Игра Marco Ruskowski и Marcel Subelbeck для 2-4 игроков старше 10 лет.

FRESCO

Епископ ждёт высокопоставленных гостей, но к сожалению большая Фреска, расположенная на потолке собора, и Алтарь нуждаются в срочной реставрации.
Для их восстановления наняты лучшие живописцы, которые должны показать своё мастерство.
Кто из мастеров преуспеет в реставрации и вернёт прежнюю красоту Алтарю и Фреске?

ВВЕДЕНИЕ

"Фреска" - изящная семейная игра для 2-4 игроков в возрасте от 10-ти лет, которая позволит Вам окунуться в эпоху Ренессанса. В коробку включены 3 дополнения для придания игре особого изыска. Эти дополнения можно использовать в основной игре по вашему выбору, они постепенно повышают сложность игры и увеличивают её время. "Фреска" доставит Вам удовольствие долгое время.

СОСТАВ ИГРЫ

Базовая игра "Фреска"

ДОПОЛНЕНИЯ

1. Заказы Епископа
2. Портреты
3. Специальные цвета

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

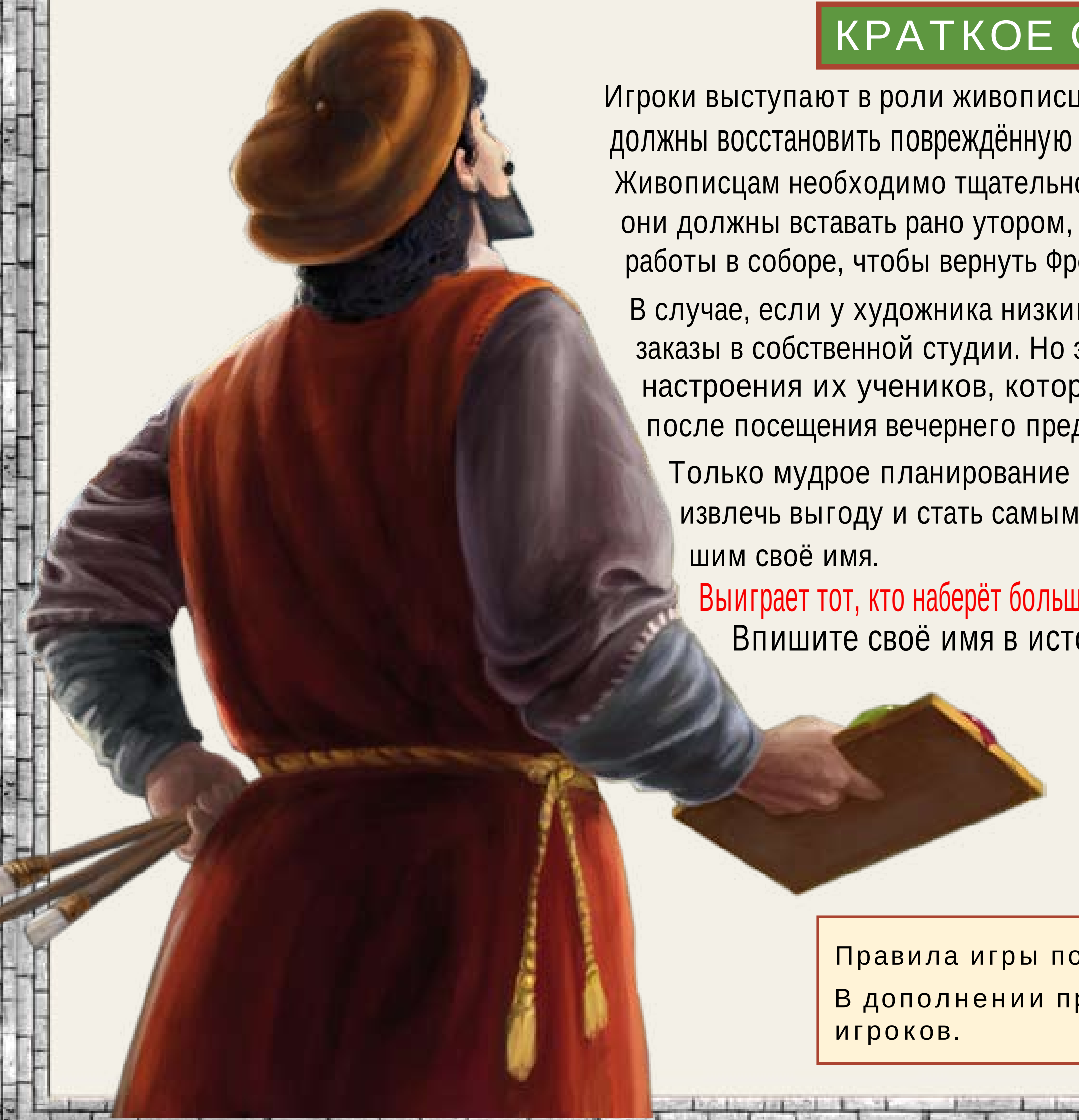
Игроки выступают в роли живописцев, которые по приказу Епископа должны восстановить повреждённую Фреску на потолке собора и Алтарь. Живописцам необходимо тщательно спланировать свой рабочий день: они должны вставать рано утором, покупать и смешивать краски для работы в соборе, чтобы вернуть Фреске её безупречное состояние.

