kdo vytěží nejvíce z těchto výsad?

■ **Tento modul ovlivní následující pole na herním plánu :**

■ **Ateliér:** Namalování portrétů a „Konec hry“.

Doplňující herní komponenty

- **18 karet portrétů** – za tyto karty získává hráč v průběhu hry peníze, žetony barev a jiné další výhody.

Existují 2 různé druhy portrétů

1) **Karty se symbolem :** ∞

Hráč, který získá tuto kartu, si ji vyloží před sebe a po zbytek hry může využívat výhody, které mu karta přináší.

2) **Karty se symbolem :** ⚡

Hráči, který získá tuto kartu, je ihned vyplacena odměna. Následovně karta je odstraněna z hry.



Odměna za namalování portrétu

Změny v počátečním rozložení

Umístěte peníze mimo hrací desku

Roztříděte 18 karet portrétů podle zadní strany „A“, „B“ a „C“. Zamíchejte každou hromádku zvlášť a umístěte je na sebe, na místo v Ateliéru, jak je ukázáno vpravo. Odkryjte vrchní dvě karty a umístěte je na dvě zbývající volná políčka.

Hromádka „C“ je umístěna na volné místo zcela vpravo, hromádka „B“ na hromádku „C“ a nakonec se na toto místo umístí hromádka „A“. Dvě vrchní karty z „A“ se odkryjí a vloží na příslušné místo.



Změny v průběhu hry

■ **Ateliér:** Namalování portrétu

Aktivní hráč si může za každého z učňů v ateliéru vzít jednu ze dvou karet portrétů, které jsou odkryty. Za každého dalšího učně v ateliéru získává hráč **3 mince** (Tolary) jako obvykle

Jestliže jsou oba portréty již namalovány (odebrány), mohou hráči za své učně získat pouze tolary.

Příprava na další kolo:

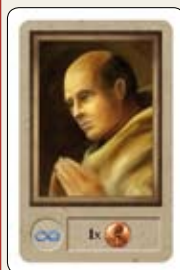
Odkryjte 2 nové karty z balíčku portrétů. Všechny karty, které zde zůstaly z předchozích kol, jsou **odebrány ze hry**.

Změny pro „Konec hry“

Tento modul představuje alternativní podmínku pro ukončení hry: Jestliže byly odkryty poslední dvě karty portrétů, je toto kolo závěrečné (otočte desky akcí!).

Detaily karet portrétů

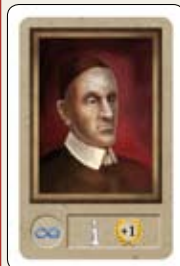
Toto jsou karty zaručující hráčům stále výhody až do konce hry. Zůstávají ležet lícem nahoru před hráči.



Služebník boží:
Každé kolo hráč získává navíc 1 Tolar.



Herec: Za každého učně umístěného v divadle je nálada hráče zvýšena o 3 (normálně pouze o 2).



Opat:
Všechny bonusové body získané za Biskupa jsou navýšeny o 1.



Kostelník:
Jednou za kolo, když se zrovna pracuje v katedrále, může hráč přesunout Biskupa na libovolné místo, ale musí za to zaplatit 1 tolar.

Tyto karty znamenají pouze jednorázovou výhodu pro jejich majitele a potom jsou odebrány z hry:



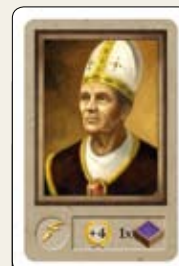
Obchodník:
Hráč si může vzít libovolně 2 žetony barvy (červený, žlutý, modrý) dle své volby + 1 tolar.



Šlechta:
Hráč získává peníze a žeton barvy, jak je zobrazeno na kartě.



Patron:
Hráč získává 7 tolarů.



Biskup/Obrázky Panny Marie:
Hráč získá vítězné body, žeton barvy nebo toлары podle toho, co je zobrazeno na kartě.