В случае, если у художника низкий доход, игроки могут выполнять заказы в собственной студии. Но это может привести к ухудшению настроения их учеников, которое может быть поднято только после посещения вечернего представления в театре.

Только мудрое планирование поможет позволить максимально извлечь выгоду и стать самым лучшим живописцем, прославившим своё имя.

Выиграет тот, кто наберёт больше всех победных очков.

Впишите своё имя в историю живописи!



Правила игры подробно рассмотрены далее.

В дополнении приведены правила для двух игроков.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1 двустороннее игровое поле
14 тайлов Рынка
25 тайлов Фрески с числами от 3 до 11
60 монет (1x36,5x16,10x8)
78 кубиков красок:
по 17 Красного, Синего и Жёлтого цветов
по 9 Зелёного, Оранжевого и Пурпурного цветов
1 инструкция к игре
1 льняной мешок

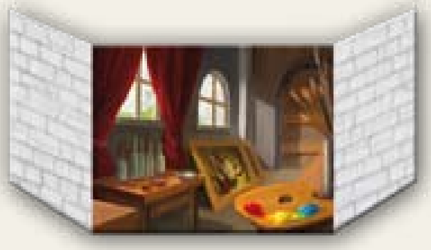
1 фигурка Епископа
4 больших экрана разных цветов
4 маленьких экрана разных цветов
4 индивидуальных игровых поля
4 фигурки учеников Нейтрального цвета
4 таблицы смешивания красок
12 фигурок Живописцев, по 3 каждого из 4 цветов
20 фигурок учеников, по 5 каждого каждого из 4 цветов

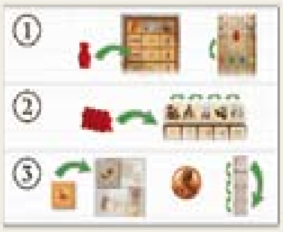
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вначале игроки выбирают себе цвет Живописца, которым они будут играть. Затем, в зависимости от цвета, берут себе фигурки Живописцев, Учеников и Экраны своего цвета.

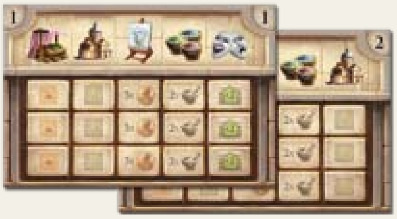
Один маленький экран

Внешная часть маленького экрана





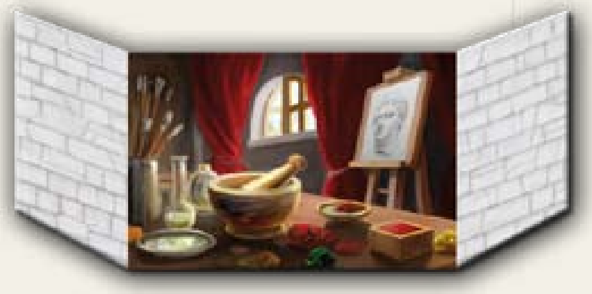
маленького экрана



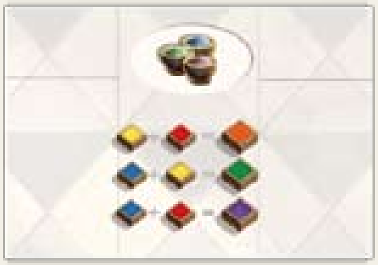
Индивидуальное двусторонне игровое поле
Сторона "1" используется в основной игре
Сторона "2" используется в последнем раунде

Один большой экран, 1 кубик жёлтой краски, 1 кубик красной краски, 1 кубик синей краски, 12 монет.

Внешная часть большого экрана



Внутренняя часть большого экрана



Три фигурки Живописцев

Пять фигурок Учеников

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

поправки для трёх игроков выделены голубым фоном

1. Двустороннее игровое поле

.........разместите поле так, чтобы все игроки могли дотянуться до любой его части.

На картинке игровое поле для четырёх игроков.

Игровое поле для трёх игроков с обратной стороны.

2. Стартовая позиция

Поместите 1 фигурку каждого живописца в мешок.

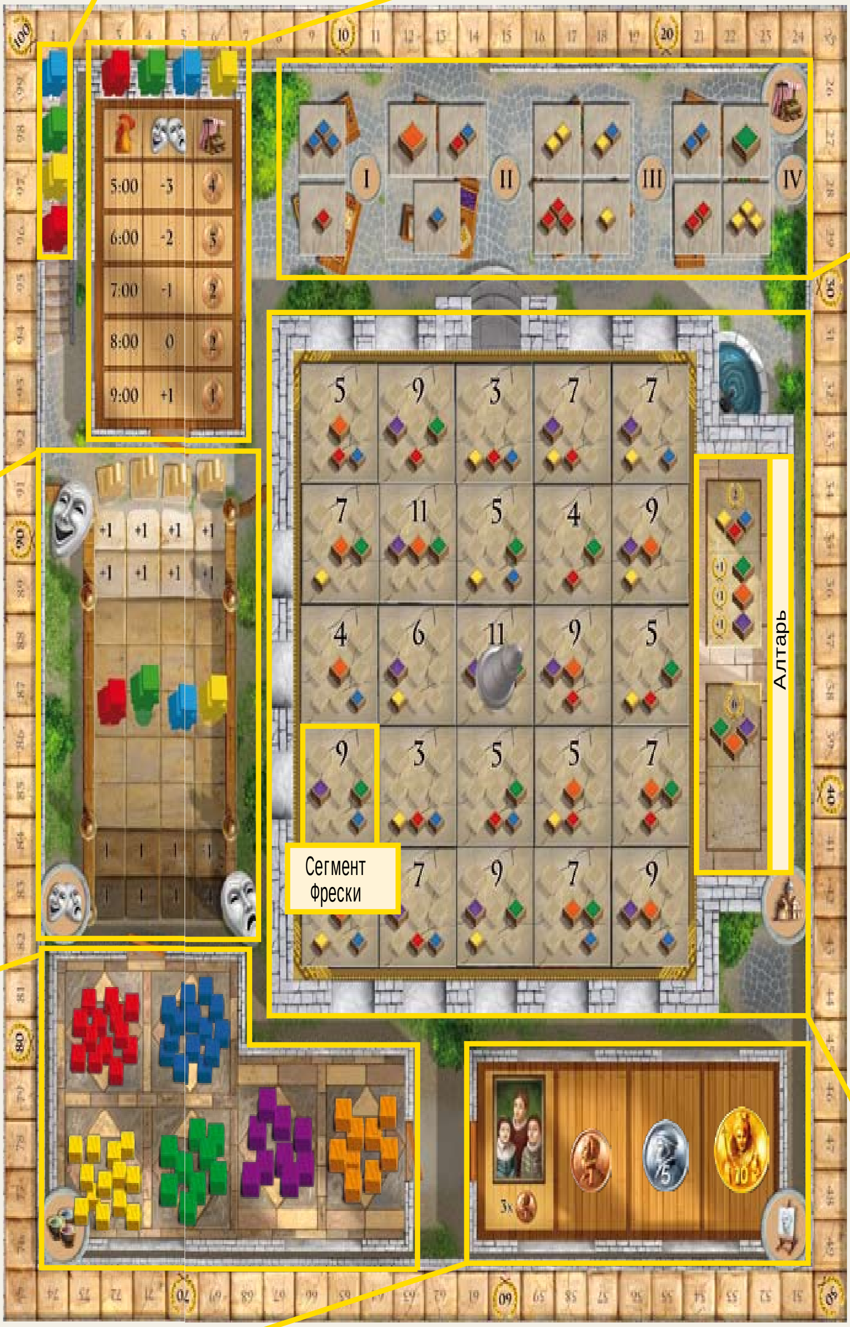
Выньте поочерёдно фигурки и расставьте их на стартовые позиции S1-S4 в очерёдности, с которой они были вынуты из мешка.

3. Общежитие

Поместите по одной фигурке живописца в поле общежития на вершине колонок.

Колонки:

- Левая колонка - время утреннего подъёма.
- Центральная колонка - настроение.
- Правая колонка - цена на рынке.



9. Епископ

Установите фигурку Епископа в центр Фрески.