Pěkná dívka/Autoportrét:
Hráč získá vítězné body, nebo toлары a jeho nálada se zvýší o tolik políček, kolik je zobrazeno na kartě.

Múza:
Hráčova nálada je zvýšena na maximum.

2 Žádosti biskupa

Hráč, který je připraven splnit speciální žádosti dle objednávky Biskupa a přitom přijít o část svého zisku, získá vítězné body navíc a obvykle ještě bude odměněn cennými barvami!

Tento modul ovlivní následující pole na herním plánu:

■ Dílna: Namíchání barev.

Změny v počátečním rozložení

Umístěte **veškeré malířské kusy** mimo herní plán. Roztříd'te 12 kartiček žádostí podle typu a umístěte je lícem nahoru v prostorách dílny. Nejdříve umístěte kartičky s nejnižším číslem od každého typu a na ně pak dále položte ostatní kartičky ve vzestupném pořadí.

Změny v průběhu hry

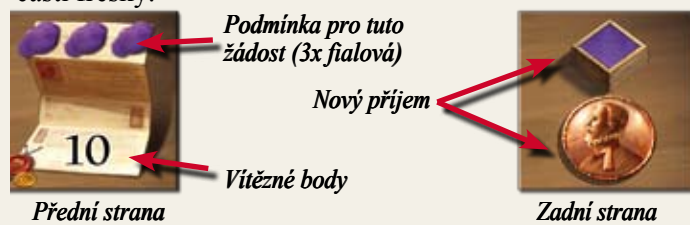
■ Dílna: Namíchání barev

Přidaná akce: Splnit žádost

Každý hráč může v každém kole nechat 1 svého učně v dílně splnit 1 žádost biskupa, místo toho, aby tento učeň pracoval na míchání barev. Všichni ostatní učni se však nadále věnují míchání barev.

Doplňující herní komponenty

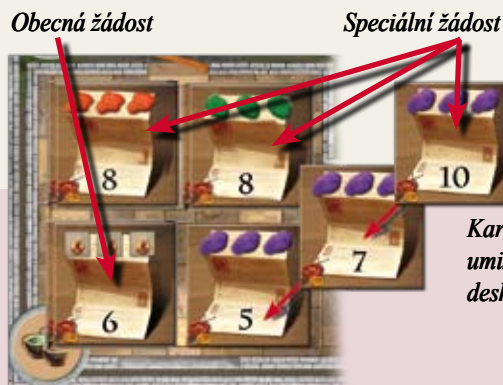
• 12 kartiček žádosti – 1 druh obecných a 3 druhy speciálních žádostí (fialové, oranžové, a zelené) hráčům umožňují získat dodatečné vítězné body za obnovené části fresky.



Přední strana

Vítězné body

Zadní strana



Kartičky žádostí jsou umístovány na hrací desku podle druhů.

Důležité: Učeň si může vzít buďto namíchanou barvu, nebo kartičku žádosti ale **NE** obojí!

Splnění obecné žádosti

Jestliže má hráč před sebou vyložené minimálně 3 kartičky fresky, smí si vzít 1 kartičku žádosti (obecná žádost). Podle toho také posune svého mistra na počítadle vítězných bodů. Následně položí libovolné 3 ze svých kartiček fresky na sebe na hromádku, otočí kartičku žádosti tak, aby byl vidět rub této kartičky, a umístí tuto kartičku nahoru na právě poskládanou hromádku (kterou teď tvoří 3 kartičky fresky + 1 kartička žádosti)



Příklad: Hráč si naskládá tyto 3 kartičky fresky na hromádku na sebe a vezme vrchní kartičku žádosti. Postoupí svým mistrem malířem na počítadle vítězných bodů o 6 políček, otočí kartičku žádosti na rub a umístí ji na hromádku složenou z 3 kartiček fresky. Od tohoto okamžiku dotyčný hráč získává 1 tolar a 1 žeton základní barvy pokaždé, když jsou vypláceny příjmy.