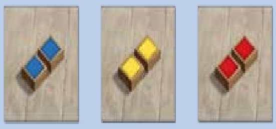
4. Рынок с 4-мя лотками

Поместите все 14 тайлов рынка в мешок и хорошо перемешайте. Тайлы показывают краски, которые можно купить на рынке. Достаньте тайлы и разместите их картинкой вверх.

Один тайл останется в мешке.

В игре для трёх игроков используются только три лотка.

Так же удалите тайлы, приведённые на картинке:



Всего используется 11 тайлов, два из которых останутся в мешке.

8. Театр

Каждый игрок размещает одного из своих живописцев на поле, соответствующем его настроению.

По одной фигурке ученика размещается на вершине каждой колонки.

7. Мастерская

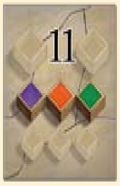
Все компоненты красок располагаются в шести комнатах мастерской.

Это общее поле для всех игроков.

5. Собор с Фреской и алтарём

Возьмите один из 25-ти тайлов Фрески с цифрой 11 и поместите его картинкой вверх в центр Фрески.

Остальные тайлы поместите в мешок, тщательно перемешайте и выложите картинкой вверх на поле с изображением Фрески.

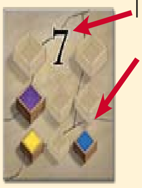


6. Студия

Положите все монеты на три свободных секции, отсортировав по номиналу.

Это общее поле для всех игроков.

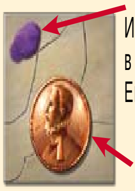
Сторона для базовой версии игры.



Победные очки.

Набор цветов, необходимый для восстановления этой части Фрески.

Сторона для игры с расширениями.



Используется только в расширении "Заказы Епископа".

Доход.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов.
Каждый раунд состоит из двух фаз:

🟦 1. Выбор времени пробуждения и соответсвующего настроения.
🟧 2. Планирование и выполнение действий.

🟦 1. Выбор времени пробуждения и соответсвующего настроения.

Игрок, занимающий последнюю позицию на треке очков, ходит первым, затем следующий - от последнего к первому.

Игрок берёт своего основного живописца, стоящего в общежитии, и выставляет его на любую свободную клетку со значением времени. Затем то же самое делают поочерёдно остальные игроки - выставляют своего живописца на свободную клетку.

ПРИМЕЧАНИЕ:
Только одна фигурка может быть выставлена на одно значение времени.

Время пробуждения влияет на следующие параметры:
- изменение настроения игрока
- рыночную стоимость красок для игрока
- порядок хода игрока в Фазе 2

Изменение настроения игрока

Величина изменение настроения указана в центральной колонке поля "Общежитие". Сразу же после подъёма игрок корректирует своё настроение в зависимости от величины, указанной в центральной колонке, передвигая фигурку Живописца вверх или вниз в соответствующем столбике поля "Театр". Передвижение ограничено краями столбика.

Эмоциональное состояние влияет на:

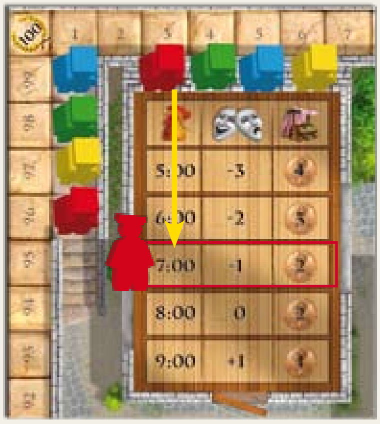
- "+1" - две строчки вверху столбика

Если фигурка Живописца стоит на одной из двух верхних клеток столбика настроения со значением "+1", то игрок получает фигурку одного дополнительного ученика, которую он берёт с вершины колонки (можно взять только одну дополнительную фигурку). Это позволит получить ещё одно дополнительное действие на Листе действий игрока. Как только игрок покидает клетки со значением "+1", он возвращает дополнительную фигурку на место.

- "-1" - две строчки внизу столбика

Если фигурка Живописца стоит на одной из двух нижних клеток столбика настроения со значением "-1", то игрок лишается одной фигурки ученика. Фигурка выставляется за Лист действий игрока и игрок может сделать только 4 действия. Как только игрок покидает клетки со значением "-1", он возвращает фигурку обратно на Лист действий.