Splnění speciální žádosti

Na mnoha kartičkách fresky jsou vidět příměsi oranžové, zelené nebo fialové barvy. Aby hráč mohl splnit „speciální žádost“, potřebuje 3 libovolné kartičky fresky se stejným odstínem barvy na rubu, jako je barva uvedená na kartičce žádosti. Dále se postupuje podle stejných pravidel, jako je popsáno výše. Každá kartička žádosti zvyšuje příjem hráče o 1 tolar a také o žeton barvy, který je na žádosti zobrazen. „Obecná žádost“ umožňuje hráči, aby si vybral každé kolo 1 žeton základní barvy.



Příklad: Hráč vlastní 3 kartičky fresky s příměsí fialové barvy. Může si vzít kartičku speciální žádosti s hodnotou 10 vítězných bodů. Svým mistrem malířem postoupí na počítadle vítězných bodů o 10 políček, otočí kartičku žádosti rubem nahoru a umístí ji nahoru na hromádku složenou z 3 kartiček fresky (s fialovou barvou). Od tohoto okamžiku hráč získává 1 tolar a 1 žeton fialové barvy pokaždé, když jsou vypláceny příjmy.



Zvláštní míchané barvy

Freska se mění ještě ve více barevnou. Na nové odstíny barev je zapotřebí ještě o mnoho více namíchaných barev. Jen zručný malíř, který umí tyto nové barvy namíchat, získá pár vítězných bodů navíc.

Tento modul ovlivní následující pole na herním plánu:

- Katedrála: Obnovení fresky nebo oltáře a
- Dílna: Míchání barev

Přídavné herní komponenty

- 7 kartiček fresky – s hodnotami mezi 13 a 24
- 12 žetonů barev – 6x růžový, 6x hnědý
 - 4 rozšířené tabulky míchání barev (podívej se na rub základního míchání)
- 1 kartičku oltáře



Změny v počátečním rozložení

12 nových žetonů barev se umístí na hrací plán společně se všemi ostatními žetony barev. Kartička oltáře se umístí na poslední volné pole oltáře.

Každý hráč dostane novou tabulku míchání.

Vyberte ze 7 nových kartiček fresky kartičky hodnoty 24 a

umístěte je uprostřed fresky. Náhodně odstraňte 7 základních kartiček fresky ze hry, zamíchejte zbývající kartičky se 6 zbývajících novými kartičkami fresky a rozložte je na fresku tak, jak je popsáno v základních pravidlech hry.

Změny v průběhu hry



■ Katedrála: Obnovení fresky nebo oltáře

Jestliže se hráč rozhodne obnovit část oltáře pomocí nových smíchaných barev, může zaměnit barvy zelenou, oranžovou a fialovou za růžovou nebo hnědou, a to v libovolné kombinaci. Za každou růžovou, kterou použije, získává hráč navíc 3 vítězné body a v případě hnědé barvy dokonce 5 vítězných bodů!



Příklad: 9 vítězných bodů za obnovení oltáře: 6 VB (základní hodnota) + 3 VB za 1 růžový žeton.



■ Dílna: Namíchání barev

Kromě základního míchání barev, které již hráči znají ze základních pravidel, mají v tomto rozšíření možnost navíc namíchat barvu: fialovou + červenou na růžovou a oranžovou + zelenou na hnědou. Učeň, který právě namíchal novou barvu (růžovou nebo hnědou), může tuto barvu ihned použít pro druhé míchání.



21 vítězných bodů = 6 VB (základní hodnota) + 3 x 5 VB za 3 hnědé žetony.

Pravidla pro 2 hráče (základní hra)

Použijte stejnou stranu herního plánu jako při hře 3 hráčů. Použijte standardní pravidla pro 3 hráče. Do hry je přidán třetí pomyslný hráč – jeho jméno je Leonardo.