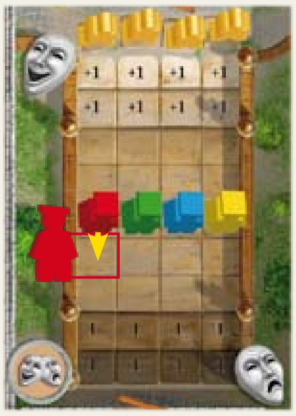
Примечание: в начале игры фигурки Живописцев установлены на местах S1-S4. При этом Красный игрок на позиции S1 считается отстающим.

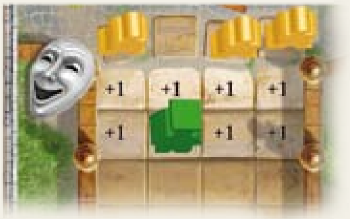


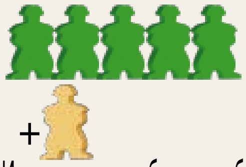
ПРИМЕР:

Красный игрок занимает последнее место на треке очков. Он имеет право выбрать время подъёма первым и выбирает 7:00. Его настроение уменьшается на единицу, и он должен заплатить две монеты за каждый тайл красок на рынке при покупке. Никто из игроков не может поставить фигурку своего Живописца на эту же клетку.

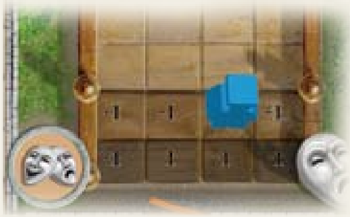
Игрок незамедлительно передвигает красную фигурку своего Живописца на одну клетку вниз в столбике настроения в поле "Театр".

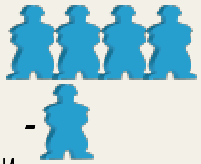






Игрок может добавить себе одного дополнительного ученика

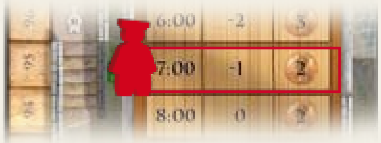




Игрок лишается одного ученика

Рыночная стоимость красок для игрока

В зависимости от времени пробуждения, правая колонка укажет на стоимость одного тайла на рынке. Цена обозначена в виде числа в изображении монетки.



Примечание:
Красный игрок заплатит 2 монеты за один тайл красок на рынке.

Очерёдность хода игрока в Фазе 2

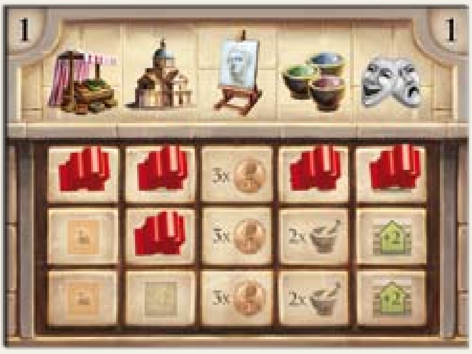
После того, как все игроки расставили своих Живописцев и определили время их пробуждения, первая Фаза считается завершенной. Теперь очерёдность хода зависит от выставленного времени : вначале ходит игрок, у которого самое раннее время пробуждения, затем , в порядке возрастания времени, все остальные игроки.

ВАЖНО:
В данной Фазе дважды определяется очерёдность хода каждого игрока:
1. Очерёдность выбора времени пробуждения Живописца определяется положением игрока на треке очков.
2. Очерёдность хода игрока в Фазе 2 определяется временем пробуждения.

🟧 2. Планирование и выполнение действий.

Планирование действий.

Теперь все игроки начинают планировать свои предстоящие действия одновременно, позади их маленького экрана. Они могут выбрать любую из пяти колонок и расположить своего ученика в любой из 15 квадратов своего игрового поля. В одном квадрате может находиться только одна фигурка, активизируя тем самым указанное в квадрате действие.



ПРИМЕР:
В этот ход Красный игрок запланировал посетить:
1 x рынок
2 x собор
0 x студия
1 x мастерская
1 x театр

Выполнение действий.

После того, как игроки распределили фигурки учеников на своих игровых полях, они одновременно убирают свои экраны, что бы все могли видеть поля друг друга. Затем, в порядке очерёдности, которая была определена в предыдущей фазе, игроки начинают выполнять запланированные действия, поочерёдно посещая каждое из пяти выбранных мест. Вначале Рынок, затем Собор, Студию, Мастерскую и Театр. В каждой локации игроки ходят в очерёдности, определённой временем подъёма. Пока игрок не закончит все свои действия во всех метах, следующий игрок не вступает в игру.

Если игрок не разместил ни одной фигурки в столбике , то он не посещает данное место и переходит к следующей колонке.

Может возникнуть ситуация, что в результате действия других игроков, выполнить запланированные действия будет невозможно. В таком случае игрок просто пропускает свой ход без какой либо компенсации.

Особенности локаций и действия в них:

🟥 Рынок: покупаем краски или закрываем лоток.

🟨 Собор: восстанавливаем Фреску или Алтарь.

🟩 Студия: пишем портреты.

🟪 Мастерская: смешиваем краски.

⬜ Театр: улучшаем настроение.

Локации и действия в них.

🟥 Покупаем краски или закрываем лоток на рынке.

Активный игрок выбирает один из доступных лотков на рынке, затем выполняет одно из двух действий:

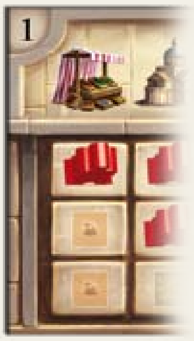
1. Покупает краски.

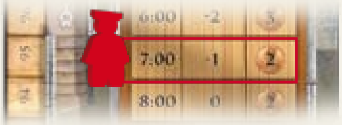
либо

2. Закрывает лоток.

Покупаем краски.

Каждый из учеников игрока, выставленный в колонку "Рынок", может купить только один тайл красок на выбранном лотке за цену, определённую временем подъёма игрока. Можно покупать краски только на одном лотке. Игрок снимает тайл с изображением красок с лотка, берёт из Мастерской кубики красок, обозначенные на тайле, и кладёт их себе за большой экран. Когда игрок заканчивает свои покупки, он снимает оставшиеся тайлы с лотка и кладёт их в мешок (закрывает лоток).





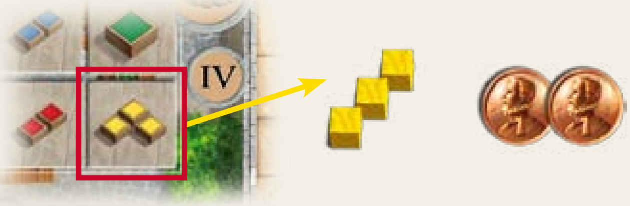
Пример:

Красный игрок выставил одну фигурку в колонку рынка, а будильник выставил на 7:00. Это значит, что он может купить один тайл красок по цене две монеты за тайл.

Закрываем лоток.

Если у игрока выставлена хотя бы одна фигурка в колонке "Рынок", он может вместо покупки тайла красок "закрыть" лоток:

все тайлы с лотка удаляются в мешок, а ход игрока считается завершенным.



Красный игрок принимает решение приобрести тайл с тремя жёлтыми красками. Он берёт себе выбранный тайл, заплатив за него две монеты. Далее игрок забирает в мастерской три жёлтых кубика красок, кладёт их за большой экран, а тайл убирает в мешок.

🟨 Собор: восстанавливаем Фреску или Алтарь.

Каждый игрок, разместивший хотя бы одну фигурку в колонке "Собор" может выполнить одно из двух действий:

1. Восстановить сегмент Фрески

или

2. Восстановить Алтарь

Восстановление Фрески.

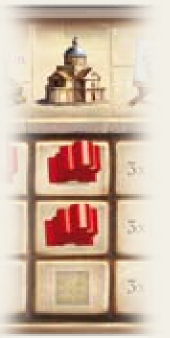
Фреска разделена на 25 сегментов, каждый сегмент закрыт одним тайлом с изображением красок и числом призовых очков. Чтобы восстановить часть Фрески, игрок должен иметь краски, изображённые на тайле. После восстановления , краски возвращаются обратно в Мастерскую, а игрок получает указанное количество победных очков, плюс бонусы от Епископа, если они есть.

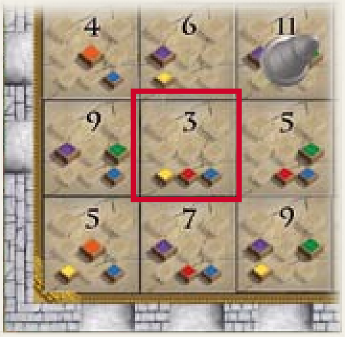
Сразу же, после получения победных очков, игрок передвигает фигурку своего Живописца по треку победных очков, расположенному вокруг поля (вначале игры считается, что все игроки стоят на позиции "0" трека, независимо от занимаемой позиции S1 - S4).

Если движение игрока по треку заканчивается на клетке, уже занятой другим игроком, то Активный игрок принимает решение: занять предыдущую или следующую клетку, по своему выбору. На одной клекте не может находиться более одной фигурки.