Leonardo nezískává žádné **žetony barev** a ani žádné **příjmy**, ale může získávat vítězné body.

Během přípravy hry Leonardo dostane:

- **3 mistry malíře** a **2 učně** v barvách, které nemá žádný z hráčů.
- **desky akcí** – Leonardo nepotřebuje žádný další herní materiál jako je zástěna atd.

Jeden z Leonardových mistrů malířů se umístí na **startovací políčko S3**, **druhý mistr malíř** na místo nad noclehárnou a **poslední mistr malíř** do středu fresky, spolu s biskupem.

Leonardova deska akcí se položí na stůl tak, aby byla vidět strana „1“. Jeden **učně** se umístí na horní políčko **trhu** a druhý na políčko pro **katedrálu**. Rozmístění učňů se po zbytek hry nemění.

Začínající hráč obdrží **kartičku Leonarda**. Toho kolo bude hrát a provádět akce za Leonarda on. Příští kolo si hráči vymění role a za Leonarda bude hrát druhý hráč. Toto pořadí se střídá kolo za kolem a hráči se postupně objevují v roli Leonarda. Obvyklé pořadí hráčů se na Leonarda také vztahuje, ale je zde několik rozdílů ve způsobu, jakým Leonardo vykonává akce.



1. Výběr doby vstávání

Když je Leonardovo kolo, umístí hráč hrající roli Leonarda jeho mistra malíře na požadované políčko do prostoru výběru vstávání. (Nezapomeňte: Leonardo nemá žádného mistra malíře na počítadle nálady!

2. Provádění akcí

Tržiště: Uzavření stánku

Leonardo nikdy nenakupuje barvy; místo toho uzavře stánek, který hráč hrající za Leonarda vybere

Katedrála: Obnovení fresky

Každé kolo obnoví Leonardo pouze 1 díl fresky. Jeho mistr malíř se posouvá o jedno políčko nahoru, dolů, vlevo anebo vpravo (nikdy diagonálně). Mistr malíř se musí vždy pohnout, a pokud to není možné, přeskočí na část fresky s nejnižší hodnotou. Pokud je na fresce více dílků se stejnou hodnotou, je pouze na hráči Leonarda, kam Leonardo skočí.

Leonardo získává vítězné body jako obvykle včetně bonusu za biskupa.

Posuňte podle toho jeho mistra na počítadle vítězných bodů. Umístěte obnovenou kartičku fresky před jeho desku akcí, zadní stranou nahoru. Současně se přemístí jak biskup, tak Leonardův mistr malíř na místo právě obnovené fresky.

V případě že hráči otočí svou desku akcí na druhou stranu, Leonardova deska se neotáčí, ale místo toho se jeho učně odebere ze sloupečku katedrály a Leonardo již tuto akci nadále nevykonává.

Závěrečné bodování – prosím nezapomeňte, že Leonardo zabírá jedno políčko na počítadle vítězných bodů!

Použití modulů při hře dvou hráčů

1 Modul 1: Portréty

Během přípravy hry je další Leonardův učně umístěn na horním políčku ateliéru na Leonardově desce akcí.

Leonardo musí v průběhu svého kola namalovat portrét, pokud to herní situace umožňuje. Odeberte kartu portrétu ze hry. Leonardo získá vítězné body podle hodnoty na kartě.

2 Modul 2: Žádosti biskupa

Během přípravy hry je další Leonardův učně umístěn na horním políčku dílny na Leonardově desce akcí.

Leonardo může v průběhu svého kola v dílně splnit žádost biskupa, pokud splňuje požadavky a má potřebné věci. Leonardo získá zobrazené vítězné body, ale příslušné kartičky fresky a žádosti se odeberou ze hry.

3 Modul 3: Zvláštní míchané barvy

Pro tento modul se nepoužívají žádná speciální pravidla.