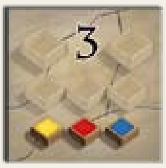
Если на треке заняты несколько клеток подряд, то Активный игрок ставит фигурку на свободную клетку либо до, либо после всех стоящих подряд фигурок .

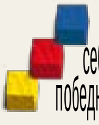
После восстановления части Фрески игрок забирает себе тайл и перемещает фигурку Епископа на только что восстановленный сегмент Фрески.





Красный игрок выставил две фигурки в колонку "Собор", значит он может выполнить два действия. Он решает восстановить сегмент с тремя призовыми очками.





Он выкладывает необходимые кубики красок, забирает себе тайл, передвигает фигурку на три позиции по треку победных очков.

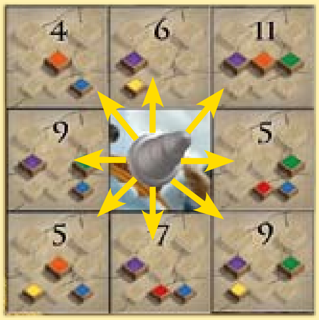
Так как фигурка Епископа стоит на соседнем по диагонали тайле Фрески, Красный игрок получает ещё два победных очка за восстановление фрагмента. Итого в этот ход Красный игрок получает 5 победных очков и незамедлительно передвигает свою фигурку ещё на две позиции по треку победных очков (3+2=5).

Тайл выкладывается перед игроком, что бы контролировать количество заработанных очков, а фигурка Епископа перемещается на восстановленный сегмент Фрески.

Передвижение Епископа.

Перед тем, как восстановить любой фрагмент Фрески, игрок может переместить фигурку Епископа на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, заплатив за это одну монету. Переместить Епископа можно на любой сегмент Фрески, независимо от того, восстановлен он или нет.

Не считается запланированным действием.



Начисление победных очков.

Если игрок восстановит сегмент Фрески, на котором стоит фигурка Епископа, он получает три победных очка.

Если фигурка Епископа стоит на соседнем по вертикали, горизонтали или вертикали сегменте Фрески, игрок получает два бонусных очка.

Восстановление Алтаря.

Вместо восстановления сегмента Фрески Активный игрок может восстановить Алтарь.

Это может быть сделано двумя способами:

- Восстановление с помощью основных красок:

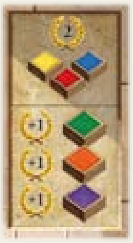
Игрок выкладывает три кубика краски, по одному каждого цвета. За это он получает 2 победных очка. Основные цвета - Жёлтый, Красный, Синий, но любой из них (возможно даже все), может быть заменён на другой цвет, что приносит дополнительные победные очки, согласно таблице.

- Восстановление с помощью смешанных красок:

Можно использовать только три цвета: Зелёный, Оранжевый и Пурпурный.

За это действие игрок получает 6 победных очков.

Примечание: восстановление Алтаря выгодно, когда восстановление Фрески подходит к концу, и тайлов с победными очками становится всё меньше и меньше.

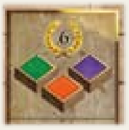


🟥 🟦 🟩 = 2 + 1 (3 победных очков)

Пример: всего три кубика цвета: Красный, Синий и Зелёный. За Зелёный кубик "+1" дополнительное очко, и два очка за комбинацию.

🟧 🟧 🟩 = 2 + 1 + 1 + 1 (5 победных очков)

Пример: всего три кубика цвета: два Оранжевых и Зелёный. Игрок получает "+2" очка за комбинацию и "+1" очко за каждый цвет в комбинации.

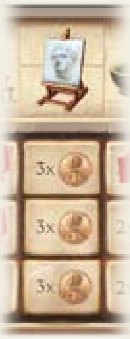


🟩 🟧 🟪

Пример: всего три кубика цвета: Зелёный, Оранжевый и Пурпурный. Игрок получает "+6" победных очков за комбинацию.

■ Студия. Создание портретов.

За каждую фигурку ученика, выставленную в колонку "Студия", игрок получает три победные монеты.



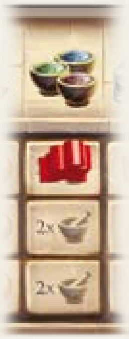
Пример: Красный игрок не выставил ни одной фигурки Ученика в столбик "Студия".

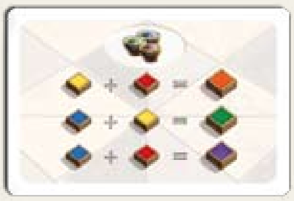
Он не получает ни одной монеты и пропускает свой ход.

■ Мастерская. Смешивание красок.

Каждая фигурка Ученика, выставленная в столбик "Мастерская", позволяет игроку "смешать" две краски и получить одну краску нового цвета, согласно таблице.

Активный игрок возвращает в Мастерскую два кубика цвета и забирает себе один новый кубик.





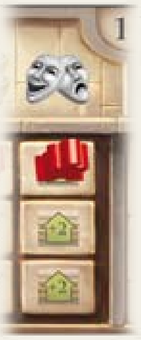
Пример: Красный игрок не выставил одну фигурку Ученика в столбик "Мастерская".

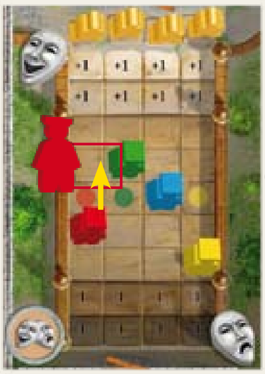
Это даёт ему возможность один раз смешать два цвета, согласно таблице.

Театр. Изменение настроения.

За каждую фигурку ученика, выставленную в колонку "Театр", игрок получает "+2" пункта к своему настроению.

Примечание: эффект от изменения настроения будет учтён только в начале следующего раунда. Если после повышения или уменьшения настроения игрок попадает в зоны "+1" или "-1", то он получает либо лишается фигурки Ученика только в следующий раунд.

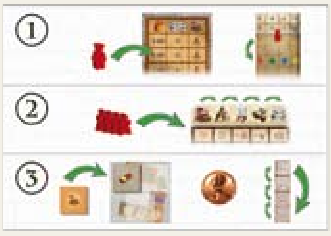




Пример: Красный игрок выставил одну фигурку Ученика в колонку "Театр". Он передвигает фигурку своего Живописца в поле "Театр" на две позиции вверх по колонке.

После того, как все игроки закончили выполнять все свои запланированные действия, раунд считается завершённым и необходимо заново подготовить игровое поле:

- Поместите все тайлы рынка в мешок, перемешайте и выложите на лотки, слева на право и сверху вниз.
- Каждому игроку выплачивается по одной монете за каждый восстановленный сегмент Фрески, лежащий перед ним (если сегментов нет, то деньги не выплачиваются).
- Все игроки снимают фигурки своих Живописцев с поля общежития и выставляют на позиции S1-S4 в зависимости от количества победных очков. Позицию S1 занимает игрок с наименьшим количеством победных очков, и далее по возрастающей.

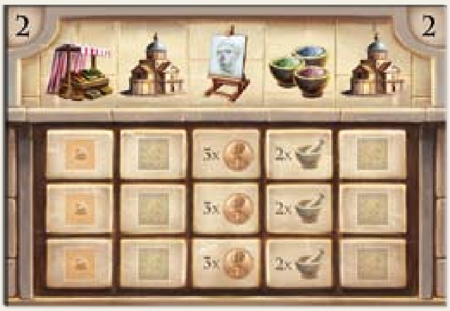


Основные действия игрока кратко изложена в виде рисунков на внутренней части маленького экрана.

В случае, если по итогам раунда двое или более Живописцев занимают те же места, что и ранее и не поменялись местами с другими игроками, то их фигурки помещаются в конец очереди, а фигурки других игроков перемещаются вперёд на освободившиеся места в очереди.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Как только на поле Фрески остаётся 6 именее тайлов, начинается последний раунд игры. Все игроки переворачивают свои индивидуальные поля на сторону "2".
Игра заканчивается в конце этого раунда, независимо от того, будет ли Фреска полностью восстановлена, или нет.
В конце этого раунда монеты за тайлы Фрески не выплачиваются.



В заключительном раунде отсутсвует колонка "Театр", зато "Собор" можно посещать дважды.

Финальный подсчёт очков.

После завершения всех запланированных дейстивй каждый игрок получает по 1 победному очку за две монеты в завершении своего хода.

Игрок, набравший больше всех победных очков, побеждает в игре.

Примечание: если Фреска была полностью восстановлена, и это произошло не в заключительном раунде, а ранее, то игра незамедлительно заканчивается, но монеты за тайлы Фрески не выплачиваются так же, как в последнем раунде.

Примечание: если после подсчёта всех победных очков фигурка Живописца останавливается на клетке, которая занята другим игроком, то игрок размещает свою фигурку на следующей свободной клетке, большей по значению.

Перевод и вёрстка Горшечников Александр aka Gravicapa
2fishki.ru

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